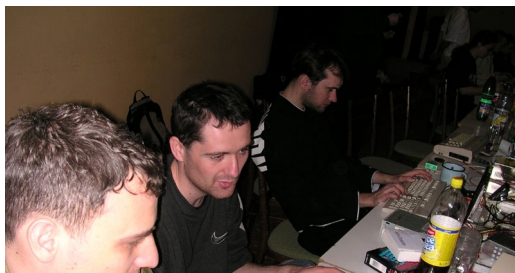




SCENE



Poison szokás szerint compoképet fixál a háttérben...



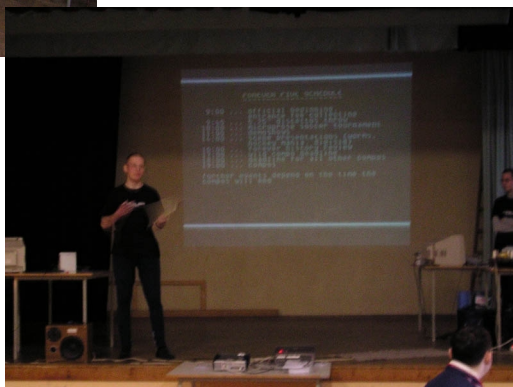
Charlie most éppen nem Zorro buszt hegeszt...



Még kér a nép.... compot adjatok neki...



Wotnauuuu, a party hivatalos hangja szóóóól a népheceez...



COMMIE INSIDE 10

A Magyarországi Commodore 64 rajongók magazinja
2004/1 - 10. szám - Szabadon másolható!



SOKO BAN

KUNST AUS CHINA



CAPTAIN BLOOD



RUCZ LAJOS interjú



FRODO for NOKIA teszt



ÁROK PARTY 5

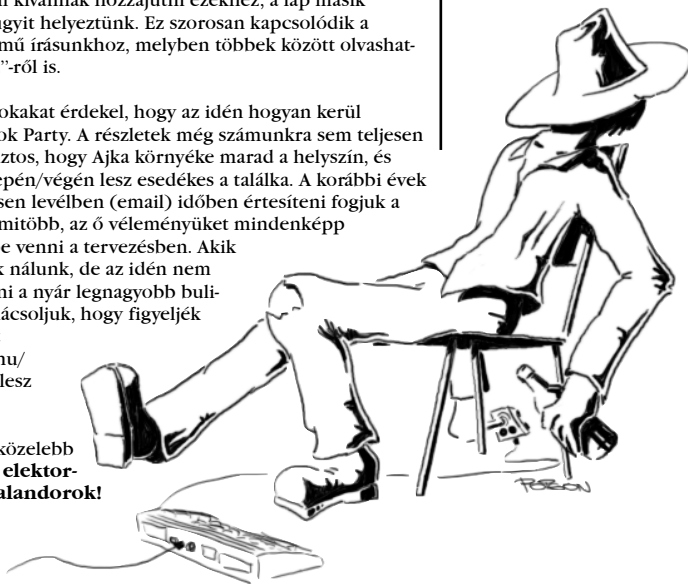
„...véssünk...” - mondta Cargo, és én már nagyon örülök, hogy több hónap folyamatos halogatás (katonaság?) után végre eljutottunk oda, hogy már csak a bevezetőt kell megírni. Mit is lehetne elmondani a kezetekben tartott papírhalmról?

„**Hányas vagy te disznó?!?**” Hááát a tizedik!!! ... Szép kerek szám, igazi jubileumi cucc. Még kisebb betűk, még több olvasnivaló. Azt hiszem ezt a számot így lehetne jellemezni. De senki se kezdjen számmisztikába; nem hiszünk benne, nem szándékozunk itt megállni. A következő 5 éves tervben (hehe) kis brigádunk szeretné tovább építeni a szoci... izé... a Commie Inside töretlen útját. Ebben persze továbbra is várjuk a segítségüket!

A magazinban megtalálhatjátok a szokásos cikksorozatokat, mint pl. a Newcomer regényünk folytatását, vagy a programozástechnika rovatot, de újabb próbálkozásokra is vannak példák. Teszt címszó alatt különböző C64-gyel kapcsolatos szoftverekkel/hardverekkel és egyéb eszközökkel ismerkedhettek meg. A mostani számunkban a Nokia telefonokon futó Frodo C64 emulátort és a Star Commander-t vesézzük. Ebben a számban ismét találhattok megrendelőlapot, az oly kedvelt C64 feldolgozás CD-khez. Hogy azoknak se vesszen kárba ez a betétlap, akik mégsem kívánnak hozzájutni ezekhez, a lap másik oldalára egy lemez-bugyit helyeztünk. Ez szorosan kapcsolódik a „Játéknak készülete” című írásunkhoz, melyben többek között olvashattok a „Prájmó Géjmsz”-ről is.

Biztosan sokakat érdekel, hogy az idén hogyan kerül megrendezésre az Árok Party. A részletek még számunkra sem teljesen világosak, de annyi biztos, hogy Ajka környéke marad a helyszín, és valamikor a nyár közepén/végén lesz esedékes a találka. A korábbi évek látogatóit természetesen levélben (email) időben értesíteni fogjuk a végleges időpontról, mitöbb, az ő véleményüket mindenképp szeretnénk figyelembe venni a tervezésben. Akik eddig még nem jártak nálunk, de az idén nem szeretnének kimaradni a nyár legnagyobb bulijából, azoknak azt tanácsoljuk, hogy figyeljék internetes oldalunkat (<http://singularcrew.hu/news>) mely májustól lesz újra elérhető.

Tartsatok velünk legközelebb is: **Szegasztok, elektorkalendorok!**



Commie Inside #10. | A magyarországi Commodore rajongók hivatalos magazinja. Szabadon másolható!

felelőtlen szerkesztő, hírek & design: Poison (poison@c64.rulez.org), **game rovat:** Leon (leonofsgr@ajkanet.hu), **scene rovat:** Cargo (cargo@c64.rulez.org), **hardware rovat:** Soci (soci@c64.rulez.org), **terjesztés:** Fűvesi István (commodore@freemail.hu). Ezen szám elkészítésében segítségünkre voltak még: Vincze László és Pongrácz Tamás. Segítségüket köszönjük!

Köszönjük a lap terjesztésében nyújtott segítséget a **Magyar PC Magazin**nak (<http://www.pcmagazin.hu>), és a **HCGamer** (<http://www.hcgamer.hu>) játékportálnak.

TARTALOMJEGYZÉK

BEVEZETŐ	02
TARTALOM	02
HÍREK	03
SOKO-BAN	07
JÁTEKNAK KÉSZÜLE (3.)	08
NEWCOMER (6.)	11
CAPTAIN BLOOD	17
KUNST AUS CHINA	19
GRUBZ	22
RUCZ LAJOS INTERJÚ	23
PROGRAMOZÁS	26
MUZSIKA HOW TO	28
RET-ROCK	30
STAR COMMANDER	31
FRODO FOR NOKIA	35
1 FILE-OS AJÁNLO	37
ÁROK PARTY 5	39
ÁROK KÉRDÉSEK	43
REPLAY TÖRTÉNELEM	44
DEMOREVIEW	47
FOREVER FIVE képriport	51



KÉPRIPORT A FOREVER FIVE TALÁLKOZÓRÓL

Trencin, Szlovákia, 2004. 03. 19-21.



Nagy utazás.... azt mondtad, hogy ez az élet...

In the party, in the quiet party, Lion sleeps tonight...



Kezdődik a disk(os) hajító verseny...



munkájának megtekintésekor. Akkor is ismeretlen név, és mégis egy nagyon jól megkreált demo volt a furcsa párosítás. Simán vitték az első helyet. A minőségén még van mit alakítani a következő demoig, de tényleg csak olyan hibákat hozhatok fel, hogy a textúrák néhol lehetnek volna szebbek, illetve a zenére kiidőztetés hiányzott. Ennek ellenére a felvontatott dot alagút, a gyors textúra rotátor-disztorter rutin, a hi-res kép FLD-torzítása, a viharesebb sakktáblazoomer kiváló partok. Külön említésre méltó a régen látott gyorsaságú filled-vektor kocka és a 2x2-es hura effekt. Persze a zűzös Wacek zene kellett mindenképpen a sikerhez.

Nem bírom ki, hogy ne húzzak alá néhány nem demo alkotást. Az év végén egy újabb Reyn Ouwehand kompozícióval gazdagodtunk, ami el is vitte a Primary Star msx compo első helyét. A North party 8-on hosszú idő után ismét hallatta hangzását Orcan, a kiváló szlovák zenész, kellemes percekkel szerezve ezzel. Egy feltörekvő név Finn zenéje a Stamp back szintén említést érdemel, igazán egyedi hangzásával, de a legjobb talán mégis Ed zenéje a sorból, aminek forradalmian újszerű hangzása kicsit máshogy, és mégis ismerősen csiklandozza dobhátyánkat.



Azzal a bizakodással zárnám soraimat, hogy remélhetőleg ezek a frissnek mondható democsapatok folytatják a menetelést, és a C64 scene 2003-as évi teljesítménye nem marad alul segítségükkel. Sok szép új demot kívánok erre az évre is minden kedves olvasónak!

Cargo

A C= tudás vetélkedő megoldásai:

1. *Contiki*
2. *Z80*
3. *9*
4. *12*
5. *bútorokat*
6. *Jerry Elsworth*
7. *Árok, North, Forever, Vision, stb...*
8. *Supremacy, Laser Squad, Elite, Moonfall, stb...*
9. *Egy lehetséges rutin:*
10 SYS4096
20 SYS4099:FORI=1T08:NEXT:GOTO20
10. *Spottyland*
11. *Süti compo*
12. *pl: Machinae Supremacy, Press play on tape, Chris Abott, stb.*
13. *Rob Hubbard, Rob Hubbard, Matt Gray*
14. *10000011*
15. *Outrun*
16. *Impossible Mission, Ghost Busters, X-Out, stb.*
17. *Chorus, Graffiti, Pofik*
18. *Tulip*
19. *Joy1, Joy2, Power, User, RF, AV, Serial, Tape, Exp*
20. *46, de a 21-et is elfogadtuk*
(A C= cég kora, de elfogadtuk a C64 korát is megoldásnak)



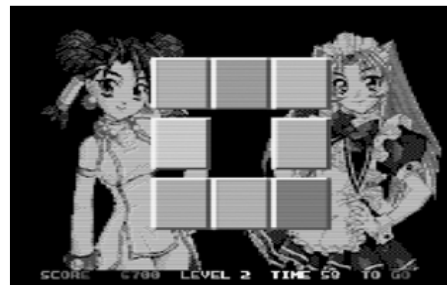
JÁTÉKOK



Newcomer - sokadszor

Minden idők legkomplexabb, és talán az egyik legszebb C64-es kalandjátékáról újabb infók jutottak szerkesztőségünkbe: a játék teljes fejlesztői környezete portolva lett PC-re, és megkezdődött a folytatás, a második rész készítése is. Az *Enhanced Newcomer* (első rész, angol verzió) közben újabb foltozásokon esik át ezen pillanatokban is: logikai hibák kerültek javításra, sokkal gyorsabb töltésre számíthatunk az adatok optimalizálása és a gyorsabb tömörítőalgoritmusnak köszönhetően, valamint ezentúl NTSC rendszerű gépen is futtathatjuk a játékot, akár SCPU-val vagy IDE64-gyel felszerelt gépen is!

<http://www.newcomer.hu>



MOVEMENT GAME

Egyszerű ügyességi játék egy kezdő csapattól, melyben a villogó négyzeteknek megfelelően kell a joystickunkat megszakadásig rángatnunk. A kellemes grafika és zenei aláfestés miatt azonban érdemes egy pillantást vetni rá. A Chronic csapat közben egy másik logikai játékot is készített (Match Box), érdemes meglenni a honlapjukat.

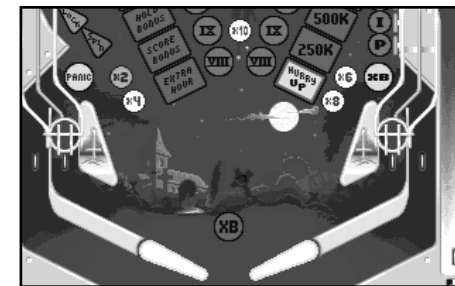
<http://chronic.computers.cz/downloads/movement.zip>



MAZEZAM

Egy újabb logikai játék készült el, ezúttal a több platformon létező *MazeZaM*. Apple II, Spectrum, Amiga, GameBoy és Oric gépek után végre játszhatunk vele kedvenc gépünkön is! A viszonylag gyenge grafika ellenére órákra képes a játékos figyelmét a képernyőre szegezni. Aki szereti az elgondolkodtató puzzle-feladványokat, az nem fog csalódnni!

[http://drhirudo.foronlinegames.com/c64/MazeZaM+3m\[aldi\].zip](http://drhirudo.foronlinegames.com/c64/MazeZaM+3m[aldi].zip)



Pinball Fantasies

Korábban hírt adtunk róla, hogy az Amigás Pinball Fantasies *Nightmare* pályájának átírata készülöben van. A program alakulásáról azóta azonban nem sokat hallhattunk. Ezidáig! Most ugyanis úgy néz ki, hogy a legfontosabb rész elkészült: a készítő tesztelés céljából letölthetővé tették a játék fizikai motorját, mely igencsak élethűre sikerült. Reméljük hamarosan az elkészült játékról informálhatunk benneteket!

<http://www.interstyles.nl>

Újabb IDE64 szoftverek

Újabb utántöltős programok IDE64-re fixált verziói tölthetők le az IDE64 Warez site-ról Arcane jóvoltából. Ilyenek pl. az *Ace of Aces*, *Barbarian 2*, *Blood and Guts*, *Card Sharks* vagy a *First Samurai*.

Sokan nem is tudják, hogy ezek a patch-elt játékok ettől kezdve nem csak IDE64-en, de olyan extra háttérterületeken is képesek futni, mint az 1581, vagy a CMD meghajtói!

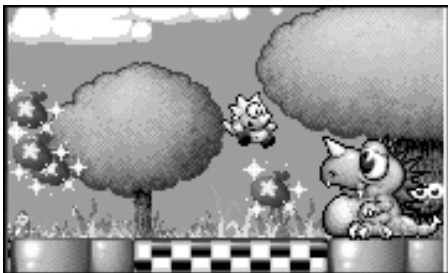
Közben a .SID lejátszó (HWSID Player) is csiszolva lett; a készítő szerint jelenleg a High Voltage SID Collection 99%-ának lejátszására biztosan képes, fut NTSC módban, SCPU-n, de igazából még IDE64-re sincsen szüksége...

<http://c64.rulez.org/pub/c64/IDE64/>

Hockey Mania

A Protovision berkein belül egy egy képernyőn játszható hoki szimulátor készül. A játék a szokásos 4 játékos adaptert fogja támogatni, szép nagyfelbontású grafikát és nagyon jó fizikát fog tartalmazni. A cég honlapjáról egy próbaverziót magunk is letölthetünk, amely igencsak biztató!

http://www.protovision-online.de/games/hockeymania/hockey_mania_demo.zip



Mayhem's Magic Duston

A Rowlands fivérek nagyszerű játéka, a Creatures-re vagy a Mayhem in Monsterland-re valószínűleg mindenki emlékszik, hiszen ezek C64-en a legismertebb, és talán legszebb platformjátékok. A fivérek ma sem télenek, jelenleg a nagyszerű Mayhem in Monsterland című játékok mobiltelefonokra (smartphoone) és PDA-kra való portolásával vannak elfoglalva. Az új játék neve Mayhem's Magic Duston lesz és JAVA-ban íródik. Ez az utód már a mostani bétaverziónal is messze kimagasló a tömegjátékok közül, honlapján pedig akár tesztelhetjük is az aktuális verziót!

<http://www.infiniteives.tv/MMD/>

GIANA'S RETURN

Giana's Return

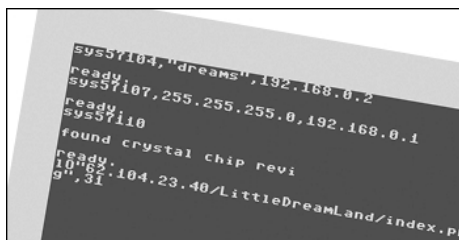
A nem szünet retro-mánia egy újabb gyöngyszeme a Giana's Return nevű játék, mely jelenleg Dreamcast-

en és GP32 játékgépeken fut. A jelenlegi béta verzió zenei aláfestése és irányíthatósága ugyan még hagy kívánnivalókat maga után, de egy kis nosztalgiaást mindenképp megér!

<http://www.gianas-return.de/>



FELHASZNÁLÓI



WEBLOAD

A web szerver és a másorszórás után itt az újabb örület a Retro Replay tulajdonosok számára: Doc Bacardi/Dreams jóvoltából mostantól közvetlenül az internetről is be lehet tölteni programokat gépünkre. Pl. a LOAD"COMMANDO",31 utasítás máris működőképes, amint a megfelelő konfigurálást (MAC, IP, gateway, subnetmask) megtettük! Mi jöhet még?!

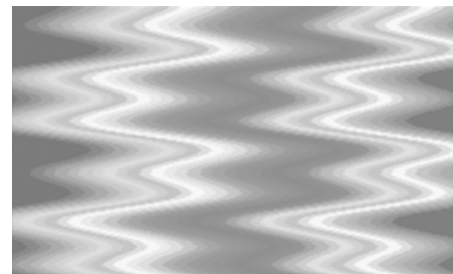
<http://people.freenet.de/LittleDreamLand/etha.html>



Ingyenes lesz a GEOS V2

Maurice Rendal, az egykori CMD termékek forgalmazója bejelentette, hogy a GEOS 2.0-ás verziója hamarosan ingyenesen letölthető lesz a CMDRKey honlapjáról. A grafikus operációs rendszer alá rengeteg szoftver készült, így szövegszerkesztő, táblázatkezelő, de még kiadványszerkesztő is. Megfelelő driverek segítségével képes akár lézernyomtatót is vezérelni, a támogatott beviteli eszközeinek palettája pedig a koala pad-tól az egérig mindent lefed. Újkor, SCPU-t támogató verziója

zott egy sztorialapú részt, ami évekig pihent befejezetlenül a csapat tagjainak lemezén. A demo mostanra le lett zárva, és bár csonka, hiszen sok összekötő part hiányzik, mégis képes arra, hogy elmondja az igaz történetet a Knoopról, milyennek tervezték, és mi maradt végül ki. Kélemes demo, ahol a rajzfilmszerű megoldások dominálnak. A történet röviden összefoglalva annyit, hogy a tagok úrhajójukon unalmas tévénéssel tengetik napjaikat, amikoris előtűnik egy ellenséges jármű, és szétlövi a csapat gépét, ami menetrendszerűen le is zuhan a közeli bolygóra. A vektoreffekteken lett volna a hangsúly, azonban ezek egyike sem készült el végül, egy 3d doomeffekt is lett volna a demóban, ami az irányítógit követte volna a srácok útját. Ebben a



demóban csak a kiváló landscape-et láthatjuk, ami az úrhajó lezuhanásánál hivatott mellékszerepet játszani, illetve a végső akkordot, ami lezárja a kérdést, hogy ki torolta meg a csapat elleni agressziót. Itt a

USS Enterprise egyik filmbeli jelenetének vektorizált változatát láthatjuk.

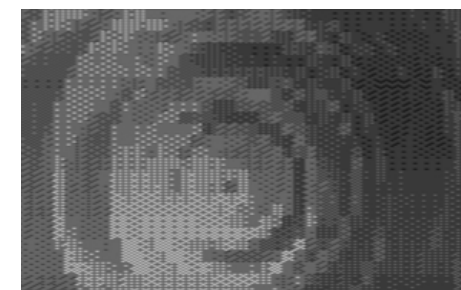
Megjegyzem hatalmas!

Már csak két alkotás maradt.

Az ismertebb Smash Designt veszem előre, akik a lemezlista designjába a következő mondatot vették: We are still alive and kicking! Kérem, ezt nevezik aktivitásnak. AEG kódcsíszolgotás stílus sokaknak megfektüdte a gyomrát, azonban mára vitathatatlan



tény, hogy több neves partygyőzelemmel, talán egy tucatnál is több kiadott demo után a kóder-grafikus-



isten (a fogalom Oswald/Resource alkotása) előkelő helyet érdemel a C64 scenerek panteonjában. A Fallout egy alagúteffekttel nyit, ami jobbra-balra kacskaringózik. Ez talán a leggyengébb része, de nem veti vissza igazán a minőséget. Ezt a credits



után egy bump követi. "Szép nagy, kék, szeretem." Utána egy kis floormap effekt következik középen a Smash felirattal. Egy szép multi alkotás jön AEG-től, majd egy igazán szép 16 színű 2x2 plazma. Ezt követi egy újabb bump, amiben a Smash feliratot fedi fel az izgó-mozgó fénypamac. Utána egy szintén 2x2-es hurka jön, előtérben egy multi spriteokból kirakott híres grafikával. A befejező partnál nekem volt egy kis Mérgező Anyag 3 bevillanásom, és szerintem AEG is utalni akart a régi magyar alkotásra. A csökkentett méretben futó textúraforogtatás illetve torzítás igazi Mérgező Anyag 3 hangulatú, és ezt csak emeli a Radiation felirat, amiben ott a jellegzetes MA motívum.

A Lasser csapat nevét előtte még nyomokban sem lehetett felfedezni. Nem tudom, hogy induló csapattól van szó, vagy esetleg egy eddig hallgatásba burkolózott felállásról, netán nagy visszatérők? Mindenesetre a demo profi. Körülbélül olyan érzés kavargott bennem mint anno a Coders csapat első



Meghökkenem, amikor a Borntro demo azzal indított, hogy Magyarországon készült. Aztán amikor továbbolvastam, láttam, hogy egy kirándulás alkalmával. Hehe, vajon olyan vacak programok voltak csak itthon, hogy Lordnikon a coder inkább demot kódolt, minthogy kikapcsolódjon? A dentro nem egy ütős darab, de mindenképpen szólni akartam róla, mert induló csapat alkotása. Két 8x8-as plazmán, és egy dot effekten kívül mást nem tartalmaz. Egy taglistának lehetne igazából nevezni, ahol a csapattagok bemutatkoznak. Remélem hallunk még róluk sokat. Egyébként a csapat grafikusa az a JSL, akit fentebb már említettem a chargfx mozijaival kapcsolatban.



A One hot minute egész egységes cucc. A neve utalás egyben a dentro hosszára, bár szerintem az egy perc kicsit talán sok. Szinte az összes effekt ditingelt karaktertrükk. Jó ötlet, hogy az utolsó pár darab előtt egy kis spritebob kocka pörög az előtérben. Az effektek sorban egy bobbár elipszis pályán, utána egy wobble, ami kicsit ki is lóg a sorból, utána egy phongforgatása következik, majd egy éleztimulátornak tűnő dolog, ami elő bevetődik a feljebb már említett bob-kocka. Az utolsó part pedig egy plazma. Mindez kevesebb mint egy perc alatt hamisítatlan Civitas stílusban.

Nem ismeretlen nevekkal indult harcra a Verdant wir leben noch co-op demo. A Role-Civitas kettős azonban csak a második helyet tudta megcsípni a Willow partyn, mert -valamilyen elborult ötlet alapján- az összevont demo-gfx-msx compon Leon/Singular Rose című grafikája 2 ponttal verte a demot. A Willow party live alkotása mindenesetre nem rossz. Az elején a spacenymkodás kicsit üti a későbbi trackmová váló részt. Az effektek nagy része is jobbára ugyanarra a dotes effektekkel dolgozó motorra épül, de láthatunk egy 88%-ban realtime fraktál kalkulátort is. Bár utóbbi vizuálisan nem egy nagy kielégülés.

A Triad-ot sem hagyhatom ki a szórásból. Újabb hamisítatlan stílusú demoval leptek meg minket a Christmas 2003 compo javoltából. Sokat nem lehet írni róla, de mindenképpen kötelező darab. Már csak azért is, mert nincs még egy olyan banda mint a megmaradt Triad tagok. Büntetnek a demoik rendszeresen. :)

A Time for torment-tel lépünk be a komolyabb demok kategóriájába.

Azért van számomra külön pikantériája ennek az anyagnak, mert a partok között nincs semmi kifelbontású effekt. Mellesleg a Tropyx nevével is ritkán találkozni, ezért aztán nem is számítottam semmi jóra. Pozitívan csalódtam végül. Mikből építkezik hát a demo? Több spriteanimáció is található benne, de ezek mindegyike szép köntösbe van öltöztetve. Mindjárt az elején fogaskerekeket láthatunk forogni néhány spriteban, amit aztán egy multiplex segítségével egészképernyőssé varázsol. Egy barnás-sárgás ditingelt plazma is bemutatásra kerül. Akad egy híres kép is, ami mögött karkterszínekkal játszadozó effekt fut. A kedvencem pedig egy egyszerű vizesés, ami minden bizonytalanságot egy kis spriteanim. A demo szövegeiben a csapat folyamatosan ágál az emulátorok ellen. Ennek ellenére van a demóban konvert cucc is, ami kicsit agyonüti a mondanivalót. A multi grafikák szépek, a zene pedig illik a demóhoz, bár nincs különösebben időzítve.

