

POKE & PEEK!

5 / 1984

Nyt on pelissä iso raha

Eureka!

"Rikas mies jos oisin" voi olla pian muutakin kuin kulunut unelma. Tosiovelat pelinaiset ja -miehet heittäkööt hyvästit bingoille, lottoille, veevitosille sun muille kiertokirjeille. Raha irtoaa nyt tietokonepelistäkin. Ihmeen nimi on "Eureka!". 25.000 punttaa on luvassa sille, joka ensimmäisenä ratkaisee "Eureka!"-pelin mysteerit ja arvoitukset.

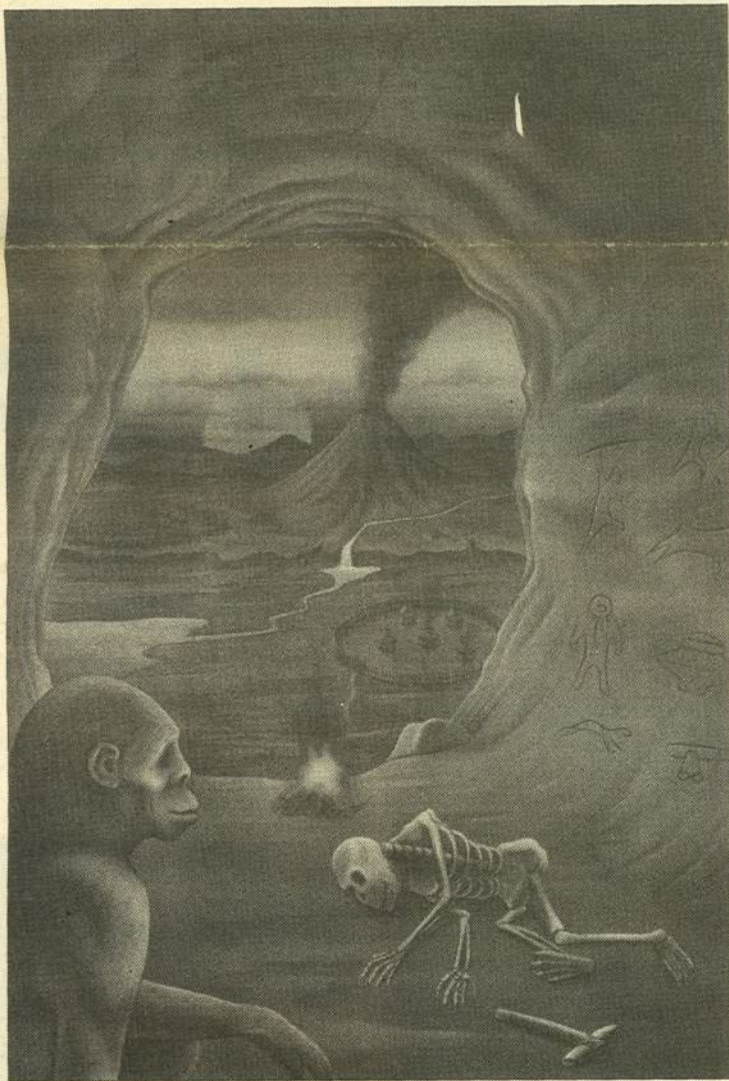
Eureka sisältää viisi seikkailu- ja toimintapeliä. Eureka arvoitus koostuu viidestä historiallisesta aikakaudesta. Tarina alkaa dinosaurusten ja mammuttien ajalta. Kivikaudelta siirrytään Rooman imperiumiin Neron ja hänen gladiaattoreittensa seuraan. Jos selviät hengissä Roomasta, pääset kuningas Arthurin legendaariseen pyöreään pöytään. Arthurin luota joudut suoraan Colditziin. Jos onnistut pakenemaan, pääset vuoteen 1984, jolloin toimit salaisessa palvelussa Karibian merellä.

Kaikki viisi peliä on linkitetty, mutta voit pelata niitä erikseenkin. Pelit on "turboladattu" samalle levykkeelle ja niiden yhteenlaskettu pituus on 250Kt!!

Sankari halki aikojen

Jokaisella aikakaudella olet sankari, joka tekee vaarallisen matkansa aikaa vastaan taistellen. Taitojasi ja mielikuvitustasi käyttämällä selvität ohjelman arvoitukset ja kerrot tietokoneelle, mihin suuntaan on edettävä. Samaa aikaan sinun on tiedettävä, mitä työkaluja tai aseita on otettava mukaan matkalle. Sinun on myös tiedettävä, kuinka paljon ruokaa ja juomaa tarvitset, ja mistä niitä saa.

Otetaanpa esimerkiksi kuningas Arthurin aikakausi. Siellä löydät itsesi ilkeän Sir Malinin hovista. Sir Malin haastaa sinut taiste-



Peli alkaa esihistoriasta.

luun elämästä ja kuolemasta. Mitä teet? Taisteletko, juoksetko pakoon vai lahjoitatko jonkun mukana kuljettamistasi esineistä? Jatkuvasti muuttuvassa pelissä sankarin on toimittava nopeasti.

Salainen puhelinnumero

Pelin mukana tulee Ian Livingstonin kirjoittama, värikuvitettu kirja. Sen kuvitus liittyy oleellisesti ratkaisuihin. Yhdessä kirjan ja ohjelman kanssa sinun on ratkaistava kaikkien viiden aikakauden arvoitus. Jokainen aikakausi antaa sinulle numerosarjan. Numerosarjat yhdistettynä antavat

salaisen puhelinnumeron. Ensimmäinen tähän numeroon soittava voittaa 25.000 punttaa eli noin 200.000 markkaa!

Eureka tekemiseen on kulu- nut noin 10.000 miestyötuntia. 20 hengen työryhmään kuului mm. neljä kuvaamataiteilijaa, kaksi muusikkoa, logiikan professori ja Oscarin voittanut pilapiirtäjä. Työmäärä näkyy grafiikka- ja äänitehosteissa.

Peli julkaistaan Englannissa ja Pohjoismaissa 31.10.84. Jos kukaan ei ole 31.12.1985 mennessä ratkaissut arvoitusta, 25.000 punttaa jaetaan kaikkien Eureka os- taneiden kesken.

Vastaa kyselyyn:

Voita vauhtikassi ja Commodore-tuotteita

Osallistu Poke&Peek! -lehden kyselyyn. Arvomme kaikkien vastanneiden kesken kymmenen vauhdikasta kassia.

1. palkinto Commodoren vauhtikassi + 500 markalla Commodore-tuotteita.
- 2.-10. palkinto Commodoren vauhtikassi

Vastaa seuraaviin kysymyksiin niin olet mukana Commodoren vauhtikassi-kisassa.

Väitämme:

Commodore 64 on maailman suosituin kotitietokone!

a) Olen samaa mieltä b) Olen eri mieltä c) Tahtoisin lisätä seuraavan kommentin

Commodoren laajasta valikoimasta tunnen:

Eniten haluaisin lisätietoja seuraavista koneista:

PET-Commodore Inc./Oy PCI-Data Ab'n osastolla Finn-Consum 84 -messuilla (osasto I 14) esitetään kotitietokoneita sekä viihde- että hyötykäyttöön. Kuinka monta kotitietokoneita löysit?

