

# ÁROK PARTY 2000 ..ha zajt akartok...



Valami piát ígértél, nem?!



Csússz áramtógép



A sátrak...itt még álltak :-)



Cargo at night



Mit nyertem?



Akik nem adtak fel a versenyt



Poison hirdeti az ígét



Egy boldog nyertes



Amit már Edhellon sem bírt idegekkel



PC és C64 scener egész jól elfér egymás mellett?!



A géppark...Amiga a kamera mögött!



augusztus 4-6., Ajka

A Magyarországi Commodore 64 Rajongók Magazinja | 4. évfolyam | 6. szám <http://singularcrew.hu>



- \* hardware
- \* software
- \* tesztek
- \* scene



Street Rod



2 nap 4 óra



Newcomer (5.)



Raid on Bungeling Bay



3-4  
5-6  
7  
8-11  
12-16  
17  
18  
19  
19  
20  
21  
22-23  
24  
24  
25  
26  
27  
27

## Hírek Játékleírások

Street Rod  
Raid on Bungeling Bay  
Newcomer (5. rész) - a kaland folytatódik  
2 nap 4 óra

### Teszt

Back In Time 2 - Chriss újra nagyot alkotott  
64HDD - az új rabszolga

### IDE64 hírek

Hardware: Lightpen sajátkezűleg  
**Mi mennyibe kerül?** - kis piaci körséta  
**Megszóla a C64** - pár szó a digitális hangokról  
Scene

Árok Party - egy élménydús nyár  
a Commodore tudás vetélkedő kérdései

### HVSC sarok

Tragacsderbi - egy más szemlélet  
Demológia  
Partyradar  
Levelesláda

# TARTALOM



## Sziasztok!

Vége megint egy nyárnak (egy ősznek?) és már vagy 3 hónap is eltelt, amióta utoljára olvashattatok Commie Inside-ot. Persze biztosan volt sok más fontos dolgotok a nyáron, nekünk is mozgalmas volt ez a pár hét „szabadság” (már akinek ez szabadság volt, ugye?!). Lesz is miről mesélni - de most aztán szinte egyik pillanatról a másikra vagyunk kénytelenek újra alkalmazkodni a főnökök/tanárok hóbortjainak. Persze közben elérkezettnek láttuk az időt arra is, hogy újabb lapzártát csináljunk. Az eltervezett cikkdömpingünk egy részét sikerült megint teljesítenünk, de ahhoz, hogy a tartalom tökéletes legyen, biztosan kellett volna várnunk még egy pár hónapot... Ezt persze már úgysem bírtátok volna ki, így a tervezettnél egy kicsit karcsúbb számot forgathattok. Félni azonban nem kell, most is lesz miről olvasni és a következő számban pótoljuk a mostani hiányosságokat is!

A tartalomról nem kívánok most hosszabb fejtegetésekbe kezdeni, a fenti tartalomjegyzék azt hiszem bőven elegendő az olvasási kedvetek felcsigázására... de mit szóltok a szép, színes borítóhoz? Azt hiszem egy ilyen minőségű, támogatás nélküli újságot nem igen fogtok mostanában forgatni! A rosszmájúaknak megjegyezném, hogy a másolási költéségekben ez nincsen benne...ez bonus! :-)

PSN

## Commie Inside 6 - 2000/3. szám

Az Ajkai Commodore 64 Klub magazinja

**Kiadja:** Singular Crew & Magic 6 Drunken

**felelős kiadó:** az nincsen, mé', kell?

**borító:** Cyclone/Crest

(Symposium Mekka 2000, 1. hely)

**design & összehányás:** Poison

### további készítőik:

Leon&West - játékok oldalak

Soci - programozás, IDE64

TGM - konzol részleg

Cargo - scene, musax, posta

Gary, Victory - leírások

### elérhetőség:

Commodore 64 Fan Club

8448, Ajka, Bakony u. 33.

<http://singularcrew.hu>

<http://c64.rulez.org/ci>

[poison@c64.rulez.org](mailto:poison@c64.rulez.org)

## FIGYELEM!

Mindenki, aki leírással, teszttel vagy bármilyen publikálható cikkel támogatja az újság alakulását, a cikkét tartalmazó számot ingyen másoljuk! Szóval cikkírára fel!

## [Party Radar]

### ZOO

(2000. November első heteiben, Finnország)

Sajnos az időpontot kívül nem tudunk további infókkal szolgálni, de nagy valószínűséggel elegendő meglesni a tavalyi invitációt, illetve kontaktolni valamelyik szervezőt. ([temp\\_damage@hotmail.com](mailto:temp_damage@hotmail.com), [galactus@mail.com](mailto:galactus@mail.com)) Ez egy csak C64 találkozó.

### X 2000 - The Reunion

(2000. November 17-19., Hengelo, Hollandia)

Hollandia szinte egyetlen, ám annál nevezetesebb scenetalálkozója. A szervező csapatok neve máris eleget elárul a rendezvény minőségéről: SCS+TRC és XENON. A Comparadell ellentétben ez CSAK C64 party. Jegyeket lehet előrendelni (érdemes, mert limitált a létszám), de fizetni majd úgy is helyben kell. A belépő ára 125 fl. lesz (kb. 60USD) ami talán egy

kicsit soknak tűnik elsőre, de ez tartalmazza az étkezést, italokat, kávé, fekhelyet és fürdőt is. A partyt különösebb tiltások nincsenek, Hollandiához híven a fű is megengedett. Kapunyitás pénteken 19 órakor, zárás vasárnap 12-kor... Térképért érdemes felkeresni az X98 party honlapját!

### The Party 10 - Back to the Roots

(2000. December 27-29., Aars, Dánia)

Újra lesz The Party. Ugyan visszaesett a második legnagyobb scene-találkozóinak járó címzetes helyre, jelentőségét azonban nem veszítette el. Sőt! Most, hogy a 10. alkalommal kerül megrendezésre, talán a látogatottság is nagyobb lesz, mint az elmúlt években. Minden esetre buszokat már most szerveznek Európaszerte...

A különböző honlapok elérhetőek a COCOS party oldaláról:  
<http://www.aniston-park.de/cocos>

## @mail

ejtsd: szí-méil

Hello minden kedves Commodore fun-nak!  
Próba jelleggel ezennel megnyitom a Commie Inside posta-fiókját, az olvasók fórumát, a magazin hasábjain kialakított üzenő jellegű oldalakat: a C-mail-t.

A rovatot én ( Cargo ) fogom vezetni, és igyekszem minden kérdésre válaszolni amit a lapnak szegeztek, legyen az bármilyen terület a C64-en. Hiszen körül vagyok véve jobbnál-jobb szagemberekkel. :)  
**(Akkor itt az első kérdés: miért pont fun? ...meg különben is mi az, hogy méil? - Poison)**

Jelenleg is kapunk kritikákat, javaslatokat, és ezért ezer köszönet a lelkes levezlőroknak. Ami újdonság, hogy a kérdéseket az email címemre is írhatjátok ( [cargo@c64.rulez.org](mailto:cargo@c64.rulez.org) ), vagy nyíltan megkérdezhetitek a C64Fórumon.

Addig is, amíg nem leptek

el minket hozzászólásaitokkal, felfedem, hogyan is lehet hozzájutni a magazinhoz. Ha e témához kapcsolódva lenne kérdésetek: Írjatok ezerrel!

A lap megrendelése nagyon egyszerű. Megírjátok egy e-mailben, postai úton vagy telefonon, hogy pontosan mely számokra lenne szükségetek, és mi vesszük az adást. Természetesen ne feledjétek ráírni a

ejtsd: szí-méil  
Ez itt a Commie Inside általános témájú levelesládája, mindeféle örült témájú levél közléséhez.

Rovatvezető: Cargo/Singular Crew  
[cargo@c64.rulez.org](mailto:cargo@c64.rulez.org)

levélre a címeteket, különben nem tudjuk postázni a magazint. **(Pénzt küldhettek névtelenül is :- ) - Poison**  
Azonban mindenkit biztosítok róla, hogy a pénz beérkezéséig nem tudunk postázni. Az új számokat a megjelenés után egyből küldjük, míg a régebbi számok sokszorosítására egy kicsit mindig várni kell. Sajnos magánszemélyek vagyunk korlátozott szabadidővel.

A pénzt küldhettek a következő címre: Guzslován Gábor, Ajka 8448, Somló u.31.

Egy magazin ára 200 HUF+50 a postaköltség. Azt hiszem, nem egy hatalmas ár, amelle

hogy a magazin persze szabadon terjeszhető, sőt! Kérjük, amennyiben van rá lehetőség, te is segíts terjeszteni! Szeretnénk elérni, hogy minden szám forrása elérhető legyen a [c64.rulez.org/CI](http://c64.rulez.org/CI) oldalon. Remélem mire ez a szám megjelenik, már problémamentesen működik ez az oldal is. :)

Amit szeretnék még kihangsúlyozni, hogy annak, aki a Commie Inside-ba cikket küld, annak a következő számot ingyen megküldjük. Jó lenne, ha egy olyan magazint vehetnétek mindig kézbe, amit Ti magatok is alakítottok, és így azt közösen formálhatnánk!





# D... E... M... O... L... O... G... I... A...

A mostani rész kissé rendhagyóra sikeredett. Az igazság szomorú, sajnos a Commie Inside 5. számának készítése alatt tudomásunk szerint sehol nem rendeztek partyt, így aztán bemutatni sem lenne mit, ha nem hagyatuk volna ki az előző számból a Symposium Mekka találkozój nyertes anyagát a Deus ex Machina-t a Crest csapatától. Most, hogy csupán egyetlen anyagból szemezgetünk, igyekszünk nagyobb vizuális élményt adni a lapokon.

A Deus Ex Machina az a demo, aminek minden partja kőkemény kód. Én csak látom az effektet, de a mögötte dolgozó program működése már minden, csak nem tiszta. Nem értem, hogy a C64 miként képes arra, amit látok. Úgy tűnik, hogy Crossbow és Graham azt hozzák ki a "Big Breadbox"-ból, amit csak akarnak, legyen az akár a lehetetlen is.

A egész demo szépen ki van időzítve a zenéhez, méghozzá nem is akármilyenekhez. Jeff és Drax művei dolgoznak a fülünkben a demo alatt. Jó részük igazán lendületes alkotás. Ami a designt illeti, le a kalappal ismét Deekay és Mermaid előtt. Lehet, hogy a csapat nem nyomja meg annyira a képi hatást, mint mások mondjuk a Last Reactor 3-ban vagy a Negative Vibrations-ben, de az effektek mindegyikének nagyon jó a levelezése, a felhozatala, és tökéletes a hard kód melletti körítés.

Már az alapképernyő lebontása is azt az érzést kelti, hogy itt valami nagyon állati készülődik. A ritmusra villogó képernyő után feltűnik az első part, ahol megtudhatjuk a szereposztást, és azt is, hogy a nagy kóderpáros fittyet hány a keret létezésére. (Próbáljátok ki, hogy mi van akkor, ha kicsit „kiszínezitek” a képernyőt az indítás előtt. Ezt a kis hidden dologt Leon találta meg...) Majd a demo felhívja a figyelmünket arra, hogy "Big Breadbox is watching you!". )

Ezután egy lazább ( :)) ) multi plazma következik, amit

demonstrálnak több színben is.

Ha eddig még nem döbbszünk volna le, akkor jön egy kis sakktabla-zoomer, ami egy idő után, mit ad isten, még forog is, és persze ezt a nem kis effektet meg kellett még fejelní egy szöveggel és a zoomer felett. Csak így lehet teljes.

A következő partot még egyszer láthatjuk majd a demo második oldalán, csak más texturával. De hogy minek is kell a textúra? Hát mert ez egy több mint állat egészségképernyős zoomer. Talán majd a következő Crest-Oxyron demóban forogni is fog! :)

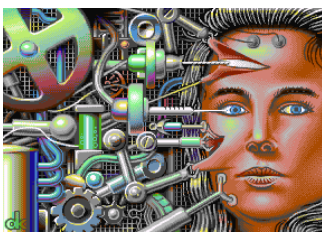
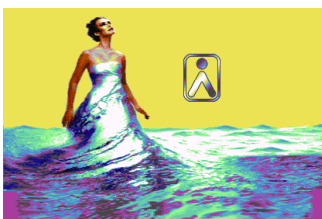
Aztán egy újabb nagyon dögös plazma után láthatunk egy ismételt multi partot ( egyébként nagyfelbontásos effektek, 4x4, 8x8, dithes trükkök egyáltalán nin-csenek a demóban ), amelyben egy nagyon gyönyörű interferenciát láthatunk, és még csak most vagyunk a felénél. Természetesen a Turn Disk parton is lehet min bálunni.

A második oldalon a Crest kimondja a nagy igazságot, hogy Emulator SUXX! Meg is köszönik a skacok, hogy eredeti C64-en tekintetem meg a demojukat. :) (Ha találkoztál az emulators suxxx-szal, akkor jó lesz, ha gyorsan beszerzel egy igazi C64-et!!!)

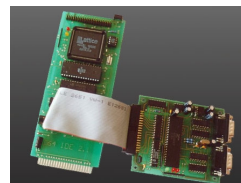
A második oldal első padlóakardése egy kólásdoboz forgató, ami a dobozt mozgatja egy kicsit, majd torzítja Y irányban, és végül megdolgozza egy kis FLD-vel. Ez már több, mint profi! Majd a jól ismert multi zoomer-t tekinthetjük meg más texturával. A vége előtt persze még tartogatnak egy kis kódtanfolyamot. A Dawnfall-ból jól ismert y irányba forgatott multi 3D alakzatok következnek...16 színben, és ugyanolyan sebességgel!! (C128-on az effekt még egy kicsit gyorsabb) Az upscroller környékén Mermaid gyönyörű multi képeivel csökkenthetjük a pulzusunkat.

Az biztos, hogy igazán fantasztikus stuff, amely nagyon sokáig etalon lesz még, bizonyítván a C64 és Crest-Oxyron csapat tudását.

Cargo

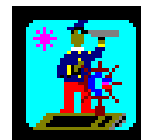


# HÍREK



A nyár folyamán az IDE64 alapját képző IDE-DOS teljes fejlesztése Kajtár Zsolt (Soci) kezébe került. Az augusztus végi 0.87-es béta verzió már támogat teljes ISO9660/Joliet formátumú CD-k olvasását, így tölthetünk róla, használhatók a plugin-ek, és minden winchester-en futó program fut CD-ről is. A kártya új setup-ot kapott, és több hiba is javítva lett a kódban. Közben kiszivárgott, hogy Josef Soucek újra nekiállt az MP3 lejátszó kártya fejlesztésének, amit remélhetőleg hamarosan tesztelhetünk. (Már létezik teszt verzió, amin a 96Kbit/sec-es MP3-ak tökéletesen futnak!)

<http://pages.hotbot.com/family/coplin/c64-proj.html>



<http://www.come.to/ide64>  
<http://c64.rulez.org/singular/ide64aware>



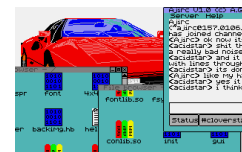
Sokan panaszkodnak az IDE64 igencsak borsos ára miatt, nekik jó hír, hogy egy újabb alternatíva van születőben: a Nicholas Coplin fejlesztette 64HD nevű program és egy X1541 kábel segítségével a PC-nket CBM kompatibilis meghajtóként kezelhetjük. A jelenlegi (0.6a) verzió segítségével elérhetjük PC-nk bármely meghajtóját. Ez a megoldás az Atari felhasználók körében már igen-csak hétköznapiak számít. A

<http://pages.hotbot.com/family/coplin/c64-proj.html>

<http://sta.c64.org/sc.html>

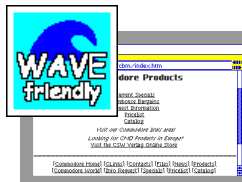
Egy, a július végi Flag partyn tartott beszélgetés eredménye képpen megegyezés született, miszerint a NEWCOMER című játék megjelenése után készül egy IDE64 CD-s verzió is. A korong tartalmaz majd egy új indítóflet és az eredeti lemezek image (D64) verzióit (így az más gépeken is játszható marad emulátor alatt!) Erről még majd a későbbiekben tájékoztatunk benneteket, addig is tov'bbi infókat kaphatok (a CD verzióval kapcsolatban is) a játék honlapjáról!

<http://c64.rulez.org/newcomer>



A nyár folyamán megszületett a JOS grafikus felülete. Ez az ingyenes, szabad forráskódú SCPU-s, multitask operációs rendszer már korábban is kitűnt a hálózati támogatásával, de most végre nem csak textképernyőn lesz élvezhető az IRC (Internet Realy Chat) és a filekezelő felülete is kézreállóbb. Mellesleg full IDE64 kompatibilis.

<http://sweetcherry.com/jol64>



Megjelentek az első WAVE FRIENDLY oldalak az interneten. A Maurice Rendall fejlesztette internet-csomag Wheels (GEOS) alatt fut, az aktuális tesztverzió telnet-et és grafikus browsert támogat, de tervbe van véve pop3 és smtp.pop3 mail-rendszer alapú levelező program is. Csak Colin Thomson oldalain találhatóunk híreket az aktuális fejlesztésről, ugyanis Maurice-nak állítólag még arra sincsen ideje a fejlesztés mellett, hogy saját honlapját frissítse. A program igényeiről csak annyit, hogy SCPU+1Mb RAM-on már elfut, de inkább min. 4Mb RAM ajánlanak hozzá. A program ingyenes lesz (a Wheels-t kell megvásárolni), és az első tesztverzió most már akár le is tölthető és kipróbálható!

<http://videocam.net.au/~colinjt>



Az előbbiekhöz kapcsolódó hír, hogy a FAIRLIGHT csapat elkészített egy HTML olvasó programot, amely bármilyen alap felszereltségű C64-en elfut. Az olvasó (64'er HTML reader) persze csak OFFLINE módban működik, vagyis nem képes közvetlenül az internetről leszedni a szükséges file-okat, hanem azokat előzőleg nekünk lemezeire kell menetünk. Soci jóvoltából a programnak rögtön megjelent az IDE64 patchelt verziója is. Érdemes kipróbálni, mivel az előző számban említett Hyper-Link-nél százszor jobb.

<http://c64.rulez.org/singular/ide64warez>



Kapható Reyn Owenhand "NEXUS 6581" nevet viselő CD-je. A lemez jórészt a nagyszerű Last Ninja sorozat feldolgozásaiából készült, de megtalálható rajta több más híres játék remixe is. A C64 Audio (GB), vagy a G064 (D) honlapjáról internetes megrendelés formájában rendelhető meg az album. (a Back In Time 1-2 és más remix CD-k is!)

<http://c64audio.com>  
<http://go64.c64.org>

Újabb fejlődési határközhöz ért az André Fachat építette Gecko nevet viselő számítógép. Ez egy 6502-es processzorágon fejlesztett gép, illetve



operációs rendszer (GeckOS), amely jórészt kompatibilis a C64-el is. Most már az I/O eszközök kapcsolási rajzai is publikusak (SCSI, floppy, serial, stb.). A GeckOS egyébként egy multitask oprendszer, amely támogat dinamikus memória-kezelést, relokálható programokat, library-eket és internet hozzáférést is.

<http://www.6502.org>

A Novaterm név biztosan ismerősen cseng azoknak a fülében, akik már gondolkodtak azon, hogy a gépüket valahogy az internethez csatlakoztassák, vagy esetleg meg is tették. Sajnos a program írója a továbbiakban nem kívánkozik azt tovább fejleszteni, de a 10-es számú bétaverziót teljesen szabadá tette, így azt forrással együtt bárki ingyen letöltheti. (Csak halkán jegyeznék meg, hogy a 9.6-os verziószámú jogtisztá programcsomag 60 német márkába kerül, ami azért már elég jelentős összeg ahhoz, hogy inkább ezt töltsük le...)