A The true story about knoops a The Dreams 1998-as Knoops című demojának háttéréről libbenti fel a fátlyat. Az akkor kiadott demo végül nem tartalma-



(Wheels) alatt akár az interneten is szörfözhetünk!
<http://www.cmdrkey.com/>

Movie Player

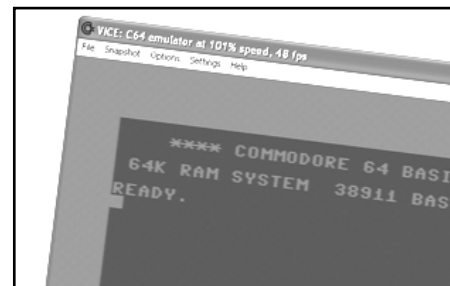
Az SCPU tulajok már ismerhetik a Wings operációs rendszer előnyeit. Most egy újabb lehetőség tárult fel számukra: az animációlejátszás. Különböző ablakokban akár 4 külön "mórsort" is nézhetünk a Movie Player segítségével! Egy teljes képernyős animációt kb. 20fps képfrissítés és 22kHz-es mono hang mellett tekinthetünk meg. Fileminket egy C64-en futó alkalmazás tudja elkészíteni, mely JPEG (kép) szekvenciából és egy WAV (hang) fájlból állítja azt elő.

<http://wings.webhop.org/ugsdl/>

AAYC64 most már C64-en is

Soci/Singular Crew jóvoltából most már C64-en is olvasható az *All About Your C64* nevet viselő adatbázis. Az alapvetően internetre szánt tudásbázis átültetése 2 teljes lemezoldalt követel magának, és valószínűleg a legteljesebb dokumentáció, mely valaha a kisöregre készült. A minél optimálisabb használhatóság céljából a prog-ramnak létezik C128-as verziója is (magasabb órajelen fut, képes a VDC nagyobb felbontását kihasználni), illetve támogatja az összes létező meghajtótípust (1541/71/81, IDE64, CMD drives).

<http://singularcrew.hu/aay64>



VICE 1.14

Megjelent a legelterjedtebb, és valószínűleg a legtokéletebb emulációra képes emulátor legújabb verziója. Többek között most már rögzíthető vele mind az audio, mind a videojel.

<http://www.viceteam.org>

Frodo for PalmOS

Bár nem a legjobb emulátor a Frodo, de a legextrémebb platformokon is képes futni (lásd a Nokia telefonon végzett tesztünket!). Miután a Palm késziszámítógépek új generációjában végre

megfelelő erősségű processzorok kerültek (Tungsten- és Zire sorozat), természetesen ezekre is megjelent a hobbit legújabb verziója. Mostantól kedvenc C64-ünket bármikor zsebvághatjuk!



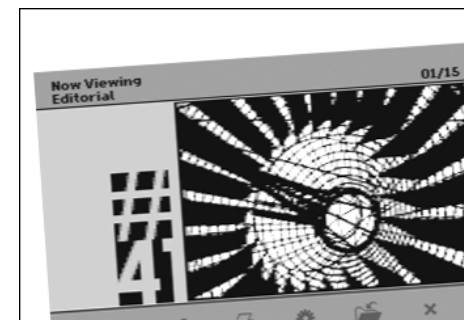
<http://frodopalm.sourceforge.net>



Forever Penta

Az idén ötödik alkalommal került megrendezésre Trencin-ben (Szlovákia) a híres 8 bites Atari tulajdonosok által látogatott szimpóziumon különféle versenyszámokban mérhették össze a tudásukat a különböző platformok legjobbjai. A találkozón kiadott anyagok elérhetőek a hivatalos party-oldalon.

<http://www.4everparty.host.sk/>



Vandalism News #41

Az egyik leghíresebb C64-es lemezmagazinnak - a Vandalism News-nak - megértük a 41. számának a kiadását is. A két lemezoldalon most is rengeteg cikket olvashatunk különböző témákban: hírek, interjúk, programozás, stb.

http://c64.rulez.org/onslaught/mags/vn_41.zip

Camelot Comeback?!

Az évek homálya sem képes elfedni a Camelot csapat méltán híressé vált tevékenységét. A csapat egy látványos demo keretében újra életjelet adott magáról. A plazmák és distorterek megszállottjait valószínűleg meg fog babonázni a *You Know The Routine* című alkotás teljesítménye!

C64MAGS

Újabb portál nyitotta meg kapuit C64mags néven. Ezen az oldalon mindenféle lemezmagazint (sok magyart is!), nyomtatott papír újságot és magazinok szavazólapjait találhatjátok Jazzcat/Onslaught jóvoltából.

<http://mags.c64.org>



EGYÉB

HVSC

HVSC Update #38

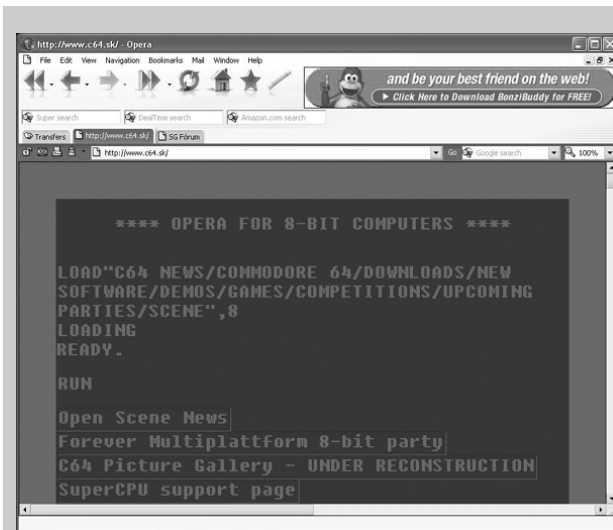
Megjelent a HVSC zenekollekció 38. kiegészítése (update), melyben többek között magyar frissülések is találhatóak. A javítások és új zenék több, mint 3mb-ot tesznek ki tömörítve is!

<http://www.hvsc.c64.org/>

**Nonoxynol #2**

A disk cover-ek ("lemezbugyik") készítése egyfajta művészi ággá nőtte ki magát a C64 hőskorában. Sokan a mai napig töretlenül művelik ezt a komoly technikai és művészi kihívásokat rejtő rajzstílust. Az ő műveik publikálására jelent meg PDF formátumban a Nonoxynol nevű magazin, melynek második száma jelent már meg.

<http://extend.suomiscene.org/nonoxynol>



Az OPERÁban is tombol a retro-láz!

Az OPERA böngészőt használnók számára ad egy kis nosztalgizációs lehetőséget a mára nagy népszerűségnek örvendő browser: a legújabb verzióban lehetőség van az oldalakat "C64-stílusba" tördelve megtekinteni. A forma leginkább úgy néz ki, mint ha a LYNX karakteres böngészőt valaki portolta volna a kisöregre. Használhatóságát tekintve azonban nem valószínű, hogy holnap-tól mindenki így szörföl a weben. Az oldalak igencsak megnyúlhatnak a kötött "képernyőszélességnek" köszönhetően. Mint a screenshot-on is látható, a C64.sk oldalt jőpár képernyőn keresztül tudjuk görgetni. Akit mégis érdekel ez az "easter egg", az a jobb egérgomb lenyomása után tudja egy menüben kiválasztani a megjelenítési módot (van még egy raklapra való másik is).

KIRÁNDULÁS A VETÍTŐVÁSZNON

Azon csapatokról pedig, akikről most nem ejtek szót, remélem a következő számban már dícsimnuszt zenghetek...

Elmondhatom, komoly munka előzte meg a 10-ik szám demorovatát, mert a magazint jó zsíros tartalommal akartuk kidobni. Kicsit el is voltam kámpicsorodva, hogy egy-két ismertebb party relase-ein kívül nem fogok semmi felboncolhatótalni, de csalódnom kellett szerencsére, mert a világban a kisebb találkozók ugyanolyan sikeresnek mondhatók, mint a hazai partyk, amik köztudottan nem Diákisziget formátumúak. A 2003-as év végén pedig beharangoztak két nagyon kellemes versenyt, a SID Compo 3-at, ami igencsak kellemes alkotásokkal fogja megdobni a HVSC-t, valamint a Christmas 2003 Compo-t. Így született meg végül rengeteg apró intro illetve demonak kategorizált dentro. Ha mindet felsorolnám, akkor a mostani rovat hamar bibliográfiává avasználna elő, ezért most ezektől eltekintek. Nem tudok azonban elmentni szó nélkül JSL társunk év végi teljesítménye mellett. Neve a karakteranimációi miatt ragadtak meg a fejemben. A Ninja 2, a Resident Evil, és a Godzilla megtekintése után egész megfogott a stílus. Elképzelhető, hogy hasonló basic ízű, karakteres C64 mozikkal találkozhatunk a közeljövőben. Már csak azért is, mert nagyon úgy néz ki, a C64 scene élet még nem akar lepörögni. Azon csapatokról pedig, akikről most nem ejtek szót, remélem a következő számban már dícsimnuszt zenghetek.



A szanalás után megmaradt demok, a Gambina az Extendtól, a Homage a Wrath Designtől, a One hot minute a Civitas műhelyéből, a Bornro a friss alapítású Flashback gárdától, ami az egyetlen magyar vonatkozású anyag, lévén a demo egy magyarországi nyaraláson készült, aztán bejutott még a színvonalba egy Co-op demo, amit szintén két csapat a Role és a Civitas készített, a Christmas 2003 compo egyik résztvevője, a Candy a Triad gongozásában, és hogy a legjobbakkal zárjam a sort a Time for torment a Tropix-os fiúktól, a Fallout a Smash Designtől, a D.N.A pedig a Lassertől, végül a The Dreams utolsó demoja, a The true story about whoops.



A Gambina-t nézve az a szó fészkelte be magát a fejembe, hogy elborult. Mármost a grafikai stílus, amivel meg van fűszerezve, de egyben az is emeli fel a design demok csoportjába. Ha nem darálják bele azokat az olvashatatlan logókat, képeket, akkor azonban egyáltalán nem állná meg a helyét. Remélem legközelebb kódolnak is majd valamit a srácok. Hiba lenne, ha nekilátnának képkolli szerű programokat kidobálni demo gyanánt. A demo utolsó lett a Dataparty03 versenyén. Én a Megahawks Inc, anyagát inkább kiejtettem, mert szerintem az lényegesen gázosabb volt. Az első helyezett Halfway There még nincs 100%-os állapotban, várjuk a kiadását.

Aztán csakhogy elfogyjon a fikázásom a cikk végére, a Wrath Design demoján a Homage-en el is lövöm a patronjaim nagy részét. (Mielőtt még Poisson beszólna, nem azokat.) Az aláfestő zene állati jó. Nem is érdemli meg, hogy egy olyan demóban szerepeljen, ahol egyetlen part van, az amivel a demo indul. Nem érttem, mi történik, a demo nem akart továbblépni. Rá kellett döbennem, hogy a demo elkezdődik, és már vége is van. Miért kellett kiadni így magában? Mind1.



kollektió neve: *GALLERY*. Eközben a csapat illegal szekciója is szép eredményeket ért el Funny keze alatt. Belépett több új scener is: Xakk, Violator, Zone.

A csapat második legal kiadása a Meteor lemezújságokon kívül egy logoshow volt, amely izelítőt ad az általam rajzolt logokból, a release *BALANCE'S SLIDESHOW*. 1995 végén a csapat egy nagy dobásra készült, a *CRISIS* nevű megademo kiadására. A demopartok Xakk, Will, Scorpy, Balance, Parrot, Funny, Roy munkájád dícsérték volna, de sajnos a demo végleges verziója nem készült el.

1996-ban a Meteor lemezújságokon kívül egy contact dentro kiadása sikerült a csapatnak. A dentro neve *CONTACT REPLAY*. Ezután hamarosan megjelent az első zenekollektió, amely Eclipse zenéit tartalmazta, a kollektió *ECLIPSE ON THE MOON* nevet kapta és már tervben volt Roy első zenekollektiójának kiadása is *ZAKATOOLS* címmel, amely emlékeim szerint Replay + Resource kooperációként jelent meg.

1996 második fele szintén a hallgatásé volt, csapattagok jöttek, mentek de tényleges produktum nem hagyta el a Replay portját. Az év végén elérkezett az a pillanat, amikor már nem a scene volt számomra a legfontosabb (ez nem szívesen mondom ki, de sajnos ez az igazság.), és utolsó kézzelfogható produktumom a *METEOR #11*-es száma volt. Nem akartam teljesen elszakadni a scene-től, mert nagyon sokat kaptam tőle és próbáltam még "irányítani" a csapatot, de már nem igazán működött a dolog. Emiatt volt egy kis nézet-

eltérésünk Scorpy-val és pár hónappal később én végleg abba hagytam a számítógépezést. Scorpy vette át a csapat irányítását és a hanyatló magyar C64-es scene egyik legaktívabb csapatát tudhatta magáénak.

A kiadások sorra jelentek meg: *WIX TANDEM*



Funny néz a kamerába (a háttérben BBT/Breeze)

demo, *FC FUN* demo, *DREAMS* slideshow, *6 YEARS AGO* music collection... Sajnos 1997-től már nem követtem figyelemmel a csapat és a c64-es scene útját, mivel nagyon eltávolodtam a számítástechnikától. Az életem meghatározó élménye volt az az 4 év amit a scene-től kaptam.

Napjainkban újfent szoros kapcsolatban állok a számítástechnikával, de a munkám mellett már nem marad időm a scene-re. Minden tisztelettem azoké akik még a mai napig is kitartóan dolgoznak az öreg c64-esen és ezáltal tényleg halhatatlanná teszik a kis kedvencünket. :) Végül az általam ismert utolsó Replay memberstatus:

Scorpy, Profi 3.14, Xakk, Eclipse, Roy, Fisher, Funny, Sillex, Parrot, Rambo, Violator (swe-den), Balance..

Akinek ez a rövid leírás nem volt elég annak szívesen várom a levélét a balance@pknc.com <<mailto:balance@pknc.com>> e-maire, illetve ajánlom mindenkinek szíves figyelmébe a *METEOR* lemezújság 11 megjelent számát, ami letölthető a mags.c64.org oldalról. ICQ számom: 248941850.. (IRC-s előfordulási helyeim: #c64, #assembly.hu, #demoscene.)

Balance/Replay

REPLAY



SOKO-BAN

Egy játék a 80-as évekből...

Piacra járó ember vagyok (a "lengyel" piacra)! Az a fajta, aki szeret a sok kacat között kotorászni, hátha talál valami érdekeset a sok lim-lom között. Az egyik ilyen alkalommal találtam is egy floppy tároló dobozt. Volt ott minden féle fajta, kiválasztottam azt amelyik kívülről a legjobb állapotú volt, majd megkérdeztem az árát. 500 Ft volt a válasz, s mivel otthon az asztalomon szanaszét hevernek a lemezeim, gondoltam ennyit megér a dolog. Igen ám de az eladó közölte vellem, hogy a doboz csak a tartalmával együtt eladó. Jártam én már így egyszer, amikor a C64-es gépemhez kerestem trafót, de kénytelen voltam egy egész gépet hozzátartozókkal együtt megvásárolni. (Így van most 3 db C64-esem, de csak 1 adapter van hozzá!) Egyszóval elhoztam a dobozt tartalmával együtt. Mivel németül elég jól beszélek, és ezek a lemezek a szomszédos Ausztriából származnak (a piros 1200-es Lada csak onnan tud egy tank benzinnel megfordulni), kihívtam jelentést számomra a lemezek tartalmának feltérképezése. A lemezek nagy része MF 2DD-s, egyik-másikat csak DOS-ból tudtam listázni, volt amelyiket be sem mertem tenni a meghajóba olyan sáros volt. A régi tulajról megtudtam, hogy középkorú játékos férfi, ugyanis a régi kocsjainak adataitól a játékokon át a kezdetleges pornóig mindent találtam. Aminek azonban legjobban megörültem, az a játék, ami 12-14 éve a kedvencem volt. (Sosem voltam oda a lövöldözős vagy autós programokért, ahol az ember keze a ravaszra vagy a lába a gázra tapad és adj neki, most is a logikai vagy stratégiai játékokat részesítem előnyben.)

A játék lényege, hogy egy kis muksóval kell egy labirintusban szétszórta dobozokat a helyére tologatni. Bizonyára rájöttetek hogy a Sokoban-ról van szó, és természetesen létezik PC, és Linux változata is, sőt

már Trium telefonon is találkozhat ezzel a játékkal.

Rögtön az elején ki kell választanod, hogy pályaszerkesztő módban szeretnéd-e folytatni a továbbiakban. Ha ez megvan, indulhat a játék.

Belépünk egy épületbe, ahol a liftnél beírhatom az emelet számát, ami egyben a pályák számát jelenti. Ezután az OK gombbal jóváhagyom, vagy elírás estén Clear gombbal törölöm azt. Ekkor a lift a megadott emeletre visz és máris a labirintusban



vagyunk. A grafika természetesen kezdetleges, hangeffektusok nincsenek. A dobozok helyét kis négyszögek jelzik, ide kell a céltárgyakat eljuttatni. A feladatot nehezíti, hogy a dobozokat csak tolni és csakis egyesével lehet. Az első pályák 2-3 perc alatt megoldhatóak, de ahogy haladunk pályárol-pályára, úgy nehezedik a feladat. A megoldást először cél-

szzerű fejben gondolnival, csak arra kell ügyelni ha véletlenül az egyik dobozt (általában az utolsót) 1 kockával tovább tolod, akkor azt a sarokból sehogy sem tudod kiszedni és kezdheted a pályát előlről. Célszerű a terepet úgy kialakítanod, hogy egyes dobozokat több irányból tudj megközelíteni. Amint a dobozok a helyükre kerültek, automatikusan a következő pályán találsz magad.

A monitor alsó sávjában több számláló is van; az első a lépéseid; a második: a dobozokkal együtt megtett lépéseid; a harmadik: az időt számlálja. A P gomb lenyomásával meg tudod állítani az időt, s egyben a legjobb eredményeket is megnézheted.

Megmondom őszintén az 51-es pályáig jutottam, onnan nem engedett tovább, hiába csináltam bármit. Valószínűnek tartom, hogy eredetileg 99 pálya létezett, de én ennek az 51 pályának is nagyon örültem, mert néhány kellemes delután okozott számomra. Remélem ezzel nem csak én vagyok így ebben az elgépiesedett világunkban és vannak társaim akik értékelik a 10-20 évvel ezelőtti programokat.

Pongrácz Tamás



JÁTÉKNAK KÉSZÜLE (3.)

Jószerevel talán egy sem készült el ezekből a játékokból. Volt köztük olyan, amit szerencse, hogy nem adtak ki, és olyan is, ami talán tudott volna valami újat nyújtani.

Elérkeztünk hát a harmadik fejezetéhez ennek a szomorú cikksorozatnak. Két vonal mentén kívánok haladni írásomban. Az egyikben kicsit nosztalgázom, és csapatunk elfeledett preview játékát, és a gagyjáték kollekción emelem ki az enyészetből (mivel utóbbi is tartalmaz befejezetlen játékot), a másik szálon pedig a késői játékkorszak egy érdekes fejezetéből szemezgetek: a doom klónokból. Jószerevel talán egy sem készült el ezekből a játékokból. Volt köztük olyan, amit szerencse, hogy nem adtak ki, és olyan is, ami talán tudott volna valami újat nyújtani. Érdekes adalék, hogy az egyetlen kiadott doom-szerű alkotás magyar termék volt, bár technikailag nagyon elútt a többitől, a neve Boom volt, és az 576 kbyte gondozásában látott napvilágot.

A Prájmo Géjmsz-re szerintem nem sokan emlékeznek. Ez egy olyan játékgyűjtemény volt a csapat "résziről", ami száz darab játékot tartalmazott egyetlen lemezen. A mai napig valószínűleg ez legnagyobb játékgyűjtemény egységnyi adathordozón. Érdekessége a játékok megdöbbenő mennyiségén kívül az, hogy a menüje úgy néz ki, mintha PC-n DOS alatt egy Norton Commanderben navigálnánk. Az indítás után a C64 egy PC bootolást utánózik, majd indul az al-Norton Commander menü. A két panel a két lemezoldalt jelenti, közöttük a Run/Stop-pal mozoghatunk. A navigálást a kurzor-mozgatók segítik, a játékokat a Return-nel lehet indítani. Rengeteg plusz poén van elrejtve, amit a funkcióbillentyűkkel csálhatunk elő (F1,F4,F8). A note elolvasása is javallott, sok mindent fellebbenti a fátylat, és ott található meg a figyelmeztetés is, miszerint a kollekción súlyos idegállapotbéli változásokat képes okozni. Soci emberesen állta a fejlesztés közbeni tesztelést, de elmondása szerint neki is sűrűn kellett szüneteket beiktatnia. Megesett már, hogy a második oldalon található Nuclear Attack hatására személyiségi okok miatt meg nem

nevezhető egyén billentyűket tépett ki a C64-ből. Szóval mindenkinek ajánlom a kollekción, de azért csak óvatosan vele!

Aztán amint a Prájmo Géjmsz készen volt, és túl voltunk az első Colony News lemezmagazinon, Poison és Soci belefogott egy logikai játék fejlesztésébe, amiben párokat kellett megtalálni. Ilyen típusú párkeresgetős játékok tucatjával voltak már akkor is, de a csapat arra készült, hogy egy nagyon igényes klónt készítsen, ahol a kártyák szépen kivitelezettek, több pályán kell keresztülverekednie magát a játékosnak, miközben egyre kevesebb az idő, és nehezebben azonosíthatóak a kártyapárok. A játékhöz nem volt szükség joystickra, mivel a lapok számaikat kellett begépelni, és arra fordultak meg a lapok. Ha kettő azonosat találtunk, a kártyák eltűntek, mögöttük megjelent a háttér, ami a preview verzióban a Defender of the Crown képei voltak. Természetesen a végleges változathoz már több feljavított konvertált kép is rendelkezésre állt. A preview tulajdonképpen már a 90%-os motort tartalmazott. Csak a grafikák, zenék összepakolása volt hátra.

A: side		B: side	
Name	Name	Name	Name
accrobat	keresetes	3-tean	fanfratron
amb	kodejtes	adonis	fozo
arsason	kozepjatek	alfanis	raiface
autoversenz	lakirantus	ballooncatch	slovesyer
autoversenz2	liffes	bandita	snub
basad	hankincei	ballad	snopras
blackjack	otello	bombun	hideszeleg
blockout	otod-olo	bun-n-run	hishflver
d2-esieszall	peer-shou	bustbee	dur
deamok	reeszerabai	cartride	kisrja
el	renaisance	chickenrun	leskorooof
fastedse	retroball	chopper1	leamsoker
forwars	robabilo	cosaccemad	bombssa
frosch	sauris	csorendszer	fenin
hishrise	seaholjos	cuclonzap	nucleusfacc
invaders	shootingsale	eealeszator	pacce
iszparten	si	erostakes	pano
jatek	stanpost	emor	powerpoker

Sok jó (?) játék kis helyen is elfér...

Megkértem Soci, meséljen a játék életéről:

Cargo > A Find the Pair az első komolyabb játék lett volna a Singular Crew műhelyéből. Te hogy emlékszel az első szikrára?

Soci > Nagyon rég volt és fiatal voltam. :) Lehet hogy még a Singular előtt, mert úgy emlékszem

basicban volt assembly betétekkel. Grafikát meg Art Studio-val rajtoltam hozzá, de háttérkép nem volt.

Cargo > Mikor is volt ez?

Soci > Na erre nem emlékszem pontosan, az 1541 pedig nem logolta a dátumot. Amúgy a játék 97 és 98 nyarán fejlesztődött nagyrészt. Mint ahogy általában lenni szokott, mert máskor nincs időm.

Cargo > Mire emlékszel a játékból?



szerkesztettem. A hónapok nagyon gyorsan teltek de a várva várt demó csak nem akart elkészülni. Tovább késleltetett minden kiadást, hogy az 1994-es év hátralévő részében a csapat jelentős része az érettségivel és a katonasággal küszködött. Ezáltal a csapat aktivitása egyre inkább unaktivitásba torkollott. Elhagyta a scenet Jay és Fisher. A csapat illegál része tovább erősödött Funny vezetésevel és a METEOR lemezújságon kívül megjelent 10-12 új Fun Factory intro Fisher, Jay, Scorpion, Arthur gondozásában. Egyéni kategóriában több ízben is indultunk hazai partikon, zene és gfx compo-n, fáradozó-sainkat több első hely koronázta, nem kis örömünkre.

A nagy reményekkel indult csapatot erősen megfogvatkozva és flusztrálva már nem láttam életképesnek és mindenképpen felakartam rázni a még aktív tagokat. Azt az utat választottam, hogy feloszlattam a csapatot és az aktív tagokkal létrehoztunk egy újat REPLAY INC. néven, a nevem Arthur-ról Balance-ra változtattam.

