

VIZUÁLIS SZÉPÍTÉSZET

Gondolom sokakat foglalkoztatott már a probléma, hogy valahogy szebb minőségű képet tudjon létrehozni a kisőrege, ami aztán a nagyobb gépeken használt monitorokéhoz hasonlíthatna. Ez természetesen nem mindig hardware függő (lásd pl. a Crest truecolor grafikáit a Krestology című produkciójukban!), de jelen pillanatban azon lehetőségeket szeretném sorra venni, amelyek a grafikai lehetőségeket hardwareden támogatják.

A legelterjedtebb a TV készülékek alkalmazása. A típusotól függetlenül különböző minőségű képet kaphatunk. Amennyiben támasztunk bizonyos igényeket gépünkkel szemben, ne elégedjünk meg egy Junosty-val, de túlságosan vad technikára sincsen szükség, ugyanis a C64 képességei nem fogják túlszárnyalni egy mai TV felbontóképességét! A C64 nagy elterjedtségét annak is köszönheti, hogy tartalmaz beépített TV modulátort, így a korábban nagyon drága számítógéppel használható bármilyen TV-vel az RF-csatlakozóján keresztül. Ezzel az a probléma, hogy a jel először modulálva lesz (számítógép) majd a TV-ben demodulálva, és közben a minősége folyamatosan romlik. A legtöbb mai televízió már rendelkezik VIDEO bemenettel, ami valójában megegyezik a standard kompozit-monitorok csatlakozójával. Amennyiben lehetőségünk van rá, inkább ezen keresztül csatlakoztassuk gépünket, mert így jobb minőségű képet kaphatunk!

A legjobb minőséget mindenképp monitorral érhetjük el. Gépünk rendelkezik egy DIN szabványú csatlakozóval, melyen keresztül a hétköznapi videojel mellett a LUMA és a CHROMA jel is elérhető. (itt található az

AUDIO ki/bemenet is). Itt már látszik, hogy a monitorok népes családját is minimum két részre kell osztanunk. A legelterjedtebbek a mai napig használt video-monitorok, melyek kompozit jelű képek megjelenítésére képesek. Itt megjegyzném, hogy amennyiben monochrome monitorral rendelkezünk, úgy a kép jobb minőségű, ha a LUMA jelet kötjük rá a kompozit helyett. A másik típus a LUMA/CHROMA jelet kezelni képes monitor. Mivel már a kompozit jel is ezekből lett előállítva, ezért mindenképp az ilyen monitor biztosítja a legjobb minőséget. A TV képevel összehasonlítva rögtön láthatjuk, hogy a kép sokkal kevésbé elmosódott, a pixelek közötti kontraszt élesebb és sokszor a lace felbontású képek kevésbé villóznak rajta.

Ha egy C128-cal rendelkezünk, akkor lehetőségünk van RGBI monitor használatára is, ugyanis erre a gépre már szereltek ilyen csatlakozót is. Sajnos ilyet még sosem láttam működés közben, de gondolom az Amigákhoz hasonló képet tud produkálni (amit viszont már láttam), ami viszont kifejezetten tiszta és kontrasztos kép. A standard C64-gyel rendelkezőknek is lehetőségük van ilyen RGB monitor csatlakoztatására, de ehhez meg kell építeni egy kompozit-RGB átalakítót. (A részletes kapcsolási rajz letölthető a Gangstas' Paradise-ről: <http://ftp.c64.rulez.org>)

Persze léteznek még más alternatívák is, de már most megjegyzném, hogy ezek minősége sosem lesz olyan minőségű, mint egy jó minőségű video-monitoron. Mivel manapság már szinte minden háztartásban találhatunk PC-t, ezért természetes igényként jelentkezik, hogy VGA monitorunkat valahogy a C64-hez csatlakoztassuk, hiszen "annak olyan éles a képe".

Öltes megoldásnak tűnhet az is, hogy számítógépünket egy

kompozit bemenetes videokártyán vagy TV tuneren keresztül, közvetve a PC-nk monitorjára kössük. Itt most leírnám a saját tapasztalataimat, mert magam is több ilyen kártyát láttam már működés közben, illetve nekem is van egy modulátor kártyám... Ezek a kártyák az utóbbi 1-2 évben váltak nagyon divatosá, mellyel a Pck egyik nagy hiányosságát próbálták meg kiküszöbölni a hardware gyártó cégek. Ezzel mindössze két évtizeddel maradtak el a Commodore-tól! :-). Segítségükkel kompozit (standard video) jel jeleníthető meg a monitoron (bemenet), illetve a számítógép képe megjeleníthető a TV képernyőjén (kimenet). A TV tuner kártyák általában csak bemenettel rendelkeznek, de mint a nevük is elárulja, képesek TV adás dekódolására is (ha antennát kötünk rájuk). A C64-et tehát egy ilyen bemenetre köthetjük az audio/video kimenet megfelelő RCA csatlakozója segítségével. A TV modulátor kártyára lehetőségünk van az RF kimeneten keresztül is csatlakoznunk, de mint azt már korábban leírtam, így rosszabb minőségű lesz a kép (modulálás, demodulálás). Az általam látott kártyákon nagyon éles képet lehetett produkálni, akár egy Commodore színes monitorral is fel tudná venni a versenyt, de a képernyőfrissítés sajnos hogy kívánivalót maga után. A lace módú képeket úgy jeleníti meg, hogy semmiféle vibrálás nem látszik, és a pixelek furcsán eltorzulva jelennek meg. Ez részéről akkor volt zavaró, amikor egy ilyen lace felbontású rajzprogramban kívántam rajzolni, mert nem voltak