Arvonta suoritetaan kaikkien niiden vastanneiden kesken, joiden vastaukset ovat viimeistään 15.12.-84 perillä osoitteessa: Oy PCI-Data Ab, PL 148, 65101 Vaasa

Kuoreen merkintä "Commodoren vauhtikassikilpailu".



Kuningas Arthurin hovissa.



Agenttina Karibian merellä.



FINNCONSUM 84

TERVETULO A MESSUILLE

Olemme mukana FinnConsum 84 -messuilla Helsingin Messu- ja Kongressikeskuksessa 16.-25.11.1984. Messut ovat avoinna arkinen klo 12-20 ja viikonloppuisin 10-18. Tervetuloa tutustumaan uutuksiimme osastolle I 14.

PCI PET-Commodore Inc.
Oy PCI-Data Ab

Mikro messuille vaiko messu mikrolle

Ulkomaisten suurmessuilla, kuten esimerkiksi Hannoverin tai Frankfurtin messuilla, on tapana esitellä uutuuksia messukävijöille. Sehän on messujen päätarkoituksin. Nuo messut on tarkoitettu pääasiassa maahan-tuojille ja tukkureille. Siellä he tutustuvat seuraavan kauden tuotteisiin ja voivat aloittaa suunnittelun.

Suurmessuilla esiteltävät tuotteet ovat usein prototyyppisiä, joista kaikki eivät pääse edes tuotantoon asti. Messuilla käy myös paljon kuluttajia, joille jää valitettavan usein väärä kuva joistakin tuotteista. Ihastutaan sellaiseen uutuuteen, joka ei koskaan pääse kaupan hyllylle asti. Asiantuntijat heittävät lisää vettä kiukaalle houkuttelevine lehtijuttuineen.

Valmistajat ja tuottajat käyttävät messutapahtumaa mikroalalla eräänlaisena gallupina. Tehdään ensin kuoret, näppäimistö ja tekniset tiedot. Sen jälkeen keksitään nimi ja tehdään esite. Messuosastolla otetaan ennakkotilauksia vastaan ja kuunnellaan tarkasti ostajien kommentteja. Messujen jälkeen käydään läpi tilaukset ja kommentit. Jos tilauksia ei tule tarpeeksi, mietitään miksi ei tule. Jos esimerkiksi huomataan, että koneen grafiikka ei ole kyllin hyvä, sitä ei ruveta koskaan valmistamaan. Silloin muutetaan kuorta vähän ja lisätään tarpeellinen grafiikka, muutetaan nimi ja painetaan uusi esite. Ja sitten odotellaan seuraavia suurmessuja.

Vasta kun konetta myydään ennakkoon tarpeeksi paljon, alkaa sarjatuotanto. Yleensä uutuuskone ilmestyy markkinoille noin 9—12 kuukautta messuista. Toisin sanoen Hannoverissa maaliskuussa esiteltävää konetta voidaan odottaa markkinoille aikaisintaan joulukuksi.

Kuluttaja joutuu siis odottamaan aika kauan suosikkiaan, jonka markkinoille tulokin on usein varsin epävarmaa. Mikroalallahan on tunnetusti kaikki 'tulossa'. Suomen messuilla ja varsinkin kuluttajille tarkoitetuilla messuilla ei onneksi näin käy. Siellä esiteltävät tuotteet ovat oikeastikin olemassa ja siis ostettavissa. Sehän on kuluttajamessujen tarkoituksin.

Johan Hagström

Puuhamassa mikroilijankaan aika ei käy pitkäksi

Suomessa on nyt Puuhamaa, tarkemmin sanottuna Tervakoskella. Puuhamaa kehitettiin, koska haluttiin tarjota mahdollisuus hauskaan vapaa-ajanviettoon koko perheen kanssa. Teke-mistä riittää urheilusta tietokoneen näppäilyyn.

Puuhamaa on otettu innostuneesti vastaan, kertoo Puuhamaan kehittäjä Erkki Mattila. Ensimmäisenä kesänä Puuhamaassa rikkotiin 50.000 kävijän raja.

Puuhamaassa ei ostella lippuja kuin kerran: alueelle tullessa. Sitten koko päivä onkin pyhitetty puuhailuun. Kaikki alueen toimintamahdollisuudet ovat vapaasti käytettävissä. Erillisiä lippumyymälöitä ja ovivahteja ei ole.

Puuhamaan paikka on Tervakosken vanha saha ympärillään 15 hehtaaria maata ja kilometri puhdasvetistä Alasjärven rantaa. Sahajäljiltä alueella on runsaasti rakennuskantaa.

Puuhamaassa on yli 20 erilaista puuhailun kohdetta. Mieluisimpiin kohteisiin voi aina palata uudelleen niin monta kertaa kuin se viehättää.

Puuhamaassa voi hyppiä trampoliineilla, ajella polkuauto- ja pyörärataa tai meloa kumi- tai polkuveneellä. Jopa kävely vesikengillä veden päällä on mahdollista.

Vesileikit ovat turvallisia myös pienille, sillä alueelle on rakennettu tasapohjainen n. 50 cm:n syvyinen veneilyallas. Isommille on oma uimaranta.

Tietokoneet kaikkien käytössä

Lasten suosikkitoimintoja ovat pallomeri ja ilmamäki — ainutlaatuinen Suomessa.

Alueella on myös pienoishockey, keila-, jousiammuntarata ja ilmaki-vääriammuntarata. VIC-20 tietokoneet ovat vapaasti käytössä samaten kuin soutuveneet rannassa. Kyllä tekemistä riittää koko perheelle.

Puuhamaassa on oma kahvilaravintola ja kioski, mutta huolelta voi tulla puuhamaahan myös omin eväin varustautuneena. Eväät voi nauttia vaikka oikeassa intiaanileirissä. Puuhamaassa on myös useita grillejä, joissa ruokaa voi valmistaa koko perheen voimin.

Puuhamaan vierailijoilla oli muiden toimintojen lisäksi mahdollisuus kokeilla taitojaan Commodoren VIC-20 tietokoneiden parissa. Kaikkiaan kymmenen erilaista peliä olivatkin ahkerassa käytössä koko kesäkauden. Kuten kaikki muukin Puuhamaassa myös tämä toiminta sisältyi sisäänkäyntimaksuun.

"Aluksi olimme huolestuneita siitä, miten laitteet kestävät", kertoo Puuhamaan toimitusjohtaja

ja Erkki Mattila, mutta jatkaa "täytyy kuitenkin todeta, että laitteet ovat toimineet todella hienosti. Normaalia huolto-ym. toimintaa lukuunottamatta ei mitään ongelmia ole ollut".

"TV-pelit olivat yksi suosituimmista toiminnostamme ja käyttö on ollut tosiaan ahkeraa. Kun jokainen perheenjäsen mukavasti kokeilla taitojaan ja päästä leikkiin mukaan", kertoo Mattila edelleen.