Összefoglalva a csapat legal szekciója az első megademón kívül nem jutott el egy igazán korrekt demó elkészítéséig, pedig a szükséges tudás meglelt volna hozzá. A csapat legaktívabb tagjai

Arthur (azaz szerény személyem), és Funny voltunk mind gfx, music, code terén. Az alábbi listában megtalálhatóak lesznek a Fun Factory valaha volt tagjai: (Akit bővebben is érdekel a Fun Factory története az a METEOR #10-es számában olvassa el az ide tartozó cikket.).



Scorpy - itt még hosszú hajjal (mellette "egy Profi")



Balról Eclipse (majd Gerync és Hori a Different-ből)

A TFF volt csapat-tagjai:
Fisher (code, swap), **Scorpy** (code, gfx), **Funny** (crack, music, swap), **Jay** (code), **Chip** (code, swap), **Spike** (code, swap), **Roy** (music, swap), **Silex** (code, swap), **Rambo** (swap), **Parrot** (gfx, code, swap), **Eclipse** (music, swap), **Soul** (swap), **Sleep** (music), **Cranberry** (music, swap), **Thomas** (music, swap), **Monsty** (crack, swap), **Mouse** (code), **Róné** (code), **Steady** (unknown, swap), **Sandra** (swap), **Fancy** (music, swap), **Redrose** (code, gfx, swap), **Medi** (code, gfx), **Cellux** (swap), **Will** (code), **Apollo** (gfx), **Manware** (gfx), **Newddt** (gfx), **Dreadnaught** (swap, gfx), **Zimbo** (Norway, code, gfx, swap), **Slayer** (Germany, origi supplier, swap), **Archangel** (Poland, swap)

Replay Inc.: 1995 közepén kezdte meg a pályafutását a csapat, a Meteor lemezújságot továbbra is gondozva. A csapat első kiadása egy intro kollekción volt, amely tartalmazott regebbi TFF-es introkat is, a



FUN FACTORY & REPLAY

A kiadások sorra jelentek meg: WIX TANDEM demo, FC FUN demo, DREAMS slideshow, 6 YEARS AGO music collection...

Megragadva az alkalmat, bemutatkoznék a kedves olvasóknak. Balance (ex- Arthur) alias Nagy Roland a becses nevem. Hirtelen nem is tudom, hogy hol kezdjem annyira régen történt mindez.. Valamikor 1992 környékén egy székesfehérvári C64-es klubban alakult meg a Fun Factory nevű csapat a

vezetésével, a Bad Boys és a United Artists összeolvadásából. Ezzel egyidőben megjelent az első kiadása a csapatnak: *The First Demo of Fun Factory* címmel, a kiadás Fisher és az általam készített partokból állt. Elég jelentős volt kezdetben a csapatlétszám (17-20 fő), ám ez nem mutatkozott meg a csapat akkori aktivitásán sajnálatos módon. Scene

közébe először a FACES + HEADWAY partin kerültünk 1993-ban Szegeden, ahol kiadtuk a METEOR című lemezűségeink első számát. A party után megalakult az amíg divízió Chip vezetésével, ami szintén egy hosszú történet, de most maradjunk a C64-es világban. 1993 nyarán már kezdett letisztulni, hogy valójában kit is érdekel komolyan a számítástechnika és az elérhetőnek tűnő "scene". Kialakult a csapat magja: Fisher, Funny, Jay, Spike, Arthur. Rengeteg tervünk volt a jövőre nézve.

Az első nagyobb szabású megmozdulása a csapatnak egy scene party szervezése volt 1993-ban



Arthur díjnyertes képe az Exile '94 partyn

Várpalotán, a Várparty I-et a Uniform Systems csapattal közösen rendeztük és véleményem szerint az akkori körülményekhez képest egy sikeres party volt, a viszhangok alapján ezt állapítottuk meg. Az 1993-as évben a csapatunkat már elfogadta a magyar scene többi szereplője is. Ekkortájt volt az első nagyobb hullámvölgy a magyar scene-en, a nagy csapatok egymás után tették le a lantot (Faces, Graffiti, Triumwyrat), viszont megjelent ezzel egyidőben jöpar új reményekkel teli csapat: (Lethargy, Cadgers, Chaos, Craftmen, Tendance, és még sorolhatnám).

Visszatérve a Fun Factory-ra az 1993-as év egy kiadásokban szegény év volt, egyedül a lemezűsége jelent meg 2-3 havonta. A csapat illegal szekcióját Funny vette kézbe és elkezdett aktívan dolgozni. Az 1994-es év sok nagyszerű elképzeléssel indult, egy nagy megademót szeretnénk volna kiadni, amit a scene

már joggal várhatt tőlünk. A demopartok el is készültek Jay, Fisher, Funny, Arthur közreműködésével de úgy ítéltük meg, hogy nem a kornak megfelelőek és ezért sohasem lett kiadva. Elérkezett a nyár és újból partiszervezési láz tört ki rajtunk. Elindult a Summering '94-es parti szervezése Funny, Chip és általam. A szervezést na-

gyon komolyan vettük, egy kifogástalan partit szeretnénk volna.

Visszaemlékezve a party leírásokra elégedettek lehettünk a munkánkkal. A későbbiekben még részt vettünk a Várparty II '94, és a Liquid '95 party szervezésében is.

1994-es év hátralévő részében további tagokkal bővült a csapat: Roy, Scorpion, Soul személyében. Azonban a várva várt demó továbbra sem akarta elhagyni a Fun Factory házatját. Az egyetlen fix időközönként megjelenő release a METEOR lemezűsége volt, amelyet töretlen lelkesedéssel

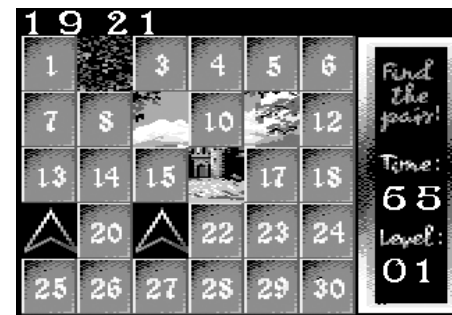


Soci > Azt hiszem itt már a Singularos változatról lesz szó nem pedig az első családi használatra készült példányokról. Talán Poissonnak mutogattam a régi változatot valamikor, és akkor fogalmazódott meg a gondolat, hogy kellene csinálni egy normális verziót igényes grafikával, zenével, meg digi hanggal, és sok pályával. A hangot Poison valamely lányismerőse mondta fel a dígijez.

Cargo > A játék magja rajta függöt, mi pluszt kapott volna ez a logikai játék?

Soci > Mi pluszt? Hát a fentiekben kívül nem tudom, de ha most csinálnám, biztosan lenne IDE64 verzió. **Cargo** > Természetesen hamarosan törés is napvilágot látott. Ez pozitívan, vagy negatívan érintett?

Soci > Nem voltam túl boldog. Nem gondoltam, hogy ilyen szar helyzetben van a cracker scene már akkor, hogy preview-kat kellett törnie és lepackolni.



A Find the Pair egy játszható pályája.

Cargo > Terveztük, hogy eladjuk a játékot, erre te hogy emlékszel?

Soci > Igen, terveztük. Hogy hogyan és kinek azt már nem tudom. Nem valami játékcégnek álcázott cracker bandának? ;)

Cargo > Azt hiszem a Cherry Software volt az a cég akkoriban, aki még forgalmazott C64 játékokat, és tényleg szoros kapcsolatban álltak az Onslaught-tal. Nade kanyarodjunk vissza a kérdésekhez. El nem készült játék lett belőle. Szerinted mi volt a fejlesztés abbamaradásának oka?

Soci > A szokásos: jött helyette más, amit csináltam. Aztán a sok kommentezéstől elfelejtettem, hogy is voltak a dolgok, aztán meg úgy maradt.

Cargo > Ismét van vállalkozás akik felkarolják a játékokat (Protovision). Megfordult azóta a fejedben, hogy finiseled a játékot?

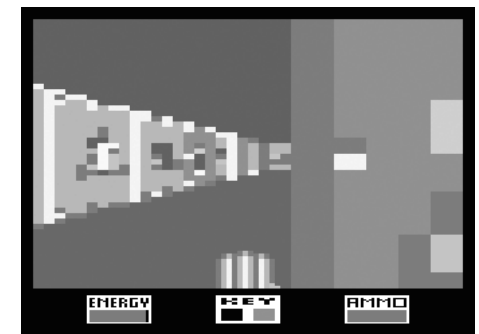
Soci > Ebben az összefüggésben nem. De a kód és a grafika még minden megvan, csak a fejlesztői

környezet avult el azóta, úgyhogy portolni kellene a kódot az új assemblerekhez.

Cargo > Kösz a válaszokat Soci!

Ennyi hazai után lássuk az el nem készült játékoknak a legérdekesebb kategóriáját a 3D Doomklónokat. Mitől a legérdekesebb, talán attól, hogy egyetlen egy játék sem készült el ebben a stílusban.

Az egyik legígéretesebb projekt a Mood! volt. A csapat sokáig vajúdott, és tényleg mindenki várta a játéknak a kiadását, ami végül nem jött el. Két preview is elkészült a játékból, és a második kiadása után még úgy tűnt, a készítőik tényleg komolyan veszik a játék fejlesztését. Az első változathoz képest szebb grafikát, intelligensebb ellenfeleket, új fegyvereket, és gyorsabb futási sebességet produkált. Teljes képernyőn 2000 pixel és 16 szín mellett 10 FPS-t sikerült elérniük, ami nem rossz teljesítmény, hiszen a játék real timeban kellett számolnia a játékteret. Még arra is volt energiájuk, hogy egy kis digi szöveget kreáljanak a preview V2-höz. A Mood ahhoz képest, hogy még a C64 grafikájához képest is borzalmas, egészen játszható. Az ellenfelek elég nevetségesek, és a textúrákon is lett volna még mit javítani, mert sokszor összefolynak a falak határai, illetve az ellenfelek beleolvadnak a játéktérbe, és csak pár táncoló pixel, és az életerőnk sávjának apadása figyelmeztet rá, hogy szörnyeteg ólálkodik a közelben. Az első pályán két kulcsot kell meglenünk a továbbjutáshoz, ami azt jelenti, hogy nem csak agyatlan tántorgás lett volna osztályrészünk a játék folyamán. A harmadik fegyverre rálelvé már-már legyőzhetetlenek vagyunk, mivel a golyószóró elsöpör mindenkit ami az útjába kerül. Ha nagyon figyelünk, akkor láthatjuk azt is, ahogy a golyók a falat tépik, bár nem értem, hogy miért a tüzeléstől



Itt már gyilokfegyverrel - MOOD



Rémálom a Maccy utcában - Baccy's Nightmare

számított egy másodperc után. Összeségében a Mood inkább presztizskérdés volt a C64-esek szemében, mint hiánypótló. A preview pedig éppen elég is ebből a fajta játékmenetből. Azonban a Mood sikerén felbuzdulva egy másik scene csapat is elkezdett egy Doom klónt, a Baccy's Nightmare-t. Ennek a játszható változata elég rövidke. Egy közepes teremben mozoghatunk, ami jobbra azért van, hogy demonstrálja a magasabb felbontást és a textúrák tényleg jobb kivitelezettségét. Itt már jobban érvényesülnek az animálódó textúrák is. Sajnos a sebessége elmarad a Mood nyújtotta 10 FPS-től, és így talán még kevésbé lett volna játszható a játék. Ellenfelek nincsenek, így aztán se fegyver se más játékhoz kapcsolódó dolog nincs benne, csak a labirintus, amiben sétálghatunk körbe-körbe, amíg rá nem akadunk arra a helyre, amit elérve megtudhatjuk a készítőket nevét.

A mostani GTW rovatot egy olyan játékkal zárom, amit jobban vártunk, mint a zsidók a messiást. Ez pedig nem más, mint a Dune2 átírata. Amikor a PC-s játék megjelent, már erősen hanyatlóban volt a C64 játékipar, így a Westwood stúdiónál fel sem merült, hogy a nagy sikerű játékot C64-re portolják.



A sokatmondó screenshot - Dune 2

Aztán évekkel később megjelent a spread diskeken egy Dune 2 klón preview, ami meghódította még a scene magazinok híroldalait is. Bár a program nem több két képnél, amiből az egyik csupán egy konvert, mégis megmozgatta a Dune2-t ismerők fantáziáját. A második kép ugyanis egy játéktér képe, ami nem tűnik konvertnek, hanem egy már C64-esített játék képét mutatta, ráadásul igen előrehaladott stádiumban. Sajnos azonban ez a méltán híres játék, ami a modern kori stratégiák ősenek tekinthető, végül nem jelent meg a múlt század legjobb számítógépén.

Legközelebb a grafikai csúcsokat döngetni készülő programokat veszem át a GTW archívumból, tartatok majd velem akkor is!



Cargo

A cikk megírása után, 2004 január végén az angol Commodore Scene magazin pályázati kiírásban ajánlott fel 400 eurót annak, aki először készíti el a DOOM C64-es verzióját. A kiírás szerint a játéknak SCPU-val és gyorsabb háttértárolóval felszerelt gépen kell futnia, illetve a pénzjutalom elnyeréséért legalább 1 pályát el kell készíteni a játékból. Természetesen úgy, hogy az minél jobban hasonlítson az eredetihez! A részletekről bővebb információt a <http://www.commodorescene.org.uk/> címen olvashattok.

A C64-es demókban korábban látott 3D effektusok ismeretében egy ténylegesen működő DOOM-klón lehetősége nem is elképzelhetetlen! Az SCPU 20MHz-es órajele, a 16 bites utasítások és az akár 16Mb memóriabővítési lehetőség elég tág lehetőségeket biztosít a vállalkozó szellemű programozóknak! Ettől függetlenül biztosak lehetünk abban is, hogy az eredeti játék forráskódját nem lehet egyszerűen átfordítani C64-re, és rengeteg egyéb trükk ismerete nélkül a feladat szintén megoldhatatlan. Reméljük, ennyi ösztönzés elegendő lesz ahhoz, egy újabb korszakalkotó játék átültetése készüljön el a masinánkra...



ÁROK PARTY KÉRDÉSEK

Az Activity és a Commodore-tudás vetélkedő feladványai

A C= tudás vetélkedő kérdései:

1. Mi a legújabb C64 operációs rendszer neve?
2. Melyik processzor kapja meg a vezérlést a C128-ban bekapcsolásakor?
3. V-Link segítségével hány C64 kapcsolható össze?
4. Hány Commie Inside jelent meg eddig?
5. Miket gyártott elsőnek a Commodore cég?
6. Hogy hívják a C-1 anyját?
7. Sorolj fel minél több scene partyt!
8. Sorolj fel sci-fi stratégiákat!
9. Írj DMC formátumú zenéhez Basic lejátszórutint!
10. Mi a harmadik pálya neve a Mayhem in Monsterland-ben?
11. Rage party nem számítástechnikához kapcsolódó versenyének a neve?
12. Sorolj fel retro zene bandák, zenészek neveit!
13. Kik szerezték a Delta, a Commando, illetve a Last Ninja 1 zenéit?
14. Hogy néz ki a 131 bináris alakban?
15. Mi a C64-en három részt megélt Sega autós játék neve?
16. Sorolj fel minél több digitalizált hangot tartalmazó játékot!
17. Melyik csapatok készítették a Revolution, a Higher Love, illetve a Tökéletes Másolat demokat?
18. Melyik cég kezében vannak a C= cég jogai?
19. Sorold fel az összes csatlakozót a C64-en!
20. Hány éves a kapitány?

Az Árok party Activity feladványai:

1. Megaswapper
2. Léptetőmotor
3. Kompozit videójel
4. Kurzor mozgató billentyű
5. Multifunkcionális otthoni
6. Filterezett hangszer
7. OPEN15,8,15,"N:AROK,00":CLOSE15

8. Bónusz élet
9. CoVboy
10. Törökártya
11. Képdigitalizáló
12. Szittyóziúm
13. Szivárvány sátor
14. Új Vadnyugat
15. Ellenanyag
16. Ojjektum
17. Gyorstöltő
18. Burkológörbe
19. Multicolor mód
20. Compokép

Az Árok party Activity 2 feladványok:

1. Kalóz másolat
2. Zajsint
3. Operációs rendszer
4. c64.rulez.org
5. Macskafa compo
6. Sprite multiplex
7. Qwerty
8. Press Play On Tape
9. Soros port átalakító
10. Paszter bár
11. Tökös-Mákos
12. Demo Music Creator
13. Geos bootlemez
14. Super Basic
15. ASCII logo
16. Rambo smurf
17. Magyar Méhész
18. CIA chip
19. Crack intro
20. BBS site



Mondjam, vagy mutassam?

21. Mesterséges Intelligencia
22. Cover grafikus
23. Omlás Mindörökké
24. User port
25. Szalagkábel
26. TV Modulátor
27. Ciklusszervezés
28. Romlista
29. Fényceruza
30. Koala pad
31. Bumpmap
32. Joystick szaggató
33. Misi Kutya Élete
34. Autostart
35. Trainer menü
36. Directory
37. Relatív ugrás
38. Last Ninja
39. Speed code
40. Easy Rider

megfagyott étek közben egy fazék meleg vízben várták a hibernáció végét. A maradék pár ember elkezdte előkészíteni a tüzgyújtási placcot. Kis rendezkedés után Marcell és Füvesi bevállalták, hogy ők meggyújtják a tüzet. Felhasználták majdnem az összes papírt és rózsát a tüzgyújtáshoz. Közben a többiek hordták nekik a kisebb fadarabokat. Miután már látszott hogy sikerült meggyújtani a rózsát, Marcell elkezdte rárakni a fadarabokat. Igen ám de olyan sokat rakott rá hogy majdnem kialudt a tűz. Mire sikerült végre valami értelmes tüzet csiholniuk, addig a többiek kihoztak egy asztalt, és már a nyársgyújtók is régen visszaértek. Míg vártuk, hogy megfelelő parázs legyen a sütéshez, úgy gondoltuk, hogy a Poison gépéről leszedett INTEL matricát jelképesen megsütjük. Miután a piromániás emberek kiszórakozták magukat már neki is lehetett állni a sütésnek. Volt olyan ember, aki a műbeles virslit a műanyaggal együtt szerette volna megsütni. De sajnos menet közben rá kellett jönnie, hogy az úgy nehéz lesz, mert a tűz fölött a műanyag elolvad. Így szegény virsli a tűz martalékává vált. A kaja után a compok elég megsúsza kezdődtek. A scene nevezések rendben Vili, Capac, Leon, és Poison compoképei voltak, valamint egy zene Vicenzotól. A játékszenyenyen indulóknak első körben a Grubz-ban redukálták le. A csapatok amolyan death-math formában küzdöttek egymás ellen. A két fordulóból aztán megszületett a két döntős, illetve a két második helyezett harcolhatott a harmadik helyért. A döntőben az Interkarate tudásukat kellett előszedniük a versenyzőknek. A rangadót nagy küzdelemben Marcell nyerte. Egy kisautó volt az első díj, amit átvehetett. Méltó befejezésként ismét egy kis dáridó volt az Árok party záróakkordja. Demónézésék, beszélgetés, és zenehallgatás teritéken egészen kifulladásig.


Műbeles virsli tálalva

Ég az Intel, ég... el ne aludjék!

Az C= Tudás vetélkedő idei legjobbjá Oswald volt. Ezt Ólstencodersége C= párna varrás nélkül tudta elérni, ami igazán rendkívüli teljesítmény. A második helyezett Scorpj lett, míg a harmadikat helyet Scinny söpörte be. Machinae Supremacy válogatás CD-k, és kupák lettek kiosztva a nyertesek között.

Vasárnap:

Reggel mikor felkeltünk, Cargo az asztal alatt aludt. Úgy nézett ki, nem bírta az éjjeli kiképzést, és már nem jutott el egy normális fekvő helyre. A leleményes emberek felkelés után azonnal elmentek fürödni egyet. A nagy ajtócsapkodásra Cargo is felébredt az asztal alól. Aztán gyorsan Poisonal összeszámolták a Commodore tudásvetélkedőn elért pontokat. Hozzáadták a Commodore párnáért kapott pontokat, és gyorsan kiosztották a díjakat, míg el nem megy a banda nagy része. De már addigra már elég sokan elindultak haza. Azért szerencsére még volt kinek díjat átadni. Míg számolgatták a pontokat egy érdekességre letünk figyelmesek, Cargo motorjáról hiányzott az egyik pedál. (Sajnos nem tudom mikor esett le) Ez után Vili nekiállt összeszedni a sátrát. Hát szerintem az összehajtogatás sem ment valami fényesen. Nagyjából ugyan annyit szenvedett vele, mint a felállításal. Aztán Vili és Capac is elhagyta a területet. Így a megmaradt kis csapat elkezdett takarítani. Zsemlye, Mr. BOAAA és Füvesi olyan 13 óra felé elindultak haza. A vasútállomáson még találkoztak Vilivel és Capaccal, de már csak egy köszönetre volt elegendő az idejük, mert jött a vonatuk.

Füvesi
**NEWCOMER
(6. rész)**

Egy teljesen sima monolit tetején Sarah talált egy nyolcszögletű mélyedést. Sheilának beugrott, hogy a gyémánt pont oktaéder alakú. Bele is illesztette az ékkövet, és a monolit méltóságteljesen félrecsúszott, s egy lejárati lépcsőit pillantottuk meg.

- Te Mnogo - kérdeztem csapattagomat -mondod, tudsz te valamit a vudukról?
- Én annyit tudni, ők mélyen föld alatt élni, erdő mélyén, engem is akarni állni be közéjük, de én nemet mondan, utálni áldozatok!
- oktatott ki fekete térsam.
Megkerestük, a negyedből kivezető ajtót, s utunkat,



- Neil, szerintem ez nem úgy fest, mint egy barlang lejárata?
Mnogo közbe szólt:
- ...de igazad lenni neked Sheila! Ez lenni vudu barlang.
- Ha már Mnogo mondja, akkor úgy is van. Megkapaszkodtam a vastag sáros gyökerekben, és leereszkedtem a barlangba, kissé megrándult a bokám, de nem volt olyan vészes. Talán bennem is köszönhető, hogy nem vettem észre, amikor valaki elosott a hátam mögött. A barlang talaja nyirkos agyagos, néhol lápos. A barlang fala hideget árasz-

tott. Egy kis gyaloglás után, egyből láthatóvá vált, egy kis rövid folyosó, amely végén egy odu nyílt, belépve rajta, egy boltíves kőkapu tárult elénk. Az ajtó bal illetve jobb oldalán két nyugodtnak látszó kőszobor ült. Megpróbáltam kinyitni a zömök betontömböt, zárva volt, s egy hang szólt meg bentről:

- Hívónk vagy? Mutasd meg a jelet!
Kissé értelmetlenkedtem, de aztán Mnogo javaslatára odanyújtottam a kezem az ajtó kis nyílásához. De persze nem volt a tenyeremen semmi.
- Mindenkinek viselnie kell a jelünket! - jött a válasz. Ezzel becsapták a kis nyílást előttem. Sheila így szólt:
- Neil, ezek biztos a vuduk, a jel után érdeklődtek. Nem?
- Lehet. Sőt biztos - szólt meg Hans. Mnogo ezalatt megnézte tüzetesebben a szobrokat, és felfedezett a jobb oldali szívénél egy kis rést. Megpróbáltam beledugni az álkulcsot, a csavarhúzó, de semmi sem történt. Erre Hans kezembe nyomta a martalóc erdőben felszedett áldozati tört. Beledöftem a nyílásba, s az ajtó megnyílt. Éreztem, hogy a bent lévők nem fognak örülni, a váratlan betoppánásunknak, ezért feltáraztam, s a védekező pozíciót vettem fel Hansal és Mnogoval. Mikor mindenki lelkiekben, testiekben felkészült a támadásra, beléptünk a nyitott kapun. Bent 16 felfegyverkezett, kitévőt, kifestett, fanatikus néger vudu élt élénk. A harcot nem kerülhettük el, így hát Sarah

meg én tüzet nyitottunk a vudukra. Szerencsére annyira primitív fegyvereik voltak, hogy alig hatoltak bele a boronruháinkba, így teljesen nyugodtan le tudtuk szedni őket. Mikor véget ért a tűzharc, körbetekinttem a véres helyiségen s tovább álltunk. Lágy szellő fújt, egy kisebb barlangba csöppentünk. Egy másik zeg-zugos helyen ismét egy kőajtó állt, ez nyitva volt. Akármilyen halkan mentünk át rajt, valami egyből megérezte és lezárta a mögötte következő ajtót. Addig próbálkoztunk,



míg nem Sarah azt mondta, hogy ő talán át bírna jutni nesz nélkül. Nem nagyon értem, de belementem a dologba, lehet, hogy neki talán sikerülni fog. Sikerült. Egy szem pillantás alatt átvitt bennünket a két ajtón. Elmondta, hogy ez az onánás képessége, és egy régi vadász ismerőse tanította meg rá. Sajnos nem tudtunk tovább haladni, mert hát gondnak mindig kell adódnia így egy kis földku-pac közül egy kigyó mászott elő, és Sheila megmar-ta. A lány elájult. A kigyót Hans agyonrugdosta, mi meg Sarahval és Mno goval Sheila-hoz rohantunk. Sarah bekötözte Sheila sebét, és kezdett magához térni. Feltámogadta Mno go, s folytattuk utunkat. Én elől Sarah-val mögöttünk Hans Sheila és Mno go. A lány még igen lassan tudott csak járni, de érezte, hogy most tovább kell állnunk. Egy kis odúban egy öreg megrögzött vudu támadt ránk, ő volt itt a pap. Sarah könnyen leszedte, nem jelentett neki túl sok gondot. Egy megalvadt vértől büzlő oltárnál egy elzanasított koponyát és egy gyémántot találtunk, Sheila felvette őket, s már majdnem teljesen rendbe-jött. Egy másik barlangnyílásban egy fából eszkábált lift félet láttam, a liftakna és az egész szerkezet elég-gé labilis állapotban volt, így nem merészkedtem le, inkább visszamentünk a két ajtón át az elülső bar-langrészbbe, itt egy felfegyverzett vudu csapat akarta bőszen megtorolni a papuk halálát. Sheila még nem volt egészen jól, ezért a futást választva olajra lép-tünk, amikor viszont a lány rendbe jött, rajtaütés szerűen támadtunk, a civilizálatlan népségnek arra sem volt ideje, hogy a fegyvereikért nyúljanak, ezután kiballagtunk a barlangrendszerből, s az erdő szélén egy kis tisztáson megpihentünk. Sheila a nap felé fordította a frissen zsákmányolt gyémántot, és az csillogó, szanaszét verődő színpompában gyönyörködött. Tényleg szép volt. Ez alatt én a gyűrődött térképet bámultam, s Sarahnak mutattam egy pár házból álló csoportosulást a sziget nyugati felén. Szerinte valamiféle falu lehet.