<ftp.exilight.com/novaterm/>



Újabb 4 játékost (4 player adapter!) támogató program megjelenését harangozta be Jakob Voos, a Protovision programozója. A Pac It! névre keresztelt program a régi Pac Man egy tuningolt verziója, melynek a preview verziójában máris kipróbálhatunk jónéhány pályát és extrát. Az eredeti játék sok poénal és új ötlettel lett fűszerezve, így semmiképp

sem unalmas. (A 4 player adapter kapcsolási rajza már teljesen publikus!)



Bár a Commie Inside különkiadásában számot adtunk róla, hogy megjelent a Metal Warrior 2 részének egy preview-ja, a végtermék nem ért el hozzánk. Azonban itt a 3. rész előzetese, ami minden eddigi várakozásunkat felülmúlta! Ebben a részben már 3 szereplővel próbálhatunk nekivágni (egyszerre!) a feladatnak. Ami elsőre szembetűnő volt, az az, hogy az időnek megfelelően változik a háttér (este sötét van!), de az eddiginél jóval szebb kidolgozású grafika is említést érdemel. Mindenképp nézzetek utána!



Noname címmel került a kezünkbe ez a kis autóverseny, leginkább az Out Run sorozatot juttatva eszünkbe. Bár egyelőre ellenfelek nincsenek a játékban, mégis órákra képes a képernyő elé szegezni a tekinteteket. A legjobb köridőket csak komoly kanyar-technikával lehet elérni! Erdemes már csak azért is utánanézni, mert C64-en eddig ilyen minőségű pályarajzolást egyik játékban sem láthattunk! Remélhetőleg hamarosan láthatunk valami konkrétat is a játékból!



Chicago-ban került megrendezésre az a Commodore találkozó (expo), ahol az eddig ismeretlen Jeri Ellsworth (igen, lány!) bemutatta az általa tervezett VIC-kel kompatibilis videokártyát, amelyet egy közeljövőben készítenő, C64 architektúrájú számítógépbe készített. A kártya emulál minden VIC regisztert, és a tervek szerint annak hibáit is jórészt utánozni fogja. Persze önmagában ez nem is lenne olyan nagy hír, ha a kártya egyéb „szépségeiről” nem beszélnénk: SVGA kimenet, maximálisan 1024x768 pixeles felbontás 24 bites színmélység mellett, akár fullképernyős sprite-ok, hardwares MPEG és JPEG támogatás, bitter és copper, stb. A tervezett számítógép emelett majd még kap egy 166Mhz-en ketyegő 6502-es processzort, valamint alaplapi SCSI vezérlőt! (A bemutatott prototípus 4 hét alatt készült el, és a tervek szerint további 4 hét múlva már a tesztlők boncasztalán lesznek a próbaverziók!) Az expon készült fényképeket megtekinthetjük, illetve más a találkozó további eseményeiről is olvashatunk a következő oldalon:

<http://hometown.aol.com/rgharris/swrap.html>

**EtherCart PROJECT**

A hálózati programok nem éppen a leglátványosabb részét képzik a C64 szoftver repertoárjának. De ennek hamarosan vége! Ether Cart Project néven amerikai fiatalok olyan teljesen nyitott fejlesztésbe kezdtek, amely végre utat nyithat a hálózati problémák orvoslása felé. A Crystal 89004 ethernet chip alapú TCP/IP vezérlő kártyájuk és az ahhoz írt szoftverek teljesen ingyenesen elérhetőek bárki számára az interneten. A rengeteg funkció ellátása közül csak a számomra legkedvesebbet emelném ki: RFC0002 Multiplayer Games, azaz többjátékost támogató játékok. Érdekesen hangzik, nem?

<http://www.vsgcom.net/ethercart>

**HVSC**

Megjelent a HVSC (High Voltage SID Collection) gyűjtemény legújabb (23.) update-je. Az eddigi zenék kb. 500 db új művel bővültek, és várhatóan ez a szám hamarosan tovább fog növekedni. Jelen számunkban egy újabb rovatot is indítunk ezen okból, melyet HVSC-sarok címszó alatt keressetek. Itt majd Cargo vesézi ki a legkellemesebb muzakákat update-ről-update-re...

<http://c64audio.com>

Ennyi fért mostani hírek rovattunkba, melynek összeállításában nagyon nagy segítségünkre volt a Commodore Wire.

poison

## Tragacsderbi (gondolatok egy partyrol...másképp)

Tragacsderbi címmel jelent meg egy cikk a HVG-ben egy bizonyos Vajna Tamás tollából, amiben az előző oldalakon ismertetett Flag partyrol írt. ...vagy legalábbis én ezt a szándékot vettem ki belőle, igaz ez nem nagyon jött össze neki. A cikk két részből állt; a fő, közel 2 oldalas cikk rész magát a scene fogalmát fejtegeti. Ez persze eddig szép is lenne, de most a srác vagy nem jár ilyen találkozókra, vagy csak tömeges félretájékoztatás volt a szándéka. Amit ott leírt (nem saját gondolatok!) azok nagyon szívhezszóloak, csak sajnós nem igazak: „...a kilencvenes évek elején kivirágzott mozgalom célja,

hogy a lehető legtöbb hozzák ki az olyan, már csak megszállottak által használt k l a s s z i k u s kisgépekből, amelyek technikailag akar ezer-szer „kevesebbek”, mint a mai legegyszerűbb masinák”. Ez az idézet nagyjából tükrözi a cikket. Aki elolvassa, az azt hiszi, hogy egy-egy ilyen találkozón csak C64 és Spectrum örültek jönnek össze. Ez tényleg így lenne szép, de sajnos az „egyszerű masinák” (a scenefogalom megrontói) jóval nagyobb létszámban vannak jelen. A cikk része mellé persze

beraktak egy truecolor Danny grafikát... hmmm... Na mindegy, gondoltam, végül is nem is baj, ha az emberek az "igaz" dolgokat látják a scene-ben, és nem a fos-pumpákat, de ekkor jött a cikk második része! A szép körmondatok (kb.6 sor mindegyik) már tényleg a partyról szóltak. Első pár sorában Tomcat megdicsőül (a srác biztosan Tomcat haverja), aztán megpróbálja érzékeltetni a cikk írója a tudatlan olvasóval, hogy milyen is egy mai demo: "Az ezredvégi tánczenék leg-progresszívebb irányzatához tartozó ritmusokra számítógépes trükkökkel komponáltak az alkotók sajátos - az akció- és sci-fi filmekből ismert labirintusbeli utazás képeit vegyítv, profin kivitelezett - filmetűdöt." Ez is egy érdekes (és legalább olyan hosszú) mondat. Erdemes elgondolkodni rajta! Az igazi party-látogatók persze tudják, hogy - sajnos - egyre inkább ez jellemző a

PC-orientált demonstrációkra: 3D, és semmi más valami örült tempójú technozenére... Mindenesetre érdeklődve olvastam tovább a cikket. Több embert is megszólaltattak a továbbiakban, közöttük egy "Paksról érkezett, hosszú hajával, kockás flaneling-jével (hányó-ing!!!), kitérdelt farmerjával tipikus réalértelmiséginek látszó résztvevőt". Ezen a kevl meghatározáson csak egy napig röhögtem. A "realértelmiségi" tájékoztatása szerint az átlagéletkor 16 volt. Igeeeen? Akkor innentől fogva az M6D nyugdíjasjeggyel megy minden partyra, ok?! Hehe. Szerény véleményem szerint 21 felett volt az átlagéletkor, csak szegény gyerekek a három 16 éves ovitársán kívül nem ismert senkit, és különben is életében először volt partyn. (oda is hogyan keveredhetett?) Aztán jött a cikk következő része, amiben a cikk írója bemutatta a hogyan csináljunk bolhából elefántot című fortélyát: a partyn fellelhető 2 db quake-mánias seggről van szó. Tamás barátunk szerint a rendezők kitépték a falból a csatlakozóikat. Igaz, hogy én ekkor nem voltam a legjobb állapotban (gondoljon ki, mit akar), de arra határozottan emléxem, hogy ilyesmi nem

történt, hacsak azt a kis áramszünetet nem értékelte így, amit egy kimúlt biztosíték okozott. A tett értékelése "Császárr" szájából: „Nem szeretjük az ilyen játékosokat vagy ahogy mi mondjuk „gamereket”, mi kreatív, művészi alkotásokra használjuk a gépeket, és nem ilyen agynyomorító marhaságokra.” Ebből a mondatból nem tudom mennyi hangozhatott el eredetileg Császárr szájából, minden esetre igaza van. A cikk közben arról is számot ad az író, hogy a nagy multi cégek emberei is jelen vannak a nagy fejek után kutatni. Személy szerint nekem egyik se mutatkozott be, de ki tudja?! És a végére álljon itt egy nem a HVG-s cikkhez kapcsolódó kis megjegyzés: Aki azért megy vagy nem megy el egy partyra, mert XY a szervezője, az hülye.

[PSN]

**COMMODORE**  
WWW.WIRE.C64.ORG

**WIRE**

- ha tudni szeretnéd mik a legfrissebb újdonságok
- ha érdekel mi történik ma a géped körül

...akkor keresd a legfrissebb Commodore 64/128 érdekeltségű információkat a Commodore Wire internetes oldalain!

# COMMODORE-TUDÁS VETÉLKEDŐ

...az Árok Party-n elhangzott kérdések...

1. Mi a CIA sorozatszám?
2. Sorolj fel 8 játékforgalmazó/gyártó cég nevét!
3. Mi a C64/I német/angol beceneve?
4. Ki tartja a képernyőn megjelenített legtöbb sprite rekordot?
5. Ki volt a Commodore cég alapítója?
6. Írj BASIC programot, amely fekete képernyőre fehér betűkkel kiírja, hogy HELLO WORLD, majd space-re resetel!
7. Sorold fel névszerint a C64-en használható 16 színt!
8. Hogyan lehet a MANIAC MANSION-ben a lehető leggyorsabban megölni Bernardot?
9. A COMMANDO végén hány ember lő rád löállításból?
10. Mi bekapcsolás után a BASIC tárterület kezdőcíme decimálisan?
11. Írj le 3 Crest demo címét!
12. Mi a legismertebb úrhajós shoot'em up neve?
13. Hány pályát tartalmaz a teljes LAST NINJA sorozat?
14. Sorolj fel 4 C64 vonatkozású CoV szerkesztőt!
15. Melyik az a film, aminek a játékadaptációjával a legtöbb C64-et adták el?
16. Mi a ZakMcCracken fő bonyodalma; miről szól a játék?
17. A legismertebb magyar C64-es scener?
18. Írd le a Liquid'95 party első és második helyezett

- demojának a címet és a készítő csapatok nevét!
19. TAX, BNE, CPX, EOR, DAR, BRK - Melyik a kakukktojás? (2 jó válasz van!)
  20. Írj fel 2-2 magyar, finn, német, olasz és lengyel scene-csapat nevét!
  21. Adj meg 3 valos történelmi eseményt feldolgozó stratégia-jatek címet!
  22. Milyen típusu kocsik vannak a TEST DRIVE 1-ben?
  23. Mit mond a QUEST FOR TIRES című jatekban az elso teknocos akadalyal az minket fejbevagani akaro osember? (mi van a szobuborekban?)
  24. Melyik a legnepszerűbb focijatek C64-re? (nem a Commodore Soccer!)
  25. Hogy hívják az Új vadnyugat című kalandjatekban a foellenseget?
  26. Melyik a kakukktojás? Spy VS. Spy, Dizzy, Jack The Nipper, Mayhem In Monsterland
  27. Melyik játékokról szólhatnak a következő idézetek?  
"...kinyitod a faajtót, és egy rockerbe ütközöl..."  
"...a lábtörölt felhajtva egy kulcsot találsz..."  
"...megjön Mary és jó vele...végelgyengültség..."  
"...a súlyt ráteszem a lift vezérlőjére..."  
"...a bereslegenyek mindenhol jó..."
  28. 1 perc alatt írd le minél több S betűvel kezdődő demo ill. játék címét!

A mostani HVSC update is nagyon kellemesre sikeredett. Több mint 500 új SID-et tartalmaz, amik közt vannak fixált és újratört SID-ek is. A kiegészítő új száma tudtommal nem tartalmaz most partyananyagokat, egész egyszerűen azért, mert nem volt mostanában ilyen jellegű találkozó. Rengeteg régi játék zenéje került bele, de még több a különböző scene zenészek munkái. Összességében kellemesen gyarapíthatjuk a kollekciónkat.

# HVSC

Az update.exe automatán segít a kollekcio mergézésében, ezért én inkább ez előtt végigrohantam a könyvtárakon, hogy lássam, hogy miből áll:

Az Audional Artist könyvtárból nagyon tetszett Francois Prijt Music Collection #1 Sid-je még 1991-ből. Nagyon ötletes, főleg a különböző dobeffektek tetszettek.

A demo könyvtárból a Aefro című szám felhangzása után kissé atomjaimra hulltam, de nem volt mit tenni, tovább kellett hallgatni a kollekción. A digitális hangszerekkel tuningolt darabok között meg kell még említenem mindenképpen a Night in Motion-t, valamint nagyon állat még a Kick Back 1/1 old-disco style száma.

Az újak közül a Black Angel az, ami igazán "konkrét"!! Amúgy ebben a könyvtárban nagyon sok szuper régi demozene található, amiket itt most sajnos nem tudok megemlíteni, de isteniek!

Ismerős dallamok is csendülnek a fülünkben, hol scene alkotások , hiszen most is sok híres zenész SID-jéből került a válogatásba, így Fanta, PVCF, Xayne zenék közt csemegézhetünk, de ott vannak az oly ismerős kis játékok dallamai is, mint az 1943, a Super Pac Man, és még sokan mások.

Draxnak nagyon sok zenéje került most bele a kollekciónba, és egytől-egyig profi munkák.

Persze magyar vonatkozása is van az update-nek. Az FBI Crew-ból Griff két zenéje került be, a Merry Xmas, valamint a Warrior 1/8, ami nekem személy szerint tetszett.

Hallhatunk ezek mellett egy igazán jó Star Wars feldolgozást, House of the Rising Sun és Tron remixeket.

Összefoglalván a fentieket, azt mondhatom, hogy a HVSC 23 update-et senki ne hagyja ki, aki szereti a C64 zenei élményét!

## Street Rod

(California Dreams - 1989)

1963 nyara, dögös autók, olaj és festékfoltok, alkatrészek, utolsó simítások a felspecizett verdán, dübörögnek a lóerők és a Rock'n'Roll, verseny, benzín szag, a kipörgő kerekek égett gumi bűzét oszlatják a levegőben, száguldás, koccanások a gyűrődő karosszéria fémcsikolya, adrenalin, távolról rendőrségi sziréna hangja, virtus... Ez mind a Street Rod, sőt, sokkal több! A California Dreams egy nagyon jó játékot publikált. Kár, hogy a 2. rész nem ültették át C64-re.

A játék kezelése

A pointer irányítása: a joy 1 vagy 2 port-ból vagy a kurzor gombokkal. Tűzgomb a space. Az autó irányítása billentyűzetről: A - gáz, D - fék, < - balra, > - jobbra, váltani a space-szel lehet. Még egy fontos dolog: Ha olyan helyre visszük a pointert, ahol valami érdeemeset tudunk okozni, a képernyő alján (a pénz mellett) mindig megjelenik a cselekvés lényegére utaló szöveg! Na, ekkor lehet püfölni a tűzgombot!

A programról

Ha túljutunk a védelem nehézségein... :) kitölt-hetjük (teljesen legalisan) a jogosítványunkat, vagy be egy mentett állást. Mentésről lesz szó később, így maradjunk az új játéknál. Hamarosan egy újság kerül elénk, ahol csak az autós hirdetéseket böngészhetjük át. Lapozni a jobb vagy baloldali hasáb-részekben lehet előre illetve vissza. Mivel kezdetben 750\$ a pénzmagunk, nem lehet ész nélkül költenek. A kiválasztott autót meg is tekinthetjük, az még nem kerül semmibe. Ha sikerült választani, (vagy a jobb alsó sarokban lévő ikonra kattintunk) a garázsunkba kerülünk. Itt látható az aktuális kocsi, ha van. A képernyő felső részén látható az autó típusa, ha itt klikkelünk, megjelenik egy ablak, ahol a már meglévő kocsik közül eladhatunk illetve behozhatunk egyet a garázsba. Vigyázzunk arra, hogy azt a kocsit jelöljük ki, amelyiket el akarjuk adni! Először meg kell hirdetni a verdát, azaz meg kell adni az eladási árat, ha az túl magas, akkor nincs vez, ha túl alacsony vagy épp megfelelő, akkor kapásból elviszik! Ha csak kicsit magas, alkudozás kezdődik, ha a harmadik ajánlatunkat sem fogadják el, akkor újra kell hirdetni! A falinaptár mutatja az aktuális dátumot, Június 16.-tól Szeptember 15.-ig van időnk arra, hogy legyőzzük A Királyt. (Nem Elvis-t, vagy - van akinek - Zámbo Jimmy-t!!!)

A naptártól kicsit jobbra van egy fehér papír, erre kattintva böngészhetünk az alkatrészeink között, mellesleg itt is adhatjuk el azokat. Itt nincs alku, ha el akarjuk adni két választásunk van: elfogadjuk a felkínált pénzt vagy hagyjuk ránkrothadni a cuccot. Kicsit följebb van egy polc, itt választhatunk matricát a kocsira. Ha kellőképpen sikerült elrodítanunk, akkor egy új matrica vagy egy festés még segíthet! :) Az óra jelképezné a főmenüt, itt lehet állást menteni, betölteni, új játékot kezdeni, esetleg kilépni az egész játékból. Nem túl bonyolult sem a mentés, sem a töltés, ezért csak pár szót erről. Mentéskor, a nagyobb keretben látható névvel lesz elmentve a játék, ezt a szöveget kattintva lehet módosítani. Ki

kell választani, hogy melyik régebbi állást akarjuk fölülni, ekkor az lesz kijelölve, ha még egyszer kattintunk, akkor a régi állás neve kerül be alul a nagy keretbe, ha kész, akkor save. Betöltéskor csak ki kell választani azt az állást, amelyiket folytatni szeretnénk, ez azt jelenti, hogy az lesz betöltve, amelyik be van keretveze...

Kicsit jobbra a polcon van egy rádió, amit be is lehet kapcsolni! Ha huzamosabb ideig játszol és nem tudod mitől vagy ideges, talán kapsold ki... :) Az óra alatt az íróasztalon (vagy műhelyasztalon) a fehér papír megmutatja az autók paramétereit. A kocsink lökhárítóit le illetve felszerelhetjük potom 15\$/darabért, ugyanis ennyibe kerül a módosítással járó papírmunka költsége. A tető magasságát is változtathatjuk: 70\$. Ezzel kedvezően befolyásolva a Cv értéket...

Az újság a hirdetéseket tartalmazza, mindig ugyan azokat és ugyan azon az áron. Az újságtól jobb-ra egy emelő látható, ami nagyon kerékcseré gyanús... Tovább jobbra, egy festékszóró foglalja a helyet. Mindenki kiélheti kreativitását és hipp-hopp átmázolhatja a kocsiját. Sajnos feketére nem lehet festeni, pedig mindig ki szerettem volna próbálni, hogy tényleg igaz-e az a foltéves, miszerint ha fekete a verda, 2-vel többet meg! :) Egyébként A Király kocsija fekete, ebből látszik, hogy jobb garázsba lehet! :)

Végül, a sarokban egy kérdést kapunk "Wanna tank?". Nos, ha tényleg szükségünk van tankra, akkor kattintunk itt! :) Azt nem tudom, hogy mekkora különbség van a két benzín fajta között, de ha sokáig benázunk, 10\$-unk banja! A nyitott garázsajtó környékén kattintgatva kijuthatunk az utcára, de előtte még pár szó a szerelésről...