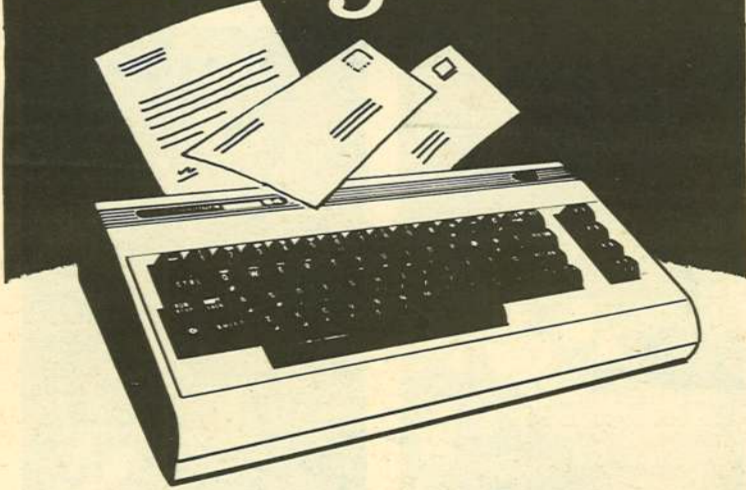
Uutta Puuhamaassa ensi vuonna

"Kesäksi 1985 on ensinnäkin tarkoitus jatkaa yhteistyötä Commodoren kanssa ja eiköhän Puuhamaassa silloin nähdä alan uusimpia tuotteita kävijöiden kokeilutavana. Commodoren kotimikrot ovat vahvasti mukana. Lisäksi vuoden 1985 uutuuksia Puuhamaassa tulevat olemaan alueen sisäinen rautatie, vesiliukumäki, fil-laricrossirata ja pikkutarzaneiden käyttöön esterata. Kaikenlaista muuta parannusta on lisäksi tulossa", lupaa toimitusjohtaja Mattila.

Puuhamaa sijaitsee Tervakoskella Riihimäen ja Hämeenlinnan välillä kolmostien läheisyydessä. Automatkoille Puuhamaan sijainti on keskeinen ja sinne on helppo osata. Matkaa on kolmostieltä alle kilometri.

Puuhamaa on avoinna kesän kaikkina päivinä kello 10—19.

Kirjeitä



Arvoisa toimitus, Syvää halveksuntaa lehtenne "Mikrorikoksesta Makrorangaistus"-artikkelia (ja teitä) kohtaan. Lehtenne pääkirjoitus tuomitsee kaikenlaisen kopioitujen pelien vaihtamisen ja myymisen rikollisena toimintana. Kuitenkin lehtenne takasivun vaihtopörs-sipalstalla myydään ja vaihdetaan kopioituja pelejä ja ohjelmia.

Eikö teidän ensimmäisenä olisi aihetta kieltäytyä tällaisten ilmoitusten julkaisusta, muutenhan tekin syyllistytte rikolliseen toi-

mintaan, toimiessanne kopioitujen pelien ja ohjelmien välittäjänä, kuten muutkin alan lehdet.

Miksi te puututte kopioimiseen ja niiden levitykseen vasta tässä vaiheessa? Asiaan olisi pitänyt kiinnittää huomiota jo paljon aikaisemmin kotitietokoneiden yleistyttä!

Kysyn vain, kuinka tavalinen 'Matti Meikäläinen' olisi voinut tietää, että ohjelmien vaihto on kiellettyä, kun siitä ei ole aiemmin puhuttu???

"Löytyykö palstatilaa"

Vastaus:

Kiitämme kirjoittajaamme kirjeestä.

Kyllä meidän on puututtava laittomien ilmoittajiemme menettelytapoihin. Niin olemme tehneetkin. Tämänkin lehden numerosta on monta ilmoitusta jätetty julkaisematta, koska olemme epäilleet kopiointia. Lisäksi olemme tarkistaneet listat myytävistä peleista ja yhtymän asianajajan kautta tehneet rikosilmoituksia viranomaisille. Poliisikuulustelut ovat täydessä vauhdissa.

Olet kyllä oikeassa siinä, että olisi pitänyt puuttua asiaan aikaisemmin. Puutumme kopiointiin vasta nyt, koska se on yleistynyt viime aikoina hyvin paljon. Sitäpaitsi emme voineet puuttua asiaan ennenkuin saimme varman tiedon siitä, että syyllinen todella saa rangaistuksensa.

Olet myös oikeassa siinä, että asiasta on tiedotettu aivan liian vähän. Olemme varmoja siitä, että pääkirjoituksemme on pistänyt monet kopioijat ajattelemaan syvemmin asiaa. Suomen Laki ei tunne lausetta 'en mä tiennyt, ettei niin saa tehdä...'. Tietomme mukaan ensimmäinen lehti, joka vakavasti puuttui asiaan oli VIK-KI-lehti. Sen numerossa 1/84 kirjoittaa Lauri Hirvonen ansiokkaasti aiheesta. Sama artikkeli löytyy myös Poke&Peek! -lehden numerosta 3/84. Olemme käsitelleet aihetta myös numeron 4/84 pääkirjoituksessa. Tietääksemme muut lehdet eivät ole sen kumminkin ottaneet kantaa asiaan, vaikka syytä olisi. Toivotaan, että laitton kopiointi loppuu ennenkuin tuomioita langetetaan.

Hyvä nimimerkki "Löytyykö palstatilaa", ilmoita toimitukseen nimesi, henkilötunnuksesi ja osoitteesi, niin lähetämme sinulle rahapalkkion kiitokseksi.

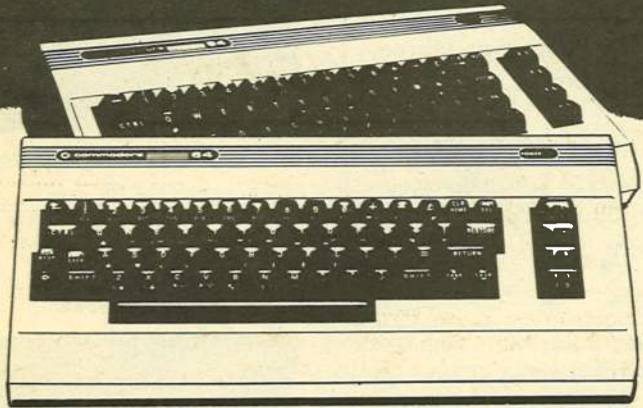
Johan Hagström, päätoimittaja

JASKA



COMMODORE 64 COMMODORE 64

UUTTA!



PET-Commodore Inc. on laajentanut ohjelmistotoimittajiensa lukumäärää. Uusia toimittajia ovat Data-soft Inc, Sega Enterprises Inc. ja Sublogic Corporation. Esittelemme muutamia näiden uusien toimittajien ohjelmistoja.

The Dallas Quest

Dallas Quest vie sinut keskelle Ewingien öljy maailmaa. Seikkailut yhdessä TV-hahmojen kanssa Southforkin maatilalla.

Pelissä olet tunnettu yksityisetsivä, jonka Sue Ellen on palkannut. Tehtävänäsi on etsiä karttakopio, joka esittää Jockin viimeisintä öljylöytöä Etelä-Amerikassa. Jock itse on menettänyt paluumatkalla Southforkiin. Hän on kuitenkin jättänyt kopion kartasta erälle vanhalle ystävälleen, "Chugaluck Jonesille", jonka määrä antaa kopio vain sille, jolla on tietty sormus mukanaan.

Sue Ellen selittää tahtovansa kartan ja sen mukana öljyesiintymät itselleen. Öljyesiintymän raholla hän pitäisi J.R:n kaukana itsestään ja turvaisi pakonsa, jos J.R. tarttuu entisiin metkuihinsa.