- Hát akkor mire várunk még? - szoltam társaimhoz.
- Jól van, nézzünk el oda - javasolta Hansi is.
- Mi? Mi történt?-Kérdezte Sheila, mivel nem igen figyelt, csak a gyémántot nézegette.
- Na hallod, Neil! - szoltam meg Hans - Ezek a nők!
- He! Na, gyere, te leányzó! - szoltam oda Sheila-nak. Ezzel bandukolni kezdtünk, a sziget poros földjén. Kisvártatva feltámadt a szél, és hamarosan a látóhatárnál felkavarodott a por, szinte nem is lát-tunk semmit. Kisvártatva épületek sziruettje kör-vonalazódott előttünk. Ezek épp olyanok voltak, mint az a két elhagyott ház a pusztában. Amint a házak között járkáltunk, kísérteties zajokat hallot-tunk, szélsűvítést, ajtónyikorgást és vadállatok vonítása kavardott a levegőben. Nem hiába Sarah egyből feltárazta a G-11-ét, s javaslatára én is

marokra fogtam az M-200-asomat. Pár pillanat és vadkutya támadtak ránk, majd nyuszítve kerültek el a porban. Életemben először hozott össze a sors egy fűrészfogú sakállal! Kicsit megijedtem, olyany-nyra, hogy teljesen leblokkoltam s csak Sarah lélek-jelenléte mentette meg az életem. A sakál is vérezve, hörögve tántorgott egy darabig, aztán eldőlt, mint egy zsák. A házak teljesen lakatlanok voltak, olyan volt, mint egy kihalt, elhagyott szellemváros. E hely vetekedhetett volna a teleppel, de ott azért élt egy-két kósa lélek. Majdnem mindem házban volt egy-egy monolit. Egy teljesen sima monolit tetején Sarah talált egy nyolcszögletű mélyedést. Sheila-nak beugrott, hogy a gyémánt pont oktaéder alakú. Bele is illesztette az ékkövet, és a monolit méltóságjel-lesen félrecsúszott, s egy lejárta lépcsőt pillantott meg. Le is mentünk ismét a föld alá, amihez már mindenkinek csupa rossz emlékei fűződnek: vuduk, Sheila kiszabadítása. Egy napszemüveges alak egy M-200-ast nyomott a tarkómra és a gyémántot követelte. Sarah nem mert támadni, hiszen az életem volt a tét. Sheila nem mert mozdulni, Mno go és Hans súgva mondták a lányoknak, hogy adja már át a követ, megtörtént, a bajszos alak már barátságo-sabbá vált.

- Úgy tűnik nem vagy ellenség, ezért elvezetlek a törzsfőnökhöz. A neve Quar, de van egy beceneve is mr. Slime, ő egy idegen, úgy hogy ne félj tőle!
- Amint odaértünk teljesen megrökönyödtem egy pil-lanatra, aztán eszembe ötlött, hogy már láttam egy hasonló figurát a rocker negyed alatti barlangrend-szerben, Marcos szolgáját. Igen, ez a tag is idegen volt. A nagy szemű ufo megszólitott:
- Tudod, ez a gyémánt mint egy kultuszkincként funkcionál. Olyan ez, mint nektek embereknek a Keryon tisztelete. Néhányan örültek vagyok, például azok a társadalmilag elmaradott vudu népség. De te a barátunk vagy! Ezért most ezt a követ visszaadom neked, hogy bármikor vissza-jöhess közénk.
- Köszönöm! - feleltem az idegennek.
- A kép összeállt: Ha ez egy ugyanolyan idegen, mint Will, akkor talán ismeri Marcost. Igazam lett mert a főnök így felelt:
- Ha azt akarod, hogy Marcos bízson benned, akkor mond neki, hogy CID.
- Fogalmam sem volt, hogy mi a fene az a CID, vagy hogy minek a rövidítése, de a lényeg, hogy egy kic-sit megint tapasztaltabb lettem, ezen az átkozott szigeten.
- Van valami furcsa itt a szigeten? -kérdeztem Quar-t.
- Igen, a legfurcsább, hogy az idegenek elveszítik az emlékezőtehetségüket.
- Mire emlékszel, mielőtt megérkezte?
- Csak arra, hogy egy bárban ülök...



igaza van. Miután sajnos elfogyott a feladat, nekiáll-tunk a Commodore tudásvetélkedőnek. Mint máskor is, sok jó kérdésre, sok rossz választ adtunk. Volt rengeteg kacifántos kérdés. PL. Menyi Commie Inside újság jelent meg eddig, a C64 Link adapterre menyi C64 gépet lehet rákötni, sorold fel a C64 csatlakozóit. Nem tudom, miért adnak mindig ilyen nehéz kérdéseket. :-). Miután a Commodore tudásvetélkedő vége lett, elindultunk egyet focizni. Csodával határos módon Soci is elkísért bennünket, de Mr. BOAAA a rosszullete miatt nem jött el velünk. Odaérvén kiválasztottuk a két csap-atkapitányt. A póló nélküli csapatban a kapitány Marcell volt, a pólósokat ha jól emlékszem az Anges tag vezette. Ez után a két kapitány kiválogatta, hogy ki hova kerüljön. A pólósokhoz a következő emberek kerültek: Zsemlye, Poison, Viktor, Capac, Black, Scinny. A póló nélküliekhez a következő emberek: Marcell, Cargo, Lion, Oswald, Index, és Oszi. Soci és Füvesi nem akartak játszani. Így szegény Scorpy sem tudott focizni. Úgy gondolták a többiek, ha már egyszer Füvesi nem játszik, akkor nyugodtan vigyázhat a dolgaira. Így Füvesinek hirtelen nagyon sokmindene volt. Egyik pillana-btról a másikra lett neki 2db digitális fényképezőgépe, legalább 4db mobil telefonja, pár darab karórája és egy jó vastag pénztárcája. Ezután nekiálltak játszani a többiek, Soci még nézte egy darabig aztán úgy gondolta, hogy elmegy a boltba, vásárol valamit, aztán visszamegy a Parti területére. Ez után úgy döntött Füvesi ha már egyszer van dig-itális fényképező gépe, akkor használja is. Így kiválasztotta Capac szuper gépezetét. Kisebb tanul-mányozás után könnyen rájött a kezelésére. De hiába nyomta meg pont akkor a gombot mikor gólt rúgtak, mindig csak utána fényképezte le a jelenetet. Vagyis nagyjából 1 másodpercet késett a



Rangadók-rangadója

felvétel. De mire talán rájött volna a megoldásra, lemerült a gépezet, így nem készíthetett több képet. De Scorpy már addigra kitanulmányozta Poison dig-itális fényképezőgépét. Így ő folytathatta az akciój-eleket fotózását, készített bőven felvételt. A mérkőzés végén a póló nélküli csapat nyert. A rangadó vezetvélet elindult a csapat visszafelé a parti területére. Miután mindenki visszaért, a póló nélküliek csapatkapitánya, vagyis Marcell, megkapta az Árok Party Vándor Foci Kupáját. Amit ter-mészetesen jövőre kötelező lesz neki elhozni, hogy tovább lehessen adni a többieknek. Miután jól kifárasztották magukat az emberkék, kisebb pihenő vette kezdetét. Ahogy telt múlt az idő egyszer csak szóltak hogy kezdődik a Worms bemutató. Most mindenki játszott rajta egy kicsit. Nagyjából ugyana-zok a problémák jöttek elő mint pénteken délután, de hát az nem volt hivatalos bemutató. A Worms játék után, az unatkozó emberkék kitalálták, hogy legyen második Activity verseny is. Így gyorsan Cargo, Poison és Soci elkezdtek kitalálni az újabb feladványokat. Miután már eléggé sok feladvány összegyűlt, három részre bomlott a csapat. Hát itt is volt jó pár érdekes feladvány. De sajnos a "szinusz kőműves" kifejezéshez hasonló feladvány nem volt. Az Activity nehézségei után, előkerült a hűtőből a beígért vacsora. Míserint a szervezők tanultak a múlt évben tönkrement hűsóból, így nem csak egyszerűen a hűtő részbe rakták, hanem a fagyasztóba, ami ez által kő keményre le volt fagyva. A fagyott étel a következőkből állt: Virsli, lecsó kolbász, és szá-lonna. És azok az ételek, amik szerencsére nem a fagyasztóba voltak: Krumpli, hagyma, kenyér. Ez így első ránézésre nagyon jónak tűnt. De kiderült hogy a virsli és a lecsó kolbász nem megfőzni fogjuk, hanem kint a tűzőn kell megfűtöni. Ezt meg tudván páran elindultak nyársat keresni a közeli fákon. A



Activity hangulatkép



nézelődünk még egy darabig. Egy kicsit játszottunk a csocsón, aztán a csapat egy része úgy döntött, hogy visszamegy a parti területére. Hazafele menet Vili és Zsemlye úgy döntött, hogy alszanak egyet a buszmegállóban. Biztos a kocsmái levegőtől már nagyon be voltak ájulva. Nagy nehezen, de sikerült felébreszteni őket. Tovább menet, Zsemlye még az utcai árokba is beleborult, nagyon megszedülhetett az árok szélén, mert elégé furán érkezett meg az aljára. Miután nagy nehezen kiszedtük az árokból elindultunk tovább. Menet közben egy szép látványosságot fedeztünk fel, egy macska volt kitrancsírozva az úton. Miután vissza értünk, még egy darabig baromkodtunk össze-vissza, aztán szépen lassan elindult mindenki aludni.



A szombat reggeli hímezőszakkör

Szombat:

Elsőnek Gyula ébredt fel (Mr. BOAAA), és azt kellett észrevennie, hogy jön a BOAAA vagyis a Róka. Éjjel szórakozásból belülré lakatot tettek a sátor cipzár részére, hogy nehogy ellopják őket. Ami ennél az esetenél elégé nehezen akart kinyitni. Így szegény Zsemlye majdnem Róka Zsemlye lett. Miután sikerült kijutni a sátorból irányba vette a lenti pottyantós WC-t. Itt sikerült kiadni magából a nedűt. Aztán mindenki szépen lassacskán elkezdett ébredezni. Volt aki megint lent a pincében a padon aludt, de a többségnek azért akadt kényelmesebb hely is. Ez után majdnem mindenki lefűrdött. Csodával határos módon most nem volt kacsasztató a zuhanyzóban. Az ébredés és fürdés után nagyjából mindenki elindult a boltba ételmezt és sört vásárolni. Bevásárlás után visszaindultunk a parti területére. Mire visszaértünk, addigra a szervezők elkezdtek előszedni az első feladathoz a cuccokat. Kiderült hogy, Commodore párnát kell varrni, a Commodore

Tudás Vetélkedőre. Elégé sok plusz pontot lehetett érte kapni, ezért érdemes volt készíteni egyet. Így neki állt a csapat varrogatni kisebb nagyobb sikerrel. Volt ott mindenféle rongy, amiből alkothattak az emberek. Első nekifutásra Capac, Vili, Zsemlye és Gyula próbálkoztak meg a feladattal. Capac Sárga alapú párnát készített, Vili fehér alapút, Zsemlye kisebb méretű sötét szürkét, Gyula világos szürkét. Gyula elsőnek úgy gondolta, hogy a párnát a nadrágjára fogja rávarrni. De menet közben rá kellett döbbsennie, arra hogy így egész nap magával kell cipelnie. Hogy kénytelen volt leszednie a nadrágjáról. Közben Marcell is csatlakozott a párnávarró csapathoz, ha jól emlékszek, akkor ő sötét kék párnát készített. Aztán megérkezett Charlie is a parti területére. Kiderült hogy a Singular Crew-nek mostantól már Amiga részlege is van. Nem sokkal később megérkezett Albert és hozott magával egy Commodore VIC-20 nevezetű számítógépet. Eközben Charlie kipakolta a magával hozott gépet. Kiderült hogy ez egy turbózott Amiga. Így megkértük mutasson nekünk pár demot. Monitorja elégé kicsinek bizonyult. Így rákötöttük Poison TV készülékére. Végignéztünk sok jó demot. Szerintem a legjobb a Dominó kockás volt. Ezt még kisebb grafikai minőséggel C64-re is el lehet készíteni. Miután vége volt az Amiga demo vetítésnek, úgy gondoltuk ideje lenne kipróbálni a VIC-20 gépezetet. Poison mesternek eszébe jutott hogy nála van VIC-20-hoz demo. Gyorsan kímásoltuk lemezre, addig Albert (aki hozta) összerakta a gépet. Betöltöttük a programot, de sajnos nem volt hangja. Elsőnek arra gondoltunk lehet, hogy ennek a demonak nincs hangja, így kipróbáltunk egy másikat is, de ennek sem volt hangja. Ez után Füvesi kezelésbe vette a gépet. Kisebbségi tanulmányozás után rájött, hogy a kábelben nincs bekapcsolva a hang. Egy egyszerű forrasztás után megtörtént a csoda, lett hangja a gépnek. Megnéztük megint a demokat, de már hanggal együtt. Sajnos kisebb grafikai tudása van, mint a C64-nek, de valahogy szerintem egyszerűbben tudja a külső keretet is használni, mint a C64. Ez után a szervezők úgy gondolták, hogy itt van az ideje egy kis Activity vetélkedőre. Így a csapat nagy része elindult le a pince elé Activity vetélkedőt játszani. Leérvén két csapatot hoztunk létre. Elsőként Füvesi kezdte a feladványok elmutogatását. De sajnos nem tudta elmutogatni a feladatot, így más mutogatta el helyette. Aztán mindenki szépen sorjában végigszenvedte a feladványokat. Egyik feladat az volt hogy "burkoló görbe". Szegény Charlie nagy nehezen elmutogatta a "burkolót" és a "görbét", erre az Oswald nem azt mondta, hogy "burkoló görbe", hanem azt, hogy "szinusz kőműves". Hát nem értem ezt a logikát, de biztos



- Talán visszajövök - hagyta el szívat a búcsú mondata, mert igen kíváncsi voltam a többi idegenre. -Bármikor szívesen látlak - felelte a főnök. Ezzel kiléptem a szálláshelyéről. E hely mellett egy másik odút találtunk, amin belépve egy ismétértelmes lény nézett ránk, s így szólt:
- Akarsz üzletelni?
A kínálata lényegében nem állt másból, mint lőfegyverekből, s hozzá tartozó tárból, valamint RPG illetve Slayer rakétákból, amiket igencsak ránk akart tukmálni a boltos... Én inkább beszélgetni kezdtem vele, de ő hanyagul ennyit mondott:
- Inkább válasszál! Ne dumálj.
Ettől Hans úgy bepörgött, hogy meg akarta támadni az ideget, de valami misztikus erő nem hagyta, hogy kezet illetve fegyvert emeljen az idegenre.

Nem értettem, biztos az emberi pszichológiai korlátozottságra támaszkodtak, elvégre sokkal fejlettebbek voltak a mi haladó civilizációnknál. Ezzel kiléptünk a tag üzletéből. Hamarosan elérkeztünk két egymás melletti üreghez,

amely egyikében egy Neryk nevű idegen lakott. ő sem különösebben volt szédes, ezért én pánikomban odaadtam neki a vuduktól szerzett zanzásított emberkoponyát. Ezen meghatódott, s ezt mondta :

- Óhh! Milyen értékes darab...

De ezek után is hallgatag maradt. Egy érdekes folyosón két szemközti rés tángott, az egyikbe belépve Sarah fel világosított, hogy ez a kijárat, és okosabb lenne a másik szemben lévő barlanglakba benézni. Így is tettünk, itt egy félhosszú hajú ember köszöntött és az a tag aki elvette tőlünk a gyémántot érkezésünkkor. Nekiálltam trécselni, de ez a szemüveges alak közbeszólt.

- Szeretnék beállni hozzád. Unom ezt a helyet. Ha már így felajánlja, miért is ne. Hans ellenkezett, de Sarah megjegyezte halkán, hogy a tag cucca tele van TNT-vel, meg Cc-4-el, így ő arra következtetett,

hogy biztos ért a lőszerkehez, és a pirotechnikához.
- Na, rendben - bólintottam. S ezzel már hatra is növekedett szerény kis csapatunk létszáma. Így elnézve, nem is hiszem, hogy több emberre is tudnék felügyelni, illetve parancsokat osztogatni. Attila beszámolt a robbantási szaktudásáról, és megmutogatta a cuccait. Volt nála egy boton ruha, amit azonnal felvettem vele, valamint mondtam, hogy tárazza be az M-200-asát.
-Amúgy azt hiszem, egyezik a fegyverek iránti vonzalmunk, ugyanis én is egy M-200-ast használok - fejtegettem új tagomnak.
- Ez nyilván való, hisz ezen a hervasztó helyen ez az egyik legjobb vasköppő - majd Sarahra nézett - de látom neked is jó izlésed van e téren. Hiszen a G111 is egy határozottan jó kis gép. Talán abból a szempontból jobb is mint az M-200, hogy 60 skulót



szórhatasz el autó módban, míg az általam használt szerkezetbe csak 30 golyóbist lehet belepaszírozni.
- Na ja! -felelte kissé büszkén Sarah.
- Óh, amúgy Attila Kiss vagyok és szeretném felajánlani barátságomat Joshuaútréneléshez. Na, akkor én elkezdtem fag-

gatózni, s kiderült, hogy a szomszéd helyiségben egy áttörhetetlen fémlap van, ami visszaveri minden robbantásunkat, meg hogy tud adni rakétavető órákat, valamint, hogy volt itt egy nő, aki át akart jutni a falon, de meghalt. Nem tudtam hol van az a fal. Rá néztem csapattársaimra, de ők is értetlenül néztek vissza rám. Megunva a dumát átnéztünk a másik barlangvájtatóba, ahol tényleg egy iszonyatosan erős fémlap tárukt a szemeknk elé. Elgondolkodtam, hogy mi is lehet ott lent a föld alatt. Vagy ezek szerint a sziget alatt van valami létesítmény, hmm... Nem értettem a dolgot, így hát kiléptünk az idegenek búvóhelyéről és a faluban járálva töprengtünk, hogy merre is induljunk. Attilára néztem és egyből odaszóltam társaimnak.
- Menjünk és oltassuk be az újszülött barátunkat is ok.?

- Rendben Neil - felelték a többiek.



Ezzel a vadásztábor felkeresve 500 kreditért ismét kapott az új tag is egy kicsit a sárgás zöldes folyékony ellenvírusból. Amíg Attila jobban lett, mert ő is eléggé rosszul viselte a szúrás, mint én annak idején. Körbe néztem megint a táborban, hogy mi változott, egy kicsit a táborlakók morálja, a

hozzám való viszonyulásuk változott meg, de hát ugye ki ne gyűlölné itt Hansikát. A nyomkövető házánál eszembe jutottak a szavai, a Felix kártyabarlangját illetően.

Amikor Attila összeszedte magát azonnal elzáródokoltunk a telepre, ahol felkerestük Jennet néni üzletét, és vettünk is hat pár bomber dzsekit, valamint Sarah illetve Attila javaslatára vettünk hat pár rongyot is. Én nem akartam, de ők erősködtek, hogy sebeket kötözni jó lesz, ha már elfogy a kötszerünk. Ez igaz, gondoltam és beleegyeztem a vásárlásba. Mivel nem igen akartam kóborolni a városba, pontosabban a rock negyedhez. Megkerestük a kártyabarlangot s felöltöttük a hacukákat. Bekopogtam a fémajtón, s bentől egy férfi hang szólalt meg:

- Bejöhetsz.
Nekünk sem kellett több hozzá, s máris bent teremtünk. Egy férfi és egy nő volt a helyiségben. Felixel megpróbáltam társalogni, de ő nem szolt hozzám. A nő viszont annál inkább! Először furcsa is volt, az ajtó feletti táblán, hogy Felix kártyabarlangja, amikor történetesen a nő fogadta a téteket, és ő bonyolította az üzletet. Szóval a nővel elbeszélgettem egy kicsit.
- Szokatlan egy nőt látni erre felé.
- Szokj hozzá - adta a tömör rideg választ.
- Nem félsz egy ilyen negyedben, egyedül, hogy bajba kerülsz?
- Nem, de te annál inkább bajba kerülhetsz, ha a királynő negyedében jársz, mert az amazonok, a királynő csatlósai kegyetlenül lemészárolják a férfiakat. De ha elmaszkirozod magad nővé, akkor nem

eshet bajod. Ismerek egy nőt a pusztában él, és ő meg tud téged tanítani a maszkolás tudományára!
- Óhh. Köszönöm szépen! - feleltem megilletődve.
- Ja még valami, ő szereti, ha a vendégei, szegényesen öltözködnek, hiszen ő is földönfutó.
- Nagyon leköteleztél - feleltem a német nőnek.



- Amúgy nem akarsz kártyázni? - tette fel kérdését az asszony.
- De igen, én szeretnék - mondta Attila s közben kérdően nézett rám.
Ránéztem az órára, mivel úgy sem nagyon siettünk rábólintottam. Attila az első játszmat megnyerte, 20 kredit volt a

tét. A másodikban is jobbnak látszott itt már 30 rugó volt az összeg. A harmadik menet is az övé volt amelyben már a tét kemény 50 kreditre rúgott. A negyedik játszma tétje 100 az ötödik pedig 200 kreditre hágott. Mindegyik játékot megnyerte az új csapatagom. Először azt hittem, hogy szerencséje volt, de amikor négyszer megismételte ezt a procedúrát és győzött, már kezdtem kételkedni a szerencséjében, inkább valami ördögi fondorlatosság lehet e mögött. Amikor kiléptünk a kártya szobából meg is említettem ezt Attilának, aki így felelt.
- Semmi ördögi, misztikum nincs ebben, egyszerűen volt időm gyakorolni, és így jobb játékos vagyok mint azok ott bent. Ennyi az egész - s sokat sejtetően elvigyorodott.
Hans hátulról meglökött, s így szolt:
- Na, te okos, mégis jó volt megvenni azokat a rongyokat!
- Ebben igazad van! - felelte Sarah.
- Jól van na, most az egyszer igazatok volt. Ehh?! - ezzel elindultam a vadon felé.
- Hova mész, Neil? - kérdezte Sheila.
- Na mit gondolsz? - feleltem kissé értelmetlenül.
- Szerintem a pusztába igyekszik - felelte Attila, és hozzátette: Jó lesz követnünk, még a végén itt hagy.
- Meg lenni sértődve - vágta rá Mnoo.
- Egy frászt! - törtem ki, de most már tényleg indulnunk kellett.
Az erdő mellett a pusztába érkezvén, Attila kiszúrt



ÁROK PARTY #5

Színuszkőműves találkozó

Természetesen idén is Füvesi érkezett meg legelőször. Hozott magával még kettő embert, becses nevük Zsemlye András és Kovácshegyi Gyula (vagyis BOAAA). Újoncok gyorsan felállították a sátrukat a lugas alá. Ennek Soci örült a legjobban mikor megérkezett. Aztán nagy nehezen de megjött a két szervező és még pár ismerős. Vagyis Poison, Cargo, Soci és Marcel. Gyorsan kipakoltuk a hozott eszközöket. Aztán a meglévő csapat elkezdett sátrat állítani. Kisseb nagyobb nehézségek árán de azért sikerült megoldani a sátorverést. Aztán befutott Capac és Vili mester. Ők is gyorsan sátorállításba kezdtek, bár Vilinek ez egy kicsit nehezebb esett. Legálább egy, órán keresztül szenvedett vele! Nem értem hogy lehet ennyire bonyolult egy sátor felállítása. Ez után bevonultunk a házba, a gépekhez.