rendesen kivehetők a kisebb képrészletek. Híres felbontás esetén, sakktablea szerű kitöltés ugyan úgy egybefolyik, mint színes TV-n. Ez igazából azon okra vezethető vissza, hogy a kompozit jel nem más, mint egy sima TV-jel, és a TV felbontása túl kicsi ahhoz, hogy a kisebb részletek jó kontrasztosan jelenhessenek meg (mint mondjuk egy VGA monitoron). Ha mégis úgy döntünk, hogy egy drága TV vagy monitor helyett ilyen kártyát vásárolunk a PC-nkbe, akkor mindenképp számoljunk ezzel (ebből talán kiderült, hogy mire lehet és mire nem lehet használni), illetve mielőtt fizetnénk érte, mindenképp próbáljuk ki, ugyanis már volt szerencsém látni olyan videokártyát, amelyik a képernyő 2 milliméteres vertikális rángással jelenítette meg a képet (Bigfoot/Breeze gépén). Ez egyrészt tönkreteszi az ember szemét, másrészt pedig nem igazán használható semmi komolyabbra.

Csak ötlet szinten megemlíteném, hogy már többször szóba került, hogy esetleg lehetne a C64-hez grafikus kártyát gyártani, mint ahogyan azt teszik a nagyobb gépek esetében. Ez nagy valószínűséggel megvalósítható is lenne, hiszen az expansion porton keresztül bármilyen adatforgalom megoldható lenne, de a sebessége miatt ennek nem sok értelme lenne. A legkisebb felbontás, amit már értelmes lenne megvalósítani, egy 320x200-as kép 256 állítható színnel. Ez kicsivel több, mint 64KB RAM-ban tárolható el, aminek a frissítése olyan lassú lenne, hogy mindenfajta alkalmazás élvezhetetlenül válna rajta. Talán egy SUPER-CPU-n keresztül még lehetne próbálkozni...

kompozit bemenetes videokártyán vagy TV tuneren keresztül, közvetve a PC-nk monitorjára kössük. Itt most leírnám a saját tapasztalataimat, mert magam is több ilyen kártyát láttam már működés közben, illetve nekem is van egy modulátor kártyám... Ezek a kártyák az utóbbi 1-2 évben váltak nagyon divatosá, mellyel a Pck egyik nagy hiányosságát próbálták meg kiküszöbölni a hardware gyártó cégek. Ezzel mindössze két évtizeddel maradtak el a Commodore-tól! :-). Segítségükkel kompozit (standard video) jel jeleníthető meg a monitoron (bemenet), illetve a számítógép képe megjeleníthető a TV képernyőjén (kimenet). A TV tuner kártyák általában csak bemenettel rendelkeznek, de mint a nevük is elárulja, képesek TV adás dekódolására is (ha antennát kötünk rájuk). A C64-et tehát egy ilyen bemenetre köthetjük az audio/video kimenet megfelelő RCA csatlakozója segítségével. A TV modulátor kártyára lehetőségünk van az RF kimeneten keresztül is csatlakoznunk, de mint azt már korábban leírtam, így rosszabb minőségű lesz a kép (modulálás, demodulálás). Az általam látott kártyákon nagyon éles képet lehetett produkálni, akár egy Commodore színes monitorral is fel tudná venni a versenyt, de a képernyőfrissítés sajnos hogy kívánivalót maga után. A lace módú képeket úgy jeleníti meg, hogy semmiféle vibrálás nem látszik, és a pixelek furcsán eltorzulva jelennek meg. Ez részéről akkor volt zavaró, amikor egy ilyen lace felbontású rajzprogramban kívántam rajzolni, mert nem voltak

rendesen kivehetők a kisebb képrészletek. Híres felbontás esetén, sakktablea szerű kitöltés ugyan úgy egybefolyik, mint színes TV-n. Ez igazából azon okra vezethető vissza, hogy a kompozit jel nem más, mint egy sima TV-jel, és a TV felbontása túl kicsi ahhoz, hogy a kisebb részletek jó kontrasztosan jelenhessenek meg (mint mondjuk egy VGA monitoron). Ha mégis úgy döntünk, hogy egy drága TV vagy monitor helyett ilyen kártyát vásárolunk a PC-nkbe, akkor mindenképp számoljunk ezzel (ebből talán kiderült, hogy mire lehet és mire nem lehet használni), illetve mielőtt fizetnénk érte, mindenképp próbáljuk ki, ugyanis már volt szerencsém látni olyan videokártyát, amelyik a képernyő 2 milliméteres vertikális rángással jelenítette meg a képet (Bigfoot/Breeze gépén). Ez egyrészt tönkreteszi az ember szemét, másrészt pedig nem igazán használható semmi komolyabbra.

