

BORÍTÓ HELYE

3-4
5-6
7
8-11
12-16

17
18
19
19
20
21

22-23
24
24
25
26
27
27

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

TARTALOM

Back In Time 2 - Chriss újra nagyot alkotott
64HDD - az új rabszolga
IDE64 hírek
Hardware: Lightpen sajátkezüleg
Mi mennyibe kerül? - kis piaci körséta
Megszólal a C64 - pár szó a digitális hangokról

Scene

Árok Party - egy élménydús nyár
a Commodore tudás vetélkedő kérdései
HVSC sarok
Tragacsderbi - egy más szemlélet
Demológia
Partyradar
Levelesláda

Sziasztok!

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

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

PSN

FIGYELEM!

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

Commie Inside 6 - 2000/3. szám

Az Ajkai Commodore 64 Klub magazinja

kiadja: Singular Crew & Magic 6 Drunken
felelős kiadó: az nincsen, mé', kell?

borító: Cyclone/Crest
(Symposium Mekka 2000, 1. hely)
design & összehányás: Poison

további készítő:

Leon&West - játék oldalak
Soci - programozás, IDE64
TGM - konzol részleg
Cargo - scene, musax, posta
Gary, Victory - leírások

elérhetőség:

Commodore 64 Fan Club
8448, Ajka, Bakony u. 33.

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

poison@c64.rulez.org

[Party Radar]

ZOO

(2000. November első heteiben, Finnország)

Sajnos az időponton kívül nem tudunk további infókkal szolgálni, de nagy valószínűséggel elegendő meglesni a tavalyi invitációt, illetve kontaktolni valamelyik szervezőt. (temp_damage@hotmail.com, galactus@mail.com) Ez egy csak C64 találkozó.

X 2000 - The Reunion

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

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

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

The Party 10 - Back to the Roots

(2000. December 27-29., Aars, Dánia)

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

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



ejtsd: szí-méil

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

Rovatvezető: Cargo/Singular Crew
cargo@c64.rulez.org

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

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

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

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

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

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

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

Egy magazin ára 200 HUF+50 a postaköltség. Azt hiszem, nem egy hatalmas ár, amelle, hogy a magazin persze szabadon terjeszthető, sőt! Kérjük, amennyiben van rá lehetőség, te is segíts terjeszteni! Szeretnénk elérni, hogy minden szám forrása elérhető legyen a c64.rulez.org/CI oldalon. Remélem mire ez a szám megjelenik, már problémamentesen működik ez az oldal is. :)

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





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

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

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

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

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

demonstrálnak több színben is.

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

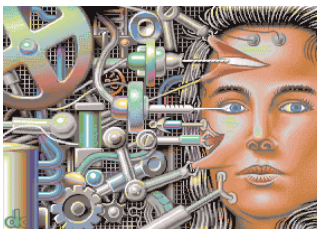
A következő partot még egyszer láthatjuk majd a demo második oldalán, csak más texturával. De hogy minek is kell a textúra? Hát mert ez egy több mint állat egészképernyős zoomer. Talán majd a következő Crest-Oxyron demóban forogni is fog! :) Aztán egy újabb nagyon dögös plazma után láthatunk egy ismételt multi partot (egyébként nagyfelbontásos effektek, 4x4, 8x8, dithes trükkök egyáltalán nin-csenek a demóban), amelyben egy nagyon gyönyörű interferenciát láthatunk, és még csak most vagyunk a felénél. Természetesen a Turn Disk parton is lehet min bámulni.

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

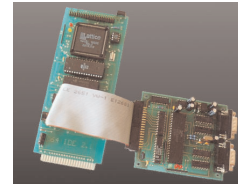
A második oldal első padlórákuldése egy kóladoboz forgató, ami a dobozt mozgatja egy kicsit, majd torzítja Y irányban, és végül megdolgozza egy kis FLD-vel. Ez már több, mint profi! Majd a jól ismert multi zoomer-t tekinthetjük meg más texturával. A vége előtt persze még tartogatnak egy kis kódtanfolyamot.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

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

Cargo



HÍREK



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

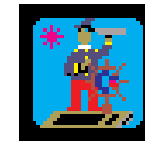
<http://www.come.to/ide64>
<http://c64.rulez.org/singular/ide64warez>



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

legújabb példaprogramokkal akár audio cd lejátszására is lehetőségünk van! (mindezt BASIC-ből, azért ez nem rossz!) A készítő távlati célja egy expansion-port-os összeköttetés a PC felé, amin keresztül egy "kicsit" gyorsabb processzort lehetne emulálni. (az SCPU-nál akár 2x gyorsabban is!) Megjegyeznénk azt is, hogy a Wolfgang Moser 1581 Copy nevű programja segítségével a PC kismeghajtóját CBM 1581-es lemezek írására/olvasására is használhatjuk!

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

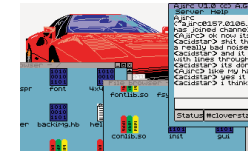


A legutóbbi számban hibásan jelent meg az új Star Commander verziószáma. A jelenleg elérhető legfrissebb kiadás a v0.82.55 béta, amely végre újra rendesen kezeli a 35-nél több track-et használó lemezeket.