Sátorállítás mellékelt dokumentációból

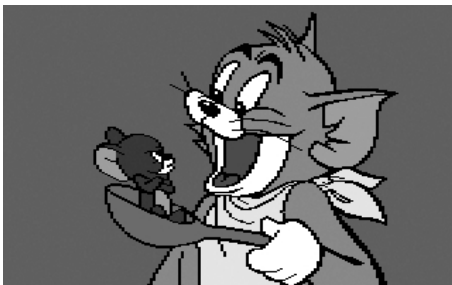
Gyorsan megnéztük hogy ki mit hozott magával. Mindenki megcsodálta Füvesi vacakságait. (IEEE-488 kártyát, SFD 1001 lemezegységet, 4-player adaptort, ...) Megnéztük Poison képeit és kipróbáltuk Füvesi WAV Player programját. Megtekintés után Soci azonnal legalább 20%-ot javított rajta. Meglátszik hogy Füvesi inkább a hardver dolgokhoz ért, Soci meg a programozáshoz. Ez után leköltözött a kis csapat a pincébe tovább várni az érkező emberkéket. Míg Poison lent volt a pincében addig valami "Barom" teleragasztgatta a PC házba szerelt

C64-et, INTEL feliratú matricával. Amit nagy kitörő örömmel fogadott, nem kell nagy képzelő erő hozzá, hogy kitaláljad, mit mondatott. Ez után elkezdtük meggyőzni Socit, hogy adjon nekünk egy kis Worms előzetest. Elmondta, hogy a játék működik normál C64 gépen és SCPU bővítővel is. Elsőnek SCPU nélkül próbáltuk ki, időnként kisebb fagyások jöttek elő. Soci szerint az SCPU verzió stabilabb, de az is ugyan úgy fagyott. Ezek a kis problémákon kívül nagyon jó lett a játék. Akár 4 ember is tud egyszerre játszani a "CGA 4 player adapter" segítségével. Mindenkinek 4 Worms (kukac) árendelkezésére és azzal kell kiirtani a többieket. Most még csak rakétavetővel (bazoka) lehetett egymást szivatni, de szerintem kezdetnek ez is nagyon jó. Természetesen mesterséges intelligenciát is sikerült már belerakni a játékba, hogy akár gép ellen is lehet játszani. Én megpróbáltam gép ellen de nagyon erősnek bizonyult, mindig eltalált. Ennekem, mint kezdőnek, nem nagyon sikerült egyetlen egy jó lövést sem leadni a gépre. Így hamar nyert ellenem a gép. Természetesen még fejlesztés alatt áll a program, biztos sok érdekes dolog fog még benne előbukkanni. Miután kiszórakoztuk magunkat, újból a pincét vettük irányba. Vili már eléggé jó hangulatban volt, így elkezdett érdeklődni a felől, hogy ki mivel foglalkozik a C64-gyel kapcsolatban. Mindenkiről kiderült hogy ki mit csinál, de sajnos Cargo nem tudott megfelelő választ adni a kérdésre. Ő azt mondta, hogy cikkeket ír a Commie Inside számára, de ez Vili szerint nagyon kevés teljesítmény és nem ártana, ha mással is foglalkozna. Ez után mindenféléről elkezdtünk beszélgetni, de már sajnos nem emlékszek rá. Már majdnem este volt mikor megérkezett Vincenzo/Singular Crew. Ő egy új csapat tag és zenekészítéssel foglalkozik. Ez után megint beszélgetés vette kezdetét egészen estig. Miután már eléggé beesteledett elindultak páran bilárdozni egyet. A többiek meg maradtak őrizni a placcot. Nem sokkal miután Gyula (Mr. BOAAA) megette az utolsó vacsoráját, felhívott Zsemlye hogy menjünk el a kocsmába, mert nincs elég pénzünk. Hiába kérdeztem, hogy mire nincs elég pénzünk, nem akarták elmondani. Így elindult egy kis csapat a felszabadításukra. Gyula, Füvesi, Vili, Capac, meg még valaki de már nem emlékszek. Ott találtuk Zsemlyét, Marcellt, Cargot, Poizont, Leont és Vincenzot. Miután odaértünk kiderült hogy nem az ital miatt tartoznak, hanem a biliárdasztal használati miatt. Mert csak úgy elkezdtek játszani rajta, aztán egyszer csak szóltak nekik hogy fizetni is kéne a használatért. De már nem volt náluk elegendő pénz hogy kifizessék az eddigi játékok. Így gyorsan szóltak nekünk hogy menjünk kiszabadítani őket. Miután oda adtuk nekik a pénzt,



Induláskor mindössze 600 másodpercünk van, és ezek rohanos léptékben tudnak elfogyni, főleg, ha sűrűn kerülünk Tom karmai közé. Ha úgy próbáljuk elkerülni a végzetes találkozást, hogy egy magas helyen befészkeljük magunkat, az sem megoldás, ugyanis ebben az esetben Tom egy spéci rugós eszközhöz folyamodik, amivel már akármilyen magasságból képes minket lelökni, nem is beszélve arról hogy telik az idő, miközben mi egy helyben kuporgunk.

Az irányítás elég egyszerű, ezért is könnyen kezelhető akár egy telefonon is emulátor alatt. A két irány és a gomb használata szinte elegendő az irányításhoz. A hátra/lefelé irány csak a tárgyak lelökődésénél jut szerephez, aholis gombbal összekötve tudjuk Tom fejére irányítani a küldeményeinket. A fel/előre irány nem használt. Amennyiben a küldetés nem járna sikerrel, a program egy jópofa képet dob be, amin Jerry egy kanálon ülve duzzog Tom szája előtt.



Game Over?!

Barbarian

Én személy szerint az egyik legjobb verekedős játéknak tartom az Interkarate sorozattal karöltve. Persze az ifjabb generációk már inkább a Mortal Combatot, vagy egyéb japán csihipuhi csodákat tartanak etalonnak, de talán még közülük is meglepne néhányat a Barbarian felépítése, játszhatósága. A



Amennyiben szeretnénk saját telefonunkon, vagy éppen kéziszámitógépünkön kipróbálni a Frodo-t, úgy ne felejtjük el, hogy NOKIA telefonok közül jelenleg a 66xx és 36xx sorozatra tölthető le az emulátor, illetve Palm típusú kéziszámitógépek esetén Palm OS 5-öt támogató készülékre (Palm Tungsten és Zire, Sony Clie újabb típusok, Treo 600, ...) lesz szükségünk a "mobil C64-ezéshez". Az egyéb lehetőségekről a Frodo honlapján olvashatunk, innen tölthető le a készülékünknek megfelelő aktuális verziót is:

<http://www.uni-mainz.de/~bauec002/FRMain.html>



Az ellenség fejvesztve menekül.

játékban egyedül a gép ellen, vagy akár ketten is verekedhetünk egymás ellen, persze utóbbi nem javallott mondjuk egy Palmon való futtatáskor. A funkcióbilleentyűk fontos szerepe miatt a program Nokia emulátor alatt szinte indíthatatlan. Az irányítás kicsit nehézkes, de nem megoldhatatlan. Más verekedős játékok billeentyűkombinációival ellentétben itt a négy irány és a tűzgomb közös használata adja a mozgásokat. Néhány harci mozdulat csak a tűz, illetve két további irány bevetésével csálható elő, ami nagyon nehézé teheti az első gyakorlással eltöltött órákat. Igazán jól kivitelezett verekedős játékokban nem nagy a kínálat C64-en. A Barbarianra azért esett a választásunk, mert összevetve az Interkarate, az Ikkiuchi, és a Long Life programokkal összességében könnyebben kezelhető, ugyanakkor a feelingje hamisíthatatlan C64 retro vonásokat hordoz. Akármilyen jól is állunk a küzdelemben, akármikor jöhet egy fejelvágás, és akkor megette a fene az egész addigi szereplést. Nem csak agyatlanul kell menni előre, hanem bizony a védekezést, helyezkedést is komolyan kell venni. Ha egyszer jól csapunk oda, annak meglesz az eredménye, míg az Interkarateban komoly szerep jut a két küzdő közötti távolsághoz. A játéknak két célja van, az egyik, hogy kiszabadítsuk a királykisasszonyt, vagy mit, a másik pedig hogy megkedveljük a kis goblint, aki a hullákat cipeli ki a játéktérről! :)

Cargo



egy kis gödröt a homokos földben, s kérdezte:

- Itt meg mi lehetett?

- Lenni itt arany - felelte Mnogo.

- Na ja, de ez egy kicsit hosszú történet - mondtam. Ezzel mindenki levette a dzsekit és magára öltötte a rongyokat. A házban lévő nő be is engedett. Ahogy rá néztem nem is tudom, de kikiváncozott ez a mondat:

-Úhhh. Te igazán ronda egy nőszemély vagy!

Mondjunk ezt egyből megbántam, de most már nem volt mit tenni. Egy pillanatra meg is ijedtem, hogy a nő ránk fog támadni. Sarah és Attila halkán súgták a fülemben, hogy ezt jól elcsesztém, de a nő nem rágott be kissé bunkó viselkedésemtől, hanem inkább elszontyolodva így válaszolt:

- Jaj ne! Ne is mond, mindenki ezzel nyúz. De tudod, nem akadt még egy olyan jó lélek, aki finanszírozná az operációmát a sebésznél. - ezzel nyújtotta a markát.

Na jól van, gondoltam adakozzunk egy kicsit, s leperkáltam 5000 kreditet a nőnek. De így felelt:

- Ez nem hiszem, hogy elég lenne.

A fenébe, gondoltam, ez nem tréfál. De így belegondolva, az arcsebész az én pofámat is 20000 kreditért hozta rendbe, ennek a nőnek kb fele olyan ronda az ábrázta. Egyszer élünk, gondoltam, s ezzel átadtam a tízezer kreditet. A nő gyorsan szedte a cuccát.

- Ne nyúljatok semmihez, amíg visszajövök- s ezzel elrohant a rocker negyedbe.

Egyedül maradtunk. Hans így szólt:

- Csak nehogy elkártyázza az a szájha!

- Hans, ne beszélj ilyen csúnyán! - próbált hatni rá Sheila, s meglepő módon volt is hozzá tehetsége.

Értett az emberekhez, meg tudta őket győzni. Különös alkat. Attila azért körbe szimatolt de csak pár légpatront talált. Sarah felvetette, hogy mi a bűbánatra van a szigetén légpatron, mihez lehet használni? Nem tudtam én sem erre a választ. Hans közbe szólt:

- Hát a mocsárba egy gumicsónakkal meg egy légpatronnal vízre lehet szállni. Tudjátok rave... - itt beléfgyótt a szó. Sarah megint csak igen kíváncsian, kissé rosszat sejtve nézett rá.

- Miről beszélsz te? - kérdeztem, s Attila is rászegezte tekintetét. Hans elpirult, s csak az mentette meg, hogy a nő visszatért az arcsebésztől. Most meg mindannyian rá néztünk, a különbség tényleg megdöbbent és hatalmas volt. A hölgy teljesen megváltozott. Beszélgetni kezdtem vele, s elmondta, hogy a királynő negyedében felfegyverzett amazonok vannak, és hogy mivel mi olyan rendesek voltunk vele, ezért ő megtanít minket a make-up azaz a maszkolás tudományára. Sheila kapva kapott az alkalmon. Elvégre nő és a vérében van a sminkek iránti szeretet. Egy közepes szintet sikerült elsajátítania. Amikor elbúcsúztunk a nőtől Hans így reagálta le a dolgokat:

- Na! Még jó, hogy nem kért érte suskát. Igaz, Sheila?

- Még szép, hiszen most perkáltunk neki 10000 kreditet - felelte felháborodva Sheila.

- Igazad van kislány! - szólt közbe Atti.

- Neil, menjünk a királynő negyedébe, hadd próbáljam ki a tudásom - kérte Sheila.

- Előbb van egy kis elintézni valóm az Agroban - mondtam neki. - Tudjátok ez egy személyes bosszúféle.

Ezzel elindultunk a városba. Az Agroban minden kihalt volt.

- Te Sarah, azért jól elintéztük ezeket a férgekét, nem? - mondtam nevetve a rövid hajú lánynak.

- De igen, Neil. Tudod az a szöveg amit a munkabiztos levágott kicsit sértő volt.

-Miért, mit mondtott? - kérdezte Sheila.

- Ezt te biztos meg fogod érteni, tudod nem engedték be a nőket ide, s Neilnek több se kellett hozzá, lepuffantotta a disznót. Különben te sem tudtál volna kijönni.





- Azért valami más módja is lett volna nem? Mondjuk valami áruha, vagy valami más?!

- Lehet, de most már teljesen lényegtelen - diontam a két lánynak.

Eközben odaértünk ahhoz az ajtóhoz, amit már igen rég óta ki akartam nyitni. Elő is vettem az álkulcsom, de amikor ki akartam nyitni Attila hirtelen megfogta a kezem, s kiáltott:

- Ne! Hadd nyissam ki én! Van egy sokkal jobb ötletem! - mondta.

- Mi lehet jobb egy álkulcsnál? - kérdeztem.

- Nyugi, nyugi, tetszeni fog. Odafordult Hanshoz:

- Főleg neked, pajtás!

Ezzel a batyujából elővett egy TNT-t, pár madzagot és valami gyújtószerkezetet. Hansnak ettől már fülig ért a szája. Szemei csillogni kezdtek, s a markát dörzsölgette. Attila így szólt:

- Na, most mindenki fedezékbe! Vigyázz, kész roobbbbaaannn!!!

Egy hatalmas robbanást hallottunk, mindenki a földre bukkott. Az ajtó rapityára tört. Hans elégedetten ugrándozott.

- Jaj de jó! Jaj de örülök! - kiáltozta.

- Hé Atti, ezt miért kellett? - kérdezte Sheila.

- Te király vagy srác! - jegyeztem meg Attilának.

Ezzel beléptünk az égett ajtó roncsain keresztül a kis kuszlikba. A másik szobából egy ijedt szerzetes tanonc jött elő.

- Kérlek, ne bántsatok! - könyörgött.

Hans természetesen le akarta löni, de én inkább a békés utat választottam, s meghallgattam. A srác elmondta, hogy a szoba alatt van egy verem, amibe a két galád szerzetes holttesteket rejtettek el, s hogy az egyik falon van egy gomb amit megnyomva, le lehet jutni a tárolójukba, meg hogy az egyik fészkerben van egy geiger elrejtve a plafon és a fal melletti deszka felett. Ezzel elszaladt.

- Te meg még ki akartad nyírni! - toltam le Hansot. A fal mellett megtaláltuk a gombot megnyomva megnyílt a titkos verem ajtaja. Mnogo egy köteleit erősített az egyik kiálló falszerkezethez, ezzel leereszkedtünk a lyukba. A látvány elborzasztott. Mindenütt rothadó emberi holttestek, csontvázak, tetemek. A bűz iszonyatos volt. A hullák között fegyvereket és egyéb harcászati eszközöket találtunk. Attila magához vett egy pár darab TNT-t és mivel nem bírtuk tovább a bűzt, visszamásztunk a fészkerbe, a másik szobában Hans talált 5000 kreditet a szövöcsékben. Ez magunkhoz vettük. Továbbálltunk innen, s Attila betévedt egy másik fészkerbe, amikor utána mentünk, Mnogohoz szóltam:

- Mássz fel légyszives ide a mennyezethez, mert én nem tudtam, hogy ott kell lennie valaminek.

Így is tett, s lám igazam lett. Egy jó fogású műszerrel lettünk gazdagabbak. Hát ez volt az a gépezet, amiről az ifjú szerzetes beszélt. Középen egy digitális kijelzővel amin egy kis zöld négyzet helyezkedett el. Mivel nincs rádióaktivitás, ezért nem jelez semmit. Miután mindenki jó alaposan szemügyre vette a friss holmit, felcsatoltam az övemre és kiléptünk az Agroból.

- Neil, mit kezdés a mr. Slime-től hallott CID szóval? - kérdezte Attila.

- Hopp, igazad van! - feletem - Hiszen épp a rock negyed mellett vagyunk, szépen elkérem az indiántól a füzetet.

- Milyen füzetet? - kérdezte Attila.

- Majd meglátod - feleltem neki.

Ezzel átléptük a rockerek negyedének küszöbét, és azonnal a szalonba igyekeztünk. Bennt, mint mindig, most is üvöltött a zene, s a tag kérdően nézett rám.

- Reggeli - hadartam el a jelszót.

- Ok, bemehetsz - jött a válasz.

- Axel, lemehetek Marshoz? - kérdeztem kissé izgatottan.

- Persze, te a barátunk vagy.

Ezzel nyílt a csapóajtó és ismét elvezetett minket Will a főnökhöz.

- Hello - köszöntött írásban Marcos.

- Megkaphatom a füzetet? - kérleltem őt.

- Nem tudom, hogy bízhatom-e benned - írta le buzgón a férfi.

- Biztos arra gondolsz, hogy CID.

- Nos, látom jártál már a szolgám népénél, a füzetet megtalálod a szekrényben.

Ezzel elvettem a füzetet, s gyorsan belelapoztam, de nem sikerült elolvasnom, mert egy számomra teljesen idegen nyelven íródott. Visszaballagtunk Axelhez, és a rock negyedben azon töprengtem, hogy mit kezdhetnék a füzettel, meg hogy most hová caplassunk. Ekkor Attila ezzel állt elő:

- Én eléggé kifogytam a löszereimből. Menjünk vissza az idegenekhez, és vegyünk egy pár darabot, ok?!

- Egy fenét - vágtam rá egyből. - Nem kell venni, hiszen én tudok szerezni ingyen.

- Wow! És hol? - kérdezte Atti.

- Gyere csak utánam!

Ezzel elindultunk a martalóc erőd felé...

...folytatjuk...



EGYFILE-OS AJÁNLO

Mivel egyre több számítógéptipusra jelenik meg emulátor mostanában, új rovatot indítunk, hogy néhány kiváló egyfájlos játékra ráirányítsuk a figyelmet, amiknek kezelése, irányítása könnyen megoldható a csökkentett képességű emulátorokon is, és nem kell olyan komplex feladatokat elvégezni sem az indítás, sem a játék során, ami akár egy pillanatra is megakasztja a szórakozás folyamatát.

Tom & Jerry

Ifjúságom egyik kedvence volt a C64-es Tom & Jerry változat. A játék kiadási korát messze megelőző grafika illetve sprite-animálás, kellemes, bár a rajzfilmhez semmilyen szinten nem kapcsolható dallamok, és nagyon jó irányíthatóság jellemzi. Az egyetlen, ami egy kicsit kedvét szegheti a kísérletezőnek, az az átlagon felüli nehézségi foka.



Hé, macskusz kitekattusz! Kapj el, ha tudsz!

Az események kedves rajzfilmhőseink közös otthonában történnek. Jerry-t vagyunk hívatottak irányítani pályákon keresztül, miközben Tom igyekszik megkeseríteni az életünket, aki persze tudjuk, fifikás macska, és ha nem állunk elég magas berendezési tárgyra, illetve nem vagyunk elég gyorsak, akkor hamar elkap minket, ami azért bosszantó, mert minden egyes fogságba esés kemény 30 másodperccel csökkenti játékidőnket, ami ha elfogy, akkor bizony vége a kalandozásnak. A menedéklő szolgáló polcok, bútorok egy részén könnyen mozgósítható használati tárgyakat találunk, bowling-golyókat, kalapácsot, vázákat, stb. Ha ezekre ráállunk és az éppen alattunk settenkedő Tom fejére rá tudjuk lökni őket, az megviseli macskusz barátunkat, és amíg kiheveri a történeteket, egerutat nyerhetünk. A banán ledobásával pedig nem is kell nagyon vacakolni, hiszen elég, ha lelőjük a padlóra, és megvárjuk, amíg Tom rásétál. Merre menekülhetünk akcióink után? Természetesen az egérlukakba, amiken keresztül csörtetve pályáról-pályára juthatunk előre a játékban. Az összekötő alagútban sem lesz lehetőségünk pihenni, mert szemből akadályok egész sora érkezik (lehet, hogy éppen Tom jóvoltából), és kerülgatnünk kell őket, hogy ne veszítsünk további értékes másodperceket. Érdemes viszont elkapodni a sajtokat, amik az alagútban, és elszórvá a pályát bizonyos részein fellelhetőek.

Ezen kritériumoknak rengeteg kiváló program felel meg. Mostani számunkban a *Tom & Jerry*, és a *Barbarian* játékokat elemezzük ki jobban.

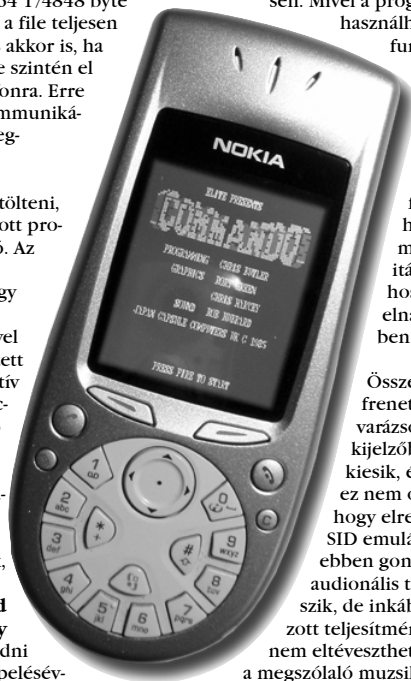
Szinte az összes gyengébb képességű emulátoron futatott játékra igaz, hogy lehetőleg olyan változatot válasszunk belőle, amiben a lehető legkönnyebben el tudunk jutni a játszható részre. Sajnos a mai törések, remake-ek nagy része rendelkezik a bizonyos szempontból hátrányos tulajdonsággal, hogy agyonvissza állíthatjuk vele a játékok. Ezzel azonban egy sor olyan kérdést zúdítunk mondjuk egy boldog Nokia tulajdonos fejére, amit vagy nem is ért, vagy nem bírja végigküzdeni magát a beállításokon. Tehát minden játékból érdemes az eredetihez leghűbebb, legkevésbé kérdező (kinek kell a hosszú vacakolás egy indítás után), a crackintrot egy space lenyomásával átlépő (mert ha RUN/STOP-pal megy tovább, akkor azt hiába is keressük a mondjuk a Nokia számokra redukált billentyűzetén), és könnyen kezelhető választani (a Katakis biztos hogy nem a legmegfelelőbb választás). Ezen kritériumok alapján foguk a közeljövőben szelektálni, és bemutatni játékokat.



A **Launch game** gomb segítségével .d64 fileből tudunk betölteni programot. Mivel az emulátort jobbára játékkézelésre szervezték, a .d64 fileből az első programot indítja a gombbal. Azonban egy .d64 fileban érdemes a jobb helykihhasználás végett több játékot is tárolni. Ezzel jelentősen lehet spórolni a szűkös memóriával. Egy .d64 174848 byte hosszú, és ez akkor is annyi, ha a file teljesen megtöltött lemezt tartalmaz, és akkor is, ha teljesen üreset. A játékot persze szintén el kell juttatnunk valahogy a telefonra. Erre szintén valamelyik wireless kommunikációs csatorna, vagy az email a legmegfelelőbb mód.

Ha nem az első filet akarjuk betölteni, akkor kicsit nehezebb a választott program berántása, de megoldható. Az **Input text** menüpontban kis munkával be tudunk gépelni egy életképes parancsot (pl. **LOAD"COMMANDO",8,1**), amivel akármelyik, a lemezen elhelyezett játékot el tudjuk érni. A prediktív szövegbevitellel pedig a parancsok begépelése is lerövidíthető néhány gombnyomásra. A játéklemezt ezért érdemes magunknak összeállítani mondjuk Star Commanderben, ügyelve arra, hogy a játékok nevei értelemeszerűek legyenek, megkönnyítve ezzel a töltési procedúrát. A **Disk Command** menüpontban a **List directory** egy szép lemeztartalmat tud adni nekünk, nem kell a parancs gépelésével vacakolni. A kezelésből adódóan a legegyszerűbben talán az egy lemezoldalas játékok menedzselhetőek. Természetesen a **Select disk** funkció segítségével a többlemezes csodák is nyúzhatók, segítségével tudunk .d64 filet cserélni. Gyakorlatilag egy lemezegfordítást/lemezcsere-t szimulál.

A "#" billentyűvel akármikor behozható a szövegbeviteli ablak. Ami nem megoldható viszont, az a funkcióbillentyűk, és egyéb a C64 billentyűzetén fellelhető speciális gombok (Commodore billentyű, Ctrl, stb.) leütésének szimulálása. Az ezeket igénylő programok használatát nyugodtan elfelejthetjük, bár nekem a Commando egy run/stopra továbblépő Remember töréssel is viszonylag könnyen indult, miután mérgemben durván megnyomkodtam az



összes fellelhető gombot. A telefon számsóra adott, a space is kapott egy külön billentyűt, és a back-space is elérhető a "c" gombbal. Ha fut már a kiválasztott játék, és az istenért sem tudjuk kontrollálni a programot, érdemes egy pillantást vetni az **Advanced** menüpont **Keymap** részére. Itt tudjuk izzítani a joyt a megfelelő keymappal természetesen. Mivel a program képes a háttérben futni,

használhatónak tűnik rajta a **Pause** funkció, a kilépéshez pedig használni javallt az **Exit**-et, vagy a Nokia beépített task-magagerét, ami a menü gomb hosszú megnyomásával varázsolható elő. Ez elengedhetetlen egy telefonon, hiszen a beérkező hívásoknak (tévesen természetesen :) magasabb prioritása van mondjuk egy fél óra hosszú kinnal az utolsó pályáig elnavigált Creatures-szel szemben.