Sue Ellen tarjoaa sinulle tuntuvaan korvauksen palveluksistasi. Jos löydät kartan ja palautat sen turvallisesti Sue Ellenille, saat kahden miljoonan dollarin bonuksen.

Sue Ellen antaa sinulle valokuvan "Chugaluck Jonesista", sormuksen ja 500.000 dollaria kuluihin. Tietämättänne J.R. kuuntelee salaa oven takaa keskusteluanne. Joudut lähtemään heti.

Itse peli alkaa tästä. Ympärilläsi on asioita ja tavaroita, joita voit tarvita. Vihjetilasta voit kysellä aina mitä kannattaa tehdä seuraavaksi, tai mitä tavaroita kannattaa ottaa mukaan. Varo J.R:ia!!

Jos J.R. apureineen saa sinut kiinni, peli on osaltasi pelattu. Peli on lopussa, kun ruutuun il-



mestyy suurin kirjaimin teksti "THE END".

Dallas Quest on tekstipeli. Normaalin tekstipelin ominaisuuksien lisäksi Dallas Questissä on mukana myös grafiikka ja ääni — jopa Dallasin tunnussävel. Voit myös tallentaa pelitilanteen ja jatkaa myöhemmin samasta kohdasta.

Peli toimitetaan disketillä. Ewingien rahakkaaseen seuraan pääset 295 markalla.

Buck Rogers

Uusi peli avaruus- ja toimintapeli ystäville. Pelissä olet Buck Rogers, joka ohjaa taistelualusta Zoom -planeetalla. Ohjaat alustasi läpi vaarallisten pylväiden koko ajan tulittaen ja väistellen pieniä ja ketteriä vihollisluksia. Peli vaatii nopeutta ja taitoa. Mutta kaikki tämä on vasta harjoittelua ennen kuin kohtaat vaarallisimman vihollisesi, avaruudessa lymyilevän tukialuksen. Sinun on tuhotava tukialus kahdella onnistuneella laukauksella. Useat eri tasot, erilaiset grafiikat ja upeat äänitehosteet takaavat Buck Rogersille paikan TOP TEN-listalla.



Flight Simulator Commodore 64:lle

Odotettu lentosimulaattoripeli, Sublogicin Flight Simulator II, on nyt saapunut Suomeen. Lataa ohjelma levyiltä ja kuvittele istuvasi Piper 181 Cherokee Archerin ohjaamoon. Edessäsi on täydellinen mittaristo ja ikkunasta avautuu näkymä New Yorkin kentälle. Jos et ole aikaisemmin lentänyt, apunasi on laajat käyttöohjeet. Lentoreititisi on New Yorkin ja Los Angelesin väli. Voit valita laskeutumispaikaksi yli 80 lentokenttää New Yorkin, Chicagon, Los Angelesin ja Seattlen alueilla. Voit myös määrätä lentosään ja -ajan: lennät joko pilvettömällä taivaalla tai pilvessä, päivällä, hämärässä tai yöllä. Koneessa on täydellinen

varustus — VOR, ILS, ADF ja DME-laitteistot. Kun olet mielestäsi täydellinen hävittäjä-ässä, voit mitellä taitojasi ensimmäisen maailmansodan ilmataistelussa. Flight Simulator II toimitetaan levyversiona.

Congo Bongo

Congo Bongossa seikkaillet viidakossa Monkey Plateau -vuorella ja Great Riverillä Congo-gorilla pyydystäen. Pelissä on kaksi erilaista näyttöä, kumpikin kolmiulotteisia, sprite-grafiikalla toteutettuja.

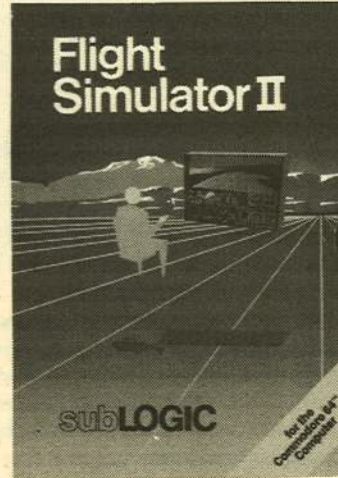
Alussa sinun on kiivetävä Mont Plateau'n huipulle, jossa CONGO istuskelee pyydystäjään odotellessa. Sinulla on kolme elämää. Matkasi voi katketa vuorelta putoavan kookospähkinän osuessaan, voit pudota veteen, luiskahtaa kallionkielekkeeltä tai bonusaika loppuu. Vuori on täynnä viljejä apinoita, jotka yrittävät estää sinua jatkamasta matkaasi.

Toisessa näytössä joudut ylittämään jokea, Great Riveriä. Apuna käytät saarekkeitä, virtahepoja ja kaloja. Peli keskeytyy, kun putoat veteen, joudut kalan syötäväksi, putoat kalan tai virtahevon kyydistä tai joudut vastakkaisella rannalla virtahevon jalkoihin. Kun olet selvittänyt reitin, siirtyy peli automaattisesti seuraavaan vaikeusasteeseen. CONGO BONGO toimitetaan moduulina.

Star Trek

Star Trek-peli on täynnä toimintaa. Olet USS Enterprisesin kapteeni ja sinua koulutetaan tärkeimpään tehtävääsi: suojelemaan valtiotasi sen pahimmalta viholliselta, NOMADilta.

Pelissä on kymmenen tasoa, kutakin tasoa on viisi kierrosta, ja jokainen kierros eri vaikeusastetta. Tuhoa rosvoilevat Klingonit ja uhkaavat antimateriaUFOT:t, ennen kuin ne ehtivät tuhota sinut tai tehdä aluksesi puolustuskyvyttömäksi. Välillä voit pysäköidä aluksesi telakalle, täydentää am-

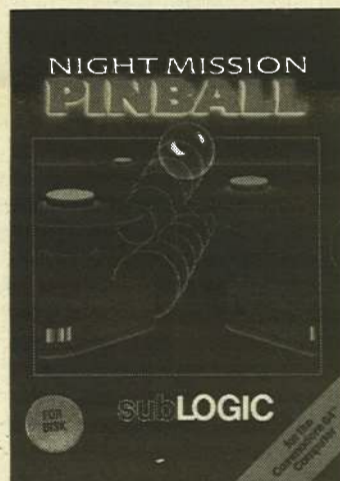


musvarastosi ja korjata vauriot. Mitä pidempään säilyt hengissä, sitä vaarallisempia vihollisia kohtaat. Joudut liikkumaan vaarallisten asteroidikenttien ja hehkuvien meteoriittien välissä. Säästä energiaa ja hio navigointikykyäsi! Valmistaudu kohtaamaan vaarallisin vihollisesi — NOMAD!



Night Mission Pinball

Toinenkin laatupeli Sublogicilta. Grafiikka ja äänitehosteet ovat aivan omaa luokkaansa. Kymmenen eri tasoa ja editori, jolla voit suunnitella aivan oman flipperisi. Kuten aidossa flipperissä, myös Night Mission Pinballia voi pelata useampi pelaaja. Electronic Games-lehden Vuoden Peli. Night Mission Pinball toimitetaan disketillä.



