

In de wereld van de Commodore 64 nemen spelletjes een belangrijke plaats in. Veel van deze spelletjes worden gekraakt, en vaak door de kraker van een 'handtekening' voorzien, de zogenaamde demo, die voorafgaat aan het gekraakte programma.

De demo-wereld van de Commodore.

Het valt niet te ontkennen dat veel spelletjes gekraakt worden, en het circuit is veel groter dan men aanvankelijk aannam. De demo-cultuur is hiervan een aangenaam bijverschijnsel.

Sinds het uitkomen van software voor de Commodore 64 zijn er altijd personen geweest die kostte wat het kost spelletjes probeerden te kraken. (Kijk er de lijsten in de computerbladen - niet Commodore-Info- maar eens op na, je vindt reeksen zogenaamde ruilers, in wezen meest illegale software Red.) Sommigen van hen kwamen op het idee om ook nog hun naam achter te laten in het stuk gekraakte software. Om welbekende redenen was het natuurlijk riskant om je eigen naam achter te laten dus werd er gebruik gemaakt van bijnamen zoals Jedi of Megabyte.

Door de snelle groei van het 'ruil-circuit' kregen dit soort jongens al snel bekendheid.

Name-changers

Wat erg vervelend was voor de krakers waren de zogenaamde 'name-changers'. Zij veranderden de namen van de krakers in hun eigen namen. Om dit tegen te gaan bedachten de krakers ingewikkelde beveiligingen, maar in de meeste gevallen weerhield dat de name-changers niet. Toen ontstond er een idee dat heel vervelend zou kunnen zijn voor de name-changers. De 'oorspronkelijke' krakers gingen titelbeeldjes voor de gekraakte software zetten. In de titelbeeldjes gebruikten ze sprites, eigen karaktersets en karakteristieke kleuren, regelnummers en soms ook

wel geluiden. Het hielp, de praktijken van de name-changers werden met zestig procent teruggebracht.

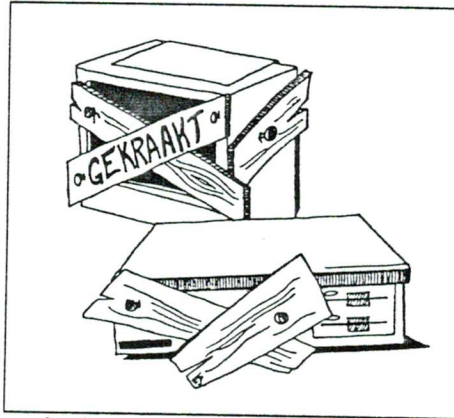
Hiermee was tegelijkertijd de grondslag gelegd voor het ontstaan demo's. De eerste demo's doken in het midden van 1985 op. Meestal ging het daarbij om niet meer dan wat tekst en vliegende sprites. Een groep die veel gebruik maakte van titelbeeldjes was bijvoorbeeld ABC, die rond 1985 een belangrijke plaats innam in het grijze circuit. Door de vele nieuwe krakers die in deze periode actief werden ontstonden ook een aantal nieuwe concepten.

1986 jaar van de demo's

Eind 1985 kwamen er op diverse fronten enorme doorbraken. Soepel scrollende teksten op de onder- en boven-'border', ongelofelijke synthesizer muziek (dankzij de SID-chip) en uitbreidingen van de bekende Raster-Interrupt technieken. In 1986, volgens de 'insiders' het Jaar van de Demo's, kwam er van de bekende nederlandse '1001-crew', een prachtige demo uit die graphics over het gehele beeldscherm laat zien. Een grote vernieuwing was het gebruik van sprites op de zij-borders. De 1001-crew claimt trouwens ook de onder/bovenborder routine te hebben geschreven. Dit wordt natuurlijk weer tegengesproken door diverse andere krakers. Helaas is er in deze

donkere wereld nooit afdoende bewijs te leveren wie nu eerder was.