Összességében a program frenetikus, egy hordozható C64-et varázsol a zsebünkbe. Bár a kijelzőben minden második pixele kiesik, és ezáltal torzulnak a képek, ez nem olyan mértékben zavaró, hogy elrettenjünk a használatától. A SID emulálása nem valami élethű, ebben gondolom a Nokia szerény audionális teljesítménye is szerepet játszik, de inkább a telefon amúgy is kiaknázott teljesítménye a ludas. Ennek ellenére nem elteveszthetőek egy szakértő fül számára a megszólaló muzsikák. Tartós használat mellett azonban rá kell döbennünk, hogy a 100%-os sebesség eléréséhez bizony ki kell kapcsolnunk a SID emulációt a **Settings** lehetőségei között, amúgy is csúnyán néznek az emberre, ha egy hosszú utazáson a telefonjával hangosítja be a tömegközlekedési eszközt. Persze nem kikapcsolva kiváló teszteszköz, hogy megállapítsuk, ki ismeri fel az ismerős dallamokat.

Mivel a program ingyenes, kötelező darab a C64-et szerető Nokia tulajdonosoknak. Eyes up here, Frodo!

Cargo



CAPTAIN BLOOD ...intergalaktikus kalandok...

...Blood Kapitány bőrébe bújva járja a galaxisokat, a Tejútrendszer csillagait, planétáit, stb. idegen életformát kutatva...

Sziasztok! Cargo nyakamba varrt egy nagyon régi, pontosan 1988-as játékot, hogy kezdjek vele valamit és kanyarítsak róla egy leírást, azon apropóból, hogy a játékhoz megjelent egy fordító program, amely segítségével teljes mértékben át lehet írni a játék nyelvezetét, kezdve az első betűtől az utolsóig! A játék címe pedig nem más, mint Captain Blood! Gondolom, most sokaknak felcsillan a szeme vagy az örömtől vagy a szomorúság könnyeitől! A játék valóban két részre osztotta annó a C64 társadalmat, van, akinek bejött, van, akinek nagyon nem. Nos, lássuk a játékot!

Először leírnám a sztorit! Ezzel csupán az a baj, hogy nem igazán lehet megfogalmazni, ugyanis a játék készítői nem igazán írták ezt le konkrétan, sőt, szinte semmilyen utalást sem kaphatunk rá a játék elején. Azért eddigi tapasztalataimat összegezve, azt tudom elmondani, hogy ez a játék egy elég fura stratégia egy kis kaland izésittel megfűszerezve. Azt hiszem mindkét kategóriát nagyon halványan tudom csak leírni. A lényege annyi, hogy a főhős (mármost a játékos) Blood Kapitány bőrébe bújva járja a galaxisokat, a Tejútrendszer csillagait, planétáit, stb. idegen életformát kutatva. Blood kapitány egy idősödő nemtomki, aki a játék folyamán állandóan öregszik. Az öregsege jelét a keze rezonálása jelzi, ami egy idő után már idegesítő rángatózásba megy át és a vége az lesz, hogy kedves kapitányunk kilehelei (k)oszolt lelkét. Szóval hamarosan meghal. Az öregedésén úgy tudunk segíteni, hogy a bolygókon összeszedett űrlényeket megöljük. Ekkor nyer egy kis életerőt. A játék célja, hogy 5 féle ízét (nevezzük kristálynak, amúgy nem az) megszerezzük! Ezek 5 különböző planétán, 5 különböző űrlénybe vannak elrejtve. Ha ezeket kiiktatjuk a forgalomból, akkor hősünk új alakot ölthet és mindenki happy lehet! Most ugyanis csupán az csontvázrészéget láthatunk belőle. Pontosabban a kezéből. A játék sztorija kb. ennyi,

nem mondanám túl lerágott történetnek, elég egyedi is, ráadásul a kórités is nagyon jól sikerült hozzá.

A játék intro képernyőjén megleshetjük a CAPTAIN BLOOD feliratot, valamint a készítők neveit. (gyk. stáblistát) Egyetlen ismerős volt közöttük, a francia Jean-Michael Jarre zeneszerző. Bár itt meglepődtem, már akkor is amikor megboldogult tizenéves koromban játszottam a játékkal, ugyanis el nem tudom képzelni, hogy Jean C64-en nyomult volna... bár ki tudja! Ha ő írta a "zenéjét" a játéknak, akkor iszonyat sokat fejlődött az elmúlt pár évben, viszont ha csak átdolgozás, akkor nem hiszem, hogy szívesen adta hozzá a nevét... Egyszerűen muzikalitás terén inkább nem kommentezem a gámát. Az intro második képernyője nem más mint egy sokfejű, hosszú nyakú csápos szörny. Talán ő lenne Blood kapitány? Mindegy, nem egy szépségkirálynő az biztos! Egy gyors space nyomkodás után a játéktérben találjuk magunkat. Ez az űrhajónk fedélzete. Bal oldalt láthatjuk is a hibernáló berendezést (azaz a hűtőt, fridzsidert, kinek hogy tetszik) A lényege, hogy ebben fogjuk eltárolni a bolygókról összeszedett űrlényeket. Előtünk a műszerplut helyezkedik el. Itt lehet beszállni a kis űrszondába, ami felderíti az adott bolygót, valamint itt lehet állást menteni/tölteni (ezt nagyon személt módon oldották meg a készítők, ugyanis játékok menteni, csak akkor lehet, ha a fedélzeti órán elmúlt már 5 perc, állást tölteni, pedig ezen időlimiten belül lehet csak. Szal elég gáz... Itt kaphatunk még a bolygóról infokat, és itt mehetünk ki a Tejútrendszer térképére, újabb koordinátákat vadászni.



A végtelenbe és tovább...

Amint kiszemeltünk egy bolygót, és le szeretnénk rá szállni, akkor az űrszondára klikkelve nekikezdhethetünk a dokkolásnak. Pár pillanat múlva meglátunk egy vektorgrafikus sziklás felszínt, és egy kis bigyót, ami a mi űrgépünket jelképezi. A lényeg,



hogy mindig a helyes irányba kell tartani a gépet, különben valamelyik oldalán (értelem szerűen bal ill. jobb) kis nyilak jelennek meg, amik azt jelzik, hogy merre kell korrigálnunk a szondánkat ahhoz, hogy a helyes útra keveregjünk.. (Cöcö...de ki akar a helyes úton járni, ugyebár?) Ha a bolygó lakott, akkor egy idő után a keret két széléről kis rakéták jönnek felénk, hogy levadászsanak. Ellenük úgy lehet védekezni, hogy minél alacsonyabban repülünk. Miután odaértünk a bolygóra, a program automatikusan lekapcsolja a szondát és kis töltögetés után megjelenik egy jobban kidolgozott kép a bolygó felszínéről. Ha az adott planétán van idegen lény akkor az ott fog állni velünk szemben. ...ha nem, akkor így jártunk.

A játék legmonumentálisabb része nem is a mászkálás lesz a bolygók között, hanem a szereplőkkel való kommunikáció. Erre az alkotók sajátos módon egy kis szótárt hoztak össze. Most lássuk ezt is!

Balról jobbra haladva írom le, a figurákat nem nevesítem, mert elég értelmetlen némelyik. A dolog csak annyi, hogy párosítsd az itt leírtakat a sorokban lévő jelekkel.

I. sor II. sor

kérdés	ne
igen	nem
engem	te
hello	viszlát
menni	akar
teleport	adni
szeret	mond
tud	ismeretlen
játszik	keres
verseny	szavaz
segítség	lefejevrez
(nevet)	(zokog)
fél	megsemmisít
szabad	megöl
börtön	rab
csapda	veszély
tiltott	rádióaktív
lehetetlen	nagylelkű
információ	képtelenség
találkozó	idő
sürgős	ötlet
rakéta	kód
barát	ellenség
szellem	agy
harcos	elnök
tudós	genetika
szex	szaporodás



Mit is mondott, kedves Alien?

férfi	nő
azonosság	hírtelen
emberek	különböző
pici	nagy
erős	rossz
bátor	jó
őrült	szegény
(inzultálás)	káromkodás
béke	halott
orxx	tromp
kingpak	robhead
croolis var	croolis ulv
izwall	migrax
antenna	buggol
tricephal	tubular brain
yukas	sinox
ondoyante	másolat
tuttle	morlock
yoko	maxor
blood kpt	torca
hajó	kapcsolat
otthon	bolygó
trauma	entrax
ondoya	kristo
rosko	corpo
ulikan	bowbow
óra	kordináták
0	1
2	3
4	5
6	7
8	9

Nos, ennyi lett volna a Hydra vs. ember értelmező kézisztár! :-). Remélem, el tudtok igazodni benne... Annyit írnék a játék mellé kiadott fordító programról, hogy a kezelése gyerekjáték, a megadott angol kifejezéseket szép sorban le kell fordítani, és a végén nyomni egy save-et. Jó játékot!

Leon/SGR



FRODO for NOKIA ISMERTETŐ

Pár éve történt csupán, hogy a mobilgyártók a heves versenyben a telefonokat egyre újabb funkciókkal gazdagították. Ez elkerülhetetlenné tette, hogy a készülékeket fokozatosan mikroszámítógépekké alakítsák át, amiknek a GSM hálózat kezelése csupán egy funkciójuk lett a sok közül.

<http://www.uni-mainz.de/~bauec002/FRMain.html>

A Nokia cég néhány felsőkategóriás telefonmodellje esetében a Symbian OS operációs rendszer alkalmazása mellett tört pálcat. 2003-ban aztán a Symbian alapú Series 60 bevezetésével további lehetőségek nyíltak meg a mobiltelefon használók előtt, a Java technológiával karöltve egyre több külső cég által fejlesztett program vált elérhetővé, játékok, felhasználói programok jelentek meg a mobiltelefonokon. Ezzel együtt az alkalmazott mikroszámítógépek teljesítménye kezdte messze túlszárnyalni kedvenc Commodore 64-ünk teljesítményét. Mára egy olyan új emulációs platform nyílt meg a C64 rajongók előtt, ami lehetővé teszi, hogy abszolút mobilisan ott, és akkor játszunk a kedvenc játékaikkal, amikor csak akarunk. Azonban a technikai feltételek mellett szükség volt még egy programra, ami a Series 60 operációs rendszer megjelenése után nem sokkal már rendelkezésünkre is állt. Ez a kiváló emulátor a Frodo C64 Emulátor. Mivel nyílt forrású program, hamar elterjedt a leggyakoribb operációs rendszerek alatt is. Ismerkedjünk meg a Nokia Series 60 alá beforgatott Frodo C64 Emulátor használatával, illetve a benne rejlő lehetőségekkel!

A kapható Nokia telefonok közül a 7650-es, a 3650-es, a Nokia N-Gage, és a 6600 rendelkezik a futtatáshoz szükséges teljesítménnyel, és Series 60 rendszerrel. A jövőben biztos vagyok benne, nem

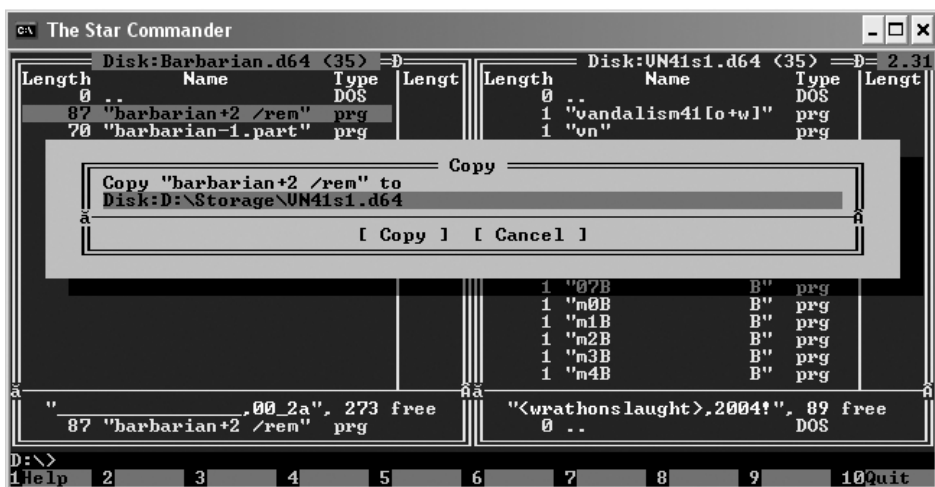
lehet majd olyan modellel találkozni, amelyek ne tudnák futtatni a Frodot.

A program cirka 116 kbyte hosszú. A telefonra sokféleképpen fel tudjuk másolni. A legegyszerűbb, ha infrán, vagy Bluetooth-on keresztül elküldjük. Ehhez persze az kell, hogy a küldő gép is rendelkezzen ezzel a csatlózással. A notebookok legtöbbjén az infra port már régóta felfedezhető, a Bluetooth pedig az újabb gépek esetében kezd alapfunkcióvá válni. Ha ezen két lehetőség ki van ejtve, akkor még mindig van remény, hiszen emailhez csatolva is el tudjuk postázni a programot a telefonra. Természetesen ehhez nem árt egy olyan email postafiók megléte, amit a telefonunkkal el tudunk érni. A szolgáltatók manapság már boldogan adnak email címet, talán még akkor is, ha nem kérjük. A program megérkezve, és telepítve szépen befészkel magát a menübe, és egy kis Frodo nevű ikon képében megjelenik a menüben. Ha 3650-est használunk, akkor mindenképpen érdemes egy *frodo_keymap.sis* nevű fájlt is a telefonra másolni, ez ugyanis egyes játékok esetében sokkal kényelmesebb billentyűzetkiosztást eredményez. A program indítása után egyből az ismerős kék képernyő fogad minket. Itt a Nokia jobb oldali navigátor gombja segítségével hozhatjuk fel a helpet, a bal oldalival pedig a használatához kulcsfontosságú menüpontokat böngészhetjük.

Sorban:

- Launch game
- Input text (#)
- Quick save (restore, store)
- Settings
- Disk commands (Select disk, List directory, Load and run first, Load and run)
- Advanced (Reset, Keymap)
- Pause
- Help
- Exit





Egy kis másolás - jelen esetben image fileből másik .d64-be

választhatunk a lehetséges értékekből, illetve egyes pontokon bebillentyűzésével állíthatjuk be a nekünk tetsző paramétereket.

A legördülő menüben található Options bejegyzés alatt a Transfer options az átvitelre közvetlenül ható kapcsolók gyűjtőhelye. Itt mindenképpen helyesen legyen megadva a kábel típusa (Serial/Parallel). Az átvitel módja lehet normal, turbo, és warp. Értelemszerűen az utóbbiak a gyorsabb módok. Ki lehet kísérletezni, kinek mit bír az architektúrája. A delay value érték eléggé gépfüggő paraméter, ennek az értéknek a változtatásával lehet stabilizálni az átvitelt. Ha mindent jól beállítottunk, és a kábelünk is működőképes, akkor itt kell trükköznünk, hogy a kapcsolat a gép és a drive között felépüljön. Portnak értelemszerűen az legyen kiválasztva, amit használunk, és ugyanez vonatkozik a disk type ablakban szereplő kapcsolókra is. Megjegyzem a beállítások alapértelmezése elég jó, ezért csak speciális esetekben lehet szükség a beállítások változtatására.

Vegyünk két egyszerű példát:

Első esetben egy lemezt akarunk megtölteni egy .d64 fileből. Válasszuk ki az egyik panelre a drive-unkat Alt+F1 v. Alt+F2. Ebben az esetben az Alt+F5-öt érdemes választani a forrás .d64-yele az egyik

panelen. Ha mindent jól beállítottunk a lemez teljes egészében kiírásra kerül a .d64 file-ből.

A másodikban mondjuk egy C64 lemezünkről akarunk fileokat átmenteni PC-re. Ehhez először hozzunk létre egy szűz .d64 file-t a PC-nk merevlemezén Shift+F1 gombok megnyomásával, majd adjuk meg a nevét, és persze válasszuk ki a helyét az egyik panelen. A másik panelen listázzuk ki a lemezünket, és az Insert gombbal jelöljük ki azokat a file-okat, amiket át szeretnénk másolni, majd nyomjuk meg az F5-öt. Ezután már csak nyugtáznunk kell az átvitelt, és készen is vagyunk, emulátor alatt már el is érhetők az ily módon átültetett fájlok.

Cargo of Singular



KUNST AUS CHINA Bosszuljuk meg öcsénk halálát!

Sandra, mikor átadjuk neki a warezzel dúsitott adathordozót, teljesen extázisba esik...

1991-ben jelent meg Németországban egy Lucasarts által megteremtett játéktípusú kaland, a Kunst aus China. Az eredeti változat ezekből kifolyólag német nyelvű. Ahogy szokott lenni, nemsokára megjelent az angolított törés az RSI jóvoltából, de a kezdeti lelkesedést hamar lelohasztotta, hogy a játék fagyott. Sajnos a törési hibáknak köszönhetően ez a kellemes kalandjáték nem tett szert nagyobb ismertségre. Ezért aztán most nem is az angol változat ismertetését kísérelem meg, hanem az eredetihez közelebb álló német verziót, amit szintén nem lehet kijátszani, de lényegesen később jelentkezik benne a törésből gyökerező fagyás. A játékban van egy kitüntetett helyszín, ahol ha áthaladunk, minden esetben meg kell adnunk egy szót, amit a játék kézikönyvéből lehet kipuskázni. Nagy szerencse, hogy a használati útmutatót egy lelkes ember már feltette az internetre. Az öt kódszó, amivel a program variál: a HOCH, GEHE, GEBE, OBEN, NACH. A törés kicsit megviselte a védelem lelkiállagát, ezért a kódszavakra csak tippelni lehet. Szerencsére a három kód megadása lehetőség elég szokott lenni a sikerhez. Ennek ellenére a képernyőre való belépés előtt mindenképpen javallott az állás elmentése. A másik kitapasztalandó dolog a mentések készítése. Érdeemes néhány próbát tenni a játék elején,

nehogy a vége előtt kelljen újakezdeni egy félresikerült mentés miatt.

A képernyő felső felét a játékhelyszínek teszik ki. Nem túl interaktív, inkább tájékoztató jellegű. Szereplőnk mozgását és a helyszíneket kísérhetjük figyelemmel. Alatta helyezkedik el a program üzeneteit, illetve a parancsainkat közvetítő ablak. Mellette egy iránytű, amivel irányítani tudjuk Tomot, ha a 'gehe' parancsot választjuk. Egy sorral alább a saját tárgyaink közül, mellette a helyszínen fellelhetőkből válogathatunk. Alul a parancsaink helyezkednek el. Sorban:

- nimm - felvenni valamit
- gebe - átadni valamit
- lese - megvizsgálni, elolvasni valamit
- rede - beszélni valakivel
- kaempfe - ütni, verni valakit, vagy valamit
- benutze - használni valamit valamivel
- ziehe - húzni, tekerni valamit
- oeffne - kinyitni valamit
- ein - bekapcsolni valamit
- aus - kikapcsolni valamit
- gehe - jönni-menni
- kauf - vásárolni
- load - állás betöltés
- save - állás kimentése

Lássuk a sztorit:



Peter és Tom szülei meghalnak egy autóbalesetben. A dolog persze megviseli őket, és egy teljesen más helyen próbálják újra felépíteni életüket. Sajnos a kiszemelt városka nem a nyugalom tengeré. Egy gátlástalan banda tartja

rettegésben az utcákat, keserítve meg ezzel a testvérpár életét is. Peter úgy dönt, felveszi velük a harcot, és a banda-vezért kihívja egy neves karategálan, ahol is a bandafőnök megöli küzdelem közben. Miután Tom eltemeti testvérét, bosszút esküszik a banda ellen.



A végigjátszás:

Peter szobájából indul a kaland. Megcsodálhatjuk sporttrófeát, iskolakönyveit, de ezek a történet szempontjából lényegtelenek. A terepen a hasznosítható dolgok a lemez (diskette), a papírnehéz (briefbeschwerer), az elem (batterie), és a pénz (geldschein). Kilépve a házból az utcán érdemes (nekünk) balra sétálni. Sorban az első ház

barátnőnk háza. Ha beugrunk hozzá mindjárt azzal fogad, hogy hoztunk-e neki új játékot. Sajnos beszélgetés során sem tudjuk arra a bizonyos témára terelni a szót, ezért jobb ha továbbmegyünk. Ha benézünk a rendőrségre, meglepve tapasztalhatjuk, hogy ismernek minket az őrsön.

A biztos úr szomorúan panaszkodik, hogy nem tudja mennyi az idő, mert nincs órája. Igazi zsaruprobléma. A következő házban egy karate-tanfolyam székkel. Ne hagyjuk ki. Fél év alatt egész sokat fejlődhetünk. Igaz megvédeni szinte senki ellen nem tudjuk magunkat, de zúzásra még jó lehet. Ezért aztán nem is ajánlatos semmilyen formában birokrakelni a rocker kollegával a következő helyszínen a metrólejárónál, mert csúnyán ráfázhatunk. Helyette inkább lépdeljünk visszafelé, és nézzünk be a számítéchnél, a házuk másik oldalán. A kirakat ügyis nagyon csábító. Lehet kapni igazi ninja szerelést is a ninjajátékok szerelmeinek nagy öröme. Engem azonban az Y-Out játék sokkal jobban foglalkoztatott, ezért beléptem, és meg is kérdeztem, hogy mizu. Az eladó elárulja, hogy éppen egy új játékot tesztel a sarokban álló gépen. Lemásolni nem tudjuk, mert nem engedi.

Körülnéztem, mit lehetne beszerezni, és kiderült, hogy olyan csőringer vagyok, hogy a ninja-dressz (ninjaanzug) az egyetlen, amire futja az 50 márkámból.

Nem baj, megvesszük. Aztán továbbsétálva egy helyi lakosba botlunk (rede einwohner), aki elpanaszolja, hogy lebontják a feje fölül a házat, és nagyon megköszönné, ha találnék valakit, aki megváltoztatja

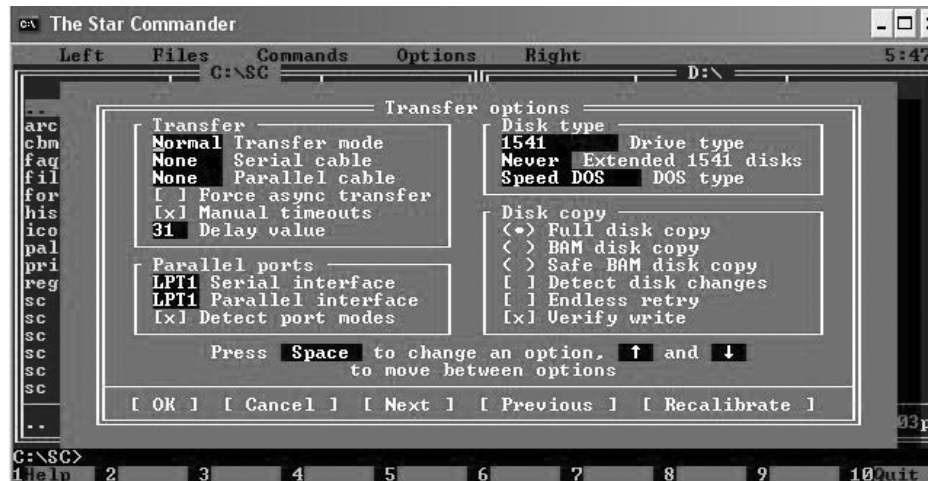
az építési terveket. Mindjárt a legegyszerűbb megoldást keresi ő is, mondhatom. Egyedül hagyom a problémáival, és tovább haladok jobbra, ahol az Eurochem telephelye található. Mivel becsengetni nem lehet a tönkrement kaputelefon miatt, és a persze zárva is van az épület, ezért a legegyszerűbb, ha berúgjuk az ajtót. Bent aztán magunkhoz vehetjük a szerszámoszládát, és egyből három

hasznos eszközzel gyarapodunk, egy spájszerrrel (breicheisen), egy késsel (messer), és egy csavarhúzóval (schraubenzieher). A következő helyszínen elektromos kerítés védi a nagynevű vállalat további létesítményeit, ezért arra nem tudunk menni. A boltnál álló

kocsit megvizsgálva rádöbentem, hogy ennek ki lehet szűrni a kerekét. Nosza, bökött neki (benutze messer an reifen). A számítógépbolt vezetője a kocsi tulajaja, aki hallva a gumiszuszogásra emlékeztető hangot kirohan, és teljesen kikészül a látványtól. Mi addig be tudunk slisszanni a boltba, hogy lemásoljuk azt a jó kis új játékot a barátnőnek (benutze diskette an computer). Sandra, mikor átadjuk neki a warezzel dúsított adathordozót, teljesen extázisba esik, és közli, hogy átmegegy a barátnőjéhez, hogy kijátsszák a játékot. Addig mi mást is csinálhatnánk, minthogy jól meghiusítsuk a tervezett építkezést egy kis tervmódosítással (ein computer). A kis hackelés után mehetünk vissza a jó hírrrel a kapualjban ücsörgő taghoz, aki nagy örömeben egy nagyapai hagyatékkal lep meg minket. Az Eurochem telepére visszatérve a csatornafedél tűnik az egyetlen mozdítható dolognak, ezért aztán érdemes is nekiesni a spájszerrrel (benutze breicheisen an gullydeckel). Érdekes helyre jutunk, ami egy sírkertre hasonlít a legjobban. A sírkövön egy tépelt felirat látható, és mivel a jutalomcuccunk éppen stimmel hozzá, érdemes odabiggyeszteni. Abban a szent minutumban elteleportálódunk valami kínai felségjelű tengerpartra, ahol egy szerzetes traktálni kezd minket eljövendő



A várbörtönben - Last Ninja utóérzés!