USING-käsky kotikonstein

Seuraavalla ohjelmalla olen jäljittänyt USING-käskyn toimintaa. USING-käskyähän ei VICin Basicissa ole. Ohjelmanpätkä tasaa oikean reunan eripituisille luvuille. Se on vapaasti liitettävissä aliohjelmaksi isompaan kokonaisuuteen.

```
10 FOR I=1 TO 15
20 A=RND(8)+200
30 TR=0
40 PRINT "SEPPÖ"; I; OSUB I; OSUB I
50 NEXT
60 END
10000 TR=INT( (TR+100+.5)*TR/STR$(TR) )
10010 TC=LEN$(TR)
10015 TR=LEFT$(TR,TC-2)+". "+RIGHT$(TR,2)
10020 PRINT TR (20-TC)*TR
10030 RETURN
READY.
```

Olisi muuten mukava saada jostain valmis aliohjelmakirjasto, josta voisi tarvittaessa valita aliruutiineja omiin sovelluksiinsa. Seppo Ikonen, Antto

Olet Seppo oikeassa. Julkaisemme lehdessämme vastakin hyviä aliruutiineja. POKE & PEEKin ohjelmat on muuten suurimmaksi osaksi saatavissa tietopankistamme veloitukselta. Lisäksi jotkut kerhot pitävät yllä omia ohjelmakirjastojaan.

Toimitus.



LUETAAN VIC!

Ota nyt täysi hyöty irti VIC-20:stäsi! VIC-kirjat ovat korvaamaton apu, kun haluat tietää kaiken VIC-20:n mahdollisuuksista. Kirjat sisältävät runsaasti vinkkejä ja ohjeita sekä lukuisia malliesimerkkejä. Hae, lue ja hyödy!



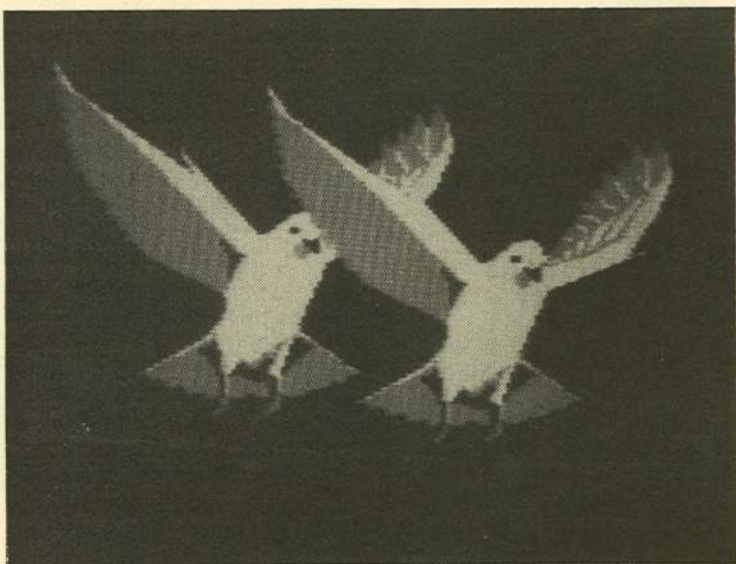
Maahantuoja: PET-Commodore Inc., PL 148, 65101 Vaasa

Mitä tapahtuu, kun graafikko saa mikron?

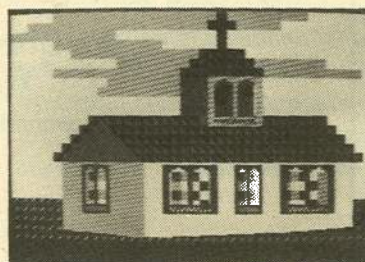


Artikkelin kirjoittaja, Heikki Luhtala, on ammatiltaan AD-suunnittelija omassa yrityksessään. Työssään hän käyttää mm. Commodore 64-tietokonetta ja ohjelmoi vapaa-aikanaan. Tällä hetkellä Heikki asustelee yksikseen, joskaan se ei kuulemma johdu tietokoneesta. Ikää miehellä on 39 vuotta.

Kuvaaja: Jorma Vainio



Grafiikkaohjelmalla voi tallentaa piirtämänsä kuvan levyille, ja monistaa sitä.



Kun Commodore ja graafikko sattumalta kohtaavat, on varmaa että tietokoneen näyttölaitteesta näkyy useammin kuvia kuin tekstiä.

Heikki Luhtala on 39-vuotias tietokonekärpäsen purema yrittäjä. Kahden miehen toimistosta lähtee maailmalle kuvia moneen tarkoitukseen, mm. tietokonekuvia.

Animaatio ja musiikki ovat myös lähellä Heikin sydäntä — niinpä tietokone soittelee kolmiäänisesti jo useita kappaleita animaatioiden lomassa.

Annetaan Heikin itsensä kertoa.

Kaikki alkoi runsaat neljä vuotta sitten. Ystävänä Aulis Manninen, Suomen paras elektroniikkakouluttaja muuten, lupasi tehdä minusta elektroniikon. Hän uhraisi kymmeniä iltoja opettaakseen minulle elektroniikkaa, ja ihme kyllä onnistui.

"Diplomityöni" oli tietokone. Mannisen opetuksen perusteella syntyi sellainen, johon tiedot syötetään ykkösinä ja nollina eli biteinä.

Se oli maailman yksinkertaisin tietokone. Yritin monesti selittää tuttaville sen hienouksia, mutta he katselivat omituinen ilme kasvoillaan komponenttien peittämää piirilevyä kysyen: "Mitä se tekee?"

No, ei se juuri mitään tehnyt, mutta sen avulla ymmärsin todella, mikä on tietokoneen sielunelämä.

En missään vaiheessa kyllästynyt omatekoiseen vaan laajentelin sitä kaikenlaisilla kummajaisilla, tein siihen mm. heksanäytön, laajensin muistia, ja laitoin sen ohjaamaan äänigeneraattoriakin.

Silloin tällöin välähti kuitenkin mielessä, minkälainen olisi oikea tietokone, jolla voisi tehdä jotakin järkevääkin.

Luhtala & Malinen Ky

Ammatiltani olen graafikko, piirtelen kuvia mainoksiin ja lehtiartikkeleihin yhtiökumppanini Leo Malisen kanssa. Yhtiömme nimeksi tulikin pitkän harkinnan jälkeen Luhtala & Malinen Ky, persoonallista eikö totta. Henkilökuntaa yhtiössä on kaksi, joista toinen on tekninen johtaja ja toinen toimitusjohtaja. Ikää yhtiöllä on 2½ vuotta.

Eräänä päivänä mainostoimisto Kimalainen Vaasasta pyysi, että piirtäisimme vapaudenpatsaan käden Commodoren kylkeen. He kysyivät myös, osaisimmeko päällystää Commodoren viisisatasilla. Tottakai me osattiin, ja muutama päivä myöhemmin olikin postissa kuusnelonen odottamassa toimenpiteitä.

Miksi yöt ovat niin lyhyitä?

Ihastuin ikihyväksi kuusneloseen, ja hankin itselleni sellaisen melkein siitä paikasta. Siitä on nyt 1½ vuotta.

Käsite "yön pitkät tunnit" alkoi pian tuntua valheelta, koska aika kului kuin siivillä. Päätin nimittäin, että minusta tulee jonkin

tason ohjelmoija. Aloitin Basicin opettelusta, joka tuntui vaikealta. En antanut periksi vaan yö yön jälkeen yritin laittaa käskyjä peräkkäin. Tulihan siihen sitten joku järki vähitellen.