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

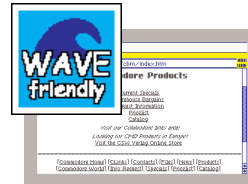
Egy, a július végi Flag partyn tartott beszélgetés eredménye képpen megegyezés született, miszerint a NEWCOMER című játék megjelenése után készül egy IDE64 CD-s verzió is. A korong tartalmaz majd egy új indítófóliát és az eredeti lemezek image (D64) verzióit (így az más gépeken is játszható marad emulátor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

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



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

<http://sweetcherrie.com/jol264>



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

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



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

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



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

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

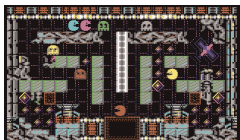
Újabb fejlődési határközhöz ért az André Fachat építette Gecko nevet viselő számítógép. Ez egy 6502-es processzorral fejlesztett gép, illetve

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

<http://www.6502.org>

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

<ftp.exitlight.com/novaterm/>



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

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



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



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



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

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

EtherCart PROJECT

A hálózati programok nem éppen a leglátványosabb részét képzik a C64 szoftver repertoárjának. De ennek hamarosan vége! Ether Cart Project néven amerikai fiatalok olyan teljes nyitott fejlesztésbe kezdtek, amely végre utat nyithat a hálózati problémák orvoslása felé. A Crystal 8900A ethernet chip alapú TCP/IP vezérlő kártyájuk és az ahhoz írt szoftverek teljesen ingyenesen elérhetőek bárki számára az interneten. A rengeteg funkció ellátása közül csak a számomra legkedvesebbet emelném ki: RFC0002 Multiplayer Games, azaz többjátékost támogató játékok. Érdekesen hangzik, nem?

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

HVSC

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

<http://c64audio.com>

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

poison

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

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

Tragacsderbi (gondolatok egy partyrol...másképp)

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

hogy a lehető legtöbbet hozzák ki az olyan, már csak megszállottak által használt klasszikus kisgépekből, amelyek technikailag akár ezer-szer „kevesebbek”, mint a mai legegyszerűbb masinák”. Ez az idézet nagyjából tükrözi a cikket. Aki elolvassa, az azt hiszi, hogy egy-egy ilyen találkozón csak C64 és Spectrum örültek jönnék össze. Ez tényleg így lenne szép, de sajnos az „egyszerű masinák” (a scenefogalom megfontói) jóval nagyobb létszámban vannak jelen. A cikk ezen része mellé persze beraktak egy truecolor Danny grafikát... hmmm... Na mindegy, gondoltam, végül is nem is baj, ha az emberek az „igaz” dolgokat látják a scene-ben, és nem a fos-pumpákat, de ekkor jött a cikk második része! A szép körmondatok (kb. 6 sor mindegyik) már tényleg a partyról szóltak. Első pár sorában Tomcat megdicsőül (a srác biztosan Tomcat haverja), aztán megpróbálja érekelteni a cikk írója a tudatlan olvasóval, hogy milyen is egy mai demo: "Az ezredvégi tánczenék legprogresszívebb irányzatához tartozó ritmusokra számítógépes trükkökkel komponáltak az alkotók sajátos - az akció- és sci-fi filmekből ismert labirintusbeli utazás képeit vegyítve, profin kivitelezett - filmetűdöt." Ez is egy érdekes (és legalább olyan hosszú) mondat. Érdemes elgondolkodni rajta! Az igazi party-látogatók persze tudják, hogy - sajnos - egyre inkább ez jellemző a

PC-orientált demonstrációkra: 3D, és semmi más valami örült tempójú technozenére... Mindenesetre érdeklődve olvastam tovább a cikket. Több embert is megszólaltattak a továbbiakban, közöttük egy "Paksról érkezett, hosszú hajával, kockás flaneling-jével (hányó-ing!!!), kitérdelt farmerjével tipikus reálértelmiséginek látszó résztvevőt". Ezen a kevl meghatározáson csak egy napig röhögtem. A "reálértelmiségi" tájékoztatása szerint az átlagéletkor 16 volt. Igeeeen? Akkor innentől fogva az M6D nyugdíjasjeggyel megy minden partyra, ok?! Hehe. Szerény véleményem szerint 21 felett volt az

átlagéletkor, csak szegény gyerek a három 16 éves ovitársán kívül nem ismert senkit, és különben is életében először volt partyn. (oda is hogyan keveredhetett?) Aztán jött a cikk következő része, amiben a cikk írója bemutatta a hogyan csináljunk bolhából elefántot című fortylát: a partyn fellelhető 2 db quake-mánias seggről van szó. Tamás barátunk szerint a rendezők kitepték a falból a csatalkozóikat. Igaz, hogy én ekkor nem voltam a legjobb állapotban (gondoljon ki, mit akar), de arra határozottan emléxem, hogy ilyesmi nem

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

[PSN]



COMMODORE-TUDÁS VETÉLKEDŐ

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

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

„...az igazi scenerek kisfröccsön és kiflin élnek...”

Street Rod

(California Dreams - 1989)

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

A játék kezelése

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

A programról

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

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

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

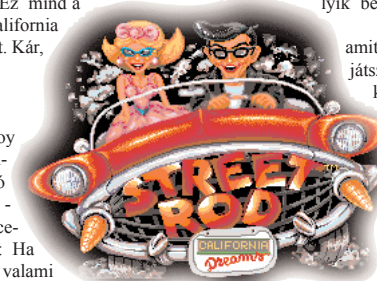
Kicsit jobbra a polcon van egy rádió, amit be is lehet kapcsolni! Ha huzamosabb ideig játszol és nem tudod mitől vagy ideges, talán kapszold ki... :) Az óra alatt az íróasztalon (vagy műhelyasztalon) a fehér papír megmutatja az autók paramétereit. A kocsi lökhárítóitól lefelé felszerelhetjük potom 15\$/darabért,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

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

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

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

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



[<http://singularcrew.hu>]* - COMMODORE 64 ONLY

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

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

Tipp

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

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

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

Gary/TRD
(képek az Amiga verzióból)

kezdte el csillogtatni dobosi vénáját. Innentől kezdve már nekem is lecsökkent a vérszintem az alkoholomban, úgyhogy csak emlékfoszlányok maradtak meg. Nyugágy, bukósisak megint, didik tömkelege, VIRcsikizés.