Mielőtt ész nélkül vásárolnánk a legdrágább alkatrészeket, érdemes egy pillantást vetni az autó infóra, hogy kiderüljön, milyen gyártmányú cucc is kell bele. A kocsink ajtajának aljánál (ez szép! Sz'al ahol az átlag polgár a sebességváltót sejtji!) lehet kicserélni a váltót. Ha ide kattintunk, beúszik a váltó, amit 2 csavar tart, ezeken kattintva lehet ki illetve becsavarozni. A motorházatetőnél nyerhetünk bepillantást a kulisszák mögé, azaz itt matathatunk a mőkuserkekkel! :) Megbonthatjuk a motort vagy csujtást állítunk, ám a gyújtást a motor szerelése után mindig állítsuk be!

Az utcán jönnek a nagymenők, és fölajánlják a pénzüket és az autójukat, hogy minél gazdagabbak legyünk! :) Persze ez nem ilyen egyszerű, legalábbis kezdetben... Nos, két típusú versenyszám van, amiket az elénk gördülő áldozat ajtajára kattintva hozhatunk elő. A motorház tetején az ellenfél autójáról láthatunk infót, kivétel a max. sebesség. Ha sokáig télenkedünk, vagy visszalépünk, akkor lecsirkéznek és elhúznak! Ha mégis megtetszett a kocsija, de elment, akkor még mindig kihívhatjuk a csehóbból, az oszlopot támasztó fickónál kattintgatva, 3-ra majd csak sikerül eltalálni, ha nem jegyeztük meg a nevét! :) Néha A Király is megjelenik a színen, ha meg sem áll, csak továbbhajt, akkor még kis csikók vagyunk hozzá. Ha megáll, de nem akarja elfogadni a kihívásunkat, akkor még többet kell nyomolnunk valamelyik típusú





versenyen. Vagy csak egyszerűen kifogyott a benzinünk! Ez egyébként egy olyan dolog, amit mindig mindenki jobban tud nálunk! :) A gyorsulási versenyre nevezhetünk tényleg nélkül, 10 vagy 50 ruppóért. A pálya egyenes!

Az országúti verseny már hosszabb és kanyarokkal is tarkított. 25 vagy 100 pénz, esetleg a másik kocsija úti a markát a győztesnek! Kétféle útvonal van, nem nehéz megtanulni... Ha a kispajtnak nem tetszik az ajánlat, káromkodik egyet, ekkor még ajánlhatjuk ugyan ezt, vagy változtatjuk az árat. Ha elfogadta, akkor hajrá! Érdemes megvárni míg zöldre vált a lámpa! Ha csak pénzért megyünk és megzúzzuk a kocsinkat (ez alatt nem a lökdösődést értem, hanem ha leszaladunk az útról és...), lehetőségünk van eladni ócskavasnak vagy javíttatni, ha van elég pénzünk! Az ellenfélnek törönten is kell a kocsink! Van ám rendőrség is, ha elkápnak megvágnak, ha lerázuk őket, ugrott a verseny tétje... Ha nem tudunk fizetni a zsaruknak, akkor jön a kaptár, ez persze a játék végét jelenti! Vége a játéknak akkor is, ha kifutunk az időből vagy elbukva az utolsó működésképes autónkat, az összes alkatrész eladása után sem jönne össze annyi pénz, ami elég lenne a legolcsóbb csotrogány megvásárlásához. Ha vége a játéknak, akkor a börtön vagy inkább a gyorskajálda falán - egy tükör részlet társaságában, akkor mégis csak a csehó lesz az! :) - megcsodálhatjuk a legjobbkat nevét, akik legyőzték A Királyt. A lista kicsit furcsa lehet, mert akinek a legkevesebb pontja van, az van az élen. Ez abból adódik, hogy a program az eltelt órákat számolja. Aki kevesebb idő alatt úti ki A Királyt, az a jobb!

#### Tippem

Nos, most következnek néhány gyakorlati tanács... Mivel a cél, A Királyt mielőbbi legyőzése, ezért kerülni kell mindenféle időrabló ténykedést! Ezt azoknak mondom, akik már nem abszolút kezdők a játékban, akik csak most ismerkednek vele, azok NE is olvassák el, vagy ha elolvassák, akkor se kövessék ezt göröcsösen, inkább élvezzék és fedezzék föl a gamét! Addig nem érdemes más taktikáját követni, sőt cheat-elni sem, amíg legalább egyszer, saját stílusban, önerőből végig nem vitted a játékot! Az én legjobb időm 123 óra, amit a következő módon értem el: Új játék kezdése - gondolom, ez nem meglepő :) A legjobb kezdő autó a Ford Fairlane 500. A garázsban először a gyújtást kell beállítani, majd első lökhárítót, hátsó lökhárítót, tető le. Ekkor 17-e és 1 óra lesz, ha valamit rosszul csinálsz, akkor 18.-a és 3 óra. Hmmm. Most 102-vel megy és 2 gallon benzin van benne. Ez pont egy országúti versenyre elég vagy kb. 4 gyorsulásra. Ezután ki az utcára, először is több kocsit kell szerezni, hogy azokat eladva, megvehesd a '63-as Corvette-et. Most kell egy kis (NAGY) szerencse, hogy olyan kocsik jöjjenek, amelyek alig

gyorsabbak mint 102, lehetőleg automata váltósak és jó drágák! :) Azt, majd mindenki leteszeli, hogy mennyivel gyorsabb ellenfelet tud legyőzni. Nyugodtan meg lehet zúzni a másik kocsiját, azaz le lehet szorítani - úgysem töri össze magát, csak figyelni kell, nehogy a nagy lökdösődésben Te kerülj a padkára! Ha nagyon elmarad mögötted a másik, akkor előbb vagy utóbb jön a zsaru, (minnél többet ér a másik kocsija, annál biztosabb, hogy jönni fog!) némelyik bokorból még villantanak is! Ha a másik fényzóróját nem hagyod (sokáig) eltűnni a visszapillantó tükrökből, elkerülheted a zsarut. Érdemes erre figyelni, mert 102-vel még nem lehet eltűnni előle, amellel a benzin is fogy, nem beszélve arról, hogy a kocsi lkatrészei is rongálódnak (kopnak).

Az első nyert menet után tankolni kell, vagy lehet tankolni egyből az első verseny előtt is. Kb. 5-6 versenyt kell nyerni mind a két típusból, csak akkor áll ki A Király! Nos, ha összejött pár kocsi, el lehet adni őket, úgy 200\$-ral kevesebbet kínálva, szinte mindig elviszik alku nélkül! (Az etalon ár az újságban!) Arra kell törekedni, hogy ne aludjod a vevő, mert csak az idő megy vele. Ez a 200\$-ral csökkentett ár csak az új és széria kocsikra érvényes, ha már pár %-os kopás van, vagy át lett szerelve alkatrész, akkor ez nem jön be! Ha megvan a pénz, jöhet a Corvette! Én vásárlás után előkészítettem, motor, lökhárító, benzin, majd vissza a Fairlane-t, célszerű néha gyújtást is állítani rajta! Most lehet menni gyorsulni! Nem kell tétre menni, a lényeg, hogy meglegyen az 5-6 győzelem. Kb. ekkorra A Királyt már a csehóban lesz, ha mégsem, akkor lehet tovább versengeni, ha mégis, akkor vissza a garázsba, elő a Corvette-et, újra az utcára, kihívni A Királyt, majd megcsodálni az endseq-t és bevésni a nevet a Hi-Score táblába! Ugye milyen egyszerű?! :) Lehetőségek, hogy néhány dolgot fölszerelve még több időt lehet nyerni, de ezt majd már Ti! Egyébként a mentés is idő !!! Valamikor elkezdtem jegyzetelni, hogy mi hány óra, de nem mindig volt egységes, így hagytam a fenébe... A lemezen található egy TXQ nevű file, ebben van a szöveg, lehet ma-gyarítani. Nekem is volt valahol egy saját magyarítás, de hol van az már... Ha szeretnél egyéni matricákat a kocsidra, akkor az SPR file-ban - ami \$2080-tól \$3800-ig tart a memóriában, ha direkt módon töltöd be - kell lecserelelni a \$2b00-tól \$2d00-ig terjedő részt, 4db, 2x1-es, multicolor sprite-tal. A színeket nem tudom, hol lehet állítani, mert ennyire nem mélyedtem bele a dologba.

Gary/TRD  
(képek az Amiga verzióból)

ezután Oszi (értsd: PSN) ül a fűben játékot feleltébb élvezte a résztvevők több mint fele. (Lesz még jövőre! Kaptok a fasztokra! - Poison) Talán még a mai napig sem felejtette el az ADD IDE A DIDIT kezdeti rigmust. A legjobb talán az volt, amikor PSN egy bukósisk alá menekülve próbált nyugalmat találni, de a VIR a fején kezdte el csillogtatni dobosi vénáját. Innentől kezdve már nekem is lecsökkent a vérszintem az alkoholomban, úgyhogy csak emlékfoszlányok maradtak meg. Nyugágy, bukósisk megint, didik tömkelege, VIRcsikizés.

...PSN back...ez volt valamikor éjjel, amikor is már a sok baszogatásban valahogy újra erőmre kaptam, és két ájulás között bezórdulettem a garázsba (ez volt a compóterem!). Néhány zombi nézett vissza rám vibráló monitorok mögü! Aztán hamar eljött a reggel. Hála mutternak (meg Marcell faterjának is) volt mindig kaja bőven. (Itt annyit megjegyeznek, hogy jövőre hozzatok magatokkal kaját, mert különben koplaltok!!! Mutter elutazik...) Lassan, de biztosan mindenki felébredt. (bazzeg ez a nap még homályosabb, mint a péntek!) Soci bemutatta a nagyközönségnek a keresztségben a Fuck Paint nevet megszerző rajzprogramot, melyben szinte mindenki megcsillogtatta művészi hajlamát: kezdetét vette a macskafa compó! Tudjátok mi ez? Eredetileg Leon macskája, de Tomket szerint csak Leon Macskafa. Ennek persze nincsen értelme, de hát ez nem volt neki feltűnő. Így hát maradt Leon Macskafa. (Jövőre jön a Leon Kutya, azaz Macskafa 2) Kiadtuk a feladatot: rajzoljon mindenki macskafát! Aztán jött az Árok Party egyik legemlékezetesebb része: a Commodore Tudás Vetélkedő. Sajnos voltak akik hamar feladták (igaz Bezt?) és egyesek jó helyre ültek...jövőre a VIR kap perizkópót és a Lionnak nagyobb betűkkel kell írni. Jót vidultunk, amikor Leon nem bírta felsorolni a C64 16 színét grafikus létére! Az se volt semmi, amikor Soci megpróbált BASIC betöltőt írni egy rövid ASM programhoz papíron, fejből! (ezt még gyakorolni kell) Szóval nagy buli volt ez is, Lion remekelt a legjobban, és végül ő vitte el a pálmát. Közben Cargo és én nagy erővel estünk neki díjat szerezni az előre be nem tervezett macskafa compóra. Ne tudjátok meg! Életemben

először használtam szalagfűrészt! Kewl. Jövőre mindenkit benyomok alá, aki fel mer ébreszteni, amikor „aludnék”. Később volt örökragadó: kosárlabda...helyett FOCI! Mert mi ugyebár focinemzet vagyunk :) (Lett valami eredménye a focinak? - Cargo ...ja...mi nyertünk - Poison) Ez elég sokáig elhúzódott, mert már olyan sötét volt a végén, hogy a labdát se láttuk! A banda közben megéhezett, úgyhogy nekiestünk kolbászt sütni. A mellékelt képeken láthatjátok, hogy Lion milyen profi ebben! A vajú üritése után megkezdődtek aztán a várva-várt compók: gfx, zene, demó és a game versenyek. Nem volt túl sok induló, de hát ne panaszkodjunk. GFX-ben indult Leon, Leon és TGM...nyert: Poison :) Ezt most nem magyaránzám el, hogy miért van így, a beavatottak tudják. Aztán egy zene is bemutatásra került: Cargo egy remixe kapta meg így az első helyezést. A demó kategóriában is volt két induló, az én kis kreálmányom (Code 4) és a végül is taroló Leon&West - BugMaker Team produkciója: a NYÚKÁMÖR! A game compóra is elég sok lelkes emberke nevezett, de hát a tavalyi királytól nem lehetett elvenni a koronát: TGM, ha csak egy plusz döntőben, de újra megszerezte az elsőségét. Az igazi teljesítmény azonban a Macskafa compón nyújtotta igazán, ahol szintén első lett archaikus macskafájával. A szinte minden kategóriában hajtó Oriza sajnos meg kellett, hogy elégedjen egy második hellyel. (Jövőre egy adidadidit-ért már diszqualifikállak! - Poison) Az éjszakát aztán egy óriási buli zárta. Egész hajnalig szólt a zene a környék nagy öröme: aki eddig nem ismerte a Macskajaj című kultuszfilm zenéjét (Románe! Románe! ill. Pitbullllll!), az most okosodhatott kicsit. Mint később megtudtam, egy utcával arrébb is nagyon jó minőségben lehetett „fogni” az adást. Átugráltuk az éjszakát, aztán reggel kaja után elkezdett szállingózni a tömeg. Sajnos Gyepes nem a tömegközlekedéséről híres, így nem mindenki tudott akkor elindulni, amikor szeretett volna. (Egyesek még élvezték a vendégszeretetünket hétfő reggelig!). A legráterősebb részleggel vasárnap este még mindig ott nyomultunk a garázsban...

Ennyi jutott most hirtelen eszünkbe. Ha valami lényege-

# SINGULARCREW.HU

[...the Hungarian C64 scene corner... ]\*

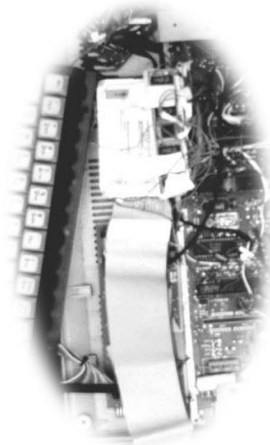


# ÁROK PARTY 2000

...ha zajt akartok...

Ezen a nyáron is összezőrtünk egyet. Most kicsit többben, kicsit nagyobb hanggal, és talán egy kicsit több lelkesedéssel. Ennek biztosan nem az volt az oka, hogy az idén nem mentünk kosarazni (volt foci helyette!). Aki emlékszik még a tavalyi találkozóra, az biztosan értékelte ez utóbbit. Hehe. Sérülés volt, de ez más jellegű (ne röhögj Cargo, te is járhat még így! - Poison). A falu lakói is nagyon örültek, hogy mi ilyen jól éreztük magunkat, de ne menjünk ilyen gyorsan. Lássuk csak a kezdéstől:

Valamikor tavasszal jött még az ötlet, hogy megint kellene Árok Party-t csinálni. Mivel Soci mostanában elég elfoglalt, az invitet én (Poison) kódoltam meg keserves kínok között...de azért ment...megy még?! Jahhh. A nagy kérdés az volt, hogy hova is menjünk? Mert nem lehet ám bárhova vinni a díszes társaságot, hátha szembe kerülünk valami kissebségi kosárlabdacsapattal. A tervezett helyszínt ezért inkább egy kellemes, nyugodt kis hétvégi házban deklaráltuk. Persze ennek is meg volt az oka... (pincekulcs a zsebben) És közelgett a nagy nap! Hirdettünk orba-szájba: Commie Inside, WEB, emailok és levelek tömkelege, invitáció-note, stb. ...és már csak egy hét volt hátra (kb.) amikor is bebaszott az első gebasz. (baszics?!). Nem túl jelentős, szinte semmiség: a helyszín el lett volna



5 kilométerrel arrébb. Le a hegyen, át a patakon, át a falun, az üveghegyeken túl. Úgy tűnt még az erre-arra tábla sem segíthet (Ugye Tatabánya gyöngyei?) Szóval még az utolsó percekben is futkoztunk, hogy mindenki a megfelelő helyre jöjjön. A civilizációtól távoli pince helyett tehát helyet kaptunk Bakonygyepes kellős közepén...minden kedves szomszéd nagy öröme! Pénteken már álltak a sátrak, néhány gép begomra készen díszelgett a garázsban, és megérkezett az első delikvens is: SOCI!!! Yeah. Leakasztottam a tejeskannát :-). Nekiálltunk izzítani a szinte jegesre fagyott tápokat, aztán megkezdődött az invázió!

Még pénteken megérkezett a csapat nagy része: Lion, Edhellon, (hozták a szent Singulár-zászlót!) Oriza Virnyák Sándor (haveroknak csak Sanyi, a ló), Marcellék (ha nem pénteken jöttek, akkor sorry, de ez a nap elég homályos nekem), meg a szokásos ajkai banda: Lejon, Wezt, Bezd, Pizsta Gomez, etc. etc. (ők is

ott voltak?!). Cargo rögtön tesztelte is O.V.S. MZ-jét, és sikeresen letörte róla a visszapiillantó tükröt. (le akart parkolni) Hála Marci barátunknak, a bendőnkét is megtölthettük mindjárt egy kis borral jól átítatott bográcsgulyással. Eközben az udvaron megkezdődött a nagy hagyományoknak örvendő, „add vissza a pálinkásüveget” című népi-fogócska. Itt egyesek komoly problémákkal küzdöttek, és nem bírták felfogni, hogy én bizony elcseréltem a konyakmeggyemet a vegyes páleszra. (Cargo szerint itt már lefagytam, de ez nem igaz...az még legalább 5 perc múlva volt) Szal' ezek után

a LEON jól bebaszott. Igen, a Leon! Igen Éva néni! Nem a Poison, hiába is dumál a gyerek... folytassuk csak... a LEON megfogott engem, két kézzel, erőszakoskodva, és egy devizsonnal a kezében kiráncigált a játszótérre. Mai napig sem értem miért?! Állítólag (húha, ez már egy kisebb rege) itt hűsvéti népszokást gyakoroltunk a nálunk lévő nedüvel (locsolkodtunk). Na ez biztos nem igaz, mert erre nem emléxem! ...de hát hagyjuk rájuk. Na és akkor a LEON...igen, a LEON!!!! ...beráncigált a bozótba ...mi van?! ...az udvarba, ahol a betonon összeakadt a lába. NEM AZ ENYÉM!!! ...ezért már véreng kellett folynia. Magával rántott, én pedig mint egy magatehetetlen tuskó repültem vele. A devizson eltört. Ennél sokkal nagyobb baj, hogy tele volt előtte borral! (Leon, te pazarolsz?!). Némi karcolással megúsztuk (már aki, ugye Leon?!). A lelkes közönségünk (fél falu) jól szórakozott a látottakon... így utólag elárulom, hogy lehet, hogy bennem is volt ám valami kis alkohol (1-2 kisfröccs max.).

Innettől már sajnos muszáj nekem (Cargo) mesélnem a történeteket, mert Poison szép lassan nyugovóra tért (volna) egy sátor fedezékében. De először a gyomra, majd később Oriza úr nem hagyta aludni. Ekkortájt kellett Füvesi úrkat elmenekíteni az ajkarendeki magányból. Mire visszatértünk, addira PSN meg a többiek egy kicsit illuminálódtak. Füvesiék sikeresen felállították a fészemélyes sátrukat, majd belevetették magukat az életbe! Egyszer csak VIRke ragadott magával azzal a kérdéssel, hogy merre van PSN? Meg is leltük szegény embert, amint vigyorgó, vinnyogó ábrázattal mászott elő egy sátorból, amit kicsit összepiszkított. :) Na persze a VIR rögvét végighemperedett benne, mert ha már egyszer nincs váltója, legalább látszódjon a feeling! Az

# Raid on Bungeling Bay

© 1984 Broderbund, Will Wright



A Raid on Bungeling Bay nem a csodás grafikájával emelkedik ki a többi program közül, de játszhatósága miatt kategóriájának egyik legjobbja! Nagyon jól etalált az irányítása, és ha már „bombáztunk” is vele egy kicsit, akkor biztosan nem fogunk tudni elszakadni tőle. Idegeink tépésére persze a gép bele fog szólni egy-két-három vadászgép irányított rakétájával, de ez is csak fokozza a játék hangulatát. Lássuk hát pár szóban miről is beszélnek:

## A történet röviden

A Bungeling birodalom a háborúja folytatására készül, méghozzá úgy, hogy létrehozta a legyőzhetetlen fegyvert, egy harci gépezetet, amely átveszi az irányítást a teljes bolygó felett. A háborús gépezet a szigeteken szóródik szét, és te vagy az a képzett pilóta, akinek feladata ezek elpusztítása azáltal, hogy felderíted és megsemmisíted a szigeteken szétszórta színes, L alakú füstfelhőt erető 6 gyárépületet.