Enää en juurikaan valvo öitä vaikka mieli joskus tekisikin, sillä terveys menee helposti näissä yöhommissa.

Mihin graafikkoa käyttää tietokonetta?

Olen tehnyt tähän mennessä satoja ohjelmia, joista suurin osa on ns. periaatteellisia ohjelmia, toisin sanoen olen selvittänyt jonkin asian itselleni. Tallennan nämä periaateohjelmat ja käytän niitä myöhemmin jonkin ohjelma-kokonaisuuden osana.

Ensimmäinen varsinainen hyötyohjelmani on laskutusohjelma, joka on ollut käytössä vajaan vuoden. Olen liittynyt siihen myös osoiterekisterin, jolloin asiakkaan yhteystiedot löytyvät helposti jonkun hakusanan perusteella.

Toinen laajempi kokonaisuus on tarkkuusgraafiikkaohjelma, jolla voi piirtää kuvia, tallentaa niitä levyille, yhdistellä ja muunnella. Se käyttää apunaan Simons Basic-käskykäännöstä.

Tällä ohjelmalla on Malisen Leo piirtänyt kuvia mm. TIEDE 2000-lehden ja TELSET UUTISTEN kansiin, ja onpa tämän vuoden Mitä-missä-milloin -kirjassa minun tekemäni lintuaihenen kuva.

Sinifunktion salaisuus

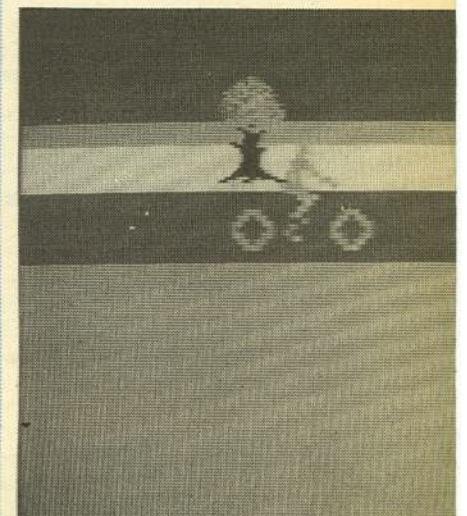
Teen parhaillaan erään mäntsäläläisen pankin ikkunaan tietokoneitaidetta, jonka väliin sijoitetaan muutamia mainoksia. Tämä taide sai alkunsa siitä, kun pyysin kylään erästä tuttavaani, jonka tiesin olevan hyvä matematiikassa. Johdattelin keskustelun siihen (itse olen toivoton tapaus matematiikassa).

Ei kulunut kauaa, kun olimme tietokoneen ääressä, ja hän näytti minulle sinifunktion salaisuuden. Käytin sitten laskennan tulosta antamaan x- ja y-osoitteita plot-käskylle ja huomasin, että monet funktiot ymmärtää, kun tuloksen esittää graafisena käyränä. Ymmärsin jopa integraali-laskunkin, josta en saanut mitään tolkkua, kun tulos oli aina nolla.

Ryhdyin sitten leikkimään matemaattisilla funktioilla ja sain aikaan totisen näköistä tietokoneitaidetta. Käytän usein hyväkseni tietokoneen heikkouksia, esimerkiksi kun viiva poikkeaa hiukankin vaaka- tai pystysuorasta tasosta, syntyy siihen mutkia. Tämä ilmiö antaa oikein käytettynä jännittäviä kuvioita.



Omatekoinen grafiikkaohjelma sallii myös tekstin kirjoittamisen näppäimistöä, haluttuun kohtaan halutun kokoisena.



"Fillari" -animaatioissa on tutkit. Kun istuu junassa ja juna kulkee tuntuu siltä että maisema liikkuu paikallaan. Animaatio on toteutettu spritellä.

Animaatio on kivaa

Minua on aina kiehtonut piirretty elokuva ja animaatio. Olen jopa Malisen kanssa tehnyt ½ piirrettyä elokuvaa; tarkoitan, että olemme piirtäneet puoleenväliin erään "teoksen", joka on sitten jäänyt ajan puutteen vuoksi kesken.

Tietokoneella on huomattavasti helpompaa tehdä animaatioita, koska kuvausaihe jää kokonaan pois. Olen tehnyt lyhyitä kokeellisia animaatioita aika mukavin tuloksien. Spritet ovat suhteellisen nopeita käsiteltäviä Basicillakin. Mielestä on ollut tehdä vähän pitempi juttu, saa nähdä tuleeko siitä mitään.

Tietokone näyteikkunassa

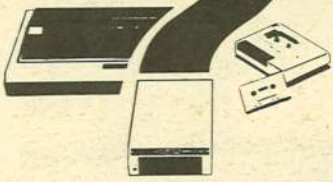
Saatiin kerran Malisen kanssa rautainen ajatus: tehdään animaatio messuille. Uhriksi valittiin eräs asiakkaistamme, komponenttimaahantuoja. Teimme heidän tietämättään mainosanimaation, ja kun se oli valmis menimme esittämään sen heille. Ei mennyt läpi, turhaa työtä. Mutta ei meitä niin helposti lannisteta, valittiin toinen uhri, tällä kertaa optikkoliike. Puhuttiin ne ympäri ja saatiin lupa tehdä jouluaihainen lahjakorttimainos, oli nimittäin joulunalusviikot menossa. Homma tehtiin muutamassa yössä ja vietettiin ikkunalle. Kävimme monena iltana vahtimassa pysähtyvätkö ihmiset katsomaan. Kyllä ne pysähtyivät.

Commodore äänessä

Musiikki on aina ollut jossakin muodossa kuvioissani mukana, tällä hetkellä soittelen hiukan kitaraa. Kerran päätin kokeilla saa-

"Kirkonkellot" -animaatiolla havainnollistettiin monitaajuisten rengasmodulaatio-äänten käyttöä. Kellot kumisevat aidon tuntuisesti. Kuva on rakennettu merkki-grafiikasta ja spriteistä.

Saa kysyä



Simons' Basicin MOB-käskyssä tuntuu olevan jotakin vialla. Käyttöohjeen sivuilla 8-4-8-5 oleva ohjelma ei suostu toimimaan ja häviää koneen muistista heti ensimmäisen RUN-komennon jälkeen.

Teepä ohjelmaan seuraavat korjaukset:

90 DESIGN 0,3840
320 DESIGN 1,3904
700 MOB SET 0,60,0,1,0
710 MOB SET 1,61,2,0,1
820 FOR I=1 TO 20:X=150+INT(RND(1)*50)

Saako Commodore 64:n konekielisiä ohjelmia listauksista näkyviin. Jos saa, niin miten?

Perusversiolla, ilman konekielimonitoria, saa ohjelman näkyviin PEEK-käskyillä, mutta silloinhan arvot tulostuvat desimaalisina. Helpompi on käyttää esimerkiksi Programming Utilities tai Disk Bonus Pack ohjelmistoista löytyvällä konekielimonitoriohjelmalla. Ohjelma on nimeltään SUPERMON. Vaativammalle assembler-ohjelmoijalle sopiva ohjelmisto on ASSEMBLER DEVELOPMENT SYSTEM.

Miten voi estää ladattaessa ohjelmaa kasetilta kuvaaruuden muuttumista siniseksi?