Poison

Commie Inside

Y2K/1 - 4.szám - Az Ajkai Commodore 64 Club lapja - FREE!

NEWS

CID - A Newcomer még mindig fejlesztés alatt áll. A készítők már több ígéretet is tettek azzal kapcsolatban, hogy mikor lesz végre letölthető a program kipróbálható demója, de még mindig folyik a történet bugfixálása és tesztelése.

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

IDE64 - A V2 verziószámú kártyák tulajdonosai már élvezhetik az új IDE DOS nyújtotta előnyöket: a 0.8 már támogat boot funkcióit (setupból ki-/bekapcsolható) és korlátlan plugin (viewer) használatát. A CD-ROM kezelése egyelőre még csak külön szoftverrel megoldott, de azzal tökéletesen lehet olvasni a megszokott PC-s formátumú (ISO 9660, Joliet) CD-eket. Josef Soucek a hivatalos levelezési listán bejelentette, hogy jelenleg egy MP3 dekóder kártyán és egy rendkívül gyors RS232 csatlón dolgoznak, mely majd az IDE64 lehetőségeire fog épülni.

<http://come.to/ide64>

The Party 1999

TP9 - Bukásként könyvelhető el az idei The Party. A rendkívül kevés kiadott anyag annak köszönhető leginkább, hogy a party színvonala évről-évre esett, és többen is jelezték, hogy inkább más találkozóra készítenek demot/grafikát/zenét. A két napvilágot látott demo a No Name és a Smash Designs berkekből került a közönség elé. Ez utóbbi még csak 50%-os verzió... A compo-anyagok az interneten nem igazán fellelhetőek, így aki mindenképp szeretne hozzájutni, az írjon Poisonnak egy emailt, vagy egy szimpla levelet!

CMD - A Creative Micro Designs befejezte a 2 Mb-os REU-k (memórábővítők) gyártását, miután kifogyott az eredetileg a Commodore által gyártott vezérlőchipekből.



BIT 2 - Chris Abbott gondozásában megjelent a Back In Time 2 audio CD. Sajnos az első rész magyarországi kiadásának kudarcái miatt ezt csak külföldről beszerezve hallgathatjuk meg. Aki ismeri az első részt, az biztosan tudja, hogy megéri azt a pár fontot, amiért vesztegetik!

<http://c64.org>

POISONOUS - Készül a Poisonous Collection, mely a tervek szerint a legteljesebb fellelhető C64 gyűjtemény lesz. Tartalmazni fog rengeteg játékot, demot, lemezjátszó és felhasználói programot, illetve helyet kap rajta a High

Voltage SID Collection is. Az aktuális tartalomról friss információk nyerhetők a honlapunkról.

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

8 BIT - Retro-computer találkozót szerveznek szlovák szomszédaink. A márciusi összejövetel pontos időpontja még nem lett tisztázva, ezért érdemes figyelni a hivatalos honlapot. A rendezők mindenféle 8 bites számítógéptípus képviselőjét várják, kiváltépp az Atari, Spectrum és Commodore scene-re számítanak...

<http://www.home.sk/www/cvm/forevere.htm>



HUSCENE - Úgy néz ki, hogy mégis lesz magyar scene party ezen a nyáron. TomCat/Greenroom elég aktívan biztatja az embereket, hogy segítsék a Flag party szervezését, és állítólag DFJ rémhíreivel ellentétben az idén is megrendezésre kerül az Antiq is. Ez utóbbi igen emlékezetes volt Singular körökben, úgyhogy aki gondolja, az csatlakozhat az idén is az Ajka-Tapolca-Pécs közvetlen Szesz-pressz vonathoz :-). A másik kilátásba helyezett találka az Árok Party, amit az idén nem Ajka gettójában kívánunk összehozni. Terveink szerint valamikor a nyár közepén lesz megtartva, de előtte mindenképp kiadjunk egy hivatalos meghívót.

<http://www.scene-hu.com>



**GET REAL
GET HIGH
C64 WILL
NEVER DIE!**

Folyékony Amiga Power!