A küldetés azonban nem olyan egyszerű, mint amilyennek látszik, hiszen minden gyárhoz tartoznak számítógép-irányítású hajók és tankok, melyek azonos színűek az adott gyárral.

Öt helikopter van a küldetésre, melyek 100% DAMAGE értéknel lezuhannak, és mindegyikük fel van szerelve végtelen sok rakétával és egyenként 9 bombával. A helikopterredet azonban fel tudod tölteni és meg tudod javítani, ha leszállsz az anyahajóra, sőt, bombát találhatsz néhány szigeten is, melyet ha leszállsz mellé tudsz felvenni. Vigyázz azonban arra, hogy ne súlylyesszék el az anyahajódat, mert utána már se javítani, se újabb helikopterbe szállni nem tudsz.

## Az irányítás

Az irányítás végtelenül egyszerű, a helikoptereknél már megszokott, a #2-es portba dugott joyrról vagy billentyűzetről lehetséges.

joy	funkció	billentyű
Fel	gyorsítás	i
Le	lassítás	k
jobbra , balra	forgás jobbra-balra	j, l
tűzgomb (röviden)	tűzelés	space
tűzgomb (hosszan)	bombázás	z
tűzgomb (röviden)	leszállás	space

## A képernyő

A mellékelt képernyőn látható a játéktér. A bal alsó sarokban található a radar, mely az egyik legfontosabb segédeszközünk, és

9 képernyőnyit mutat a kb. 100 képernyőnyi játéktérből. A tenger a radaron kék, a sziget barna, az ellenfelek sárgák, az anyahajó egy nagy kék pötty, a helikopterünk meg egy kicsi kék pötty. A további információk a képernyőn:

- kis nyíl a sarokban, amely az anyahajó irányát mutatja az aktuális pozícióktól
- DAM – sérülésünk értéke, 50-nél a képernyő kerete sárga lesz, 80-nál piros 100-nál meghaltunk. Nem mellékes, hogy ezeken a határokon a gépünk sebessége lassul, már csak lassabban tudunk repkedni.



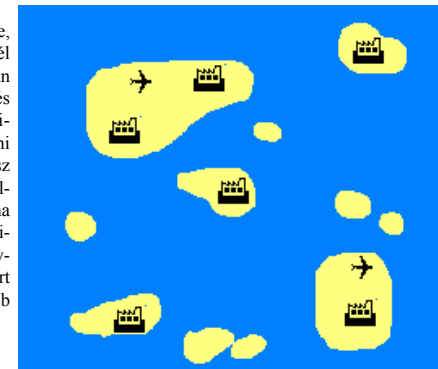
- BMB – a bombáink száma (ezek kellenek a gyárak elpusztításához)
- SC – pontszám
- FR – a még elpusztítandó gyárak száma
- LR – a még meglévő életek száma

## Fegyverek

Mint már említettük két féle fegyver van. - BOMBA – mindent elpusztíthatsz vele, kivéve a reptelőgépeket. Nincs belőle végtelen mennyiség, és ilyen kell a

gyárak likvidálásához. (Egy gyár akkor van „jól kiirtva” ha már nem füstölög többé.)

- RAKÉTA – végtelen mennyiség van belőle, és csak a gyár meg a csatahajó ellen nem használható.



## Ellenfelek

- Tankok és hajók
- Gyengén sebeznek, és sokat állítanak elő belőlük a gyárak. A hajók „színkódolva” vannak ellátó üzemekhez.
- Légléharító ágyúk
- Nagyokat sebeznek, és amikor már kevesebb mint 3 gyár áll, akkor már hőkövető rakétát lőnek.
- Repülőek és radarok
- A repülőek nagyokat sebeznek, és a radarok segítenek megtalálni nekik, hol is vagyunk.
- Csatahajó

A szigeteket egyikén készült játék alatt, és építését bombázással lehet lassítani. Ha elkészült, akkor elindul az anyahajó felé elsüllyeszti azt, kivéve ha te teszed meg ezt előbb. Hőkövető rakétákkal fel-szerelt.

## Egyebek

- A bal oldalt egy kis kézzel (és Paintbrush-sal rajzolt térképet is találhattok).
- A játékkal viszonylag sok időt el lehet tölteni, kellemes hangulata van, bár zenéje semmi.
- A játék közben a RUN/STOP billentyű pause funkcióval rendelkezik, a balra nyíl billentyű újraindítja, az F1 billentyű meg a hi-score táblához visz. (Szintén újraindítás.)

Victory



# NEWCOMER

( 5. rész )

Rhea Walters házát hamar megtaláltuk, a lány kitörő örömmel fogadott minket, és bologdan üdvözölték egymást, majd Rhea így szólt:

- Köszönöm, hogy kiszabadítottad kis barátnómet. Ne szerénykedj, fogadd el az ajándékomat, a faliszekrénybe megtalárod.

A szekrényben egy ingram gpi-t, hozzá való löszzerrel, és két gránátot találtunk. A fegyvert minden tartozékával együtt Sarah vette magához, aki nagyon örült az új szerzeménynek, mely sokkal jobb volt mint a skorpió. Elköszöntünk, és kiléptünk az utcára. Szemben megpillantottam a lepecsételt ajtót. Talán most már ki tudom nyitni - gondoltam. Próbálkozásomat siker koronázta, bejutottunk. Bent undorító látvány fogadott: egy nagy oltár állt előttünk, rajta alvadvt még maradványait találtunk, meg egy csomó csontot. Talán valami szekta tagjai mutattak itt be áldozatot. A falon valami olvashatatlan szöveget is találtunk, Sheila megpróbálta megfejteni, de nem ment neki. Alaposan átkutatunk a helységet, és egy darab porcelánra leltünk. Elraktuk, biztos még jó lesz valamire. Elhanyaguk a szörnyű helyet és Sonja, a valamikori papnő háza felé vettük az irányt, mert úgy gondoltam, hogy most már talán azt az ajtót is ki tudom nyitni. - Készüljete, mert most valószínű, hogy harc lesz! - figyelmeztettem társaimat, hiszen azt mondták, hogy itt csavargók laknak.

Kinyitottam az ajtót és berontottunk. Bent 6 csavargónó volt, akik azonnal megtámadtak. Hans, Mnoego és Sheila védekeztek, én és Sarah pedig leterítettük az ellen-séget. Ebben a helységben nem találtunk semmit ezért behatoltunk a belső szobába. Bent egy szép képet láttunk, amely a falhoz volt csavarozva. Elővettem csavarhúzó készletemet, és fáradtságos munkával leszedtem a képet. Mögötte egy epromot találtunk, meg egy erszényt, ami minden bizonnyal Janet nénié volt, így hát az őreg boltos háza felé vettük az irányt. Sarah ismét beszélgetni kezdett velem. Hogy ezek mindig találnak valami új témát? Mikor befejezték odaadtam Janetnek az erszényét.

- Oh, köszönöm. Végre visszakerült hozzám! Cserébe elmondom, hogy a telep északi részén van egy baljóslatú épület. Bent aszszonyok madaráldozatokat mutattak be. Elkergették őket. Talán te végére tudsz járni a dolognak.

- Ez a ház lehetett az ahol nemrég jártunk, és porcelánt találtuk - mondtam társaimnak mikor kiléptünk az utcára.

De kik élhettek ott, és miért mutattak be áldozatokat? Miközben ezen tűnődtem Hans megmondták:

- Te Neil, mit akarsz csinálni azzal a rengeteg kábszerrel, ami nálunk van?

- Nem tudom, talán eladjuk őket, vagy... vagy elmegyünk Sanchohoz a városba, és kipróbáljuk - feleltem, és így is tettünk. Elég jó áron tudtunk a legtöbb hason, egyet azért megtartottunk, és visszaindultunk a városba Sanchohoz. Már mentem volna a megszokott úton, mikor Mnoego figyelmeztetett:

- Sheilának nem lenni jelvény.

- Hopsz, erről meg is feledkeztem - mondtam, ezért egy másik úton próbáltunk eljutni a spanyolhoz. Már láttam a házát, mikor

egy csapat vadkutya támadott ránk. Gyorsabban végeztünk velük, mint gondoltam volna. Csapatunk egyre jobban összeszokott, egyre ütőképebbek lettünk. Mikor betértünk a dagadt spanyolhoz, a szokásos vigyorával fogadott minket.

- Szeretnék egy kicsit repülni - mondtam.

- Senmmi gond - válaszolta Sancho.

Fogtam a hasist, Sancho feltúrte az ingujjamat, elővette a tűjét és beadta a kábítószeret. Hihetetlen érzés volt, mintha nem most éreztem volna először ezt a fájdalmat, mikor a tű a bőröm alá hatolt szédültem. Láttam társaim és Sancho arcát elmosódni, helyettük egy másik kéz jelent meg, egy másik tüvel. Mit adhat nekem akkor, és ki? Az emlékéim után minden elsötétült. Több óráig fekhettem magamon kívül, mire felébredtem. A fejem sajgott, a végtagjaim zsibbadtak.

- Jó volt? - kérdezte a spanyol.

Nem mondtam neki, hogy borzalmas volt, inkább szó nélkül távoztunk.

- Kellet neked kipróbálnod - mondta Sheila.

- Miért, ezt is meg kell tapasztalnia - vélekedett Hans.

Mikorra teljesen magamhoz tértem, eszembe jutott, hogy mit mondtott Sancho az első találkozásunkkor: Rene kaszinójában érdemes megfigyelni a graffitüket. Legutóbb viszont Rene és a kártyások nem igazán engedték meg. Valamivel le kellett vezetnem a feszültséget, szóltam a többieknek:

- Kicsit menjünk be a kaszinóba, és tegyünk ott rendet.

- Helyes, ugyanis utálok Rene nyálas francia pofáját - heveskedett Hans.

Betörtünk a kaszinóba és elintéztük Renét, meg az ostoba kártyásait. Az első szobában kutatva egy laza deszkát találtunk a padlón. Felemeltük alatta egy széf rejtőzött. Kinyitottam, és benne egy csomó pénz, meg egy távolkeleti jelekkel díszített gyűrűt leltünk. A belső teremben, a kártyaszobában megpillantottuk a sokat emlegetett graffitit.

Sajnos nem tudtuk kibetűzni, mert annyira olvashatatlan volt.

- Vigyázzatok, majd én megnézem! - mondta Sheila.

Itt több sikerrel járt, mint a telepen, mert kis idő elteltével közölte az eredményt:

- Nos a szöveg kb. így hangzik: Ok, Ray, te itt lenni, de nincs menekülés, Lhaneia szolgálja elkap téged, és megetet az erdő vadjaival az ő dicsőségére.

Nem értem, de ez van ideírva - zárta le Sheila a mondókáját.

Nekem viszont beugrott valami. Mintha ezt a Lhaneia nevet mondták volna a vadásztáborban, mikor először ott jártunk és az alatt a furcsa szobor alatt is egy 'L' betűt láttam. Szóval Lhaneia valami isten lehet, és őt tisztelik a táborban élők. Befejezve az elmélkedést, kimentünk az utcára, ahol a sarkon túl megpillantottam a járóroket. Megkérdeztem társaimat:

- Mit gondoltok, el tudnánk bánni a járóroketet?

- Biztosan - mosolygott Sarah, és betöltötte ingamját.

- Próba-szerencse - mondta Hans.

Sheila és Mnoego is bólintott, úgyhogy fegyverrel a kezükben elindultunk az örök felé. Ittartózkodásom eddigi legnagyobb csatája következett most, ezért kissé félttem, de azért össze szedtem minden erőmet.

# Digitális hanglejátszás C64-en

Biztosan mindenki találkozott már olyan programmal, amiben valamilyen módon "megszóltat" a számítógép. Lehetett ez valamilyen játék (pl.: Myth, Impossibile Mission), zene vagy akár a jól ismert beszéd-szintetizátor is. De hogyan is működnek ezek és milyen korlátokkal kell szembenézni, ha ilyet szeretnénk használni saját programjainkban? Hát lássuk...

A C64 alapvetően nem lett felkészítve az előbb említett problémákra. A hangért felelős SID chip valójában csak pár hullámformát képes kezelni egy ADSR görbével burkolva, mindezt 3 egymástól független csatornán. Ez bőségesen elég hangeffektusokhoz és kisebb instrumentális zenékhez, de az úgynevezett sample alapú hangfeldolgozás már nem kezelhető vele tökéletesen. Mit is értünk egy sample (mintavételezés) alatt? Míg a SID szintetizátora számára egy hang előállításakor megadtuk a hullámformát (háromszög-, fűrész-, négyyszögjel, fehérzaj), a megszólaltatott hang frekvenciáját, hangerejét és burkológörbét, addig egy digitális hang előállításához sokkal több adatra van szükség. Az ábra mutatja a különbséget. Ez utóbbi persze több lehetőséget kínál! A 80-as évek elején tömegesen jelentek (főleg scencerek körében) az olyan programok, amelyek 4 bites hangminták lejátszására voltak képesek. Ezt a SID hangerő regiszterének (\$D418) az állítgatásával tehetjük meg. A 4 bites korlát a hangerő 16 fokozatú állíthatóságából következik (a regiszter első 4 bitje). A lejátszható minták elég gyenge minőségének ez egy nagy korlátja, elég ha csak azt vesszük figyelembe, hogy egy audio CD 16 bites mintákat tartalmaz! A ma is fejlesztés alatt álló amigás MOD file-ok lejátszására képes MOD-player64-hez tervezik egy ún. PWM technikát használni rutin elkészítését, ami 8 bites hangminták lejátszására lesz alkalmas. A Pulse Width Modulation technikát a SID négyyszögjel kitöltési tényezőjével generálhatjuk (\$D402, \$D403, \$D409, \$D40A, \$D410, \$D411). Ez elméletileg akár 12 bites lejátszásra is lehetőséget nyújt, de sajnos nagyon erős magasszűrést kell bekapcsolni a fellépő sipoló hang miatt és rendkívül pontos időzítésekre is szükség van. (Itt jegyeznék meg, hogy SCPU-n azért még érdemes lenne ezzel próbálkozni!) A ma legjobbnak számító minőséget a 4 bites minták egy továbbfejlesztése jelentheti, ezt Soci ismerteti is pár szóban:

A hangerőregiszter legmagasabb bitje lehetőséget biztosít a 3. csatorna lekapcsolására, itt ezt használjuk ki. Mind a 3 csatornát négyyszögjelre állítjuk, maximális kitöltési tényezővel. Az első két csatornánál a tartást az ADSR-ben 15-re állítjuk, míg a harmadikban 2-re. Ennek az az értelme, hogy a szokásos 16 hangerőfokozat közé közbülső fokozatokat tudunk iktatni a 3. csatorna engedélyezésével/tiltásával. Pl. 7-es hangerő után engedélyezzzük, akkor ~7,5-lesz, ezután a 8-nál ismét letiltjuk, 8,5-nél engedélyezzzük, és így tovább... Mérések alapján ez a módszer csak "közepen" lineáris, a két szélsőérték közelében már nem. Ez nem zavaró, mert azért mégiscsak jobb lesz a minőség, mint a 4 bites esetben. 5 bites mintát úgy kell lejátszani, hogy a felső 4 bitet a \$D418 hangerőbitjébe írjuk, a legalsó bitet pedig invertálva a \$D418 3. csatornát letiltó bitjébe írjuk. (Az invertálásra azért van szükség, mert nem engedélyező az a letiltó bit : - )

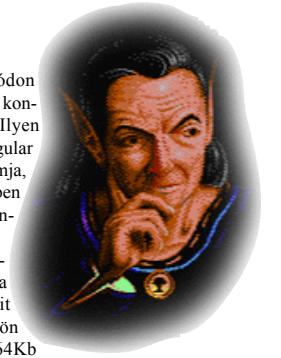
Digitálizálás: A mintavételezést többféle módon megoldhatjuk. Számítógépünkhöz több fajta digitalizáló kártya is beszerezhető (userport-ra vagy joyport-ra csatlakoztatható), építhetünk magunk is egy analóg-digitál konvertert, amit a számítógép valamely bővítportjához csatlakoztatunk, de ezt a feladatot elvégezhetjük egy nagyobb gépen is. Ez utóbbi esetben,

miután ott megfelelő módon megvágtuk a hanganyagot, konvertálhatjuk a gépünkre. Ilyen lehetőséget biztosít pl. a Singular Crew KONV1 nevű programja, mely a köztudattal ellentétben nem csak grafika konvertálására használható.

Minőség és mennyiség korlátozott memória ellenére: Ha egy kicsit elkezdünk számolni, rögtön rájövünk, hogy gépünk 64Kb memóriája jó ha pár másodperc digitális hang lejátszására ad lehetőséget. (mondjuk 20KHz-es mintavételezés esetén 3 mp!) Akkor hogyan lehetüskés, hogy az XY programban ennél sokkal hosszabb szöveget hallhattunk? Egyszerű: a hang tömörítve volt! Ennek megoldására is több módszer létezik. Olyan megoldást kell találnunk, ami lehetőleg nagyon hatékony tömörítést enged meg, és közben a processzor felhasználása sem óriási, mert akkor a hanglejátszás minősége megint csak romlik! Az első ötlet, hogy ha 4 bites mintavételezést használunk, akkor egy byte-on két ilyen mintát is tárolhatunk. Ilyenkor a lejátszaskor egyszerűen szét kell bontanunk a byte-ot, két un. nibble-re (félbyte-ra): ldx minta - txa - and #0F - sta hangeroregiszter - lda tabla1, x - sta hangeroregiszter

...ahol tabla1=(0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 1, 1, 1, 1, ...) 256 byte hosszú konverziós táblázat. (E nélkül is megoldható a konverzió, pl. logikai utasításokkal és eltolásokkal, de az sokkal lassabb.) A következő, ennél jóval hatékonyabb, de esetleges minőségromlással járó tömörítés arra vezeték vissza, hogy ha megfelelően gyors volt a mintavételezésünk, akkor két minta között "kicsi" lesz az eltérés. Ha csak ezeket az eltéréseket tároljuk le, akkor a szükséges memória tovább csökkenthető. Ezt DPM-nek, vagy Difference Pulse Modulation-nek hívják. Ilyen esetben akár 2 bit is elegendő lehet két mintavételezés közötti eltérés tárolásához. (pl. -1, 0, +1, +2 lehetséges eltérésekkel) Ilyenkor azonban az is előfordulhat, hogy nem tudjuk tökéletesen követni az eredeti mintákat. Ezt kiküszöbölendő újabb ötletet vehetünk be. Soci IDE64 alá fejlesztett 5 bites mintái a következő technikát használják: a hang alapvetően DPM tömörítést használ, de a 2-2 bit-es eltérések frekventálisan változó eltéréseknek felelnek meg. Ez alatt azt értem, hogy pl. az első és harmadik 2 bit által meghatározott eltérések lehetnek: -1, 0, 1, 3, míg a második és negyedik byte-negyed eltérései: -3, -1, 0, 1. Így a nagyobb változások viszonylag jól követhetőek lesznek. Zene esetén további memóriaigényeszköknél érhetünk el, ha a kész művünk module/tracker formában van tárolva. Ez annyit jelent, hogy a többször ismétlődő részeket külön tároljuk le, és egy listában tartjuk nyilván, hogy mikor melyik részre kell lejátszani. Ennél jóval több lehetőséget is kínálunk persze a trackerek: általában képesek 2 vagy több mintát valósidőben összemixelni, illetve a hangmintákat különböző sebességgel lejátszani, ami aztan különböző hangérzetet kelt. Ilyen pl. a Reflex-Tracker. Remélem sikerült egy kicsit bepillantást nyújtanom a digitális hangok nem is olyan ördögös hátterébe, és esetleges ötleteket adnom azoknak, akik saját maguk is szeretnék ilyesmit használni.