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

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

Ennyi jutott most hirtelen eszünkbe. Ha valami lényegeset kihagytunk volna, akkor azt írjátok meg, aztán leközzöljük a levdobozban, ok? Én életemben nem éreztem magam még ilyen jól, mint ezen a bulin. Ezért közli mindenkinek, és gyertek el jövőre is! Ismétlünk...

Poison & Cargo

SINGULARCREW.HU

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



ÁROK PARTY 2000

...ha zajt akartok...

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

Valamikor tavasszal jött még az ötlet, hogy megint kel-lene Árok Party-t csinálni. Mivel Soci mostanában elég elfoglalt, az invitet én (Poison) kódoltam meg keserves kínok között...de azért ment...megy még?! Jahhh. A nagy kérdés az volt, hogy hova is menjünk? Mert nem lehet ám bárho-va vinni a díszes társaságot, hátha szembek-erülünk valami kisbsebségi kosárlabdacsap-attal. A tervezett helyszínt ezért inkább egy kellemes, nyugodt kis hétvégi házban deklaráltuk. Persze ennek is meg volt az oka...(pincekulcs a zsebben) És közelgett a nagy nap! Hírdettünk orba-szájba: Commie Inside, WEB, emailok és levelek tömkelege, invitáció-note, stb. ...és már csak egy hét volt hátra (kb.) amikor is bebaszott az első gebasz. (baszics?!). Nem túl jelentős, szinte semmiség: a helyszín el lett tolva 5 kilo-méterrel arrébb. Le a hegyen, át a patakon, át a falun, az üveghegyeken túl. Úgy tűnt még az erre-arra tábla sem segíthet (Ugye Tatabánya gyöngyei?) Szóval még az utolsó percekben is futkoztunk, hogy mindenki a megfelelő helyre jöjjön. A civilizációtól távoli pince helyett tehát helyet kaptunk Bakonygyepes kellős közepén...minden kedves szomszéd nagy öröme! Pénteken már álltak a sátrak, néhány gép begomra készen díszelgett a garázsban, és megérkezett az első delikvens is: SOCI!!! Yeah. Leakasztottam a teljes kannát :-). Nekiallunk izzítani a szinte jegesre fagyott tápokat, aztán megkezdődött az invázió!

Még pénteken megérkezett a csapat nagy része: Lion, Edhellon, (hozták a szent Singular-vaszlót!) Oriza Virnyák Sándor (haveroknak csak Sanyi, a ló), Marcellék (ha nem pénteken jöttetek, akkor sorry, de ez a nap elég homályos nekem), meg a szokásos ajkai banda: Lejon, Wezt, Bezdz, Pizsta Gomez, etc. etc. (ők is ott voltak?!). Cargo rögtön tesztelte is O.V.S. MZ-jét, és sikeresen letörte róla a visszapillantót tükröt. (le akart parkolni) Hála Marci barátunknak, a bendönket is

megtölthettük mindjárt egy kis borral jól átítatott bogrács-gulyással. Eközben az udvaron megkezdődött a nagy hagyományoknak örvendő, „add vissza a pálinkásüveg-et” című népi-fogócska. Itt egyesek komoly probléma-kkal küzdöttek, és nem bírták felfogni, hogy én bizony elcseréltem a konyakmeggyemet a vegyes páleszra. (Cargo szerint itt már lefagytam, de ez nem igaz...az még legalább 5 perc múlva volt) Szal' ezek után a LEON jól bebaszott. Igen, a Leon! Igen Éva néni! Nem a Poison, hiába is dumál a gyerek... folytassuk csak... a LEON megfogott engem, két kézzel, erőszakoskodva, és egy devizsonnal a kezében kiráncigált a játszótérre. Mai napig sem értem miért?! Állítólag (hüha, ez már egy kisebb rege) itt hűsvéti népszokást gyakoroltunk a nálunk lévő nedűvel (locsolkodtunk). Na ez biztos nem igaz, mert erre nem emléxem! ...de hát hagyjuk rájuk. Na és akkor a LEON...igen, a LEON!!!! ...beráncigált a bozótba ...mi van?! ...az udvarba, ahol a betonon összeakadt a lába. NEM AZ ENYÉM!!! ...ezért már vérnek kellett folynia. Magával rántott, én pedig mint egy magatehetetlen tuskó repültem vele. A devizson eltört. Ennél sokkal nagyobb baj, hogy tele volt előtte borral! (Leon, te pazarolsz?!). Némi karcolással megúsztuk (már aki, ugye Leon?!). A lelkes közönségünk (fél falu) jól szórakozott a látot-takon... így utólag elárulom, hogy lehet, hogy bennem is volt ám valami kis alkohol (1-2 kisfröccs max.).

Innentől már sajnos muszáj nekem (Cargo) mesélnem a történeteket, mert Poison szép lassan nyugovóra tért (volna) egy sátor fedezékében. De először a gyomra, majd később Oriza új nem hagyta aludni. Ekkortájt kellett Füvesi úrékat elmenekíteni az ajkarendeki magány-ból. Mire visszatértünk, addira PSN meg a többiek egy kicsit illuminálódtak. Füvesiék sikeresen felállították a félszemélyes sátrukat, majd belevetették magukat az életbe! Egyszer csak VIRke ragadott magával azzal a kérdéssel, hogy merre van PSN? Meg is leltük szegény embert, amint vigyorgó, vinnyogó ábrázattal mászott elő egy sátorból, amit kicsit összepiszkított. :) Na persze a VIR rögvést végighemperedett benne, mert ha már egyszer nincs váltója, legalább látszódjon a feeling! Az ezután Oszi (értsd: PSN) ül a füben játékok felettébb élvezte a résztvevők több mint fele. (Lesz még jövőre! Kaptok a fasztokra! - Poison) Talán még a mai napig sem felejtette el az ADD IDE A DIDIT kezdetű rigmust. A legjobb talált az add, amikor PSN egy bukósícsak alá menekülve próbált nyugalmat találni, de a VIR a fején

Raid on Bungeling Bay

© 1984 Broderbund, Will Wright



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

A történet röviden

A Bungeling birodalom a háborúja folytatására készül, mehozzá úgy, hogy létrehozta a legyőzhetetlen fegyvert, egy harci gépezetet, amely átveszi az irányítást a teljes bolygó felett. A háborús gépezet a szigeteken szóródik szét, és te vagy az a képzett pilóta, akinek feladata ezek elpusztítása azáltal, hogy felderítet és megsemmisítet a szigeteken szétszór színes, L alakú füst-felhőt eregető 6 gyárépületet.