Antiq '99 Report



Már régen volt ennyire együtt a csapat, mint most a nyár végén. Hosszas meg- és rábeszélések után végre összeálltunk, hogy a késő szezombeli „számítógépes találkozó” fedőnév alatt futó Antiq partyra leutazunk Pécsre. Egyesek most sem jöttek el (vajonkiii), de hát aki számít, az ott volt! Korán reggel indultunk Ajka városából Tapolcára busszal. Persze, hogy minden jól induljon, kezdésképp lekéstem a buszt, és csak az utolsó pillanatban értem a pályaudvarra, ahol a többiek (Leon, Best, Pista, TGM) már éppen azon gondolkodtak, hogy akkor most felszálljanak a buszra, vagy sem. Köszí faternak a gyors fuvarért! Szóval gyorsan meggyőztem őket, hogy ugyan már, dobják be a pakkjaikat a busz csomagtartójába, és irány Tapolca. Útközben felvettük West-et is, aki először nem akart felszállni a buszra, mivel nem vett észre bennünket, és gondolta, hogy ott sem vagyunk. A buszvezetővel kisebb ordibálás közepette tudattuk, hogy várgyá még teeee, és így West sem maradt itthon. Tapolcán gyors ütemben megközelítettük a vasútállomást, ahol már Soci várta ránk. Ez már majdnem a teljes csapat volt. Itt kerültek elő az első üvegek, hogy az út porát leöblítsük kicsit. Felszállás előtt elfogyott pár sör, de sokat nem kellett várni, és elfoglaltuk a helyünket a vonaton. Pontosabban

csak foglaltuk volna, ha lett volna hely! Először egy budi előtt várakoztunk, amíg a felderítő csapat (Pisták) türes fülke után néztek. Elő is került egy harmad osztályú vagon, ahol egymáshoz egész közel le is tudtunk ülni. Ekkor már Tapolcát elhagytuk vagy negyed órája. Ezzel az úttal „komoly” terveink voltak, úgyhogy előkerült a további itóka, amit a kalauz csak egy „Messzire utaznak?!” kérdéssel

konstatált. Úgy egy óra telhetett el, amikor is Leon már kiütéssel győzött. Én személy szerint próbáltam behozni az előnyét, de ez a tempó nekem már túlságosan gyors :-). Miután az igencsak szinuszos mozgású Leon budira menet lefejelte az ajtót, Socival segítettünk neki eljutni a hön áhitott helyre, de ezek után már magam is mély álomba szenderültem. Valahol Kaposvár előtt arra ébredtem, hogy valaki fellökődött. Máig sem tudom ki volt az a galád, minden esetre nekem gyorsan meg kellett szabadulnom némi „festékanyagtól”, amivel gyorsan díszítettem vagonunk amúgy elég ütött-kopott külsejét az ablakon keresztül. Ekkor már Marcell is a vonaton volt, tehát teljes volt a csapat. Leont egyébként valamikor ebben az időben le akarták szállítani a vonatról, hogy látogassa meg Kaposvár kórházát.



(detox rulez) Lassan de biztosan megérkeztünk Pécsre a délutáni órák folyamán. Szalmakalapban, monitorral és a szent tv-hátuljával a hönunk alatt a buszmegálló felé vettük az utunkat. Jellemzően sehol sem lehetett buszjegyet kapni, úgyhogy „ha majd jön az ellenőr, akkor megcsapjuk” felkiáltással felszálltunk egy külváros felé tartó buszra. Kallerral szerencsére nem volt dolgunk, és szépen megérkeztünk a tett színhelyére. Páran már az ajtóban üdvözöltek bennünket, ahol vagy negyed órát kellett a melegben állnunk. (talán mert a regisztráció PC-n folyt) Azért bejutottunk és végre lepakolhattuk a cuccunkat. A tavaly megszokott C64 sarak most is a miénk lett, de ezt most inkább csak a táskák tárolására használtuk, és Socival közösen felállítottuk az „erőgépeket” a központban. Ez alatt azt kell érteni, hogy ha az ember belépett az ajtón, és elindult egyenesen, akkor tuti belétköbölt. Felpörgött az IDE64, az 1581 és nemsokára már ott játszott a fél banda. Én nem vagyok személy szerint oda ennyire a játékokért, így körbe futkoztam, és ismerős arcok után kutattam. A szokásos Amiga szekció és a PC-s haverok is megjelentek lassan, és az idén lamerek sem voltak annyian, mint tavaly, vagy bármikor korábban. Persze Czeszo megint itt volt Kvékeln! :-). Lassan összegyűjtögtünk a compokra szánt stuffokat, amikből elég kevés volt. Magam egy egész éjszakan át rajzoltam, hogy kiadhassek valami normálisabb compoképet. Ez részben sikerült, bár elég nehéz volt színes monitort felhajtani. (köszí VIR!) Péntek éjjel kint jártunk a városban egyet sétálni. Pár Amigás és C64-es dude. Jót szórakoztunk, villogtattunk bányászlámpával mindenre, békát kergettünk meg hasonlók. Közben találtunk egy kidobott multysinc monitort az egyik kuka mellett, amit aztán mint valami vadásztrófeát szállítottunk a partyplace-re. Megbeszéltük, hogy rituális monitorzást rendezünk másnap, és ehhez a megfelelő kellekeket is megrendeltük, úgy mint balta, vasrúd, kalapács, stb. Ekkor még nem is sejtettük, hogy az ötlet másnak is eszébe jutott! Másnap ugyanis a fun compok keretében volt monitor dobó verseny. Ez abból állt, hogy különböző csapatok-