Poison & Soci





# MI - MENNYIBE KERÜL?!

## Creative Micro Designs, Inc.

### Hardware:

Commodore 64	\$89
Commodore 64 (+Jiffy DOS)	\$99
Commodore 64C	\$139
Commodore 64C (+Jiffy DOS)	\$169
SX64 (+Jiffy DOS)	\$299
1541	\$89
1541 (+Jiffy DOS)	\$119
1541-II	\$99
1541-II (+Jiffy DOS)	\$109
1571 (+Jiffy DOS)	\$119
FD2000 (800Kb, 1.6 Mb)	\$179
CMD HD (1Gb)	\$539
CMD HD (2Gb)	\$649
RAMLink	

(RTC, RAMCard, 0Mb) \$218  
A RAMLink-hez szükséges memóriacsatlakozásokat (30 pin, SIMM) itthon jóval olcsóbban be lehet szerezni, úgyhogy azt nem is írjuk...

SCPU64	\$199
SCPU64 (RAMCard, 0Mb)	\$259
SCPU128	\$259
SCPU128 (RAMCard, 0 Mb)	\$319

Az SCPU-hoz szintén olcsóbban beszerezhető itthon memória (72 pin, SIMM).

### Software:

Novaterm 9.6	\$29.95
PowerC	\$19
Pascal 64	\$17
Big Blue Reader	\$39
GEOS64 v2	\$44
GEOS128 v2	\$49
GoDot Image Processing	\$34.95

A cég honlapján további hardware, alkatrész, illetve felhasználói, játék és oktató software ajánlatok találhatóak.

<http://www.cmd-web.com>

## New Wave Computers Bt.

Minden, ami Commodore, Amiga, Spectrum, Atari, Sony, Sega, Nintendo vagy akár PC. Folyamatosan változó retro kínálat, adás-vétel. Ha keresel valamit, érdeklődj nálunk!

[newwave@matavnet.hu](mailto:newwave@matavnet.hu)  
(Mosonmagyaróvár)

## GO64 Shop

### Audio CDK:

Chris Abbott - Back In Time	DM 27,50
mpeg verzió	DM 12,50
Chris Abbott - Back In Time 2	DM 27,50
mpeg verzió	DM 12,50
Reyn Ouwehand - NEXUS 6581	DM 27,50

Ruben Monteiro - Immortal	DM 27,50
Jogeir Liljedahl - The Wanderer	DM 27,50
Mikron 64 - SYS 49152	DM 19,70

### Hardware:

IDE64	DM 250
SCPU64	DM 399
SCPU128	DM 539
SuperRAMCard	DM 169
CMD HDD (csak a vezérlő!)	DM 520
(SCSI winchester szükséges hozzá)	
FD 2000	DM 389

### Software:

Ice Guys	DM 25
Crazy News	DM 30
Leisure Suit Leo 2	DM 20
Novaterm 9.6	DM 60

+postázási költségek

További ajánlatok a GO64 homepage-én találhatóak.

<http://go64.c64.org>

## Josef Soucek - IDE64 fejlesztés

IDE64 (készszerezelt)	84 E
IDE64 (kit)	76 E
IDE64 (redukált kit)	66 E
DUART port	56 E
DUART port (kit)	48 E

<http://www.come.to/ide64>

<http://c64.rulez.org/singular/ide64warez>

## Joe Forster - X1541 kábelek

X1541 (50g)	1000 Ft
XE1541 (60g)	1750 Ft
XM1541 (60g)	1750 Ft
Serial kábel (50g)	600 Ft
Paralel kábel (110g)	2000 Ft
PC64 (130g)	1800 Ft
XEP1541 adapter (30g)	1600 Ft
+postaköltség:	
1-85g	230 Ft
85-335g	250 Ft
336-485g	260 Ft
486-1985g	290 Ft

Kovács Balázs  
Orsolya utca 5. IV/12.  
1204 Budapest  
<http://sta.c64.org>

## HardSID

HardSID SID nélkül	\$89
HardSID	\$119

<http://www.hardsid.com>



- Hol a jelvény? - kérdezték a járőrök egyből.

Én gúnyosan elmosolyodtam, majd galilomat auto módra rakva, megsoroztam az öröket. Egyébként 6-an voltak, és 3 kutya is állt mellettünk. Irtózatos, véres harc vette kezdetét. A járőrök üvöltöttek, a kutyaq vonítottak mikor egy-egy golyó eltalálta őket. Győztünk.

- Mindenki megvan? - kérdeztem.

Igenlő válasz hallatszott, ezért megnyugodtam. Egyetlen használható dolgot, egy boronmellényt találtunk a halottaknál. Mindenki összeszedte magát úgy-ahogy, és mentünk tovább a kijárat őreihez. Útözben, a rocker-negyed bejáratának közelében, holmi csavargókkal találkoztunk, akik hamar megtörték. Tőlük egy c-4-es plasztikot szerezünk, amit még nem tudunk kezelni. Aztán

elérkeztünk az újabb csapathoz, amely nagyobb volt, mint pöröl járt társaik. Ha lehet még brutálisabb volt a küzdelem, de sikerrel vettük az akadályt mindenkiről folyt a véres izzadság, de mindenki élt. Hál' isten! Így felszabadult ez a kijárat, és most már nemcsak a rocker negyeden keresztül lehetett megközelíteni az ezredes negyedét. Szereztünk egy boron-ruhát, amit magamra vettem, társaimnak pedig boron-mellényük volt. Ennyi harc után egy kis szórakozásra vágytam, ezért elstátam Ruthhoz. Ez az ör is hiányolta a jelvényt, de nem támadott meg minket. Leperkáltam a pénzt, és beléptem. Mikor benn voltam eszembe jutott, hogy a megajándékozom Ruthot az ültetvényen talált nyakláncsal, az együtt töltött órák emlékére. Mikor odadtam neki egyből felcsatolta, és így szólt:

- Nagyon kedves vagy. Ezért elmondom, hogy a telep, ahonnan jöttem, uralkodója a királynő, aki minden örültségre képes. Egy nagyon gyors ember talán el tudná intézni. Ha kiszabadítasz, mást is elmondok.

Több se kellett nekem kirontottam a helységből, és miután csapatom csatlakozott, elintéztük a pár órét. Sajnos ezután elég nagy akadályba ütköztünk. Az ajtót nem tudtam kinyitni az álkulcsommal. Majdnem sikerült, de nem ment. Elrohantam Semirhez, aki tudott oktatni egy picit. Ekkor már majdnem mindent tudtam a zárakról. Visszasiettünk Ruthhoz, akinek ajtaját már ki tudtam nyitni. A lány kilépett, majd elhadarta:

- A királynő palotájának jelszava: szilfid, majd elrohant, és soha többé nem láttam.

Elhagytuk az egykori bordélyt, és sétálgattunk a városban. Közben én Ruth szavain gondolkodtam. Villámgyors csapattag még nem volt, de a harcok során mindenki sokat fejlődött.

- Most már elég sokat tudunk a királynőről, egyre közeledik az öcséd kiszabadítása - mondtam Sarahnak.

- Igen, már ideje lenne kihoznunk őt - válaszolta a lány.

Kicsit kitikkattam a harcban, nem volt túl nehéz, de megizzasztott. Így aképp vélekedtem, hogy bedobok valami kis itókat. Baktatni kezdtünk a város egyik sűrűn lakott utcáján, amikor Tim bárjához értünk. Épp azon voltam, hogy tovább megyek, mert a rock negyedben a szalonban jobb italokat lehet kapni, de hát az most túl messzire található, így hát beléptünk Timhez. Mno go egyből megszólalt:

- Jobb anyagok lenni rockereknél!

- Na jó Mno go, akkor most mindenkit meghívok egy italra! - mondtam csapattársaimhoz fordulva.

Hansnak egyből felcsillant a szeme. Be is dobott mindenki egy nagy adag habos, hideg, inycsiklandozó söröcskét, ami igen félfrissített minket. A furcsa az volt, hogy még Sarah is ivott egy pohárával. Miközben fogyogatott poharainkból a folyékony kenyér beszélgetni kezdtem Timmel. Nekem egyből Wilder jutott az eszembe, mivel már elég sokat hallottam róla, azt hiszem a kigyóbüvölő mesélt róla egy sztorit. A válasza ez volt:

- Törődj a magad dólával!!! - förmedt rám a tulaj.

Hans egyre többet akart vedelni, de én már untam a helyet, meg a csapat is az ilyen flegma beszélésaiért, így kitoloncoltam a



jónépet, de Hans hirtelen összeesett. Mno go Sarah és Sheila megállapították, hogy Hans egy kicsit sokat ivott.

- Na ne mondjátok, erre már az ital-szagból lehetne következtetni - mondtam.

- Ha. Mitgondolsz Neil mi miből jöttünk rá?? - felelte kis kaján mosollyal Sheila.

Lelépve innen Guido fegyverboltjában leültetjük Hansot, és amíg a szerencsétlen józanodott, én faggatózádsba kezdtem a tulajjal.

- Mit tudsz Wilderről??

- Igen furcsa ember, semmit sem lehet kihúzni belőle, még harapófogóval sem!

- És fegyverkereskedő révén tudsz fejleszteni?

- Nem. Én nem foglalkozom ilyenel. A másik városrészyben él egy papák, aki tud téged trénelni. Valami Stuartnak hívják - így a boltos.

Hans kissé jobban lett, legalábbis a lábára tudott állni, így elbaltagunk innen is. Átruccantunk a rocker negyedbe, aminek bejáratát meg is jelölt Hans, mivel kidobta a rókát a főkapu mellett.

- A francba Hans! Miért vagy te ilyen disznó? - förmedt rá Sarah.

- Én megértem! - kelt védelmére Hansnak Mno go.

- Persze! Férfiak... - szólt közbe Sheila.

Megkerestük a kis epizód után a koldust, aki a szalon mellett húzta meg magát. Sheila megszajnáta, és adott neki 50 kreditet. A koldus szerényen megköszönte, én pedig társalogni kezdtem vele.

- Tudod egykor saját házam volt, az ezredes negyedében, de Nathan Allister kitúrt onnan, és mostanában sűrűn látom, hogy a vegyesbolt tulajdonosa átjár hozzá... - kezdte a koldus.

- Ez érdekes, - csodálkoztam szavain - de tudsz valamit Wilderről?

-Igen, ő nagyon furcsa ember.

- Te Neil, nem kéne megagyalni ezt a Nathant? - dühözve vont kérdőre, a már józan Hans.

- Igazad van - mondtam neki, ezzel átkelünk a súlyos fémajtón, és elindultunk a háza felé.

Épp Sepp háza előtt jártunk, s benyitottam rajt, hátha tud valami infotmációt adni erről a Nathanról. Számításom beigazolódott, mivel a lakó elmondta, hogy egy disznó és gyűlöli! Erre már



Hans is nagyon bedühödött, Sheila csitította. Na Hans, most kiélheted szadista gondolataid, bemelegyünk Nathanhoz! Pár lépés múlva az ajtaja előtt álltunk és épp azon voltam, hogy az állkulszal nyitom ki az ajtót, mikor beugrott, a kápolna falán lévő szöveg. Pár másodpercig gondolkodtam. Csapattagjaim kérdőre is vontak, hogy miért nem megyek be a házba.

-Tudjátok, egy szövegen azt olvastam, hogy vigyázni kell ezzel a söpredékkal, mert van egy agyafúrt csapatdaja.

- Akkor meg nyitni ki kilincesz nem? - sürgettett fekete csapatárrsam. Az ajtó mögül egy hang szólalt meg:

- Ki vagy?

Erre a kérdésre csakis egy lehet a válasz:

- Ivanov vagyok.

- Áhh! Te vagy az? Gyere be.

Ezzel a zömök ajtó megnyílt előttünk, és mi be is léptünk a házba serényen. A tagot nagyon megleptük, mert megszeppenve jelentette ki:

- Te...te nem ivanov vagy!

- Igazán? - gondoltam. Ezzel pár percnyi halgatás után kicsi fenytés képpen emígyen förmedtem a rusnya képüre:

- Most aztán nagy pácnban vagy! Nem igaz?

-Deeee iigen. Ha elengedsz, elárlom a széfem kódját, és a jelszót Karlson uradalmába! Nos,áll az alku?

Mivel nem éreztem magam gyilkosnak, és ilyen gyáva férget amúgysem öltem volna meg, elfogadtam az alkuját. Hans egy kicsit morgott,hogy miért nem nyituk ki a főszert, de aztán belenyugodott.

-Ok! Köszönöm a kód: 1990 a jelszó pedig: vérrög!

Ezzel eliszkozt, félve, sietve. Kis nézelődés után egy szekrénybe rejített trezort találtunk, begépeltek a kódszót és a széf megnyílt. Csak egy megsárgult papírt találtunk, ezzel a szöveggel:

- Mit gondoltatok, a pénzemet itt tartom?

Hát ezzel jóll mellé fogtunk, mondtam magamban. Ellenben találtunk pár darab narkotikumot, amit Mnogo magához is vett. A házból kilépve hat-négy csoportban járőrök támadtak meg, a meglepetéstől egyből vissza iszkoltunk Nathan házába. Az a csirkefogó ezek szerint a járőrök védelme alatt állt!

- Most mi legyen? - kérdezte Sarah, majd folytatta: Miképpen álljunk csatasorba?

Mialatt ezeket a kérdéseket vitattuk, kintről egy rekettes mély felbőszült hang kiáltott be:

- Na mi lesz szarháziak? Dugjátok ki a mocskos pofátokat!

Nekünk sem kellett több, a házból kirontva lemészároltuk a járőröket. Ezek után egy eldugott sarokban egy eddig számomra ismeretlen ajtóhoz értünk. Benyitva rajta egy

hang szólt ki:

- Mi járatban? - kérdezte az ismeretlen.

- Jövevény vagyok - feleltem kicsit gyerekes bizonytalansággal.

- Utálom a niggereket! Ha visszajössz nélküle, talán beszélhetünk. Mnogo kérdően nézett rám. Hans megint csak szitkozódott és átkozódott.

- A tetvesek! - ordította.

Sarah is benne volt már a harcok kellős közepében és most ő is Hans pártjára állt. Így tolvajkulsomra hagyatkozva könnyűszerrel kinyitottam a nehézkesen mozgó faajtót. Bent mintha meghalt

volna a levegő. A csend s a pánik lett urrá a kis szobában. Ekkor a göndörhajú, szakállas megszólalt:

- Ügyes fiú. Jó csapatunk lenne. Ekkor a másik egy nagydarab néger is közbeszólt:

- pontosan Ron.

Kezdtem unni a tétovaságot, és Sarah-val megsoroztuk a két gaztevőt. Akik el is hulltak kemény ölom csapásainktól. A kis helyiségben egy lelakatolt széfet lőtünk, amit sikerrel nyitott ki állkulszal. A trezor mögött 10000 kredit rejtőzött, amit egyből zsebre vágtam. Nomeg egy összegörgetett kis papiros, amin egy térkép volt. Megszemlélve rádőbentünk, hogy ez a szigetet



ábrázolja, amit a határtalan óceán vesz körül. A sziget e kép szerint leginkább egy téglalpra hasonlított. A különböző bejelölt tájegységek, épületek meglepően szimmetrikusan voltak elrendezve. Szinte mérnöki pontossággal lettek ábrázolva. Jól felismerhető volt az erdő, ahol még nem jártunk, csak messziről láttuk, valami a mocsár, a telep, a vadásztábor, a két ház a pusztában, nomeg a város. De pár objektumot nem ismertem fel, például a térkép középső-alsó részén lévő buckahalmokat, meg azt a sok parányi épületből álló területet. A papír közepén is volt egy, a vadásztáborhoz hasonló nagyságú építmény megjelölve, de azt sem tudtam, hogy mit jelöl. A kép alján ballra egy "K" betűt olvastam, de semmiféle ábra nem volt a betű mellett. Ezen kívül találtunk még egy jegyzetfüzetet, amit egyből fel is lapoztam, és olvasni kezdtem:

- Ez Darren Perry jegyzetfüzete - (emlékezetek,utálom a világot-) -kábszert átvenni Wildertől vasárnap, találkozó a szökével ... Lószér, Beszélni Mr. Slime-mal a tnt-ről, felrobbantott ajtótól 5 lépés észak felé, találkozó A.-val minden nap 8-kor, reggeli...  
- Hmm - elgondolkodtam. Ki az a Darren Perry?  
- Ki kéne deríteni, kié volt ez a füzet - mondtam bámészkodó csapatomnak.

- Az a szegény ember ott a másik negyedben lehet, hogy ismeri, nem? - vetette fel Sheila.  
-Igen! Lehet - bólintott Sarah.

Ígyhát átkeltünk a rockerekhez. A koldust megkeresve és odaad-

va neki az alamizsnát. Kifagattam Darrenről is, s ő erre is kimerítő választ adott:

- Két sötét fickóval láttam, az egyik egy alacsony göndör, rótt szakállu vézna alak, a másik egy erős, magas enyhén pocakos, borostás képű néger rosszfiú. Egyik nap bement a házukba, és többé nem láttam Perryt.

Visszatértünk a gyilkosokhoz, és a széfből felvettünk minden érdemlegeset, a térképet, a kis gyűrődött szélű füzetet, narkókat, gránátokat. Eztán otthagya a túsztanyát ismét a rockerekhez vettük az irányt. Menetelésünk közben Mnogo megszólalt:

- Fel lehet venni volna előbb is ezek, mikor koldushoz menni! Nem?

- Igen Mnogo, de tudod én is csak ember vagyok, és néha még én is tévedhetek - feleltem bugyután felvetett kérdésére.

- No igen, de így megspórolhattunk volna egy utat! - vetette fel Sarah.

Már megrendelhető Josef-éktől a DUART kártya, amely az IDE64 fast RS232 portjára köthető, és 2 újabb csatlakozót biztosít. Ide köthetünk pl. modemet vagy PC egert. (a hivatalos honlapról letölthető forráskód ezek kezeléséhez!) Az MP3-lejátszó kártyáról egyenlőre csak annyit tudunk, hogy 96 Kbit/sec minőségű file-okat tökéletesen játszik a próbaverzió, de ez valószínűleg 128 Kbit/sec-ig vagy még tovább javítható lesz a lészítők igencsak optimalizálatlan programja miatt.

A legújabb IDE DOS-nak Soci már nem mer verziószámot adni, mert szinte hetente újul a WAREZ oldalról csak mint „aktuális perom” letölthető update. Jelenleg is több hiba javítva lett, és a manager további funkciókkal lett bővítve, így pl. mostantól kikapcsolható a név szerinti rendezés, ezáltal a könyvtárak tartalma gyorsabban jelenhet meg, illetve lehetőség van az 1541-en használt „szépitett” (pl. logókkal, szeparátorokkal, stb. ellátott) listák létrehozására.

Játékok közül elkészült a Rally Cross Simulator és a Long Life kompatibilis verziója. Ezek az utántöltős

játékok most már minden gond nélkül töltenek winchester-ről vagy CD-ről.

Felhasználói programok átiratai is jelentek meg szép számmal, köztük a David Jansen írta GIF képformátumot megjelenítő képnézegető, a news rovatban beharangozott Fairlight féle HTML olvasó és a Natural Beat Cubic Player-e (zenelejátszó) is. Új, kifejezetten IDE64-hez készült utility a készítők által írt 74x50 pixeles felbontást és kb. 6 frame/sec-et kipszírozni bíró animációlejátszó (plugin) és a töltési sebességet tesztelő LOAD performance monitor program. A GunZip és a PuZip újabb verziói szintén IDE64 kompatibilisek.