Wat is nu eigenlijk een demo? Om bijvoorbeeld een eenvoudige demo te maken neme men de volgende ingrediënten: een goede graphic, een leuke karakterset, een swingend muziekje en een scrollende tekst op de



onder/boven border. Schrijf een pakkend verhaaltje, groet wat vrienden en krakers en klaar is kees! Van dit soort demo's zijn er veel in omloop gebracht.

Letterwriters

Een ander nieuw verschijnsel in de demo's was het zogenaamde 'Letterwriten'. Als je programma's van dit type RUNt kun je gaan typen, opzettelijk fouten maken en verbeteren enz. Wat ingetypt is wordt op diskette of tape gesaved en als men dan zo'n

'brief' opnieuw RUNt wordt het precies afgedrukt zoals het ingetypt was. Dus je ziet de cursor lopen, verbeteren en afdrukken. Deze brieven worden nu veel gebruikt als gecomputeriseerde handleiding bij de gekraakte spellen. Zo'n brief maken kan iedereen die wat te melden heeft of zijn fantasie gebruikt.

Vooraf dat laatste is nu het belangrijkste 'wapen' geworden van de krakers. Er zijn zoveel mensen die goed kunnen programmeren in machinetaal dat bepaalde routines niet meer zo opzienbarend zijn als destijds in 1985. Het gaat nu vooral om goede, originele ideeën. Dit heeft er voor gezorgd dat er een totaal nieuwe generatie van demo's is gekomen. Het gaat ook niet meer zozeer om de gekraakte spelletjes op zich. Er zijn groepen ontstaan die zich louter toeleggen op het bedenken van ideeën en het maken van demo's. Zij worden de Demomakers genoemd. Zo'n groep is bijvoorbeeld: Dutch Network Association (DNA), die geen spellen meer kraakt maar demo's verzamelt, ruilt, maakt en ideeën bedenkt. Het laatste nieuwtje van deze groep is een demo die *meer dan 16* kleuren gebruikt op de Commodore 64. Zo is de demo verandert van een krakers-handtekening in een vorm van programmeren.

Darius Heydarpour

MISSERS

In het programma Printlist V1.1 is een klein foutje geslopen. In regel 137 moet de eerste maal FE=1 vervangen worden door CE=1. Dus de regel in zijn geheel moet worden:

Het foutje in de printlist heeft alleen gevolgen voor de listings van de Commodore 128. In de in ons vorige nummer geplaatste programma's zijn bovendien wat woorden verwisseld. De volgende woorden moeten worden gewijzigd.

sound in window
pen in play
draw in fast
point in envelope

pot in bank
rsppos in tempo
tron in begin
troff in bend

In de print-out rubriek van Commodore Info nummer 4 staat bij de lichtkrant van de C-16 een verkeerde naam vermeld. De maker is F. ten Boske uit Zeist.

Abonnement op dit blad?

Bel gratis
06-022 42 22

HP Teleservice:
elke dag tot 20.30 uur
(ook in het weekend)

VIA DE PTT OF ONZE SERVICE-DESK:

Escon garandeert u de snelste en meest professionele reparatieservice voor uw Commodore computers.

Een storing in uw microcomputer of randapparatuur? Niet aarzelen, maar direct opsturen naar Nederlands grootste en enige door Commodore geautoriseerde Third Party Maintenance specialist: ESCON. U kunt natuurlijk óók langskomen bij onze service-desk, waar u veelal kunt rekenen op „klaar terwijl u wacht” service. Op verzoek ontvangt u vooraf een prijsopgave. De retourzending per PTT is steeds voor onze rekening, bij langskomen ontvangt u een korting van f 5,50. Op alle door ons uitgevoerde reparaties geven wij 45 dagen garantie.



Commodore

Homecomputers: CBM's, C64, C128, C128D. Business computers: PC10, PC20, Amiga
Randapparatuur: monitors, printers, diskdrives, tape units.



ESCON

ELECTRONIC SERVICE CONTRACTORS BV

Antoniuslaan 1, 3341 GA H.I. Ambacht. Tel. 01858-12766, Telex 29453 resus nl.

Nu óók een PC-reparatiecentrum in Enschede.

Hendrik ter Kuilestraat 173, 7547 SK Enschede. Tel. 053-314535.