vonalon még mindig van egy kis javítanivaló, a demoik határozott javulást mutatnak. Így van ez a Megademoval is, jobb, mint az eddigiék, de még mindig nem az igazi. Azért a demo kezdése már megér egy RUN parancsot. Szokásos effektetek vonultatnak fel: 16 színű, 4x4 plazma, tűz effekt, kis játék a sprinteokkal, egy igen gyenge zoomer és egy még szerényebb bump shading.

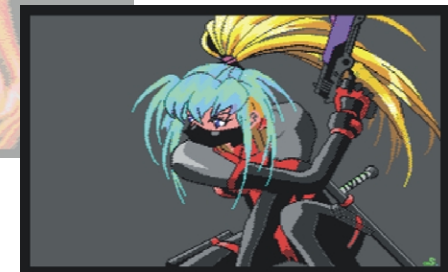
A Cosine csapat az utóbbi időben 2 demot is alkotott. Ezek közül az egyik az INC D021. Ezen ifju csapat legutóbbi munkái már egész ügyes kreálmányok. Bár az INC D021 sok kezdő effektet tartalmaz a demo összhangja már kialakult. Ebben a demóban főleg wave effect, sprite mozgítás, szingörgetés, scrollok jelennek meg különböző színekkel és paraméterekkel. A Spectral még nem olyan kiforrott munkájuk, de vannak benne ügyesen megoldott ötletek. Induláskor az alapeképernyő lebontása is szépen van megoldva. A demo oldschool. Sorban láthatunk raszter trükköt, sakktabla distortert egy kép felett/mellett. Sprite multiplexelés, híres scrollozás egy képen valamint bobpartok, multi sprite-scroll. A demo bemutat még pár képet a csapat grafikusainak munkái közül.

Végére hagytam a habot a Fraction csapat utolsó munkáját 64-en. Ez a csapat mindig is híres volt a nagyon designos demóiról. Az indulás megnyerő. Néhány igazán szép kép után egy 3D dot kockát forgattak a géppel, majd ezt egy két képernyős sörös pohár abscroll követi :-). A képgörgetést nagyon szerethetik, mert még láthatunk belőle egy másik változatot, más képpel és más mozgással. A demo szerint 7 színű rotátor a következő, amit láthatunk. Azonban nem csak forgatható fogja, hanem torzítja is egy kis idő után. A kép egyébként még álló helyzetben sem túl kivehető, ami nem biztos, hogy a coder hibája. Rengeteg kép, szép zenék jó időzítés, tökéletes összhatás. A demot egy szép, hosszú absroller zárja.

Remélem a codefejlődés nem áll meg az elkövetkező időben és legközelebb is szuper demokról számolhatok be azoknak, akik olvassák ezt a rovatot.



Cargo



Commie Inside Y2K/1



Commie Inside Y2K/1

DEMOREVIEW

kategóriájúvá

Az effektek milyensége, esetleg mennyisége, vagy csak szép képek kellene, jó design, és a demo már termékeny talajra ért? Esetleg fontosabb a kellemesen csengő, odaillő, és szépen időzített zene? Elég egy tálentumos csapatnév, vagy az egész demot át kell járja valaminek, ami stabil egységgé kovácsolja?

Talán a mindenből egy kicsi elv az, ami itt érvényesülhet. Megítélésem szerint a jó demot többször végignézi az ember, ha kedve van, dudolgatja a zenéjét, és megjegyzi egy másik demot nézve, hogy abban a bizonyos jó demóban már megcsinálták ugyanezt 16 színben, gyorsabban, nagyobbban, stb. Ahogy én vélekedek ezen cikk erejéig egyes ilyen anyagokról, az nem szentírás. Sokszor részrehajló vagyok, és talán nem ismerem el kellőképpen egy csapat megfeszített munkájának gyümölcsét, de ez már csak így működik ebben a világban. Azért most is ígykszem csak a jót kiemelni azokról a demókról, amiket kiválogattunk.