## HARDWARE rovat

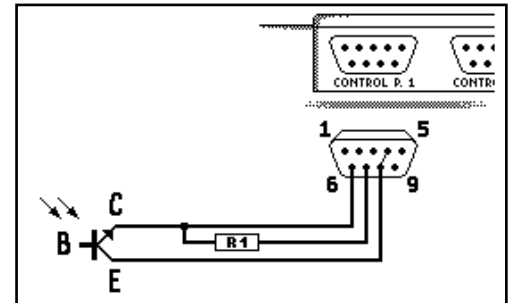
Az átlag felhasználó tudatában az él, hogy a C64-hez használható beviteli eszközök a billentyűzet és a joystick. Talán néhányan ma találkoztak egy-egy egérrel is (1351, Amiga, a múlt számban bemutatott, userportra csatlakoztatható PC egér...), de nagy valószínűséggel ezzel ki is merítettük a lehetőségeket. Pedig ez nem igaz! A C64 joy-portja még két újabb lehetőséget tartogat: az egyik a paddle, ami valójában két darab mérhető állapotú potmétert jelent, a másik pedig a lightpen, vagyis a fényceruza használata. Most ez utóbbról lesz szó...

is hozzá. Az aktuális x-y koordináták aVIC-II 19. és 20. regisztereiből (\$D013, \$D014) olvashatók ki. Mint az rögtön látszik is, az x koordináta nem lesz tökéletesen pontos, mert értéke csak 0 és255 közé eshet (erre vigyázzunk), illetve érdemes több kiolvasott érték átlagával számolni, mert a képernyőfrissítésenként újraírt koordináták nem adják mindig a legpontosabb értéket vissza.

DATA/Axelerate, Poison

Mi is az a fényceruza? Nem más, mint egy ceruza formára szerelt beviteli eszköz, amellyel a képernyőt megérintve adhatunk át információt a számítógépnek. A ceruza maga nem egy bonyolult szerkezet, mindössze egy fototranzisztort és egy ellenállást tartalmaz, a lényegi munkát a C64 végzi. A tranzisztor érzékeli, hogy a képernyőt frissítő elektronsugár mikor halad el előtte, és ebből az időadatból a számítógép visszaad egy x-y koordinatapárt.

Összeállítás: a fototranzisztort (BPX81) rögzítjük valamilyen rúd formájú testhez. Erre a célra megteszi egy régi toll is. Ezután az ábrán látható módon kössük a fototranzisztort és az 5,6 KOhm-os ellenállást a 9 tús Cannon csatlakozóhoz. Az eszköz ezek után rögtön használható pl. GEOS alatt, de írhatunk saját programokat





# 64HDD - az új rabszolga

Sokan szívesen használnának IDE64 vagy CMD meghajtókat, de sajnos azok az igen kis példányszámú gyártása miatt nagyon drágák. Ezt a hibát próbálja meg kiküszöbölni a Nicholas Coplin fejlesztette CBM DRIVE EMULATOR, mely 64HDD néven vált ismertté. A program olcsó, régi PC-kre lett tervezve, amit ma már fillérekért be lehet szerezni. (386, 486). Egy ilyen PC már elég gyors ahhoz, hogy szoftveresen szimuláljon - egy nem feltétlenül elavult - CBM meghajtó működését. A kapcsolatot egy szintén olcsón megépíthető X1541 kábelen keresztül tartja a PC és a C64, amiből a kisöreg semmit sem érzékel, annak semmilyen bővítésre sincsen szüksége. (A mellékelt ábra segítségével könnyedén megépíthető a kábel, de a 64HDD program dokumentációjában is megtalálható.) A program további szépsége, hogy mind +4, C16, VIC20 és C64 kompatibilis, tehát azokkal szintén együttműködik. A más platformokon elterjedt C64 formátumú image file-ok (D64, D71, D81) mellett támogatja a CBM FD2000 meghajtójának D2M kiterjesztésű image formáját, a LYNX tömörített archívumokat, a PC belső órájának és annak alaplapjára csatlakoztatott éger kezelését. Ezek kezelésére rengeteg példaprogramot mellékel a készítő.



Az internetről letölthető körülbelül fél megabyte-os ZIP archívum több programot is tartalmaz, melyek közül a legfontosabb a 64HDD.EXE nevű. Ez a program végzi végül is az emulációt. Amennyiben nem Windows alól indítjuk a programot, de szeretnénk hosszú file neveket használni, úgy szükségünk lesz még egy szintén letölthető, másik csomagra (LFN). Ez pl. hasznos lehet, ha egy olcsó, öregebb PC-t szeretnénk átépíteni gépünket kiszolgáló meghajtóvá. Amennyiben 486-nál komolyabb gépet kívánunk erre a célra használni, úgy ne felejtsük el a BIOS-ban kikapcsolni a CPU internal és external cache-t (pl.: AWARD-nál a BIOS features setup-ban)!

Kicsomagolás után a program rögtön indítható is, de még mielőtt ezt megtennénk, ejtsünk néhány szót a paraméterezéséről:

- 8.15 a megadott egység számú meghajtó emulálva lesz, több is megadható
- +8.15 path a meghajtóhoz rögtön hozzárendel egy könyvtárat vagy image file-t
- +SYSDIR path a rendszerkönyvtár (az alapbeállított: C:\64HDD) ha máshova telepítettük volna
- LFN WIN9X hosszú file nevek engedélyezése
- FASTER a töltési sebesség növelése
- FASTEST a töltési sebesség növelése

+LPT x az X számú printerportot használja  
Kezdő felhasználók számára a csomag tartalmaz egy .BAT file-t (GO64HDD.BAT), amely a programot a próbafile-okra konfigurálva indítja el. Ezt érdemes tanulmányozni.

## Használat:

Az X1541-kábelt csatlakoztassuk PC-nk egy printerportjára, másik felét a C64 SERIAL portjára vagy amennyiben valós meghajtót is akarunk használni, úgy a drive-unk szabadon maradjon INTERFACE feliratú portjára. Miután a programot a PC-n elindítjuk, az kiírja, hogy megtalálta-e az X1541 kábelt az általunk megadott (vagy alapbeállított) porton, majd a megfelelő egység számú meghajtókon éppen aktuális könyvtárakat/image file-okat jelzi. Innentől kezdve a PC elfelejtethető, az már csak a C64 rabszolgája :-). (Ha rászánjuk magunkat, hogy egy PC-t átépítsük meghajtóvá, akkor ezeket a műveleteket beszúrhatjuk az AUTOEXEC.BAT-ba, és akkor már csak annyit dolgozunk van, hogy a PC-t indítsuk). Az igazi számítógépet bekapcsolva semmi változást nem tapasztalunk, de ez így is van rendjén! A töltés módja a megszokott: LOAD"filename",egység szám. De mit is tölthetünk be? Próbáljuk meg listázni az új egységünket! a megszokott LOAD"\$", egység szám parancsnak a gép engedelmeskedni fog, és hamarosan megjelenik a READY felirat. LIST-re pedig már láthatjuk is a C meghajtó (vagy amit beállítottunk neki) tartalmát. A \$ jellel kezdődő bejegyzések könyvtárakra vagy image file-okra utalnak, amelyekbe úgy tudunk belépni, hogy azokat "betöltjük", pl. LOAD"\$C:/64HDD",egység szám vagy LOAD"C:/64HDD/DEMOFILE/DUCKS.D64", egység szám. Ezek aztán újra csak listázhatóak. Visszalépni a LOAD"\$...".8 parancsnal tudunk. A rendszer automatikusan kezeli a D64/D71/ D81/D2M formátumokat, így rengeteg virtuális lemezt tárolhatunk, akár CD-n is, ugyanis a PC összes drive-ja elérhető! (pl. LOAD"\$A:/", egység szám betölti a PC A: meghajtójának a tartalmát.) A programarchívumban van egy 1581COPY nevű program is, amellyel 1581 és FD2000 formátumú lemezeket menthetünk/írhatunk ki a PC 3,5"-os meghajtójával (ezeket az image file-okat aztán elérhetjük már C64-ről is).

## Amire figyeljünk:

- Pentiumon a program -FASTER ill. -FASTEST opciói közül nekünk csak a faster működött tökéletesen.
- Amennyiben átépítünk egy PC-t meghajtóvá, úgy ne felejtjük el, hogy ha a C64 a SERIAL reset vonalát alacsonyra húzza (pl. kikapcsolás), úgy a 64HDD azonnal kilép. A GO64HDD.BAT file ezt kiküszöböli, így egy C64 ki-be kapcsolása után is működik a program.

Eközben épp a szalon előtt álltunk. Belépve rajta az üvöltő heavy zene még mindig rosszul hatott rám. Sheila sem bírta, mert befogta a fülét. Mem volt hozzászokva. Pár ajtón átléptünk, egy rakárhelyiségben lyukadtunk ki, ahol egy öreg kínai meditált. Nem volt hajlandó szóbaállni velem. Hans meg is jegyezte, hogy nem hiszi, valaha is szóbaállna velünk. Sheila meg csak egy barátságos gesztust egy mosolyt, s pár kedves szót mondott a sapkás kisöregnek, s egyből barátságosabbá vált.

- Tudod régebben gyakran megjelentek a fémlovagok, hófehér csillogó mezben, sokunkat lemészároltak. Ez most már egyre ritkább, de mikor az egyik egy közelharcban meghalt a fegyverét elrejtettem a nagy erdőben, a sziget középső, legészakibb részén, úgy nagy sziklától három lépésre nyire!

- Vén hülye - sügta nekem halkan Hans.

Mikor az érdekes szinte hihetetlen, sőt érthetetlen történet leülepedett bennem egy igen megerősített ajtó elé toppantunk. Előtte egy kigyúrt izmos testű kidobó féle ember állt.

- Na mi van? - tette fel a kérdést érces hangján.

Az ajtó felett egy fém táblán ez állt: "AXEL"  
Belepillantottam Darren jegyzeteibe, s magamban egy kérdés fogalmazódott meg, lehet hogy a jegyzetben írt "A" egyenlő Axellal? Egyetlen módon bizonyosodhatam meg erről.

- A jelszó reggeli - vágta oda a pöffeszkedő örnek.

- Helyes, bemehetsz - felelte ő.

Bent egy vézna külsejű, vékony arccsontú ember ült egy asztal mögött.

- Hát te honnan tudod a jelszót? - kérdezte egyből rámpikapodva.

- Aki elárulta, nem más mint Darren Perry - feleltem neki.

A tag teljesen kifakadt. Üvöltve kérdezte:

- Meg akarom szerezni a gyilkosait! Mikor láttad őt utoljára? Felelj!

Kis habozás után átnyújtottam a jegyzeteket Axelnek. Tekintete kissé megnyugodott, s így szólt hozzám:

- Nos! Látom innen tudhattad meg a jelszót, mivel ez Darren volt. Te ölted meg őt?

- Hogy az istenbe bizonyítsam be, nem én voltam! - válaszoltam kétségbeesve.

Axel intett az embereinek, és hívták Mei Shaot. Amikor belépett egy sapkáját gyűrűgató kis kínait láttam, akivel a raktárban beszélünk. Ő vad tekintettel a szemembe nézett, s éreztem belenéz gondolataimba, titkaimba, álmaimba. Furcsa érzés volt. A fejem zsidbadni kezdett, épp úgy, mint a telepen amikor azt a furcsa telepátját gyakorolta rajtam, az a kopasz kis öreg. Mikor végezett odasugott valamit Axelnek, s ő emígyen szólott hozzám:

- Ok. Mi hiszünk ennek a vén kínainak. Ő azt állítja, nem te voltál.

Ezek után nagy nehezen kinyögtem a gyilkosok nevét. Axellal beszélgetni kezdtem és beugrott a Marcos-Will bosszú felirat az ezredes börtönében. S talán, esetleg Axel ismerheti valamelyiket, mivel itt igen jó kapcsolatai vannak. Meg is említettem a Marcos nevet, és ő így felelt:

- Volt egy nézeteltérésük a pappal, Murdock atyával. Bezárták az

ezredes börtönébe, és mi kiszabadítottuk, s elrejtettük itt a rocker negyed alatt húzódo barlangban. Ha akarod lemehetsz hozzá.

- Persze, miért is ne! - feleltem.

Axel még ennyit mondott:

- Ne félj Willtől, ő egy idegen, de jó barátunk.

Ezzel a padlón a szőnyeget felgyűrte, és egy titkos ajtónyitót fel előltünk. Le is másztunk a létrán, s lent egy gusztagustalan lény fogadott minket. Ő volt Will. Intett, hogy kövessük, s mi így is tettünk. Pár percnyi gyaloglás a kietlen, hideg barlangrendszerben, s Willel Marcos búvóhelyére értünk. Üdvözölt minket, s egy papírt nyújtott át nekem. Először nem is nagyon értem, de mikor elolvastam a fecnit, rájöttem.

...Marcos Juares a nevem, a pap kimetszette a nyelvem...  
Tovább faggattam a némát a papról. Kissé több ideig körmölt, s átadta az irományt.

...Tudod, én szerzetes voltam, de mikor megtudtam, hogy Murdock miket művel, meguntam, s elszöktem. Magammal vittem a füzetét, amibe valami furcsa nyelven írt

számára fontos dolgokat...  
- Miért, mit művelt az atya?  
...Drogozott, nözött, ivott, ami belefér, tudom ez hihetetlen, de igaz!  
Úr isten, gondoltam, a fattyú mindenkit csak hitegetett, az álszent. Ennyi beszélgetés után vissza mentünk a rocker negyedbe. A raktárban lévő kínait megszólítottam, de mint mindig, megint nem szóalt meg. Erre Sheilának támadt egy ötlete, mégpedig az, hogy ő talán szóra bírhatná az öreget. Sikerral járt. Az agy nekiallított találaton mondatokat zagyválni.

- Tudod régen jöttek a vibráló, fehéren csillogó, fénylő lovagok. Egy közelharcban az egyik harcos elesett. Nála volt egy furcsa fegyver, ami villámokat szórt, amit elrejtettem a nagy erdőben. Megtalálható, a nagy sziklától három lépésre.

Mikor kiléptünk a raktárból megpillantottam Changat, a szintén kínai kártyást. Eszembe a jutott a furcsa ábrákkal díszített gyűrű. Odaadtam neki, és Chang kifejezéstelen arcán egy mosoly suhant át, és ezt mondta:

- Köszönöm, hogy szerzedet meg? Ezt Rene nyerte el tőlem. Cserébe megkapod a magnumomat, és meg is taníthatlak egy kártyatrükkre. Ja, és ha egy barlanglakóval találkozol legyen nálad hasis. A kártyatanulást visszautasítottam, semmi kedvem nem volt egy újabb tudománnyal foglalkozni. Az utolsó megjegyzését a kínainak viszont érdekesnek találtam. Vajon kik lehetnek azok a barlanglakók? Ekkor, mint a villám

hasított belém a gondolat:  
- A fene! Eladtunk minden hasist!  
- ööö...Izé...én megtartottam egyet magamnak inségesebb időkre - mondta Hans.  
- Nagyszerű! Na, add csak ide.  
Úgy tűnt, már mindent elintéztünk itt, ezért kiballagtunk a rocker-negyed koszos utcáira.



A program az Alice-Software Stúdió műhelyéből származik. Tarnóczy Tamás és Paál Tamás játéka - a CoV (nyugodjék békében) szerint - 1991-ben az év kalandjátéka volt.

Az egy file-os verziót a PRIDE készítette, a kazettások örömeire. A lemezes verziót nem ismerem, ezért nem tudom, hogy vannak-e különbségek a kettő között.

Indítás után az első, ami szembe tűnik, az a borzalmas karakterkészlet és egy privát üzenet. Ez után kiderül, hogy az 1207-es év Albionja a helyszín és a történet egy irat körül bonyolódik, ami kompromittáló lenne a gazdáinkra nézve, ha kiderülne belőle, hogy a király ellen összeesküdt... De a bevezetőben ezt sokkal értelmesebben leírják :

Aki egyedül akar nekivágni a játéknak (bár, miért is tenné, ha itt a leírás?), annak segítségül közlöm a program által értelmezett szavakat.

Igék: V, ELRAK, S, KI, MÁSZIK, BE, É, D, K, NY, ORDÍT, VESZ, HÍV, BESZÉL, MEGAD, VÁR, VISSZADOB, LESZÜR, VEREK-SZIK, LESZED, KIHÚZ, ESZIK, LE, HÁNY, AD , KÉR, CSERÉL, TOL, EVEZ, ÁS, TOL, KOPOG, KÖT, FELHÚZ, NYIT, CSENGET, TÁGÍT, TEMET, ÓL, MUTAT, SMACIZ, HINTÁZIK, UGRIK, KILÖK, HASZNÁL, ÚSZIK, TÖLT, VARR, QSAVE/QLOAD (nekem nem ment!), SAVE, LOAD, FELAD, N, NÉZ, VISSZA, R, RAK, BASZIK, VIZSGÁL, F, L, E, ZÁR.

Főnevek: HORDÓ, KIKÖTŐ, LÁNY, HAJÓ, HÁZ, PULT, FEGYVERKERESKEDŐ, PIAC, TÓCSA, TÉR, VÍZ, BÁRKA, KOCSMA, ÚT, KOCSMÁROS, TÁBLA, KERÍTÉS, PARASZT, VÁROSKAPU, SZEKÉR, ÓRA, TORONY, MOLNÁR, FA, BOZÓT, VISKÓ, KULCS, KŐ, ISZAP, TENGER, MEZŐ, ÖSVÉNY, MOCSÁR, AJTÓ, FAL, KAMPÓ, SZERZETES, RÚHA, PADLÁS, HELYSÉG, LÉPCSŐ, POLC, FOLYOSÓ, MŰTŐ, SZEKRÉNY, CSENGŐ, ÁGY, HULLAÉGETŐ, KAPU, BEUGRÁS, NÖVÉR, FÖLD, BÖRTÖN, SIKÁTOR, TEMETŐ, KATONA, ASZTAL, HARANG, ERKÉLY, TESTŐR, LOVAG, LOVAGTEREM, ERDŐ, MADÁRFÜTTY, PATAK, HALÁSZ, VÁRKASTÉLY, GRÓF, KURVA, HULLA, EVEZŐ, ÁSÓ, PÉNZ, RÉZGOMB, VASKULCS, SZEKERCE, RÉZKULCS, MACSKA, NAGYKULCS, HAL, KARD, VASVILLA, LISZTESZÁK, KÖTÉL, KÉPESLAP, OLLÓ, CÉRNA, ÜVEG, KABÁT, IRAT, LEVÉL, KÉS, NYÍLÁS, ŐR.

Az arra rászoruló szavakat ékezzettel is el kell látni, amit az egyszerűbb magánhangzókra (AEIOU) a SHIFT-tel lehet előcsalni. Az Ó -t a @, az Ő -t a SHIFT+@ rejti. Ugyan ez a helyzet az Ú/Ū betűkkel is, csak azokat a \*SHIFT+\* lenyomásával lehet a képernyőre varázsolni. Emulátorosoknak jó szórakozást az utolsó két billentyű elővadászásához (például Ccs64-en nem okoz gondot, ellenben a PC64 már trükkösebb).

Ténylegesen ott kapcsolódunk be a játékba, amikor kiraknak a hajóból...

Úgy tűnik, megint az első osztályon utaztunk, jó társaságban! Ha már itt vagyunk, vegyük szemügyre az utastársainkat: V HAL, ehetetlen, akkor tegyük el inségesebb időkre: ELRAK HAL. Most lássuk az utazási alkalmatosságunkat: V HORDÓ, szűk is, büdös is, itt az ideje a távozásnak: KI.