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

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

Az irányítás

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

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

A képernyő

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

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

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

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

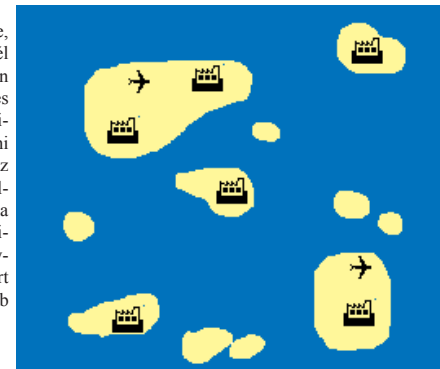
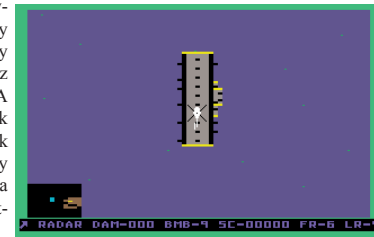
Fegyverek

Mint már említettük két féle fegyver van.

- BOMBA – mindent elpusztíthat sz vele, kivéve a repülőgépeket. Nincs belőle végtelen mennyiség, és ilyen kell a

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

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



Ellenfelek

- Tankok és hajók
- Gyengén sebeznek, és sokat állítanak elő belőlük a gyárak. A hajók „szinkódolva” vannak ellátó üze-meikhez.
- Léghajó ágyúk
- Nagyokat sebeznek, és amikor már kevesebb mint 3 gyár áll, akkor már hőkövető rakétát lönek.
- Repülő és radarok
- A repülő nagyokat sebeznek, és a radarok segítenek megtalálni nekik, hol is vagyunk.
- Csatahajó

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

Egyebek

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

Victory

NEWCOMER

(5. rész)

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

- Köszönöm, hogy kiszabadítottad kis barátnőmet. Ne szerénykedj, fogadd el az ajándékomat, a faliszekrénybe megtalálod.

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

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

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

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

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

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

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

- Sheilának nem lenni jelvény.

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

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

- Szeretnék egy kicsit repülni - mondtam.

- Senmmi gond - válaszolta Sancho.

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

- Jó volt? - kérdezte a spanyol.

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

- Kellet neked kipróbálnod - mondta Sheila.

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

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

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

- Helyes, úgyis utálok Rene nyálas francia pófáját - heveskedett Hans.

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

Sajnos nem tudtuk kibetűzni, mint annyira olvashatatlan volt.

- Vigyázzatok, majd én megnézem! - mondta Sheila.

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

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

Nem értem, de ez van ideírva - zárta le Sheila a monológját. Nekem viszont beugrott valami. Mintha ezt a Lhaneaia nevet mondták volna a vadásztáborban, mikor először ott jártunk és az alatt a furcsa szobor alatt is egy 'L' betűt láttam. Szóval Lhaneaia valami isten lehet, és őt tisztelik a táborban élők. Befejjezve az elmélkedést, kimentünk az utcára, ahol a sarkon túl megpillantottam a járóroket. Megkérdeztem társaimat:

- Mit gondoltok,el tudnánk bánni a járórokkal?

- Biztosan - mosolygott Sarah, és betöltötte ingamját.

- Próba-szerencse - mondta Hans.

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

Digitális hanglejátszás C64-en

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

A C64 alapvetően nem lett felkészítve az előbb említett problémákra. A hangért felelős SID chip valójában csak pár hullámmórárt képes kezelni egy ADSR görbével burkolva, mindezt 3 egymástól független csatornán. Ez bőségesen elég hangeffektusokhoz és kisebb instrumentális zenékhez, de az úgy-nevezett sample alapú hangfeldolgozás már nem kezelhető vele tökéletesen. Mit is értünk egy sample (mintavételezés) alatt? Míg a SID szintetizátora számára egy hang előállításakor megadtuk a hullámmórárt (háromszög-, fűrész-, négyyszögjel, fehérzaj), a megszólaltatott hang frekvenciáját, hangerejét és burkológörbéjét, addig egy digitális hang előállításához sokkal több adatra van szükség. Az ábra mutatja a különbséget. Ez utóbbi persze több lehetőséget kínál! A 80-as évek elején tömegesen jelentek (főleg scenerek körében) az olyan programok, amelyek 4 bites hangminták lejátszására voltak képesek. Ezt a SID hangerő regiszterének (SD418) az állítgatásával tehetjük meg. A 4 bites korlát a hangerő 16 fokozatú állíthatóságából következik (a regiszter első 4 bitje). A lejátszható minták elég gyenge minőségének ez egy nagy korlátja, elég ha csak azt vesszük figyelembe, hogy egy audio CD 16 bites mintákat tartalmaz! A ma is fejlesztés alatt álló amigame MOD file-ok lejátszására képesMOD-player64-hez tervezik egy ún. PWM technikát használó rutin elkészítését, ami 8 bites hangminták lejátszására lesz alkalmas. A Pulse Width Modulation technikát a SID négyyszögjel kitöltési tényezőjével generálhatjuk (SD402, SD403, SD409, SD40A, SD410, SD411). Ez elméletileg akár 12 bites lejátszásra is lehetőséget nyújt, de sajnos nagyon erős magasszűrést kell bekapcsolni a fellépő sípoló hang miatt és rendkívül pontos időzítésekre is szükség van. (Itt jegyeznénk meg, hogy SCPU-n azért még érdemes lenne ezzel próbálkozni!) A ma legjobbnak számító minőséget a 4 bites minták egy továbbfejlesztése jelentheti, ezt Soci ismerteti is pár szóban:

A hangerőregiszter legmagasabb bitje lehetőséget biztosít a 3. csatorna lekapcsolására, itt ezt használjuk ki. Mind a 3 csatornát négyyszögjelre állítjuk, maximális kitöltési tényezővel. Az első két csatornánál a tartást az ADSR-ben 15-re állítjuk, míg a harmadikban 2-re. Ennek az az értelme, hogy a szokásos 16 hangerőfokozat közé közbülső fokozatokat tudunk iktatni a 3. csatorna engedélyezésével/tiltásával. Pl. 7-es hangerő után engedélyezzük, akkor ~7.5-esz, ezután a 8-nál ismét leltitjük, 8.5-nél engedélyezzük, és így tovább... Mérések alapján ez a módszer csak "középen" lineáris, a két szélsőérték közelében már nem. Ez nem zavaró, mert azért mégiscsak jobb lesz a minőség, mint a 4 bites esetben. 5 bites mintát úgy kell lejátszani, hogy a felső 4 bitet a SD418 hangerőbitjeibe írjuk, a legalsó bitet pedig invertálva a SD418 3. csatornát leltitő bitjébe írjuk. (Az invertálásra azért van szükség, mert nem engedélyező az a leltitő bit :))

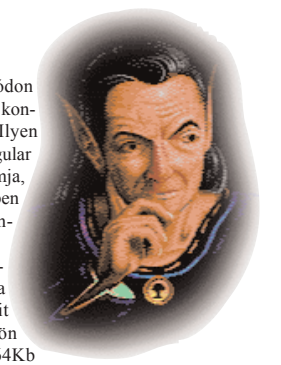
Digitálizálás: A mintavételezést többféle módon megoldhatjuk. Számítógépünkhöz több fajta digitalizáló kártya is beszerezhető (userport-ra vagy joyport-ra csatlakoztatható), építhetünk magunk is egy analóg-digitál konvertert, amit a számítógép valamely bővítiportjához csatlakoztathatunk, de ezt a feladatot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

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

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

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

Poison & Soci



MI - MENNYIBE KERÜL?!

Creative Micro Designs, Inc.

Hardware:

Commodore 64	\$89
Commodore 64 (+Jiffy DOS)	\$99
Commodore 64C	\$139
Commodore 64C (+Jiffy DOS)	\$169
SX64 (+Jiffy DOS)	\$299
1541	\$89
1541 (+Jiffy DOS)	\$119
1541-II	\$99
1541-II (+Jiffy DOS)	\$109
1571 (+Jiffy DOS)	\$119
FD2000 (800Kb, 1.6 Mb)	\$179
CMD HD (1Gb)	\$539
CMD HD (2Gb)	\$649
RAMLink	
(RTC, RAMCard, 0Mb)	\$218

A RAMLink-hez szükséges memóriaegységeket (30 pin, SIMM) itthon jóval olcsóbban be lehet szerezni, úgyhogy azt nem is írjuk...

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

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

Software:

Novaterm 9.6	\$29,95
PowerC	\$19
Pascal 64	\$17
Big Blue Reader	\$39
GEOS64 v2	\$44
GEOS128 v2	\$49
GoDot Image Processing	\$34,95

A cég honlapján további hardware, alkatrész, illetve felhasználói, játéok és oktató software ajánlatok találhatók.

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

New Wave Computers Bt.

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

newwave@matavnet.hu
(Mosonmagyaróvár)

GO64 Shop

Audio CDk:

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

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

Hardware:

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

Software:

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

+postázási költségek

További ajánlatok a GO64 homepage-en találhatóak.

<http://go64.c64.org>

Josef Soucek - IDE64 fejlesztés

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

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

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

Joe Forster - X1541 kábelek

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

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

HardSID

HardSID SID nélkül	\$89
HardSID	\$119

<http://www.hardsid.com>

- Hol a jelvény? - kérdezték a járőrök egyből.

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

- Mindenki megvan? - kérdeztem.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

- Jobb anyagok lenni rockereknek!!

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

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

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

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

jónépet, de Hans hirtelen összeesett. Mno go Sarah és Sheila megállapították, hogy Hans egy kicsit sokat ivott. - Na ne mondjátok, erre már az ital-szágból lehetne következtetni - mondtam. - Ha. Mitgondolsz Neil mi miből jöttünk rá?? - felelte kis kaján mosollyal Sheila. Lelépve innen Guido fegyver-

boltjában leültették Hansot, és amíg a szerencsétlen józanodott, én faggatózádsba kezdtem a tulajjal.

- Mit tudsz Wilderről??

- Igen fura ember, semmit sem lehet kihúzni belőle, még harapó-fogóval sem!

- És fegyverkereskedő révén tudsz fejleszteni?

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

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

- A francba Hans! Miért vagy te ilyen disznó? - förmedt rá Sarah. - Én megérteni! - kelt védelmére Hansnak Mno go.

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

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

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

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

-Igen, ő nagyon furcsa ember.

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

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

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



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

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

- Akkor meg nyitni ki kilincsel nem? - sürgetett fekete csapattársam. Az ajtó mögül egy hang szólalt meg:

- Ki vagy?

Erre a kérdésre csakis egy lehet a válasz:

- Ivanov vagyok.

- Áhh! Te vagy az? Gyere be.

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

- Te...te nem ivanov vagy!