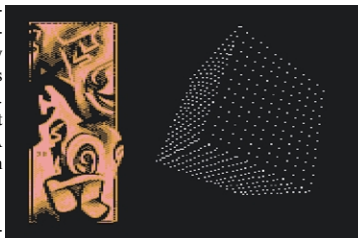
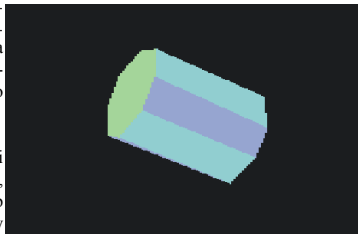
A Triad demok kisugárzása szerintem jobban hat az emberekre, mint a demoik partjai. Ez a szinte már óskori leletnek számító csapat munkái bennem mindig felhozzák az élni akarás és a kitartás eszméinek szépségét. Mostani anyaguk is azt az oldschool stílus képviseli, amit már oly sokszor. Mindig igyekeznek olyan partokat alkotni, amik a régi idők demoiro emlékeztetik az embert. Igaz most felvonultatnak egy fényeffektet kis felbontásban, de ezt a következő part töltőrészében már nem tekintik a demo igazi részének.

A Grease II az Axelerate-tól a következő amit dicsérem. A demo partjai külön-külön vannak felvértezve zenével. Látszódik, odafigyeltek arra, hogy a különböző stílusú effektekkel a hasonló vérvonalú zenék jobb összehatást keltenek. Az amire még oda kellett volna figyelniük, hogy milyen zene mi után lenne gördülékenyebb, mert így a partok közötti szünet erős törést eredményez.

Panic. Egy finn csapat, akik körül már így is viták kavargotak. A legnagyobb konfliktus az oldschool fanok és a pörgős demok kedvelői között itt élesedett ki. A Panic csapat meglehetősen húzós munkái sokaknak nem tetszettek. A Speedwaid III indulása is már sejteti, hogy nem egy lassú oldschool demoval állunk szemben. A kezdés után egyből egy boncolás animációt láthatunk, amiben egy tag fejét fűrészelik. Bár az animáció nem hosszú és kis felbontású 4x4 tisztán ki lehet venni, hogy mi történik a képernyőn. Ezután egy 4x4-es városban suhan végig a látószögünk. A következő part egy szintén kis felbontású phong forgató, amit Jer, a kóder összemikszel egy plazma, majd egy floor map effekttel és még pár hasonló volumenű dologgal. Ezt követi még egy kacsaforgatás dithermgelt karakteres felbontásban, majd fillezett kocka fénykörrel. Egy másik részben egy gömb körül forog a nézőpontunk, miközben a gömb körül még kockák is járnak a pályájukat. Bár ez sajnos 4x4 animáció, de azért nem rossz. Szerencsére nem csak 4x4 van a demóban, láthatunk még szépen kimunkált dot scrollt és 3D packman-eket, amik pörögve esnek, szállnak fel, le. A zene néhány helyen jó, néhány helyen elmege, a demo képei szépen kimunkáltak, töltőpartok viszont nehézkesek.

A ROLE csapat mostanában egyre több demot ad ki. Bár szerintem a szín-

Jó demo és rossz demo között kell lennie egy határvonalnak, és ha bírálatot mondunk egy ilyen programról, amit én is teszek minden ilyen cikkben, akkor ettől a vonaltól hol erre, hol arra kell helyeznünk ezeket az alkotásokat. Sokszor nehéz eldönteni mi tesz egy demot közepes, jó vagy rossz

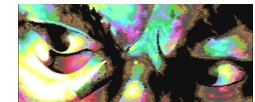


nak minél messzebb kellett dobnuk az erre felkészített hercules monitorokat. Volt aki többször is próbálkozott, hogy összetörjön a műanyag borítás és a képcső, de mégis volt a téren egész jól egybenmaradt monitor. Ez volt az utolsó versenyszám a fun compónon, úgyhogy miután a rendezők bejelentették, hogy vége, pár Amigás verszomjas kopóként vetette magát a téren össze-vissza fetregő monitorroncsok közé, és a hozott „célszámokkal” azokat felapították. (Ezek a számítógépes huligánok!) Ekkortájt Pista és Best már csont részegen fetregtek a tér szelén található padokon, ahova magam rángattam őket a mellette található parkból. Pista ezt a parkot próbálta meg éppenséggel lelelteni, amit Best harsány röhögéssel nyugtatva szemlélt :-)) A vodka látszólag megtette a hatását! A fun compóra visszatérve, rögtön eszünkbe jutott, hogy talán most kellene szétzúrnunk a talált monitorunkat, de a rendezők megfenyegettek, hogy az könnyen felrobbanhat, amit ők nagyon nem szeretnének. (a versenyen dobált monitorok műszerész által „le voltak engedve”) Erre mi szép óvatosan kisereltük belőle a képcsövet, majd kézzel!!! bezúrtuk. Na ezek után megint csak rossz szemmel néztek ránk a szervezők, és arra buzdítottak, hogy takarítsunk fel magunk után. („Ha nem tüntetitek el a roncsokat 5 percen belül, akkor ki lesztek dobva”) Mivel nekem ekkor már nem volt meg a belépő kártyám sem, inkább nem kötözödtem velük. A biztonságiak egyébként velem egész rendesek voltak ezen a partyn, úgyhogy nekem senki se szidja őket! (bezzeg Ragesten... annak már az úvodában is csizma volt a jele) A compók előtt még gyorsan elmentünk egyet pizzázni. A Singular Crew, Jonny és Vir voltak ott aszem... Hamar vissza is értünk, a compók szokásukhoz híven késtek. Szépen kényelemben helyeztük magunkat, lenyomtuk a C64-es stúffokat, és meg-