A kikötő rakodóterületére jutottunk, mindenfelé csak hordók, kicsit unalmas ez a hely, ezért nézzünk el észak felé: É. Még mindig a kikötőben vagyunk, előttünk egy hajó: V HAJÓ, ezzel nem lettünk okosabbak, talán ha segítséget kérnénk: S. Akkor menjünk be: BE, hmm, szóval nem látnak szívesen minket (-5 erő). Sebj, keletre egy csinos ház, talán majd ott: K. Ohó, ez a fegyverkereskedő háza, itt egy pult: V PULT, csak pár görbe kard, de mint gyakorlott kalandjátékos elrakunk mindent, ami mozdítható: ELRAK KARD, hehe, szelektív látása van a programnak, vagy csak próbál megóvni minket a

lopás vétségétől? Tolvaj jelölteknek: F KARD, és viseljük következményeit, a becsületesebbeknek: NY, D, NY, hurrá, itt a piac, de mi ez a csödület körülöttünk, ráadásul

katonákból! Most mit tegyünk? Kérjünk segítséget a programtól: S, hát, ha semmi esélyünk, akkor: MEGAD, erőszakosabbak verekedhetnek, de meg lehet próbálni elmenekülni is... ugye, hogy tényleg igaza volt a programnak?!

Ha sikeresen túljutottunk a perverz katonákon, akkor tovább nyugatra: NY. Itt a városka főtere, tele büdös tócsákkal, ha megnézzük közelebről is: V TÓCSA, akkor már nem csak a heringtől fogunk bűzleni. :) A segítség szerint, itt érdemes lenne megállni, tegyük azt: VÁR, hogy, micsoda emberek vannak erre felé, hagyományból dobálóznak, mivel fölvenni nem tudjuk - hogy fokozhatnánk a minket körülölelő illatfelhőt - ezért bosszúból juttassuk vissza a feladónak: VISSZADOB, valaki rikolt, majd visszapasszolja a cuccot. Ezzel jól elszórakozhatunk, biztosan valami korabeli labda- vagy hagnya-játék részesei, vagy fölfedezői lennének, ha nem szorítana annyira az idő, de minden egyes dobásunk +5 erőt jelent, ami nem is rossz!

Mivel mindenfelé elindulhatunk, ezért hagyatkozzunk a jól bevált köz(???)mondásra: "Kutyá ugat, irány nyugat!". Hát, ezt eltaláltuk, soha jobbat: V SIKÁTOR, most sikátor vagy hordó??? Nézzük a temetőt: É, katonák, mit akarnak már megint: BESZÉL KATONA, "Temetném a munkát, jabadiba..." de ez nem győzi meg őket. Ha nagyon szívósak vagyunk, előbb-utóbb bejutunk, de sajnos csak lábbal előre! Inkább vissza a sikátor-hordóba: D, majd NY. Itt is egy ór, szóval tovább nyugatra nem is tudunk, be meg nem érdemes menni, legalábbis most még! Ha beszélünk az őrral: BESZÉL ÓR, kiderül, hogy a vár lakóit szigorú diétára fogták, de nem ez a természetes állapot, a malomban lehet valami gond (Talán Don Quixote tette látogatását arrafelé?). Mivel az időnk véges, sajnos nem tudjuk kivárni, míg éhhalált halnak, ezért más módszerrel kell próbálkoznunk, később. Akkor csoszogjunk vissza a főtérre: K, K, majd forduljunk délnek: D. Itt vagyunk az utcán egy sötét kapu előtt. Nézzünk körül az utcán:

MI a Back In Time 2? Az mellett, hogy az első rész folytatása. Egy mai kornak megfelelő C64 játékefeldolgozás gyűjtemény. Igen, és már a második a sorban, és csak reméljük, hogy nem ez lesz az utolsó. Szeretnék itt kedvet csinálni ahhoz, hogy meghallgassátok, megvegyétek ezt az igazi zenei gyöngyszemet. A CD-n 15 szám sorakozik. Nézzük tehát, hogy mikor mire számíthatunk:

**1. szám** - Igazi Aztec Challenge hangulatot nyújt. Az origi játékzenét megspékelték egy-két különleges effekttal, ami igazi közép-amerikai zenei hangulatot teremt. Az eredeti szám dallamát és zenei lefolyását követve hallgathatjuk a hol lassabb, hol kifejezettebben hajtós zenéket, mivel ugye a játékban egy piramis felé kellett rohanunk dárdatűzben.

**2. szám** - A Galway is God szám egy nagyon jól eltalált mix. Az elektronikus zene felhőtlen élménye. Bár a SID hangzása itt már nem annyira felfedezhető, de talán nem is ezen volt a hangsúly, hanem a zeneszerző tudásán. Kellemesen lassú, hét és fél perc hosszú ellazulás az ismerős dallamok hullámain, amit a 4. perc utáni dallam és hangszerváltás sem bolygat meg, sőt!

**3. szám** - Egy kis komolyzenei kezdés után indul a Warhawk feldolgozás. Különösen jók benne a speciális SID effektek, már aki szereti őket. Hüen követi ezáltal az eredeti játékban felcsendülő, nagyon eltalált és a zene magját adó igazi SID-es hangzásvilágot.

**4. szám** - Roland's Rat Race. Ez a feldolgozás is azok közé tartozik, amiket nem tud nem felismerni az ember, ha ismeri az eredeti művet. Egyszerű kibővítése és mixe ez az eredeti számnak, mégis nagyon el van találva.

**5. szám** - A Batman the Caped Crusader című játékhoz nem nagyon volt szerencsém, ezért összehasonlítani nem tudom a számot az eredetivel. Nagyon jó pörgős darab, ami nem nélkülözi a jól ismert Batman dallambetéteket, természetesen elSIDesítve.

**6. szám** - A Terra Cresta alatt olyan érzésem támadt, mintha Vangelis-t vagy Jarre-t hallgatnék. Nagyon kellemes instrumentális szám. Ennek is itt az ideje, hogy megismerjem az eredetijét, mert nagyon tetszett.

**7. szám** - A Scarabaeus az első, aminek a feldolgozási minősége teljesen ledöbbentett. Nem sok elemet lehetett áttemelni az eredeti műből, de itt a feldolgozásban fantasztikus egységet alkotnak a kis részletek. Itt már tényleg azokon a szektorokon járunk a CD-n, amin egy Vangelis rajongó megnyalná mind a tíz ujját. Mellesleg az első szám a lemezen, ahol emberi hangot lehet felfedezni a hangszerek között.

**8. szám** - A lassabb számoknak egy kis időre vége szakad,

mert a Rydeen szám igazi disco tempot képvisel. A SID-ből eredeztethető csilingelő hangszereket nagyon kellemes könnyűzenei motívumok kísérik, és teszik igazán 'megmozgatós' zenévé.

**9. szám** - Temető, szélzúgás, villámlás kíséri végig a Ghost 'n Goblins játék zenéjének ezt a fantasztikusan eltalált feldolgozást. Ez a horror elemekkel bőven teletűzdelt játék nagyon hálás téma. Chris kicsit lendületesebb feldolgozása méltó párja az eredetinek.

**10. szám** - Zongoraszóval indít a Ivory Tower című szám, és vezeti fel, majd kíséri végig a jól ismert és szeretett dalmakat. Bár nem a legkiugróbb darab, de érdemes megfigyelni, hogy hogyan dolgoz fel zenét egy profi.

**11. szám** - Az első szám volt, amit hallottam a CD-ről, és akkor még csak készült. Sajnos akkor nem tudtam többet hallgatni belőle, mint fél percet, mert csak preview volt a c64audio honlapon, de amikor vége lett, csak annyit mondtam: 'Ne! Mondd, hogy van tovább is!'. Legszívesebben beállítanám a loop funkciót a hifim, elkapnám a barátnőm derekát, és keringőznék, csak keringőznék, ....

**12. szám** - Wizzballból sosem elég, mi sem bizonyíthatná jobban az eredeti művet szerző tehetségét. Fogjuk ezt a nagyon jó számot, és adjunk hozzá egy kis technós hangulatot. Máris kész egy újabb tökéletes feldolgozás.


**13. szám** - A kedvencem a CD-n. Mondhatni, hogy Driller az Isten! Már a szomszédok is kezdik megszeretni, Ennél jobban nincs eltalálva semmi a CD-n. Az eredeti játék hangulatát pontosan visszaadó, adrenalintermelő tőkély. Ezért már érdemes azt a pár ezret kiadni. Szerencsére ez a leghosszabb szám.

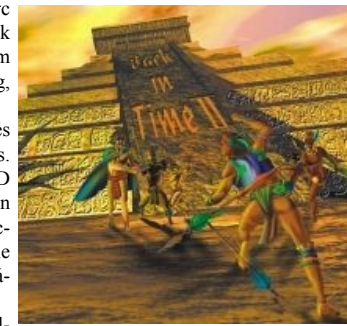
**14. szám** - Zzap!64 Thalamusic hallgatásakor ismét ismerős dallamok. Hol a C64 világából, hol máshonnan. Felcsendül a Sanxion, egy kis kínai zene, és még sokan mások. Igazi nosztalgiamix.

**15. szám** - Comic Bakery feldolgozása. Azt hiszem ez az egyetlen szám, amivel nem voltam annyira elégedett. Aki szereti a dance, vagy a house műfaját, az biztosan többre értékeli ezt a feldolgozást, mint én. Kicsit túl monotonra sikerült, de lehet, hogy csak az a baj, hogy hallottam már jobb CB feldolgozást.

Összességében minden C64-ernek nyugodt szívvel ajánlhatom, de még azoknak is könnyed szórakozást nyújthat, akik csak zenét akarnak hallgatni, mert a BIT2-n ahány szám, annyi irányvonal, stílus található.

A következő számban mindenképpen göröcső alá szeretném venni a 6510 NEXUS CD-t, amitől még többet várok.

Addig is jó zenehallgatást: 





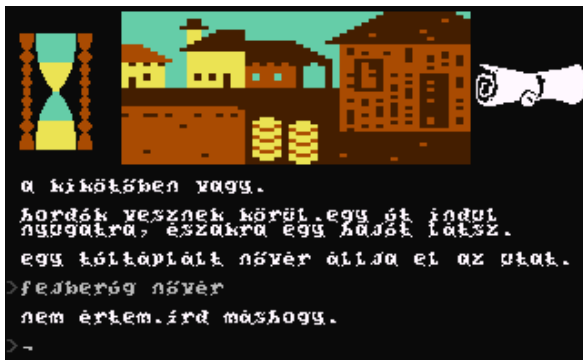
erdőbe jutunk. Azaz ha visszamászunk a falon, akkor... Szóval ezt ne tegyük! Az erdő is érdekes, nem egy egyszerű labirintus, ha északnak megyünk, akkor a rablók karjaiba futunk, a többi irányba pedig visszakerülünk ugyan arra a helyszínre, ahonnan indultunk (persze ha a jó irányba megyünk, akkor nem így van, de...). Nos, ennyi duma után itt a helyes megoldás: a mezőről induljunk: D, K, D, K, K.

Az erő szélén, egy patak partján vagyunk. Akinek tetszett a kóborlás, az nyugodtan induljon valamerre, aki tovább akar jutni, az pancsolni fog: ÚSZIK (78%). Egy várkastély közelében vet minket partra a víz. Egy halász üldögél itt:

V HALÁSZ. Éhes szegény. Szóltuk nek: BESZÉL HALÁSZ, most meg kaját tarhál. A macska neki sem tetszik, akkor próbáljuk a halat, ha nem esszük, talán é: AD HAL HALÁSZ (81%). Ki hitte volna, hogy neki tetszeni fog, hálából visszaválthatjuk az üres üvegét! Üresen nekünk nem kell, a tapasztalt kalandorok legalább megtöltik: TÓLT ÜVEG VÍZ (82%). Itt már eleget időztünk, irány délre: D.

Egy poros úton kopatjuk a lábunkat, itt hever egy katona, keresztnben az úton: V KATONA. Kinek szép egy katonakabát? Azért vigyük magunkkal: LESZED KABÁT (85%). Mielőtt itt hagynánk, kitör rajtunk az irgalom, és szamaritánust játszunk: AD VÍZ KATONA (88%). Megérte, egy levél kerül a birtokunkba: F, viszont a kabátot már jobb szízzel vihetjük, hullarablásban már nagy gyakorlatunk van!

Tovább délre: D. Elérkezünk a vár elé, sajnos a híd föl van



húzza, bemenni nem tudunk. A segítség: S, azt mondja, hogy szólni kéne, ha be akarunk jutni. Aki elhamarkodottan kezdett el kiabálni, az már tudja, hogy miért van nyugatra a kő! Menjünk is arra: NY. Itt már minden veszély nélkül üvöltözhettünk: ORDÍT (91%). Most már mehetünk a várba: K, BE. A vár udvarán állunk a gróf társaságában. Mennyi nagy ember között forgolódunk.

Pillantsunk a grófra: V GRÓF, na ez aztán megadta a besorolásunkat. Próbáljuk jobb belátásra bírni: BESZÉL GRÓF. Az erőszakkal semmi sem megyünk, de hirtelen eszünkbe jut a katona és a levél. Adjuk is oda gyorsan: AD LEVÉL GRÓF (94%), mindjárt kedvezőbb lesz és enni is ad! Mialatt mi tömjük a fejünket, ő olvas. Majd vörösdíj, levél tég és kidob! Micsoda modor! Hagyjuk is itt ezt a helyet: É, É.

Ismét a patak partján vagyunk, a halász is itt éhezik tovább. Nekünk már annyira honvágyunk van, hogy vízbe vetjük magunkat: ÚSZIK (97%). Aki a levél átadása előtt tenné ezt, az nyugodjék békében! A víz meg csak sodor, sodor, egészen a molnárig, itt kimászunk és nyargalunk vissza a városba. Sajnos a

bárkát már elhasználtuk, ezért más módját kell választani a menekülésnek. Akik kóboroltak a mezőn, azok találhattak egy falat. Oda igyekszünk most mi is: K, D, D, K, K, K, K. Itt a mező, lehet kóvályogni. A helyes irány, kiszáradás nélkül: É, NY, É. A mező vége, előtűntek egy fal: V FAL, ha alacsony, akkor nem jelent akadályt, hiszen már nagy gyakorlatunk van a mászásban: MÁSZIK FAL.

A templomkertbe jutunk, visszafelé nem akar működni a mászás, a fal csak egyirányú! A szerzetes pajtásunk még mindig húzza a lóbort. Szerencsére a kötélünk még itt lóg: MÁSZIK KÖTÉL. Újra a padláson, ezt már rutinnal megoldjuk: É, LE,

É, É, NY, É. A főtéren vagyunk, irány a hajó a kikötőben: K. De jaj, valamit elfelejtettünk, nem szaladgálhatunk egy ilyen irattal, most már érthető, hogy miért vannak itt a katonák! Az iratot elveszik, mi pedig börtönbe kerülünk (-5 erő). Vissza az egész! Mielőtt a katonák karjaiba futnánk, rejtjük el az iratunkat a klasszikus módon: VARR IRAT KABÁT (99%). Bár ezek a marconak, annyira hülyék, hogy a szemük láttára is megtehetjük.

Szóval, ha megvagyunk a varrással, akkor ne felejtsük el megadni magunkat: MEGAD. Az utolsó játékuk volt ez velünk, irány keletre a kikötő: K.

Itt sajnos megállt a tudomány, gondolom a következő lépés a MÁSZIK HORDÓ lenne, csak ez a dagadt ribanc nem akar innen eltűnni! Sajnos megölni nem lehet, a macska sem kell neki (bár ez nem rossz gondolat, hiszen ez az egyetlen tárgy, amivel nem csináltunk semmit a játék folyamán). Nos, a befejezést a Kedves Játékosra bizzuk! Ha sikerülne, akkor kéretik ezt tudatni!

A börtönből kijutással még adós vagyok, bár igyekeztem elkerülni, lehet, aki mégis bekerül oda. Itt lehet nézelődni, segítségért fohászolni, falat vizsgálni, de célszerűbb: D, D, TÁGÍT NYÍLÁS, MÁSZIK NYÍLÁS, NY. A hullaegető romantikájába zuhanunk (-2 erő, ami nem is rossz 10 méteres zuhanás után). Miután bemászunk a nyílásba, az beomlik, ennek ellenére, ha megint bekerülünk a kaptárba, simán be tudunk mászni az eltörlesztolt járta!

Ennyi, sajnos nem sikerült végig vergődni a játékon, pedig nagyon jó! Sok helyen kellett erősen gondolkodni, hogy tovább lehessen jutni. Hibák is akadnak benne, főleg ékezet problémák.

A megoldás Halász László (Gary/TRD!) szellemi terméke, kicsit rásegített a CoV-ban (46-47. szám, azt hiszem) leközlött info is. Viszont ők még eddig sem jutottak el. Ezzel nem magamat akarom dicsérni (dehogy nem), de ez az igazság.

V ÚT. Van kerítés is, mivel átászni nem lehet, nézelődjük tovább: V KERÍTÉS, cicc-cicc, aranyos cicuska, gyere szépen a papához: LESZED MACSKA, szegényke büdös, de hát nekünk sem lehet rózsza illatunk, hiszen heringek között utaztunk, majd a pocsoló-fürdő. A társasága meg nem osz, nem szoroz, a hallal is ugyan ilyen jól lehet beszélgetni! Bár, ha már ilyen szépen összjöttünk, akár ultizhatnánk is! :)

Ne hagyjuk figyelmen kívül a kaput sem: V KAPU, nahát, egy tábla, vessünk erre is egy röpke pillantást: V TÁBLA, áááááááá, hová kerülünk, te jó ég! Most már világos, hogy mit kerestett a macska a kerítésen! Na húzzunk innen: D.

Itt az utca vége, keletre a városkapu, de már megint hagyományosan dobálóznak! Sajnos most nem mükik a "Vissza a feladónak" effektus, így inkább hagyjuk figyelmen kívül és menjünk a kapuhoz: NY.

Csomó szénásszekér között botorkálva találkozunk egy paraszttal. Ami legelőször szembetűnik: V PARASZT, az az, hogy pályát tévesztett, inkább ásványkitermelő lett volna (jó, hogy nem kell vele kezét fogni!). A szekérét megnézzük: V SZEKÉR, csak megerősítést kapunk, hogy tényleg egy szekérral van dolgunk. A városkapu: V VÁROSKAPU, sajnos zárva, ezért inkább elgyedjünk szóba a bennszűlöttel: BESZÉL PARASZT. Megtudjuk a paréj (gyk: paraszt) nagy problémáját, miszerint megállt a toronyóra, és szegényke nem tudja, hogy délelőtt, avagy reggel van-e, ráadásul ebből az okból kifolyólag nem indult el, csak toporog itt. Nézzük az órát: V ÓRA, igen, ezt a paréj is említette. Szóval a toronyban lehet a baj: V TORONY, hagyjuk is magára kis barátunkat és nézzük meg azt a tornyot: K, É.

Újra a krematórium előtt vagyunk, most már nincs más választásunk, muszáj bemennünk: K. Nahát, belülről már kórháznak nevezik ezt a létesítményt, ráadásul elég sajátosan értelmezik a "mindenfelé elindulhatsz" kijelentést, mert délre például nem mehetünk! Északra: É, a konyha található, ráadásul egy dagadt nővér - úttörő gyanánt - valami finom papi társaságában. A csaj eléggé szőfukor, viszont hagyja, hogy kétfőfára fáljuk a főtjét: ESZIK, ami +5 erőt jelent falatonként, így egészen 98%-ra tudjuk felduzzasztani fizikumunkat. A segítség: S, azt tanácsolja, hogy nézzünk az orunk elé, hát legyen: V FÖLD (03%). Találunk valamit: M, mint néz, ha érdekel valakit mi is az. Érdemes fölvenni is: F, a kulcsok mindig jól jönnek! Most, hogy már valami eredményt is tudunk fölmutatni a játékból és a hasunk is tele van, keressünk a kulcsunkhoz ajtót is: D. Hmm, lehengerlő is a helye ragaszkodása!