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

- Most aztán nagy pácnban vagy! Nem igaz?

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

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

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

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

- Mit gondoltatok, a pénzemet itt tartom?

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

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

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

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

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

- Mi járatban? - kérdezte az ismeretlen.

- Jövevény vagyok - feleltem kicsit gyerekes bizonytalansággal.

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

- A tetvesek! - ordította.

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

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

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

- pontosan Ron.

Kezdtém unni a tévotaságot, és Sarah-val megsoroztuk a két gaztevőt. Akik el is hulltak kemény ölom csapásainktól. A kis helyiségben egy lelakotól széfre leltünk, amit sikerrel nyitott ki állkulcsom. A trezor mögött 10000 kredit rejtőzött, amit egyből zsebre vágtam. Nomeg egy összegörgetett kis papiros, amin egy térkép volt. Megszemlélve rádöbbsentünk, hogy ez a szigetet



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

- Ez Darren Perry jegyzetfüzete - (-emlékezettek,utálom a világot-) -kábszert átvenni Wildertől vasárnap, találkozó a szökével ... Lőszer, Beszélni Mr. Slime-mal a tnt-ről, felrobbantott ajtótól 5 lépés észak felé, találkozó A.-val minden nap 8-kor, reggeli... - Hmm - elgondolkodtam. Ki az a Darren Perry?

- Ki kéne deríteni, kié volt ez a füzet - mondtam bámészkodó csapatomnak. - Az a szegény ember ott a másik negyedben lehet, hogy ismeri, nem? - vetette fel Sheila. -Igen! Lehet - bólintott Sarah. Ígyhát átkeltünk a rockerekhez. A koldust megkeresve és odaadva neki az alamizsnát. Kifaggattam Darrenről is, s ő erre is kimerítő választ adott:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

IDE64 NEWS

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

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

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



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

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

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

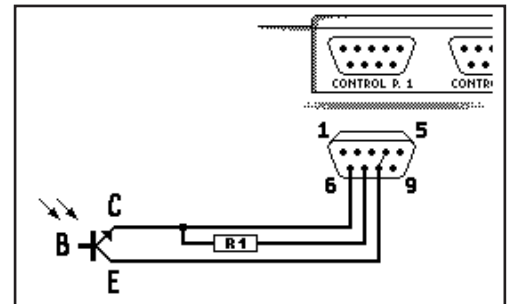
játékok most már minden gond nélkül töltenek winchester-ről vagy CD-ről.

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



is hozzá. Az aktuális x-y koordináták aVIC-II 19. és 20. regisztereiből (\$D013, \$d014) olvashatóak ki. Mint az rögtön látszik is, az x koordináta nem lesz tökéletesen pontos, mert értéke csak 0 és255 közé eshet (erre vigyázzunk), illetve érdemes több kiolvasott érték átlagával számolni, mert a képernyőfrissítésenként újairt kooordináták nem adják mindig a legpontosabb értéket vissza.

DATA/Axelerate, Poison



64HDD - az új rabszolga

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

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

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

- 8..15** a megadott egység számú meghajtó emulálva lesz, több is megadható
- +8..15 path** a meghajtóhoz rögtön hozzárendel egy könyvtárat vagy image file-t
- +SYSDIR path** a rendszerkönyvtár (az alapbeállított: C:\64HDD) ha máshova telepítettük volna WIN9X hosszú filenevek engedélyezése
- LFN** WIN9X hosszú filenevek engedélyezése
- FASTER** a töltési sebesség növelése
- FASTEST** a töltési sebesség növelése

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

Használat:

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

Amire figyeljünk:

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

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

- Tudod régebben gyakran megjelentek a fémlovagok, hófehér csillogó mezben, sokunkat lemészároltak. Ez most már egyre ritkább, de mikor az egyik egy közelharcban meghalt a fegyverét elrejtettem a nagy erdőben, a sziget középső, legészakibb részén, egy nagy sziklától három lépésreire!
- Vén hulye - súgta nekem halkán Hans.

Mikor az érdekes szinte hihetetlen, sőt érthetetlen történet leülepedett bennem egy igen megerősített ajtó elé toppantunk. Előtte egy kigyúrt izmos testű kidobó féle ember állt.
- Na mi van? - tette fel a kérdést érces hangján.

Az ajtó felett egy fém táblán ez állt: "AXEL"
Belepillantottam Darren jegyzetibe, s magamban egy kérdés fogalmazódott meg, lehet hogy a jegyzetben írt "A" egyenlő Axellal? Egyetlen módon bizonyosodhatom meg erről.
- A jelszó reggeli - vágtam oda a pöffeszkedő örnek.
- Helyes, bemehetsz - felelte ő.

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

- Hát te honnan tudod a jelszót? - kérdezte egyből rámrapakodva.
- Aki elárulta, nem más mint Darren Perry - feleltem neki.
A tag teljesen kifakadt. Üvöltve kérdezte:

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

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

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

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

Axel intett az embereinek, és hívták Mei Shaot. Amikor belépett egy sapkáját gyűrögető kis kínait láttam, akivel a raktárban beszélünk. Ő vad tekintettel a szemembe nézett, s éreztem belenéz gondolataimba, titkaimba, álmaimba. Furcsa érzés volt. A fejem zsibbadni kezdett, épp úgy, mint a telepen amikor azt a furcsa telepáciát gyakorolta rajtam, az a kopasz kis öreg. Mikor végzett odasugott valamit Axelnek, s ő emígyen szólt hozzám:
- Ok. Mi hiszünk ennek a vén kínainak. Ő azt állítja, nem te voltál.
Ezek után nagy nehezen kinyögtem a gyilkosok nevét. Axellal beszélgetni kezdem és beugrott a Marcos-Will bosszú felirat az ezredes börtönében. S talán, esetleg Axel ismerheti valamelyiket, mivel itt igen jó kapcsolatai vannak. Meg is említettem a Marcos nevet, és ő így felelt:
- Volt egy nézeteltérésük a pappal, Murdock atyával. Bezárták az

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

- Persze, miért is ne! - feleltem.