Kuvaaruuden muuttuminen siniseksi kuuluu asiaan. Käyttöjärjestelmä kieltää videopiiriltä keskeytykset latauksen ajaksi, ja koska videopiiriä ei palvelle ei myöskään kuvaa näy.

Miten voi estää listauksen saamista basicohjelmasta?

Varmin tapa on kääntää ohjelma joko Petspeedillä tai DTL-Basicilla. Listauksen voi estää myös komennolla: POKE 775,200. Esto puretaan komennolla POKE 775,167. POKE 808,225 estää STOP toiminnan, STOP ja RESTORE ja LIST -toiminnot. Esto puretaan POKE 808,237 -komennolla.

Miten saa ohjelman käynnistetyksi automaattisesti riippumatta siitä, miten lataus on käynnistetty.

Eräs tapa on käyttää lyhyttä BOOT-ohjelmaa, joka lataa seuraavan nauhalla olevan ohjelman (ns. päällelataus, kts. aikaisemmat POKE & PEEKIT). Jos käytetään kasettiasemaa, niin silloinhan ohjelma latautuu ja käynnistyy painamalla SHIFT ja RUN -näppäimiä samanaikaisesti.

Ilmestykö Programmer's Reference Guide suomeksi?
Näillä näkyvillä ei ilmesty.

Commodore 64:n suomenkielissä käyttöohjeissa sivulla 106 lukee: "Kaikki MAX-pelit ovat mahdollisia CBM-64:lla, koska näillä koneilla on aivan samanlaiset moduulit". Mitä ovat MAX-pelit?

MAX-pelit ovat 64:n pelejä. Commodore MAX oli prototyyppi, joka suunniteltiin tuotavaksi markkinoille samaan aikaan kuin Commodore 64. Suunnitelmasta kuitenkin luovuttiin.

UUTTA 64:LLE

KAIKKI KUUSNELOSESTA

TIM ONOSKO

Kaikki oleellinen tieto kuusnelosesta. Kirja soveltuu erinomaisesti niin kokeneelle käyttäjälle kuin vasta koneen hankkineelle aloittelijalle. Kierreselkä Ovh. 195,-

ALKUSYKSYN UUTUUKSIA

Chris Callender
COMMODORE 64
OHJELMOINNIN OPAS
- HYÖTYOHJELMAT
Ovh. 69,-

Owen Bishop
COMMODORE 64
OHJELMOINNIN OPAS
- PELIT
Ovh. 89,-

Norbert Treitz
COMMODORE 64
OHJELMOINNIN OPAS
- GRAFIikka
Ovh. 89,-

TULOSSA OLEVAT OHJELMAT

MusiCalc + COMMODORE 64
AVAIN MUSIIKIN MAAILMAAN
MusiCalc 1:n avulla hyödynnetään Commodore 64:n musiikkiominaisuuksia. Helppokäyttöinen ohjelmisto korkealuokkaisten sävelmien luomiseen. Koko MusiCalc-"perheen" perusta. Suomenkielinen käyttöohje.
Commodore 64 levyke
Ovh. 495,-

MusiCalc 2
MusiCalc 2 muuttaa säveltämäsi musiikin tavalliseksi nuottikirjoitukseksi.
Commodore 64 levyke
Ovh. 345,-

MusiCalc 3
Ohjelmoi Commodore 64:n näppäimistön käyttäjän mieleiseksi koskettimistoksi.
Commodore 64 levyke
Ovh. 345,-

MusiCalc Template 1
Lattariytymisiä pohjasävelmiä joita voi sovittaa MusiCalc 1:n avulla mieleisikseen.
Commodore 64 levyke
Ovh. 245,-

MusiCalc Template 2
Rockrytmisiä pohjasävelmiä edelleen sovitettavaksi.
Commodore 64 levyke
Ovh. 245,-

YLEISURHEILU
Jännittävä, korkealuokkainen ja mielenkiintoinen peli Commodore 64:lle. Poikkeaa olenaisesti VIC-20 yleisurheilupelistä.
CBM 64, kasetti tai levyke (vaatii joystickin)
Ovh. 175,-

RAHARUHTINAS
Ensimmäinen suomenkielinen seikkailupeli, jossa tekstin lisäksi on hyödynnetty Commodore 64 grafiikkaa.
CBM 64 kasetti tai levyke
Ovh. 175,-

LASTEN OPETUSPELIT
Monia hyödyllisiä taitoja hauskasti opettavia pelejä. Sovellutvat 5-10 vuotiaille.
Commodore 64, kasetti
Ovh. 155,-

BASIC-KÄÄNTÄJÄ
Tehokas ohjelmoijan työväline. Kääntää yleisimmät basic-käskyt konekielille.
Commodore 64 tai VIC-20, levyke
Ovh. 325,-

KAUPOISSA
PUOLESSA VÄLISSÄ
MARRASKUUTA

AMERSOFT

Amersoft on Amer-yhtymän viestintäteollisuusryhmään kuuluva mikrotietokonekirjallisuuden ja mikro-ohjelmien tuottamiseen erikoistunut yksikkö.



Kaikki ketjuttamisesta

Jos olet joskus yrittänyt ladata ohjelmallisesti toista ohjelmaa, olet varmaankin huomannut muuttujien katoavan uuden ohjelman lataamisen myötä. Tuohon ongelmaan löydät ratkaisun tästä artikkelista. Kerromme sinulle, miten voit ketjuttaa ohjelmia niin, että muuttujat arvoineen ovat turvassa siirtyessäsi ohjelmasta toiseen.

Olet kirjoittamassa ohjelmaa,

joka on käymässä yhä suuremmaksi ja suuremmaksi. Lopulta kone ilmoittaa tylsasti:

OUT OF MEMORY

Mitä tehdä? Alat lyhentää ohjelmaasi, etsit tuntikaupalla poistettavia tai muuten lyhennettäviä rivejä saadaksesi ohjelman mahtumaan kerralla koneen muistiin. Aina ei sekään auta.

Varsin usein ohjelmissa on osia, joita tarvitaan vain kerran ja monesti ne sijaitsevat vielä ohjelman alussa. Tällöin voidaankin ladata pelkästään kyseinen ohjelman osa ja sen suorittamisen jäl-

keen ladataan seuraava osa tai loput ohjelmasta. Voidaan siis jakaa kokonainen ohjelma pienempiin osiin, joita sitten haetaan massamuistista tarpeen tullen. Tässä on menetelmämme periaate, joka takaa muistin riittämisen vaikkapa VICillä suurempienkin ongelmien ratkaisussa.

Monet tietokoneet mahdollistavat tämänlaisen toiminnan. Itse asiassa onkin vain kyse LOAD-komennon sijoittamisesta ohjelman loppuun, jolloin keskusyksikkö itse hakee massamuistista seuraavan ohjelman ja aloittaa suorituksen uuden ohjelman ensimmäiseltä riviltä. Menetelmää

kutsutaan ohjelmien ketjuttamiseksi.

VICillä ja 64:lla ketjuttaminen on mahdollista. Ehtona on kuitenkin, että uusi ohjelma on vanhaa lyhyempi. Ole silti varovainen: vaikka ketjuttamisen yhteydessä mikään muuttuja ei häviä, niiden sisältö voi oudosti muuttua. Näin saattaa käydä, vaikka ladattava ohjelma onkin pienempi kuin lataava. Jotta voit olla varma ketjutuksen onnistumisesta, menettele näin: määrittele aina uuden ohjelman alussa uudelleen ne muuttujat, joita kyseinen osa tarvitsee. READ-DATA-rakenne on nopea uudelleen

määrittelyn toteuttamisessa.