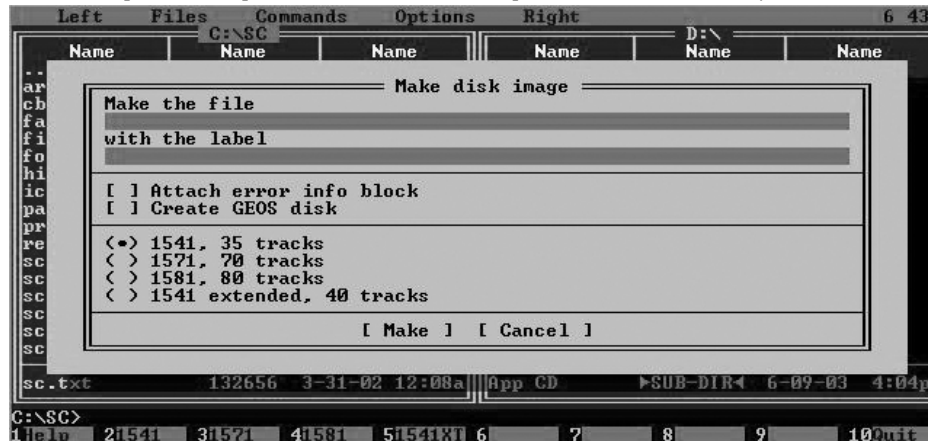
Transfer option az SC finomhangolására

- Alt+F5 - Copy disk. A teljes lemez ill. .d64 másolása.
- Alt+F6 - Compress, azaz tömörítés
- Alt+F7 - Nem használt
- Alt+F8 - History
- Alt+F9 - Ega lines
- Alt+F10 - Video mód választás

- Ctrl+F2 - Jobb panel ki/bekapcsolás
 - Ctrl+F3 - Disk editort kapcsolja be
 - Shift+F1 - Lemez image létrehozása (.d64)
 - Shift+F2 - Szalag image létrehozása (.t64)
- A konfigurálásnál most csak a fájlátvitel szempontjából is fontos kapcsolókra térek ki. A Star Commander egy sor kényelmi, működésbeli beállításokkal rendelkezik, amit jobbra büntetlenül variálhatunk. A menükben a nyilakkal mozoghatunk a kapcsolók között, és SPACE lenyomásával

Szükségünk lehet még ezekre a funkciókra is:

Ctrl+F1 - Bal panel ki/bekapcsolás



.d64 image file létrehozása



Jelenleg az alábbi kábelek támogatottak:

- X1541 cable ((C) by Leopoldo Ghielmetti, 1992)
- XE1541 extended cable ((C) by Nicolas Welte and Wolfgang Moser, 1997)
- XM1541 multitask cable ((C) by Michael Klein and Nicolas Welte, 2000)
- XA1541 active cable ((C) by Michael Klein and Nicolas Welte, 2000)
- XH1541/XH1571 hybrid cables ((C) by Bigfoot, 1997)
- XP1541/XP1571 parallel cables ((C) by Joe Forster/STA, 1997)

Ezek közül a X1541 kábel a legöregebb "szabvány". Parallel csatlakozású kábeleknél a C64 lemezmeghajtónak is rendelkeznie kell párhuzamos porttal, amit külön kell a meghajtóba építeni, ezért a sima, buhermentes lemezmeghajtókhoz válasszuk nyugodtan az

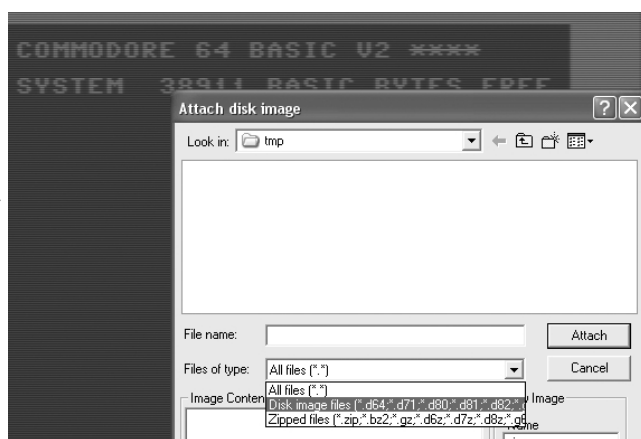
XA1541 típust, ami a tesztek szerint jól funkcionál Linux, és MS rendszerek alól is. További előnye, hogy többféle akár C64-PC kapcsolásokat is létesíthetünk vele.

Az X1541 Shop, rengeteg dokumentáció, és a program megtalálható a <http://sta.c64.org/> címen.

A telepítéssel a program esetében nem kell vesződnünk. Elég kicsomagolnunk a programot, és már használatba is vehetjük. Windows NT/2000/XP rendszerek alatt egy tweak programra van szükség. Ez a csomag szintén megtalálható a program könyvtárán belül. A telepítése kis munkával jár, de ha követjük az installálási útmutatót, akár XP alól is kezelgethetjük C64-es lemezeinket. Ha ez macerás lenne, akkor egy Win98 bootdisk használatával lemezzel indítva gépünket DOS módban már nyugodt szívvel használhatjuk a programot. A Star Commander használata azoknak, akik már

használtak kétféle formátumú fájlokat nem fog nehézséget okozni. Aki nem használta volna, annak segítségére lehetnek az alsó sorban elhelyezkedő gombok, amik jelölik, hogy melyik funkcióbillentyűhöz milyen feladatot tartozik. Sűrűn kell majd használnunk az Alt, és a Control billentyűt is, amik a funkcióbillentyűknek újabb értelmezést adnak. Amelyik panelen a kurzorunk áll, az az aktuális meghajtó, kiadott parancsaink az ott található kiválasztott fájlra/fájlokra vonatkoznak. A másik panel a célállomás.

Vegyük sorba őket:



Az emulátorokban a legelterjedtebb formátum a .d64

F1 - Help menü. Megvilágosodni vágyóknak.
F2 - User menüt tudjuk elővárszolni vele. Itt található meg az Archives és a Commodore archives menü a tömörítéshez, illetve a lemezformázás, és Edit file opció.
F3 - View funkció, akárcsak a NC klónokban egy file tartalmát tudjuk fürkészni vele.
F4 - Edit

funkció. Hasonló az előzőhöz, csak itt mahinálni is tudjuk a megnyitott fájl tartalmát.
F5 - Copy. Az egyik legfontosabb elem, a másolás.
F6 - Rename/Move. Ezzel tudjuk a kiválasztott fájl átnevezni, vagy mozgatni.
F7 - Make Dir. Könyvtár létrehozása. Természetesen csak merevlemezen. A C64 lemezformátuma nem támogatja a könyvtárakat. :)
F8 - Delete. Ez a törlés, tehát csak óvatosan vele.
F9 - Pull Dn. A legördülő menüt érthetjük el, onnan pedig a további funkciók sokaságát.
F10 - Exit. Kilépés a programból.

Alt+F1 - Az első panel tartalmát választhatjuk ki. (C meghajtó, D meghajtó, stb., 8-as egység, 9-es egység, stb.)
Alt+F2 - Ugyanaz a kettes panelre vonatkoztatva.
Alt+F3 - View funkció
Alt+F4 - Edit funkció



küldetésünk súlyával. Kilépve az épületből a program a kódmegeadással zaklat, és akárhányszor jövőnk erre, mindig újakezdi. Innen egy kereszteződéshez jutunk, ahonnan négy irányba indulhatunk tovább. Lefelé a tengerpartra érkezünk meg, ahol krokodilok uralják a terepet. Felfelé egy makrancos ninja állja utunkat egy titokzatos vár előtt. Balra menve egy idilli helyre érünk, legalábbis Tom szerint az,

és ha kiéltetjük, akár tovább is menetelhetünk egészen a vízben álló házikóig. Bent aztán egy kislány azzal a szomorú hírrel fogad minket, hogy az édesapja nagyon beteg, és benézve a betegszobába valóban megálapíthatjuk, hogy a kisöreg halálos beteg,

és nagy lázzal fekszik. Beszélni nem tudunk vele, állandóan egy verset mormol egy családról, pontosabban egy napjukról. A lány viszont mond valami okosságot három kristályról, amik segítségével hozzá lehet jutni az élet vizéhez. Biztonság kedvéért a falról elvittem a kardot (**schwert**), mégiscsak jobb fegyver, mint a spájszer. A várnál álló ninja nem egy IQ-bajnok. Ha belebújunk a ninjacuccunkba (**benutze ninjaanzug an thomas**), akkor simán átenged minket. Bent egy kellemesen berendezett sített találunk 'Last ninja kazamaták pálya' stílusban berendezve. A kötelet már tehetjük is zsebre, és a nagy láda is megadja magát, ha a karddal bízhatjuk. Így aztán egy rakat deszkát is cipelhettek ezután. Beljebb egy szentélyfélemben egy üvegcseré tehetünk szert. A többi berendezési tárgyat megvizsgálva az egyik kard mögött egy rejtélyes kis papírfecnit lelhetünk fel. Ezen egy pentagramma fele látható, és meg van jelölve az ötszög három csúcsa a **Sohn, Mutter, Vater** szavakkal. Ez gyanúsán egybevágnott az öreg kántálásával, ezért megjegyeztem. Innen a tengerpartra vezetett az utam, ahol Tomot az Istenért se tudtam rávenni, hogy a krokodilokat figyelmen kívül hagyva belegázoljunk a vízbe a fura építményig. Hirtelen ötlettől vezérelve a az üvegcset a kötél segítségével

leengedtem a szírtől. Valami nagy "bódottá" lehetett benne, mert a krokik befordultak tőle. Azonban Tom még mindig hajthatatlan volt. Így aztán a kötél segítségével építettem egy kis tutajt. Ezzel már be lehetett menni a piros csudáig, és meg tudjuk szerezni a közepén elhelyezett kristályt. A szírtre visszaérve valami csavargó közli velünk, hogy már figyel minket egy ideje, és legjobb lesz, ha



A Csodálatos tengerpart.

átadjuk neki a kristályt. Az édesanyjára gondolván ütötte le a tagot, és magam is meglepődtem a hirtelen jött karatetudástól. Folytathatjuk utunkat. Az idillikus helyen felfelé indulva egy három tagból álló szoborcsoporthoz jutunk. Ezek nyilvánvalóan az anya, apa, fiú trió. A közép-

sőből azonban hiányzik a kristály, egészen addig, amíg nem pótoljuk. Mivel a kristályokat forgatni lehet, a versben történő említésük sorrendjében háromszor eltekergettem a kristályokat, és ahogy annak lennie kell, meg is jelent a középsőben az élet vize. Azt aztán az öregnek átadva boldogan konstátálhatjuk, hogy gyógyulásnak indul. Vissza is siettem a kiindulási helyére, de nem történt semmi olyan, amit vártam. Az élet vize még nálunk volt, és mivel önző célokra nem tudtam használni, gondoltam helyrerázom vele a csavargó pubit, aki azóta is pamlagon hevert, mióta megkínáltam. Fel is kelt a lötytől, és közölte, hogy örül, hogy jól megtanultam a leckét. Most már nagyobb önbizalommal mentem vissza a kezdő helyszínre, és valóban ott is találtam a szerzetest, aki egy kisebb dicshimnusz után visszajuttatott a sziklához, ahonnan az utazás kezdődött. Az egyetlen logikus dolognak az tűnt, ha ez után a jól sikerült önvédelmi körút után a rocker gyereket móresre tanítom. A srác pedig tényleg nem várta meg, amíg eljár a kezem, így aztán szabad út nyílt, le a metróbá.

Többször próbálkozás után a német verzió itt fagy ki. Azonban ha sikerül stabil változatot találni a játékból, innen folytatom a következő számban.

Cargo of Singular Crew



Hogy ne csak a Bomb Mania-ban gyilkolhassuk egymást négyen...

<http://singularcrew.hu/grubz/>

Soci, a Singular csapat főmágusa egy évvel ezelőtt a Forever partyn lepott meg bennünket legújabb projektjével. Ismét csak játékkészítésre adta a fejét. A Commie Inside előző számában be is számoltunk róla, hogy a nagy sikereket elért PC-s Worms játéknak készül a C64-re készített megfelelője. A játéknak a Grubz nevet adtuk. A preview megjelenése mérföldkő volt a fejlesztés során. Most már csak a csiszolás, és a végleges formába öntés van hátra. Lássuk mit tud most a program, és milyen terveket szöveget a Singular crew a Grubz-zal kapcsolatban.

Mint már említettem, a játék tulajdonképpen Worms-klón, azzal a karcsúsítással, hogy a használható fegyverek, eszközök listája szerényebb lesz mint az eredetiben, mivel egyes elemek leprogramozása kemény dió. A játék specialitása, hogy a Protovision féle 4player adapterrel akár négyen is gyilkolhatják egymást. Ezt az opcióját már ki is használtuk a 2003-ik évi Árok partyn, ahol a játék-

versenyek záróakkordját a Grubz-on pergették le a döntősök. Természetesen lehetőség lesz benne a csoportos játék kevesebb joystickos megvalósítására is, hiszen a csapatok egymás után lépnek, így akár egyetlen botkormánnyal is irányítható lesz az összes játékban levő kukac. Ami az IDE64 kártyával rendelkezőknek lehet plusz, hogy komoly prioritást élvez az IDE64 verzió. Ezzel lényegesen gyorsabb pályatöltésekre, és átvezető animációkra is lehetőség nyílik, nem is beszélve a CD-s kiadás zenei lehetőségeiről.

A grafikákat jelenleg Poison és Leon készíti, de kihasználva az internet nyújtotta előnyöket szeretnénk egy olyan webportált indítani, ahol mindig elérhetőek lennének friss pályák a Grubz-hoz. Remélhetőleg ezek már független alkotóktól. Ha gondoljuk, akár mi magunk is szerkeszthetünk majd saját pályát a játékhöz. Ezzel is szeretnénk biztosítani a változatosságot.

Egyelőre a SID nincs megtornáztatva a Grubz-ban. A játék introjának természetesen lesz zenéje, remélhetőleg slágergyanús, és Vincenzo komponálja. A küzdelem alatt pedig mindenképpen lesznek hanghatások, mert ugye hogyan is nézne ki egy tisztességes bomba robbanást kísérő dőrej nélkül.

Mint az eredeti játékban, itt is a többjátékos üzemmód kerül előtérbe. Az, hogy a szoló mód ki lesz-e alakítva, és hogy milyen formán, az még a jövő zenéje. Az egyik lehetőség, hogy küldetéseket kell végrehajtani adott számú pályán anélkül, hogy elfogyja a csapat.

Amíg nincs kész a játék, vizsgálatdíjatok a preview változattal, ami már most is igen élvezhető változatban van.

Cargo/Singular crew



Egy jelenet a kipróbálható verzióból.

STAR COMMANDER

A megmentő program

A Star Commander egy file-adatátvitel megvalósítására alkalmas program a C64 lemezmeghajtója és egy PC számítógép között. Bizonyára sokan vannak úgy, hogy adatokat, kedvenc programokat, netán saját alkotásokat tárolnak Commodore 64-es időszakukból, és szeretnék azokat nagyobb biztonságban tudni mondjuk a PC-jük merevlemezén. Nem is beszélve azokról, akik a mai napig használják a C64-üket, és sűrűn van szükségük a két rendszer közötti átjárásra mondjuk egy internetről letöltött program lemezre írásakor. Ezekben az esetekben kerül elő a Star Commander. A program Joe Forster/STA munkáját dicséri, e név mögött pedig egy honfitársunk rejtőzik. Annyit mindenképpen elmondanék még előljáróban a szoftverről, hogy korlátozás nélkül használható, de lehetőség van a szerző honorálására, amit egyébként a regisztrálással egyidejűleg érdemes is megtenni. A forrása pedig a GPL védelme alatt áll, illetve ez miatt érhető el a programmal együtt.

A Star Commander a viszonylag nagy ismertséget szerzett Norton Commander, Volkov Commander



A Star Commander maga





RET-ROCK

a Commie Inside 9.5-ből szemezgetünk

A retro divatos dolog. A régiségek, legyen szó bármiről, értékek. Mára a számítástechnikát is utolérte az a fejlődési lépcsőfok, amikortól megbecsülik a régmúlt programjait, gépeit. Az emberek elkezdtek értékelni, vagy inkább újra felfedezni a nem egyszer szép emlékek sorát, boldog ifjúság óráit idéző számítógépeket, a Spectrumokat, Atarikat, Commodore-okat, és a többi kitudjaméghány 8, vagy 16 bites csodát. Amikorra a C64 életének a végnapjait jóslták, akkorra pörgött fel a 8 bites retro korszak. Valószínűleg az utolsó is egyben, hisz az ifjanc generáció már nem ismeri ezeket a gépeket, nekik már más fogja adni a retro témáját. Nade nem is ezt akartam boncolgatni cikkemben, hanem a retro zenei megnyilvánulásának két gyöngyszemére szerettem volna ráirányítani a figyelmet. Mára zenei berkekben a SID hangzása fogalom, a C64 életének zenészei pedig legendák. Felkapottak mostanában a sidremixek. Gyakran ismeretlen zenészek, formációk kísérlelnek meg több kevesebb sikerrel alkotni ebben a témában. A C64 retro egyik húzóágazata a zene. A másik természetesen a játékok, amiket újra és újra felfedeznek. Néhány hónapja az Instant Remedy főkolompósától kaptam emailt, hogy készül az új albuma, és nézzem meg, ha gondolom. A Back in time sorozatok lelkesen folytatódnak (A Back In Time koncertsorozatról nem is beszélve! - szerk.), és természetesen kelendő Reyn Nexus CD-je is. Aki olvas Commie Inside-ot, az már arról is hallhatott, hogy a Scooter is beszállt a sorba egy Rob Hubbard feldolgozással.

Van két további együttes, akik szoros szimbiózisban alkotnak a C64-gyel. Az egyik az akusztikus hangszereken C64 játékművészetet játszó Press Play On Tape, a másik pedig a pár éve indult Machinae Supremacy rockzenekar.

A Press Play On Tape pár évvel ezelőtt tűnt fel ha jól emlékszem, az egyik Symposium-Mekka partyn, ahol bizony viharos sikert aratott a C64-es magnósok előtt igencsak ismert mondatú névvel. Persze nem a név a lényeg. Egy igen jól sikerült koncertfelvétel bizonyossága szerint a siker elsőpró volt, és aki nem tudott ott lenni a partyn, az is keresni, és hallgatni kezdte a C64 revival band számain. Szerencsére a zenéik azóta is elérhetőek a neten, és a rajongótáboruk egyre csak duzzad. Legutóbb azzal került fel a híradóba, hogy készítették egy Comic Bakery feldolgozást és hozzá egy igencsak jópofa videóklippet. Előhúzták

a Backstreet fiúk stílusát, és írtak mellé egy nagyon vidám szerelmes nótát a C64-ről. Ez lett a videó törzse. A klipp pedig isteni lett, tele van jobbnál jobb poénokkal, és sugárzik benne a C64 feeling. Nekem az tetszett a legjobban, hogy a táncsapatot az Interkarate szereplői adják, miközben a srácok kitárt inggel lengetik a kezüket. Aki tudja, szerezzé be! Tényleg kötelező darab.

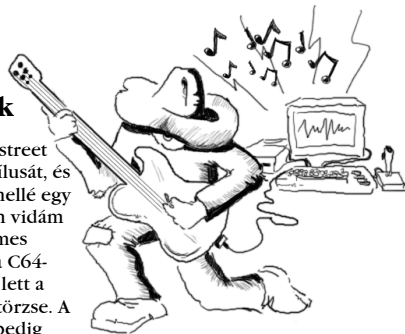
Kicsit misztikusabb a Machinae Supremacy felállás. A csapatnak saját, igen szépen megszerkesztett weboldala van, ahol szerintem az igényekhez képest kevés információ érhető el a csapat tagjairól. Mert hát érdeklődő az lenne. Szerencse, hogy rajongói fórum van, amit gyakran használnak a csapat zenészei is. A tagok kiléte egyelőre rejtély, csak a nickneveik publikusak, illetve egy jól sikerült sci-fi karikatúra ad vissza talán valamit a csapat énjéből. Ami nagyon jó az oldalukban, hogy az összes, kb.: 2 CD-t kitevő alkotás elérhető .mp3 illetve .ogg formátumban.

A számok között a Giana Sisters feldolgozás az egyetlen, ami valóban SID-remix. A többi szám jobbra saját alkotás. Természetesen ennyivel nem kelte volna nagy feltűnést a csapat. A varázslat a tejben, illetve a szintetizátort kezelő srác felszerelésében van, amiben természetesen ott bujkál a jó öreg C64 SID chipje. A számok között a Kings of the Scene, a SIDology Epizódok, a Sidstyler, mind-mind egy töről fakadnak. Azonban a vajtűlűek szinte az összesben megtalálhatják a kis csillogó chip el nem téveszhető hangját. Tudjátok: "Mily szép ez, mily tiszta.....":)

Nem pincerock, amit a srácok játszanak. A számok hangzása tiszta, a dallamok egy részét egy komolyabb többlemezes felállás is megirigyelhetné. Az énekes hangja is kellemes, igazi rockénekes hajlamokkal bír. Egy biztos, ha jövőre jönnek koncertezni a környékre, mi ott leszünk!

Végezetül álljon itt pár link a böngészni akarók segítségére:

<http://www.machinaesupremacy.com>
<http://www.pressplayontape.com>

RUCZ LAJOSSAL
BESZÉLGETÜNK

Sokunk életének volt meghatározó része a 90-es években a CoV, a havonta megjelenő Commodore Biblia. Miután sikerült utolérnünk az egykori főszerkesztőt, Rucz Lajost, a felhalmozódott kérdésekből összeállított riport végére megszülethett:

Mit csinálsz mostanában, megmaradtál a számtech mellett?

Részben igen. Az egykoron még a CoV-ot kiadó cég a mai napig működik, multimédia és webfejlesztéssel, nyomdai előkészítéssel, kiadói tevékenységgel foglalkozunk, jelenleg a MOBIL Nagyokos c. telekommunikációs CD-ROM magazinnal vagyunk a lappiacon. Emellett történt egy arcu-
latváltás is, ahogy idősödik az ember, egyre inkább előtérbe kerül a hajszolt életmód után az egészség értéke, így független disztribútora lettem a Tahitani Noni International cégnek, amely 2003. végén nyitja meg Magyarországot is egészségmegőrző termékei előtt.

Esetleg mesélsz a terveidről?

Természetesen, nem titok, hogy hosszú távon jóval nagyobb perspektívát látok a Wellness üzletágban. Paul Pilsner professzor gazdasági kutatásai szerint a 90-es évek informatikai robbanását a XXI. Század első 10 évében a Wellness forradalma fogja felváltani. A 80-90-es évek friss 20-as, 30-as korosztálya számára az új évezred első 10-20 évében fontossá válik a "Hogy érzem magam jobban a bőrömben" szemlélet. Én is

érezem a korábbi hajszák következményeit, a sok monitor mögötti gúvadás tönkretette a szememet, a sok székből ülés és relative sportszegény élet miatt krónikus hátfájás, nyaki csigolya kopás jelentkezett, az éjszakákba nyúló munkák miatti kávédömping pedig nyilván a szív és keringési rendszerre sem gyakorolt jótékony hatást. Találtam egy céget, amely 100 %-osan azt adja számomra, amit a jövőről elképzeltem, hosszabb távon anyagi biztonságot, és ami a legfontosabb, az egészséget, erről egyébként az általam szerkesztett www.nymoni.net/hu weboldalon keresztül bővebb információ is elérhető.

A többiekéről tudsz valamit, tartod a kapcsolatot a régi maggal?

CoVboy-t már vagy 5 éve nem láttam, az 576 Kbyte után a VOGEL-nél volt, a Play Time magazin főszerkesztő feladatait látta el, hogy ma éppen mivel foglalkozik, azt sajnos nem tudom. Getto maestrovál sűrűbben beszélünk (legalább fél évente egyszer), ő egy tattoo stúdióban dolgozik (legalábbis legutóbb még ott dolgozott), és imád utazni (főleg Hollandiába). Ez volt a szűkebb mag mellett, a tágabb mag jól szétszóródott, van aki az USA-ba került, van aki szoftverfejlesztőként dolgozik, de egy közös vonás mindannyiukban van, megmaradtak az informatika szakterületén. Néha összefutunk az utcán, de nincs folyamatos kapcsolat velük.