A történetek után az idegostályon ébredünk, egy gyors szerveltár után észrevesszük, hogy csak az erőnk csappant meg! Minden egyes ilyen típusú találkozás a nővérrel -15 fittséget okoz. Szétnézve egy csengőt látunk a falon, talán a szobapincér? Akinek szoba-szervizre van szüksége, az: CSENGET, :) akinek nem, az is! :) (ez csak -10 erő) Na, menjünk délre: D, ugyanis csak erre hagyhatjuk el a szobát.

Nos, el is érkezünk a borzalmak színhelyére, a mütő nevű kintőkamrába: V MÜTŐ, nocsak egy szekrény: V SZEKRÉNY. Zárva van, de sebját, itt nem használhatjuk a kulcsot, aki nem hiszi, járjon utána. Aki a térszűzásban akar rekordot javítani, annak: NYIT SZEKRÉNY. Nyugatra visszajutnánk a kapuhoz,

keletre pedig a hullaegető bűzölő, vállalkozó szelleműek fölfedezhetik, a többieknek irány dél: D.

Ismét a főfolyosón vagyunk, éppen a kamra előtt. Menjünk tovább délre: D. Hohó, itt az alkalom, hogy fölavassuk a kulcsunkat: NYIT AJTÓ NAGYKULCS, D.

Sötét helység, polcokkal: V POLC (-5 erő, ki tudja mi okból, de csak az első vizsgálódáskor!). Találtunk egy képeslapot: F, V KÉPESLAP. Érdekes, talán emiatt az erőcsökkenés! A képen (nem a képeslap képen!) látunk egy lépcsőt, használjuk is: FEL. A padlás északi végén vagyunk, keletre ismét csak az északi végén leszünk, de a háttér szép szürke lesz, viszont a csigalépcsőt mellőznünk kell. Inkább délre: D, fedezzük föl a helyet, ami "négyzet alakú sötét tér". Most a templomtoronyba jutottunk, itt egy rés: V RÉ, egy kampó, ez még jó lehet valamire! Hoppá, a szerkes barátunk valami megállt óráról regélt, az meg ugye a templomon, annak is a tornyán szokott leledzeni: V ÓRA. Jól éreztük, akkor hozzuk mozgásba: FELHÚZ ÓRA (06%). Itt már semmi dolgunk, de azért keletre még érdemes elnézni: K. A ajtó-lom padlása csak egy rozoga ajtó rejtgete a számunkra, amin ha át akarunk sétálni: K, kiderül, hogy zárva is van. Az erőszak nem segít, talán a kulcs: NYIT AJTÓ NAGYKULCS. Ugye, Te sem



mentettél? :) Vajon mekkora lehet az a kulcs, ami ebbe a zárba illik, ha a NAGYKULCS-nak titulált eszköz simán belesett! Ne is töprengjünk itt tovább, inkább vonszoljuk el magunkat a kapuig: É, NY, LE, É, É, NY.

Ha megnézzük belülről is a kaput: V KAPU, akkor egy sötét beugrást látunk mellette. Talán ugorjunk be: BE, most már senki sem láthat minket, viszont mi remekül kilátunk a folyosóra. Tréfáljuk meg a betonpillangót: ORDÍT (09%), hamarosan megremeg a föld, mert a tündi-bündi dagadék kiront a konyhából és eltűnik a mütő ajtaja mögött. Most már szabad a konyha, ájulás nélkül megúszhatjuk a kajálást! Ezt előbb is megtehettük volna, de akkor hol az élvezet?! :))

Mielőtt teljesen odanőnének az ajtó mögé, bújjunk elő: KI. Aki enni akar, az most menjen, megvárjuk! ... Na, most ki az utcára és irány a városkapu: NY, D, NY.

Itt vagyunk újra a szekereknél, a paraszt is itt áll rendületlenül. Talán beszéljünk vele, hogy megköszönhesse áldásos tevékenységünket az órával! Mi az, hogy nem lehet? Akkor: V PARASZT, ja, hogy elaludt, ráadásul állva! Játsszunk potyautast: MÁSZIK SZEKÉR (-5 erő). Ha visszajöttünk, akkor előbb: KIHÚZ VASVILLA SZEKÉR (12%), aki úgy gondolja, hogy hasznát veheti, és vegye föl: F, majd: MÁSZIK SZEKÉR. Ez sajnos magától nem indul el, a paréj meg nem tudjuk fölbeszteni, nincs más hátra, mint rózsát teremteni: VÁR (15%).

Egyszer csak elindul a szekér, a széna között mi is elbőbiskolunk, majd egy nagy nyekkenésre ébredünk (-5 erő), valószínűleg errefelé sem szeretik a potyautásokat. Valami úton állunk, ami dél felé tart, viszont itt van a malom. Menjünk előbb oda: NY.

Nahát, ez egy vízimalom, akkor errefelé mégsem Don Quiote keze van a dologban. A molnár zsákokat pakol, hát van itt liszt, csak senki sem szállítja! Na, majd mi: F LISZTESZÁK. Ha nem, hát nem, akkor: BESZÉL MOLNÁR, hiszen ez vak, akkor észre sem venné, ha egyet lenyúlunk! Szóval ide még vissza kell

jönünk! Mielőtt elmennék keletre, érdemes segítséget kérni: S, K.

Tovább délre: D. Az út még mindig poros, viszont itt egy fa, mellesleg lódobogás hallatszik! Csak nem a nővér üldöz minket? Mindenféle próbálkozásunk kudarcra van ítélve, kivéve, ha a



használnak a LE utasítást, ezzel a manőverrel csak 2 erőt veszünk. Folytassuk az utunkat tovább délre: D.

Mi ez? Rosszul leszünk a vackortól? Szegény SÜSÜ, mennyit okádhát! Most csak egy menekvés van: NY (19%), itt a bozót mögött expressz sebességgel tör a felszínre a vadkörtefa gyümölcse (+5 erő)! Ha nem jövünk el a bozót mögé, hanem másfelé vennénk az irányt, akkor piros kütések burjánzanának el a fejünkön, melyek minden egyes lépéssel - ami nem nyugatra vezet - 5 erővesztéssel jutalmaznának! Remek, most már a szánk is büzlök, a V BOZÓT-ra egy aranyigazsággal leszünk gazdagabbak! Menjünk vissza a keresztződéshez: K, majd induljunk délre: D.

Az út végén állunk, egy ismerős paraszt és a kalibájára társágában. Ha megpróbálunk beljebb kerülni, az a paréj nemetését váltja ki. Ha megnézzük: V PARASZT, akkor kiderül, hogy még mindig a bányában érzi magát, viszont egy kulcsot markolászik (biztosan ragad a matériától!). Hamar kiderül, hogy nem is akármilyen kulcs ez: V KULCS. Ezt meg kell szerezni: KÉR KULCS, na ennek sem tud örülni, akkor dumáljunk neki tovább: BESZÉL PARASZT. Arra



a vasvillára van szüksége, amire még csak az imént száradt rá a vértünk! Aki elfelejtette fölvenni (a vasvillát), az most nem tehet semmit. A rendes, udvarias, emberkék egy nemes gesztussal: AD VASVILLA PARASZT, bizonyíthatják jólneveltségüket, és későbbiekben téphetik a hajukat! :) A vérbeli kalandjátékosok trükköznek: CSERÉL VASVILLA KULCS (22%), amibe nagy nehezen beleegyeznek. Vissza az útkeresztződéshez, majd kelet: É, K.

Nini, poros út egy lapos kövel. A segítség: S, szerint, itt érdemes megállni. Rendben, lássuk a követ: V KÖ, egy malomkő, vajh Toldi felejtette itt? Sajnos mi fölemelni sem tudjuk, nem még eldobni! Talán ha mégis megpróbálnánk mozgatni: TOL KÖ (24%). Mielőtt az alsónemünk tele lenne, a kő megmozdul, és nem pénz találmunk: F, ha később hasznát is akarjuk venni! Menjünk tovább keletre: K.

Sajnos itt nincs semmi érdekes, folytassuk utunkat tovább keletre: K. Megint egy keresztződés, délre van a nádas, de ezt most

kihagyjuk, tovább keletre: K. Egy mezőre jutunk, a segítség: S, szerint érdemes megállni. Hiába várakozunk, semmi eredménye, akkor fordítsuk figyelmünket a mezőre: V MEZŐ, ha ritkább a fű, akkor itt kell lennie valaminek. Próbálkozhatunk föltűni a földet: ÁS, de erre is csak később tudunk sort keríteni, ugyanis eszközhiány van a leltárban! A változatosság kedvéért: K.

Bozotos, egy paraszttal, aki érdekes testtartásban terül el az úton. Kutassuk ennek az okát: V PARASZT, szerencsére ez nem az orrában vajakál, viszont kapóra jön a szerszám, amit rossz helyen tárolt: KIHÚZ ÁSÓ (25%). Majd tegyük is el: F. Talán most, hogy megszabadítottuk az ásótól, jobban néz ki: V PARASZT (26%), mégsem, mi viszont egy rézgombbal leszünk gazdagabbak: F. Ez a hely érdekes,

mert minden cselekedetünkre -2 erő is a válasz. Mielőtt teljesen legyöngyülünk: NY.

Na, most már áshatunk: ÁS (28%). Az eredmény egy rozsdás szekere: F. Aki szeret kóborolni, az megetheti észak felé, csak nagyon hamar elkezd kiszáradni (-5 erő). Ha nagyon kitaró, akkor találhat egy kőfalat is. Később, majd megyünk arrafelé, de most vissza a hullához: K, majd észak: É, mivel ez is csak egy unalmas helyszín, ezért: K. Ismét mező, és fű mindenfelé. Keletre: K, kicsivel több izgalom vár ránk, egy mocsár eregeti bűzét.

Két helyszínből áll, de végtelenítve van, aki rossz felé indul, annak -5 erő a jutalma. D, K, az egészséges átjutás titka. A mocsár szélén állodgálunk és egy düledező házat látunk. Ha megnézzük a házat: V HÁZ, megtudjuk, hogy elhagytottnak látszik. Ha az ajtót: V AJTÓ, akkor kiderül, hogy még bezárta valaki. Lehet próbálkozni a kulcsokkal, az optimistáknak: KOPOG, aki pedig be is akar jutni, annak: TÖR AJTÓ SZEKERCE (31%). Most már szabad az út: K. Belül sem jobb a helyzet, csak be ne omljon a tető, pont a nyakunkba! Azért nézzünk körül: V HÁZ, ez nem lehet igaz, akkor miért zárták be? Na még egyszer, hátha az előbb valamit nem vettünk észre a sötétben: V HÁZ (33%). Na ugye, hogy van itt valami: F. Egy evező még jól jöhet!

Most látogassuk meg a molnárt, hiszen már van pénzünk lisztre: NY, NY, É, NY, NY, D, NY, NY, NY, NY, NY, É, É, NY. Na, ide szépen azt a zsákot: VESZ LISZTESZSÁK, hmm, nekünk nem kell kétszer mondani! Itt a bec-sületkassza: VESZ LISZTESZSÁK

RÉZGOMB (36%). Lassan vissza kellene jutni a városba, hogy eldicselkedhessünk hőstetteinkkel: K, D, D, K, K, K. A nádasban még nem voltunk: D. Jaj, térdig az iszapban, segítség: S. Akkor nézzünk: V ISZAP (39%). Találtunk egy vaskulcsot: F. Lassan már kulcskarika is kellene! Mielőtt teljesen elmerülünk, tocsogjunk tovább délre: D. A mocsár szélén egy bárkára lelünk: BE, nézzünk körül: V BÁRKA, tipikus evezős, mivel van evezőnk is, használjuk: EVEZ (42%).

Remek, a kikötőbe jutottunk, nyugatra nem érdemes menni, csak mentés után. Keletre: K, annál inkább, hiszen ott a kultúrközpont!

Nos igen, mit is várhat az ember egy kikötői csehtől! Aki fölfedezi az összefüggést az itt pihenő hulla és a temető között, az mostanra már biztosan vissza is töltötte a mentett állását :) Ebben a buliba még visszajövünk! Most inkább nézzük meg a templom padlásán azt a zárt ajtót: NY, D, D, K, D, D, FEL, D, K. Az ajtót a rézkulccsal lehet kinyitni: NYIT AJTÓ RÉZKULCS, ha nem a megfelelő kulccsal próbálkozunk, akkor az eltűnik és nem is kerül elő többé! Szabad az út keletre: K, jé, egy kötél, ragadjuk is magunkhoz: F. Az ember csak botorkál egy sötét helységben, kipróbál minden irányt... és hopp, keletre még egy bezárt ajtó. Még van egy kulcsunk, amit nem használtunk: NYIT

AJTÓ VASKULCS, K. Már megint sötétség, talán ha mégis meresz-tgetnénk a szemünket: V HELYSÉG, polcok a falon: V POLC (43%), és találmunk is egy kést: F. Már van késünk is, így nagyobb eséllyel indulhatunk a kocsmái összejövetelen. Mielőtt teljesen elfelejtenék, hogy milyen is a nap fénye, sétáljunk vissza az órához: NY, NY, NY. Mikor először jártunk itt, találmunk egy kampót, most vegyük hasznát: KÖT KÖTÉL KAMPÓ (46%).

Most a résen keresztül hagyjuk el a padlást: MÁSZIK KÖTÉL, a templomkertben vagyunk, itt egy szerzetes is: V SZERZETES, akár csak a paraszt, ez is durmol. Semmiféle módszerrel nem tudjuk fölkelteni, ezért tréfáljuk meg! A bűdös ruhánkat testá-hatjuk rá: CSERÉL RUHA SZERZETES (49%). Aki vitték a hullát temetni az előbb, azoknak föltűnt, hogy az ott lévő katonák valamit még hiányolnak. Hiába van hullánk és ásonk, az nekik nem elég, de talán majd most, hogy csuhánk is van! Szaladjunk is kipróbálni: MÁSZIK KÖTÉL, É, LE, É, É, NY, NY, É.

A főtéren meglepetés éri azokat, akik magukkal cipelték a kocsmából a hullát, mert az itt önállósította magát és egy tapodtat sem akar velünk jönni, se délre, se keletre, szépen megvár minket itt, amíg visszajövünk érte. Most ez nem lényeges, mert hirtelen belénk nyíllal a fölimerés, hogy van még pénzünk! Sajnos a szerzők előzőkenyen kifelejtették az izsik ígét, ezért az alkoholizálás szöbe sem jöhet, bánatunkban látogassuk meg a katonákat: K, MEGAD, K. Nos, ez az élmény, azért mindenkit kárpótol, nem? :))

Tovább a fegyverkereskedőhöz: É, K. Sehöl senki, azért próbálkozzunk: HÍV FEGYVERKERESKEDŐ (51%), erre elő-csoszog egy vén szivar, aki azt meri állítani magáról, hogy a hal-lás mintapéldája. Próbálkozzunk meg elkölteni a pénzünket: VESZ KARD (53%). Most már nem érhet minket meglepetés ennyi szűrő és vágó szerszámmal! Siessünk, nehogy a kocsmában vége legyen a műsornak: NY, D, NY, MEGAD, NY, É, K. Aki még nem vette magához a hullát, az tegye meg: F. Mivel itt késelés folyik, kapcsolódjunk be: LESZÜR KOCSMÁROS (56%), hát, ennek vége, de még ne szaladjunk el: V KOCSMÁROS, egy cérna, ha már itt van, ne hagyjuk a földön: F. Most a temetőbe: NY, D, NY, É (59%). Pont egy sírgödör előtt állunk, nézzünk körül: V FÖLD, egy olló: F. Mielőtt kimennénk (és vesztünk 20 erőt), tessük el azt a hullát: TEMET HULLA. Ha nem temetünk, akkor megdádáznak kifelé, ezért a mínusz 20 erő, viszont a sikátorba kerülünk, lehet még egyszer temetőt látogatni +3% eredményért!

Most, hogy ilyen jó munkát végeztünk, ne szakítsuk meg a folyamatot, irány a lovag, hogy lelje örömét a lisztben: NY. Aki

nagyon siet, az menjen BE, és jöjjön vissza a börtönből. Sajnos ez az ör sem használja a szemét, ezért vezessük rá a dologra: MUTAT LISZTESZSÁK (62%). Na, most meg sűrget, viszont fejbe verés nélkül tudunk bemenni: BE.

Egy hosszú teremben vagyunk, délre sajnos nem tudunk menni, keletre sem, ám onnan jöttünk, minek mennék arra. Annyira megtetszett ez a terem, hogy kicsit elidőzünk itt: VÁR. Meg is lett az eredménye, egy lány kerül elő: BESZÉL LÁNY. Erre előad egy szívhez szóló történetet, amitől teljesen elérzékenyülünk: SMACIZ LÁNY. Miután így megvizsgáltuk, elszalad, holmi katonákra hivatkozva. Érdemes lenne megszabadulni már a zsáktól: É.



A konyhában lerakodunk, majd körbenézünk, de nem jár sikerrel. Akkor forduljunk a segítséghez: S. Mindjárt más, nyíllal van a plafonon. Most bemutatathatjuk tornász képzettségünket, hogy megnézzük, mi is rejlik a nyílás mögött: MÁSZIK ASZTAL, MÁSZIK NYÍLLÁS.

Egy újabb sötét helység: V HELYSÉG, de jó, itt egy kötél. Ugye mindenki tudja, hogy mit kell most tenni? Azért leírom: MÁSZIK

KÖTÉL, ami nem is olyan egyszerű dolog, ha az ember ezt egy harang kötélén teszi. Aki nem bírja az erős zajt, az ugrik, aki még elviseli, az még rátesz egy lapáttal: HINTÁZIK, majd kockázat: UGRIK (65%), vakon bele a világba, szegény mama! Meglepőde tapasztaljuk, hogy élünk. Egy erkélyen állunk és éppen föltantú vagyunk egy nézetelérésnek. Az erkélyt lefelé nem cselzerű elhagyni, ezért lássuk csak közelebről, ki kiabál: D. Nana, mi ez a vendégfogadtatás? Egy nagydarab gorilla szorongatja a gigánkat! Az eddig jól bevált dolgok itt semmit sem érnek, csak a halálunkat eredményezik! Gondolkodjunk csak! Hol is vagyunk? Aki megpróbált innen lejutni, az könnyebben rájöhet a megoldásra! Na jó, nem csigázom tovább a csigázni valót: KILÓK TESTŐR (68%). Miután sikerül újra levegőt vennünk, essünk be az ajtón: D.

A könyvtárszoba és itt a lovag is! Ő is szereti a vendégeket (kivont karddal fogadni). A segítség: S, és a V LOVAG, ugyan azt eredményezi. Új barátunk kopasz, köpcős, de elég fit! Segítsünk rajta: HASZNÁL KARD (71%). Valami gond van a vívó tudásunkkal, de hamarosan minden jóra fordul, mert segít a lány és egy kötőtű! Aki nem vizsgáltuk meg Anny-t, az most átkozhatja magát! Ezek után a lovag irodájában költünk ki, ahol egy asztal és egy lépcső vonja magára a figyelmünket. Előbb az asztalt: V ASZTAL (74%), meg is találjuk, amiért idejöttünk! Kapjuk föl és tűnjünk innen: F, LE.

A lovagterem, az egyetlen itt, KI. Most a várudvar a színhely, éppen azon töprengünk, hogy merre is induljunk, amikor a lovag ordibálni kezd az ablakból. Valami gyilkost emleget, de hát azok nem is mi vagyunk! Sajnos a katonát is nehéz erről meggyőzni, aki mégis megpróbálja, annak sok szerencsét! A többiek inkább meneküljenek! De ne arra!! Egyetlen irányból nem jöhetnek, a fal felől! Mielőtt nekiveselkednénk a mászásnak, nézzük meg alaposabban: V FAL. Aha, még meg sem kötött, a mászás törölve, akkor játsszunk faltörő kost: UGRIK FAL (77%).

Egy mezőn állunk egy fal előtt, akkor mégsem törtük át, hanem átendültünk föltű! Valószínűleg megdöntöttük a magasúrás világrekordját is, de ekkor még hol jegyeztek ilyet? Most inkább összpontosítsunk a mezőre. Bár merre elindulhatunk, egy sötét