próbáltuk végigszubizni az Amiga és PC anyagokat. Ez részemről technikai korlátokba ütközött, mert olyan álmos voltam már (ez volt szombat éjjel, amikor is még nem aludtam egy szemhunyaszt sem péntek hajnal óta). Persze volt aki jól bírta, mint pl. Leon, aki a compók alatt végig space-kopogással szórakoztatta a nagyérdeműt: tesztelte a Fuck Paint beta verzióját. Hajnalban volt az eredményhirdetés, amit már sokan meg sem vártak, és elrohantak. A díjak megint csak nevelésgecskék voltak (kibelezett C64, táp nélkül?!). Utána aztán tényleg mindenki elpárolgott, már jórészt csak a szervezők, és néhány haver volt a helyszínen. Én még nem húztam el, mert 2 napot még Pécsen töltöttem, de a többiek siettek a vonatra, amit tavaly sikerült lekésnünk. Amint azt utólag megtudtam, az idén is alakított a banda: Kaposváron lekasztották a vagonot, amiben utaztak, úgyhogy várhattak egy köv. vonatra, ami szintén Tapolca felé ment... :-)) Én személy szerint egy haveromhoz voltam hivatalos, ahol fürdés után vagy 24 órán keresztül aludtam.

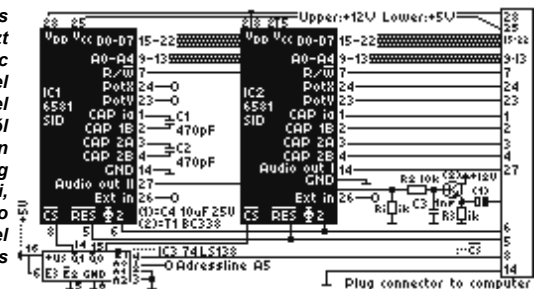
Sajnos, release részről megint nagyon gyengére sikerült ez a party, de hangulatilag az egyik legjobb volt, ahol addig jártam! (talán a Flag '96 jobb volt) A szervezők is érezhetek ebből valamit, és valószínűleg a PC-s csapatok egyre inkább jellemző lustasága miatt úgy döntöttek, hogy többet nem szervezik meg ezt a találkozót. Én nagyon sajnálom, mert ez volt az egyetlen Pesten kívüli lehetőség találkozni a haverokkal. Jelenleg a Ragest party is halálra lett ítélve, úgyhogy az utolsó reménység a Flag 2000 party, ahol remélhetőleg találkozunk jövő nyáron... (meg Árok 2!!! Ugye jöttök?!)

Poison



Second SID beültetési rajz

Íme egy kis segítség azoknak, akik szeretnék, ha gépük stereo hangra is képes lenne. Több demo is támogatja ezt a módot, és létezik a DMC (Demo Music Creator) -nak is olyan verziója, mellyel így 6 csatornás zenét készíthetünk. Mivel ez a chip teljesen külön, az eredetétől függetlenül működik, ezért annak minden funkciója megduplázódik, így lehetőség van a gépet stereo bemenettel is ellátni, és ilyen jeleket szűrni. A gép audio/video csatlakozóján még található 2 gyárilag fel nem használt tűske, ahova a ki- és bemeneteket köthetjük...



A Commie Inside-ot a Singular Crew szerkeszti és adja ki. Ez a magazin egyben az Ajkai Commodore 64 Club hivatalos kiadványa is, mely rendszeres fejlesztésünk eredménye képpen jelen pillanatban Quark Express kiadványszerkesztővel készül. A korábbi számok MS Word-os tapasztalatai arra sarkalltak bennünket, hogy sürgősen változtassunk a kiadott file formátumán, melynek eredményét a kezében tartod. Innentől kezdve valószínűleg ebben a formában fogsz találkozni velem, mivel ennek a fileformátumnak a terjesztése megoldható anélkül, hogy minden gépen más nyomtatási eredményt kapjunk. Amennyiben kommentet vagy ötletet van, úgy azt a klub címére (Gyermekek Háza, Ajka, 8400) vagy a poison@64.rulz.org e-mail címre küldheted. Szívesen veszünk bármilyen észrevételt! A klub tagjaival a kb. havonta megrendezésre kerülő teadélutánok során találkozhatok, vagy szombaton délutánonként kereshetsz bennünket a Somogyi Borozóban (Ajka).