Aina ei täämäkään menettely riitä. Useinhan ladattava osa käyttää sellaisia muuttujan arvoja, joita koko edellinen osaohjelma on laskenut, joten niiden on oltava valmiina koneen muistissa. Tällaisissa tapauksissa täytyy ottaa käyttöön seuraavanlainen menettely.

Kirjoittaessasi osaohjelmia tutki jokaisen pituus erikseen. Sen voit tehdä seuraavasti:

PRINT PEEK(45),PEEK(46)

Saat vastaukseksi kaksi lukua, jotka kertovat osoitteen, mihin Basic-koodi loppuu ja muuttujille varattu tila alkaa. PEEK(45) antaa vähiten merkitsevän osan ja PEEK(46) eniten merkitsevän osan. Jos jokin ohjelma on pidempi kuin ketjun ensimmäinen osa, sinun on ensimmäisessä ohjelmassasi muutettava muuttujille varatun tilan alkupaikka pisimmän ohjelman mukaiseksi (muistipaikat 45 ja 46), jonomuuttujille varatun tilan alkupaikka samoin pisintä ohjelmaa vastaavaksi (muistipaikat 47 ja 48) ja myös jonomuuttujien loppuosoin pisimmän ohjelman mukaiseksi (muistipaikat 49 ja 50). Toki voit muuttaa kyseisiä muistiosoitteita suuremmiksi. Tärkeintä on, että muutokset ovat ehdottomasti ensimmäinen asia, jonka sijoitat ketjun ensimmäisen ohjelman alkuun. Eri ohjelmien pituuksia tutkiessasi on hyvä tietää että se ohjelma on pitempi, jonka muuttujamuistin osoittimen eniten merkitsevä osa on suurempi (siis PEEK(46)). Jos eniten merkitsevä osa on sama, ratkaisee pituuden vähemmän merkitsevän osan (PEEK(45)) suuruus. Seuraavassa kaksi esimerkkiohjelmaa.

Esimerkkiohjelma 1 lataa itseään pitemmän esimerkkiohjelman 2. Kyseinen esimerkki on tehty 64:lla, mutta jos teet sen perusVICillä, sijoita POKE-käskyihin 8 tilalle 16. VIC + 3KRAM edellyttää muutoksen 8:sta 4:ksi. VIC + 8KRAM (tai enemmän) vaatii 8:n tilalle luvun 18.

Esimerkkiohjelma 1

1 POKE 45,16:POKE 46,8:POKE 47,16:POKE 48,8:POKE 49,16:POKE 50,8
2 PRINT PEEK(45),PEEK(46)
3 END

Esimerkkiohjelma 2

1 PRINT "TESTE: A PROGRAM WHICH IS SUPPOSED TO BE SHORTER THAN TESTE"
2 GOTO 10
3 PRINT "BA"
4 END

Sinulla voi olla myös muuttujia, joita et halua siirtää ohjelmasta toiseen. Tällöin voit jättää poukkaukset siihen vaiheeseen, jota edeltävät muuttujat haluavat jättää siirtämättä. Tämän jälkeen et voi käyttää alkuosan muuttujia ollenkaan. Ole tarkkana näissä asioissa; viisainta lienee siirtää aina kaikki muuttujat eli laita poukkaukset alkuun. Vielä yksi asia. Kun teet ohjelmiisi muutoksia, muista aina tarkistaa onko ketjun pisin ohjelma edelleen sama tai saman pituinen.

Lähde: Compute

Kaikki riippuu postimerkistä

Emme lunasta lähetyksiä, joista ei ole maksettu säädettyä postimaksua. Siis saamasi julkisuus on postimerkistä kiinni. Ethän siis unohda merkkiä.

Julosta Commodorella!

*Sijoita viisaasti.
Maailman suosituimpaan kotitietokoneeseen.*

COMMODORE 64

POWER PLAY

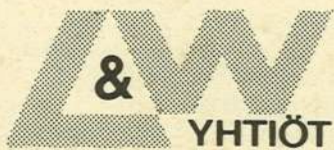
Commodore 64 hintaan **2995,-**

3 peliä, joystick- ja paddle-peliohjaimet sekä Commodore Bag yhteishintaan **495,-**

Tyylikkään Commodore Bagin voit ostaa myös erikseen hintaan 195,-

commodore COMPUTER

Maahantuoja: PET-Commodore Inc., PL 148, 65101 Vaasa, puh. (961) 113 611, Commodore Electronics Ltd:n valtuuttama maahantuoja Suomessa.
Jälleenmyynti: Info-liikkeet, Expert-liikkeet, Xerox Storet, Musta Pörssi-liikkeet, Wulff-liikkeet, Station-myyvälät sekä muut valtuutetut Commodore-jälleenmyyjät kautta maan.



L&W-Yhtiöt on noin 140 henkilöä työllistävä yritysryhmä, jonka päätoimiala ulottuu kulutuselektronikasta tietojenkäsittelyjärjestelmiin. Näillä nopeasti kehittyvillä aloilla L&W-Yhtiöt ovat osoittaneet poikkeuksellisen voimakasta kasvua. Vuoden 1984 myynti tulee ylittämään 140 mmk.

Oy PCI-Data Ab/PET-Commodore Inc. kuuluu itsenäisenä yrityksenä L&W-Yhtiöihin.

POKE&PEEK on VIC-20- ja Commodore 64-mikrotietokoneiden käyttäjien harrastajalehti, jota Commodore-tietokoneiden maahantuoja Oy PCI-Data Ab julkaisee. Lehti ilmestyy kuusi kertaa vuodessa kahdeksansivuisena tabloid-lehtenä. Painos on 50.000 kpl.

POKE&PEEK tarvitsee kehittäjäkseen tietokonealasta kiinnostuneen idearikkaan

päätoimittajan,

joka yhdessä toimitusneuvoston kanssa luo linjat lehdelle, kirjoittaa juttuja sekä kokoaa ja stilisoi aineiston.

Hakijan toivotaan tuntevan tietokonealaa, omaavan teknisen tai kaupallisen koulutuksen ja kyvyn ja kiinnostuksen lehden toimittamiseen. Alaa tunteva toimittaja tai tiedottaja sopii tehtävään hyvin.

Yhtiömme tarjoaa:

- itsenäisen ja haasteellisen tehtävän
- nuorekkaat ja innostuneet työtoverit
- mahdollisuuden työskennellä uusinta teknologiaa edustavien tuotteiden parissa kehittyvässä organisaatiossa
- kykyjä vastaavan ansiotason

Lisätietoja tehtävästä antaa toimitusjohtaja Grels Westman ja tiedottaja Ursula Lehtivuori, Oy PCI-Data Ab, puh. (961) 113 611. Hakemukset ansioluetteloineen (ilman työtodistuksia), työnäytteineen ja palkkatoivomuksineen 26.11.1984 mennessä allaolevaan osoitteeseen:

PCI PET-Commodore Inc.

Oy PCI-Data Ab

PL 148, 65101 VAASA