Hogyan alakult ki a CoV szerkesztőgardája?

Nem alakult ki, már megvolt. A CoV szerkesztőgardája teljesen azonos volt az SpV szerkesztőgardájával. Ebben az induláskor még nem volt benne a Getto. CoVboy (alias Kiss László) a munkatársam volt az LSI nevű cégnél, akkoriban ott Spectrum és Commodore témában könyveket írtunk, mint szerzők, szerkesztők, ebből nőtte ki magát a két lap. Nem nézték jól szemmel, ugyanis, hogy a cég gépein készítettük az újságot, a cég papírjait használjuk, a cég telefonjain bonyolítjuk beszélgetéseinket, s ezért 1990-ben kirúgtak bennünket, így gyorsan alakítottunk egy Kft-t, béreltünk saját irodát stb.





Ekkor csatlakozott hozzánk Getto is.

Mennyire volt a CoV a Spectrum Világ Commodore-os átültetése, és mennyiben volt új?

A *Spectrum Világ* 1987-1988-ban volt igazán sikeres, ez kb. 7-9 ezer eladott példányt jelentett havonta. 1989-ben az értékesítés hanyatlni kezdett, a C64 kezdte átvenni a vezetést, és akkoriban ennek a gépnek sem volt valamire való saját lapja, így úgy döntöttünk, megpróbáljuk. Jó döntés volt, az első számot 12 ezer példányban hoztuk piacra, a mai napig emlékszem, 251 db. volt belüle a remittenda, vagyis amit nem adtunk el. Ezután a *Spectrum Világ* haldoklani kezdett, és a 25. jubileumi számmal 1990-ben meg is szűnt.

Hogy érintett beneteket (és főleg Téged) a Commodore 94-es csödé? Felkészültetek rá?

Erre nem lehetett felkészülni. El sem hittük, hogy ez valaha bekövetkezhet. Biztunk benne, hogy az Amiga legalább annyira sikeres lesz mint a C64 és jól lehet majd egyensúlyozni a PC-k taposása mellett. A PC győzött (sajnos).

Az arculatváltás után még voltak nosztalgikus próbálkozások, mint pl. a Commodore füzetek. Ez részletekről inkább pénzügyi okokra vezethető vissza, vagy jól érzem, hogy valami kötődés kialakult az évek során ezen tábor felé?

Pénzügyi okokról nem nagyon beszélhetünk, mert a *Commodore füzetek* már nagyon kis példányszámban (2 ezer) jelent csak meg, így sok haszon nem volt rajta. Inkább a nosztalgia hajtott bennünket, meg a kis tömeg nyomása, akik igényelték a csak nekik szóló információt. Sajnos ez a láng is csak rövid ideig égett, a megmaradt hűséges C64 hívők többsége is szép lassan lemorzsolódott.

Sokak kedvence volt a CoVboy postája. Sokaknak olyan volt ez, mint az

Apukám világa a rádióban, volt aki csak emiatt vette az újságot. Te mennyire folytál bele a lapnak ebbe a részébe?

Én szerves része voltam ennek a rovatnak. Volt egy időszak, több mint egy év, amikor az első számú CoVboy (Kiss László) máshol próbált szerencsét, ez idő alatt is ment a CoVboy posta, akkor én láttam el CoVboy szerepét, ezt jórészt észre sem vette az olvasótábor. Lacival mi jól kiegészítettük egymást.

A rengeteg levélről több Getto grafika is készült. Mennyire fedte ez a valóságot? Tényleg el voltak árasztva?

Ez teljes mértékben igaz. Egyszer még le is fényképeztük, ha nem mentünk 1 hétig el a postánkért, valóban hatalmas nagytáskákkal kellett felszerelkeznünk, sajnos volt hogy valakinek a levelét el sem tudtuk olvasni, mert akkor soha nem aludtunk volna.

Most már talán nem titok, hogy ment a CoV-nak? Jól fogyott az újság?

A CoV 1989-1993 évek között volt igazán nyereséges. A Bokros csomagról is ismert 1993-as évben a családok költségvetését eléggé megnyírbálták. A

Bokros csomag kihirdetését követő hónapokban közel 40 %-kal csökkent a CoV értékesített példányainak száma. Ez alapvetően rengette meg a költségvetésünket. A legtöbb példány ha jól emlékszem a 7. és 8. számból fogyott, ekkoriban 15-16 ezer példányt gyártottunk és 2-3 ezer jött vissza eladatlanul. 1993 után leesett a gyártott példányszám 10 ezer alá, és 1994 végére már elértük az 50 %-os remittandát.

Milyen kapcsolatokat volt az akkori konkurenciákkal (pl: 576 Kbyte)?

Én személy szerint nem nagyon tartottam velük a kapcsolatot, Kiss Laci volt a közvetítő, az arany középút. Én úgy éreztem egyfajta elszigetelődés volt az akkori meghatározó lapok, 576, Guru, CoV között, talán csak a nagy Computer Karácsony ren-



SOUND EDITOR-ra is és a FILTER-re is!

Nézzük a SECTOR-t jobboldalt:



DUR.04 - 04-es sebesség

SND.00 - 00-ás hang, vagyis a basszus

VOL.00 - default hangerő. ha a sectoron belül valahol állítunk hangerőt, akkor onnantól kezdve minden hang ilyen erősen fog szólni, tehát a sectorunk első hangja legyen hangos, vagyis default, ahogyan a sound editorban beállítottuk az ADSR-rel.

Megjegyzés: nincs olyan, hogy 0 hangerő. A minimális az 1, a 0 ugyebár visszaállítja defaultra.

C-2 - Kettes oktáv, C hang.

GATE - Lecsengés, enélkül a basszusunk szólna a végételenségig.

VOL.05 - Levettük a hangerőt 05-re.

C-2 - Ismét lejátszuk a hangot, de most már 05-ös hangerővel.

GATE - Ismét lecsengetjük.

END - Vége a sectornak, kezdődhet előlről.

Itt azért játszottunk a hangerővel, hogy visszahang-effektet hozunk létre. Próbáljuk ki, mit sikerült összehozni! Press F1! Szép delay-eket lehet csinálni azzal, ha egymás után több hangot is lejátszunk csökkenő hangerővel. Csináljunk több hangot! Menjünk vissza a SOUND EDITOR-ba, nyomjunk egy + gombot és máris kapunk egy új, üres hangot. Próbálkozzunk most egy dobbal.

ADSR

00a9 - Nem kell nagyon hangosra venni, de hagyjunk neki egy kis lecsengést.

LP

08 - 8=50% kitöltési tényező. Doboknál ez hat a legütősebben.

FX

01 - Dob effekt. Érdemes bekapcsolni, így tényleg dob lesz belőle. egyébként meg lehet játszani a hangmagassággal és amolyan "tam-tam" dob hangot

kapunk.

WV FX

02 81 ff - Zaj, a lehető legmagasabb hangon.

03 41 0a - Négyeszőgjel 0a hangmagasságon és

04 41 09 ez amint látjuk, egyre csökken.

05 41 08

06 41 06

07 41 04

08 41 03

09 41 02

0a 41 01 - Itt most már majdnem a legmélyebb hangon fog szólni.

0b 91 00 - Ugorjunk vissza egy lépést.

Próbáljuk ki a hangot SPACE-szel! A gyors hangmagasságcsökkenés miatt halljuk jó kis lábdobnak a hangot. Lehet tesztelni mit tud a C64, állítsuk át az összes 41-et 11-re, vagyis színszjelre. Így egy kicsivel tompább a dob és halkabb is. Állítsunk az ADSR-en: 00F9 és íme, hangosabb lett!



Arpeggio effekt:

A legjobb arpeggio hangokat négyeszőggyel lehet csinálni, de pl a háromszög (21) is szépen szól.

ADSR

008c - Szépen, halkan, hosszan lecsengve.

LP SPEEDS

26 868686 - Ezek most véletlenszerű értékek, próbáljuk ki, meglepően jó hangokat lehet előállítani randomban is. (Volt már olyan, hogy rátenyerelem a billentyűzetre és lett amilyen lett!)

WV FX

00 41 00 - Bonyolódott a helyzet.

01 41 03 - Itt most 3 félhanggal, vagyis egy kis tercet feljebb emeltük a hangot.

02 41 07 - Itt meg már 7-tel, azaz egy tiszta kvinttel.

03 91 03 - "Megloopoljuk" a 00-tól kezdve és így kapunk egy szép dúr akkordot

Következő alkalommal jobban kivesézzük a SECTOR EDITORT és csinálunk egy 3 sávú zenét basszussal, dobokkal és arpeggio-val. Addig is jó szórakozást és szerencsés kísérletezgetést!

Vincenzo



...MUZSIKA HOW TO...

Betöltöttük szépen a DMC-t, majd látunk egy szép kis billen- tyűzetet meg a három track-et. Eddig jó...

Csináljunk zenét, mert az jó. De hogyan álljunk neki? A legutóbbi CI-ben tartottam egy kis bemutatót a DMC 4.0-ból és mivel nekem ez a kevesem az összes C64 zeneszerkesztő proggi közül, hát most ezen keresztül mutatom be, hogyan csináljunk zenét. Remélhetőleg sikerül valahogy screenshotokat is csinálnom... :) Na kezdjük!



Betöltöttük szépen a DMC-t, majd látunk egy szép kis billentyűzetet meg a három track-et. Eddig jó. De még nem szól. Tehát állítsunk elő hangokat. Nyomjuk meg a balranyilat, PC-s (magyar) billentyűzetten "0" majd lépünk be a SOUND EDITOR menübe. Nahát, sok-sok betű és sok-sok szám néz velünk farkasszemet. Nem kell megijedni, azért nem harapnak! Csináljunk most egy basszus-hangot, basszus nélkül ugyanis elég szerényen szól mindenféle zene. Nézzük a beállításokat:

ADSR

00e8 - Az "e" sustain érték azt jelenti, hogy majdnem teljes hangerővel fog szólni a hang, a "8"-as szám pedig azt, hogy mennyi ideig.

LP SPEEDS

35 333333 - kitöltési tényezők, ez egy egész jó kis testes basszus lesz.

FX

28 - A "2"-es számmal beállítottunk egy filtert, a "8"-as pedig azt jelenti, hogy a hang nem cseng le, csak ha a SECTOR EDITORBAN "GATE"-t állítottuk be

neki. Itt még megadhatjuk az "F" betűnél, hogy hányas sorszámú filtert használja a hang, hagyjuk 0-án, így a legelső fogja használni.

WV FX

00 41 00

01 91 00 - A "41" jelenti a négyszögjelet. Ezért kell kitöltési tényezőt is állítani, hogy valami értelmes hang szólaljon meg. a "91" azt a helyet jelöli, ahol a hullámformánk loopolni fog, vagyis a 00 helyen. (91 - vagyis egy pozíciót ugrik vissza)

Hangunk már van, de ez így még nem szól, mert nem állítottunk a filterben semmit. Póbáljuk csak ki, SPACE és láss csodát, csend van.



FILTER EDITOR:

R T

F 1 - Rezonancia=15, szűrő típus 1 (ez aluláteresztő).

##

3C - Cut off freki.

ST

0C - Eddig vághat le...

S1

FC - ...ilyen sebességgel.

Na most nyomjunk SPACE-t! Nahát, szóóóó! Sikerélmény :) Ezt a hangot már betehetjük a SECTOR-ba is. Tegyük is be most azonnal:

A TRACK 2-t és 3-at stoppoljuk le, nincs szükség rájuk egyenlőre, elég ha egy sávon szól a basszus. Természetesen betehetjük több sávra is, de ez nem minden esetben jó. Pl. durvábban, ütősebben szól, de elfoglal a kevéske három sávból még egyet.

Kezdjük a 00-ás SECTORRAL, mivel ha ezt kihagyjuk és a 01-el kezdünk, akkor hiába melóznak a zenével, nem lesz eredménye. Ugyanis ha a proggi talál egy kihagyott SECTOR-t, akkor az utána következőket akkor sem menti ki, ha van tartalmuk. Ez igaz a



devényeket jöttünk igazán össze, azután mindenki tette a maga dolgát.

Hogyan jellemeznéd a hírhedt CoV HQ egy mindennapját?

A CoV HQ-ban délután indult az élet, mert ha valaki belépett délelőtt 10-kor a szerkesztőségbe, akkor lehet, hogy Lacit találta a földön ruháslap, cipőstül hálósákbán, egy-egy lapzárta előtt. Sok volt a külső munkatárs, főleg egyetemisták, akik ellepték délután a szerkesztőséget, kisebb vitapartik, milyen új cuccok érkeztek kintről csomagban, amit esetleg el lehet vinni tesztelni, mit sikerült szerezni valamely kalóz csatornán, mi javarészt este voltunk "tiszták" és ekkor fogott a legjobban a tollunk, de éjjel 2 előtt soha sem kapcsoltuk ki a gépeket. Olyan volt ez mint valami nagy család.

Érdeklődsz manapság még a Commodore/Amiga irányban? Figyeled a fejleményeket? Sajnos nem.

Elképzelhetőnek tartod, hogy kialakul még egyszer egy olyan tábor, mint a Commodore rajongók voltak a 90-es években? Esetleg van már ilyen szerinted?

Azok az évek már soha nem jönnek vissza. A mai fiatalok gondolkodásmódja már egészen más, szerintem ez a hangulat nem ismétlődhet meg újra.

Mit jelentenek neked a CoV-os évek?

Olyan volt ez mint valami szerelem, meglátni és megszeretni. Ezeket az éveket soha sem fogja elfelejteni az ember.

Mit szólsz hozzá, hogy a mai napig vannak CoV rajongók, akik nagy becsben tartják a megmaradt lapokat, és igyekeznek azt újra elérhetővé tenni (az interneten)?

Le a kalappal előttük, és büszke vagyok rá, hogy

ennek a misszióknak a megalapozásában részt vehettem.

Mi a véleményed a mai számítógép-őrült fiatalokról?

Ezek már valóban örültek, nekem az a véleményem rólok, hogy sokszor a világ nem is létezik a számukra csak a monitor és a fejük között. A fiatal informatikusok többsége elgépiesedik, az emberi értékek a háttérbe szorulnak.

A retro mánia megérintett valamenyire?

Nem hál'istennek!

A mai agyonmarketingelt világban lenne-e jövője (illetve egyáltalán helye) egy olyan stílusu (és főként lelkesedésből készített) lapnak mint a CoV? Szerintem nem.

Hogyan jött létre annak idején az a hatalmas szakadék ami a kitűnő CoV-ból egy PCU-t csinált?

Ez sajnos ennek az elgépiesedett, el PC-sedett világnak az első kapuja volt. Mi is láttuk, hogy ez már csak egy erőltetett mosoly, de be kellett állni a sorba, így lehetett hirdetés szerezni (a CoV-ban már senki sem akart hirdetni), és sajnos a váltás szakadék nélkül nem ment.

Szerinted meddig fognak emlékezni az emberek egy akkora legendára mint a CoV? Ameddig élnek.

Az elmúlt évek alatt történt-e valami CoV fronton (felélesztési kísérlet, stb.)?

Nem tudok róla, de ez nem azt jelenti hogy nem, lehet hogy csak én nem értesültem róla.

Köszönjük a válaszokat...





HIRES KÉPEK MEGJELENÍTÉSE

A kezdeti lépések után most már jó lenne valamit látni is a képernyőn! A következőkben a C64 grafikus képességeit vesszük nagyító alá assembly sorozatunk szemszögéből...

Az előző cikkben elkezdett assembly-programozás sorozatunkat most egy érdekesebb témával, a különböző grafikák megjelenítésével folytatjuk.

A C64 alapvetően 2 vizualizációs formát támogat (a karakteres üzemmódot kivül), ezek a *hires* és a *multicolor*. A hires a "High Resolution" (finomabb felbontás) rövidítése, mely vízszintesen 320, vertikálisan 200 pixelt (képpontot) takar. Ebben az üzemmódban karakterhelyenként (8x8 pixel) 2 színt használhatunk a 16-os palettából. Ezt a videovezérlő chip (VIC) úgy kezeli, hogy egy memóriaterületről felolvasott bitmintázat alapján előtér (1) vagy háttér (0) színt jelenít meg. Az, hogy ez éppen melyik 2 színt jelenti, egy másik, ún. színmemóriából olvassa fel. Lássuk, hogyan tudjuk ezt assembly-ben használni:

```
LDA #%00111011 ; hires felbontás bekapcsolása:
STA $D011 ; bináris 00111011-et töltünk a D011 címre
```

A \$D011-es cím (53265) a VIC 17. vezérlőregisztere, melynek különböző bit-jei a következőket jelentik:

- 0-2. bit a képernyő Y irányú eltolási tényezője
- 3. bit 0: 24 soros üzemmód, 1: 25 soros üzemmód
- 4. bit 0: képernyő kikapcsolva, 1: képernyő bekapcsolva
- 5. bit 0: karakteres üzemmód, 1: bittérképes üzemmód
- 6. bit 0: normál üzemmód, 1: bővített színes üzemmód
- 7. bit raszter regiszter 9. bitje

Az eltolással majd egy későbbi cikkünkben foglalkozunk, ott lesz szerepe a 24/25 soros üzem-

módnak is, egyelőre elégedjünk meg azzal, hogy alapállapotban ennek értéke 3 (binárisan: 011). A képernyő kikapcsolásával elérhetjük, hogy a programunk gyorsabban fusson le, ugyanis ilyenkor a VIC nem terheli a rendszert. A hires (bittérképes) üzemmód önmagáért beszél, míg a bővített színes üzemmódnak karakteres módban vehetjük hasznát. Az utolsó bit a \$D012 vezérlőregiszter kiegészítése; ezek együttesen 9 biten mutatják, hogy a képernyő rajzolása (elektronsugár) éppen hányadik pixelsorban tart (másodpercenként 50-szer "végigpörög" ez a számláló). Ezek után tudatnunk kell a VIC-cel, hogy milyen memóriacímen kezdődik a bitmintázat (továbbiakban bitmap) és a színmemória (screen). Ezt a \$d018-as címen (53272) tudjuk megadni a következők szerint:

érték	screen
0000xxxx	\$0000-\$03FF
0001xxxx	\$0400-\$07FF
0010xxxx	\$0800-\$0BFF
0011xxxx	\$0C00-\$0FFF
0100xxxx	\$1000-\$13FF
0101xxxx	\$1400-\$17FF
0110xxxx	\$1800-\$1BFF
0111xxxx	\$1C00-\$1FFF
1000xxxx	\$2000-\$23FF
1001xxxx	\$2400-\$27FF
1010xxxx	\$2800-\$2BFF
1011xxxx	\$2C00-\$2FFF
1100xxxx	\$3000-\$33FF
1101xxxx	\$3400-\$37FF
1110xxxx	\$3800-\$3BFF
1111xxxx	\$3C00-\$3FFF

érték	bitmap
xxxx0xxx	\$0000-\$1FFF
xxxx1xxx	\$2000-\$3FFF

A megadott bitminázatot a \$D018 regiszterbe töltve a screen és bitmap a beállított memóriahelynek megfelelően jelenik meg. Pl.

```
LDA #%00011000 ; a bitmap $2000-tól, a screen
STA $D018 ; pedig $0400-tól kezdődik
```

A táblázatból is látszik, hogy csak az első 16Kb-tal foglalkozunk (\$0000-\$3fff). Ez azért van így, mert a videovezérlő a 64Kb memóriából egyszerre csak egy 16Kb-os "születet" képes kezelni; ebben kell lennie minden grafikát érintő adatnak (bitmap, színmemória, sprite adatok, karakterkészlet, stb). A 64Kb-os memória 4 ilyen szüretre bontható, melyek között a \$DD00 (56576) címen található CIA (Complex Interface Adapter, I/O műveletekért



felelős) regiszter 0. és 1. bitjének segítségével tudunk váltogatni. Ennek a regiszternek az egyik tulajdonsága, hogy mielőtt írni akarnánk (STA cím), a megfelelő biteket OUTPUT-ra kell konfigurálni a \$DD02 címen:

```
LDA $DD02 ; az irányregiszter utolsó 2
; bitjét 1-re állítjuk így a
; $DD00 regiszter utolsó 2
; biteje OUTPUT lesz
```

```
ORA #$03
STA $DD02
```

```
LDA $DD00 ; betöltjük a $DD00 regiszter
; jelenlegi értékét
```

```
AND #%11111000 ; nullázzuk az utolsó 2 bitet
ORA #%000000xx ; módosítjuk a kívánt értékre
; (xx -> 00, 01, 10, 11)
```

```
STA $DD00 ; majd visszaírjuk
```

Az XX helyére írt bitek állása szerint a kiválasztott szüret a következőképp alakul:

00	\$C000-\$FFFF
01	\$8000-\$BFFF
10	\$4000-\$7FFF
11	\$0000-\$3FFF

Alapállapotban a \$0000-\$3FFF memóriaszüret aktív. Ennek és a \$8000-tól kezdődő szüretnek van még egy, néha elég bosszantó tulajdonsága, miszerint a VIC itt \$1000 és \$1FFF (illetve \$9000-\$9FFF) között nem a memóriát látja, hanem a ROM-ban tárolt karakterkészletet. Pl. ha a bitmap-ot \$0000-tól kezdődőnek állítjuk be (LDA #%00010000 / STA \$D018), akkor a bittérképes üzemmódba kapcsolva (LDA #%00111011 / STA \$D011) a képernyő második felében nem a \$1000-tól kezdődő memóriát látjuk a képernyőn, hanem a ROM-ban tárolt karaktereket. Figyeljünk oda, hogy ide se bitmap-ot, se színmemóriát ne tervezzünk!

Most, hogy mindent be tudunk állítani, jó lenne valamin kipróbálni újonnan szerzett tapasztalatunkat! A következőkben egy Art Studio 1.1-ben készült rajzunkat fogjuk ezek alapján megjeleníteni. A rajzprogramban elkészített képünket mentsük lemezre, majd töltsük be az assembler-t! Lépjünk ki BASIC-be amennyiben elindítottuk volna és töltsük be a lementett képet. (LOAD'kep",8,1 A parancs végén az 1 fontos, különben a kép a BASIC memória elejére töltődik, és nem \$2000-re...) Most a memóriában \$2000-tól a bitmap helyezkedik el, majd rögtön utána \$3F40-tól a screen adatok. Ezek alapján a megjelenítőprogramunk:

* = \$1000

```
LDA $DD02 ; memóriaszüret beállítása
ORA #$03
STA $DD02
LDA $DD00
AND #%11111000
ORA #%00000011
STA $DD00
```

```
COPY LDA #$00 ; screen adatok másolása
LDA $3F40,X
STA $0400,x
LDA $4040,X
STA $0500,X
LDA $4140,X
STA $0600,X
LDA $4240,X
STA $0700,X
INX
BNE COPY
```

```
LDA #%00011000 ; bitmap es screen
; beállítása
```

```
STA $D018
```

```
LDA #%00111011 ; hires felbontás
; bekapcsolása
```

```
STA $D011
```

```
JMP *
```

Ugye, nem is volt olyan nehéz? Legközelebb tovább vesézzük a grafikus lehetőségeket, addig is jó szórakozást!

poison



Ez egy jó kis tesztkép lesz... (Art Studio 1.1)

Az itt leközölt megrendelőlap segítségével lehet a C64audio.com-ról különböző audio CD-eket rendelni, mint amilyenek pl. a Back In Time sorozat tagjai, vagy éppen Reyn Nexus 6581-c. A pontos listáért keresd fel az oldalt!

C64Audio.com

US Dollar Order Form

High Technology Publishing Ltd. PO Box 260 Bromley Kent ENGLAND BR2 0ZG

<http://www.c64audio.com>

Date of Order

D	D	M	M	Y	Y
---	---	---	---	---	---

C64Audio.com is a trading name of High Technology Publishing Ltd (Registered Company 3203145)

Registered Office: Sussex House, 8-10 Homesdale Road, Bromley, Kent, BR2 9LZ

Please write your address here

HOUSE NAME / NUMBER

STREET

TOWN

STATE

ZIPCODE

C64Audio.com US order form

CAT. REF NO.	ITEM DESCRIPTION:	QTY:	PRICE:
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			

Please make checks payable to "High Technology Publishing Ltd." and send to PO Box 260, Bromley, Kent, BR2 0ZG, United Kingdom

SUB TOTAL:

POSTAGE (\$2.00 per CD)

ORDER TOTAL:

CHEQUE / POSTAL ORDER MADE PAYABLE TO HIGH TECHNOLOGY PUBLISHING LTD FOR THE FOLLOWING AMOUNT:

Cover by Poison/Singular

PARENTAL ADVISORY REQUIRED



PRÁVNO

GÉNEZ

THE GREATEST
ATTACK
AGAINST YOUR
MIND
BEGINS NOW...



SOCI (KAÁTÁR ZSOLT) - SZILIGET / 8264 / HÖVIRÁG U. 55.
 POISON (OSZTÁLD BALÁZS) - AAKA / 8448 / BAKONY U. 33.
 CARGO (GUSZTAVÁN GÁBOR) - AAKA / 8448 / SOMLÓ U. 31.
 / HUNGARY /

Test it, have fun and vote for us!
 ... and contact us too:

SINGULAR
 POISON/SGR

All this kicked by