Axel még ennyit mondott:

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

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

...Marcos Juarez a nevem, a pap kimetszette a nyelvem...

Tovább faggattam a némát a papról. Kissé több ideig körmölt, s átadta az írományt.

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

számára fontos dolgokat...

- Miért, mit művelt az atya?

...Drogozott, nőtt, ivott, ami belefér, tudom ez hihetetlen, de igaz!

Úr isten, gondoltam, a fattyú mindenkit csak hitegetett, az álszent. Ennyi beszélgetés után vissza mentünk a rocker negyedbe. A raktárban lévő kínait megszólítottam, de mint mindig, megint nem szólt meg. Erre Sheilának támadt egy ötlete, mégpedig az, hogy ő talán szóra bírhatná az öreget. Sikerrel járt. Az agg nekiallított értelmetlen mondatokat zagynálva.
- Tudod régen jöttek a vibráló, fehéren csillogó, fénylő lovagok. Egy közelharcban az egyik harcos elesett. Nála volt egy furcsa fegyver, ami villámokat szórt, amit elrejtettem a nagy erdőben. Megtalálhatod, a nagy sziklától három lépésre.

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

- Köszönöm, hogy szerzed meg?

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

hasított belém a gondolat:

- A fene! Eladtunk minden hasist!

- ööö...Izé...én megtartottam egyet magamnak inségesebb időkre - mondta Hans.

- Nagyszerű! Na, add csak ide.

Úgy tűnt, már mindent elintéztünk itt, ezért kiballagtunk a rocker-negyed koszos utcáira.

folyt. köv.

A program az Alice-Software Stúdió műhelyéből származik. Tarnóczy Tamás és Paál Tamás játéka - a CoV (nyugodjék békében) szerint - 1991-ben az év kalandjátéka volt. Az egy file-os verziót a PRIDE készítette, a kazettások örömére. A lemezes verziót nem ismerem, ezért nem tudom, hogy vannak-e különbségek a kettő között.

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

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

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

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

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

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

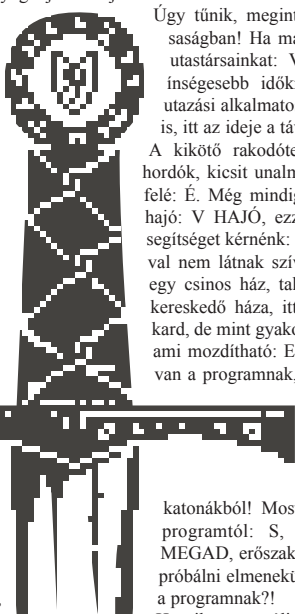
Úgy tűnik, megint az első osztályon utaztunk, jó társaságban! Ha már itt vagyunk, vegyük szemügyre az utastársainkat: V HAL, ehetetlen, akkor tegyük el inségesebb időkre: ELRAK HAL. Most lássuk az utazási alkalmatosságunkat: V HORDÓ, szűk is, bűdös is, itt az ideje a távozásnak: KI.

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

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

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

Ha sikeresen túljutottunk a perverz katonákon, akkor tovább nyugatra: NY. Itt a városka főtere, tele bűdös tócsákkal, ha megnézzük közelebbről is: V TÓCSA, akkor már nem csak a heringtől fogunk büzlenni. :) A segítség szerint, itt érdemes lenne megállni, tegyük azt: VÁR, hogy, micsoda emberek vannak errefelé, hagyományból dobálóznak, mivel fölvenni nem tudjuk - hogy fokozhatnánk a minket körülölelő illatfelhőt - ezért bosszúból juttassuk vissza a feladónak: VISSZADOB, valaki rikolt, majd visszapasszolja a cuccot. Ezzel jól elszórakozhatunk, biztosan valami korabeli labda- vagy hagyományjáték részesei, vagy fölfedezői lennénk, ha nem szorítana annyira az idő, de minden egyes dobásunk +5 erőt jelent, ami nem is rossz! Mivel mindenfelé elindulhatunk, ezért hagyatkozunk a jól bevált köz(???)mondásra: "Kutya ugat, irány nyugat". Hát, ezt eltaláltuk, soha jobbat: V SIKÁTOR, most sikátor vagy hordó??? Nézzük a temetőt: É, katonák, mit akarnak már megint: BESZÉL KATONA, "Temetném a munkát, jabadiba..." de ez nem győzi meg őket. Ha nagyon szívósak vagyunk, előbb-utóbb bejutunk, de sajnos csak lábbal előre! Inkább vissza a sikátor-hordóba: D, majd NY. Itt is egy ór, szóval tovább nyugatra nem is tudunk, be meg nem érdemes menni, legalábbis most még! Ha beszélünk az örrel: BESZÉL ÓR, kiderül, hogy a vár lakóit szigorú diétára fogták, de nem ez a természetes állapot, a malomban lehet valami gond (Talán Don Quixote tette látogatását arafelé?). Mivel az idők véges, sajnos nem tudjuk kivárni, míg éhhalált halnak, ezért más módszerrel kell próbálkoznunk, később. Akkor csoszogjunk vissza a főtérre: K, K, majd forduljunk délnek: D. Itt vagyunk az utcán egy sötét kapu előtt. Nézzünk körül az utcán:



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

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

2. szám - A Galway is God szám egy nagyon jól eltalált mix. Az elektronikus zene felhőtlen élménye. Bár a SID hangzása itt már nem annyira felfedezhető, de talán nem is ezen volt a hangsúly, hanem a zeneszerző tudásán.

Kellemesen lassú, hét és fél perc hosszú ellazulás az ismerős dallamok hullámain, amit a 4. perc utáni dallam és hangszerváltás sem bolygat meg, sőt!

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

Addig is jó zenehallgatást:



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

Az erő szélén, egy patak partján vagyunk. Akinek tetszett a kóborlás, az nyugodtan induljon valamerre, aki tovább akar jutni, az pancsolni fog: ÚSZIK (78%). Egy várkastély közelében vet minket partra a víz. Egy halász üldögél itt: V HALÁSZ. Éhes szegény. Szóljunk meg: BESZÉL HALÁSZ, most meg kaját tarhál. A macska neki sem tetszik, akkor próbáljuk a halat, ha mi nem esszük, talán ő: AD HAL HALÁSZ (81%). Ki hitte volna, hogy neki tetszeni fog, hálából visszaválthatjuk az üres üveget! Üresen nekünk nem kell, a tapasztalt kalandozók legalább megtöltik: TÖLT ÜVEG VÍZ (82%). Itt már eleget időztünk, irány délre: D.

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

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

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

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

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

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

É, É, NY, É. A főtéren vagyunk, irány a hajó a kikötőben: K. De jaj, valamit elfelejtettünk, nem szaladgálhatunk egy ilyen irattal, most már érthető, hogy miért vannak itt a katonák! Az iratot elveszik, mi pedig börtönbe kerülünk (-5 erő). Vissza az egész! Mielőtt a katonák karjaiba futnánk, rejsük el az iratunkat a klasszikus módon: VARR IRAT KABÁT (99%). Bár ezek a marconak, annyira hülyék, hogy a szemük láttára is megtehetjük. Szóval, ha megvagyunk a varrással, akkor ne felejtjük el megadni magunkat: MEGAD. Az utolsó játékuk volt ez velünk, irány keletre a kikötő: K.

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

A börtönből kijutással még adós vagyok, bár igyekeztem elkerülni, lehet, aki mégis bekerül oda. Itt lehet nézelődni, segítségért fohászkodni, falat vizsgálni, de célszerűbb: D, D, TÁGÍT NYÍLÁS, MÁSZIK NYÍLÁS, NY. A hulláegető romantikájába zuhanunk (-2 erő, ami nem is rossz 10 méteres

zuhanás után). Miután bemásztunk a nyílásba, az beomlik, ennek ellenére, ha megint bekerülünk a kaptárba, simán be tudunk mászni az eltorlaszolt járatba!

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

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

V ÚT. Van kerítés is, mivel átmászni nem lehet, nézelődjünk tovább: V KERÍTÉS, cicc-cicc, aranyos cicuska, gyere szépen a papához: LESZED MACSKA, szegényke bűdös, de hát nekünk sem lehet rózsza illatunk, hiszen heringek között utaztunk, majd a pocsolnya-fürdő. A társasága meg nem oszt, nem szoroz, a hallal is ugyan ilyen jól lehet beszélgetni! Bár, ha már ilyen szépen összejöttünk, akár ultizhatnánk is! :) Ne hagyjuk figyelmen kívül a kaput sem: V KAPU, nahát, egy tábla, vessünk erre is egy röpke pillantást: V TÁBLA, ááááááááá, hová kerülünk, te jó ég! Most már világos, hogy mit keresett a macska a kerítésen! Na húzzunk innen: D.

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

Csomó szénásszekér között botorkálva találkozunk egy paraszttal. Ami legelőször szembetűnik: V PARASZT, az az, hogy pályát tévesztett, inkább ásványkitermelő lett volna (jó, hogy nem kell vele kezet fogni!). A szekérét megnézzve: V SZEKÉR, csak megerősítést kapunk, hogy tényleg egy szekérrel van dolgunk. A városkapu: V VÁROSKAPU, sajnos zárva, ezért inkább elegyedjünk szóba a bennszülöttel:

BESZÉL PARASZT. Megtudjuk a paréj (gyk: paraszt) nagy problémáját, miszerint megállt a toronyóra, és szegényke nem tudja, hogy délelőtt, avagy reggel van-e, ráadásul ebből az okból kifolyólag nem indult el, csak toporog itt. Nézzük az órát: V ÓRA, igen, ezt a paréj is említette. Szóval a toronyban lehet a baj: V TORONY, hagyjuk is magára kis barátunkat és nézzük meg azt a tornyot: K, É.

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

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

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

keletre pedig a hulláegető bűzölög, vállalkozó szelleműek fölfedezhetik, a többieknek irány dél: D.

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

Sötét helyiség, polcokkal: V POLC (-5 erő, ki tudja mi okból, de csak az első vizsgáldáskor!). Találtunk egy képeslapot: F, V KÉPESLAP. Érdekes, talán emiatt az erőcsökkenés! A képen (nem a képeslap képén!) látunk egy lépcsőt, használjuk is: FEL. A padlás északi végén vagyunk, keletre ismét csak az északi végén leszünk, de a háttér szép szürke lesz, viszont a csigalépcsőt mellőznünk kell. Inkább délre: D, fedezzük föl a helyet, ami "négyzet alakú sötét tér". Most a templomtoronyba jutottunk, itt egy rés: V RÉŠ, egy kampó, ez még jó lehet valamire! Hoppá, a

szekeres barátunk valami megállt óráról regél, az meg uge a templomon, annak is a tornyán szokott leledezni: V ÓRA. Jól éreztük, akkor hozzuk mozgásba: FELHÚZ ÓRA (06%). Itt már semmi dolgunk, de azért keletre még érdemes elnézni: K. A temp-lom padlása csak egy rozoga ajtót rejtgete a számunkra, amin ha át akarunk sétálni: K, kiderül, hogy zárva is van. Az erőszak nem segít, talán a kulcs: NYIT AJTÓ NAGYKULCS. Ugye, Te sem

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

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

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

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

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

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