A címet látva felvetődhet a kérdés, hogy miért is írok egy ilyen régi játékról. Egyrészt azért, mert az állítólag új anyagokról két mondatnál több nem igazán jutott eszembe, meg végre Poison örömeire erről a játékról teljes végigjártást olvashattok. (Hurrá! - Poison) Egyébként lehet, hogy főlösegesen írok bevezetőt, mert Poison majd cenzúrázza, felét kihagyja, és teleszurkálja minden ökörséggel, mert ugye ő a "főszerkesztő", de hát ez van...

Golden Oldies: THE TRAIN

Az Accolade cég dobta piacra még 1987-ben a Traint, aminek alcíme: Escape From Normandy, vagyis szőkés Normandiból. Tehát a normandiai partaszállítás idején vagyunk. Nyugat-Franciaországból, Metzből indulunk egy műkincsekkel telerakott vonattal. Célunk Riviera, amely a szövetséges amerikaiak már elfoglaltak, a többi helyiség azonban még a németeké. A játék kezdőképernyé meglepetésként az első feladatunk az lesz, hogy Metz állomásáról elkössük a vonatot. Itt egy zöld ruhás, fegyveres őrügét irányítunk akivel fedeznünk kell társunkat, aki el akar jutni a váltóhoz. Ha ez megvan, akkor választhatjuk a nehézségi fokot, ami azt befolyásolja, hogy milyen úton jutunk el Metzről Rivierába. Kezdetnek ajánlott az easy-t választani, meg én is ezt az utat írtam le. Mikor emberünk visszatért a vonatba, el kéne indítanunk. Először nézzük át, hogy mi mire jó. (Vegyük elő a "Hogyan vezessünk gőzmozdonyt?!" című kézikönyvünket! - Poison) A kellékek között egy kis nyílal válogathatunk.

Throttle: Gőzmozdonyunk sebességét szabályozhatjuk vele. 4 fokozata van.

Furnace Door: A tüztér ajtaja. Itt pakolhatunk szenet a vonatba. Brake: Fék. Érdemes óvatosan kezelni, mert hamar tönkremehet. Forward/Reverse Lever: Előre-háttra menet kapcsoló. Csak álló helyzetben használható. Akkor van rá szükség, ha az egyik váltónál rossz irányba megyünk: ezzel vissza tudunk tolni.

Steam Blowoff: A túl nagy nyomást csökkenthetjük vele.

Whistle: Síp. Azon kívül, hogy jó hangja van, semmire sem használható.

Találunk még a fülkében három mérőműszert is.

P.S.I.: Nyomásmérő. Ha túl alacsony, le kell állni, és várni, ha túl magas akkor a megfelelő szerkezettel csökkenthető. Egyébként a gép jelzi, hogy mikor mi a helyzet.

M.P.H.: Sebességünk mérföld/órában.

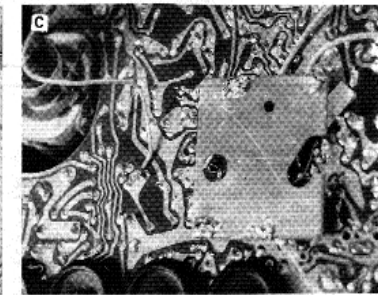
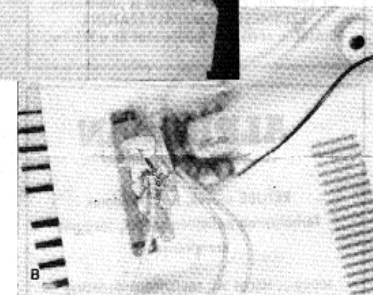
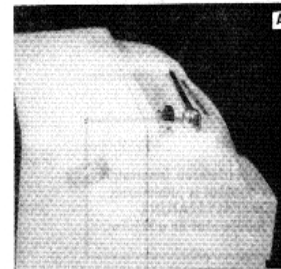
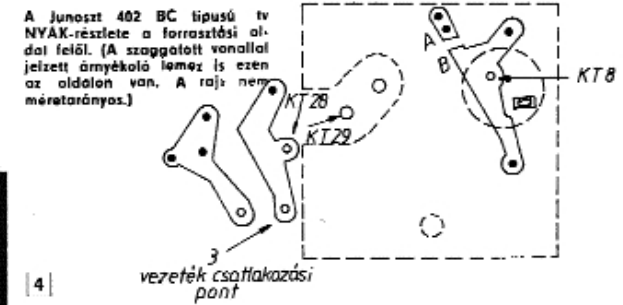
Temp: Hőmérséklet. Ha túl alacsony, egy kis szén utánpótlással növelhető.

A gép jelzi az időnként is: a feladatot 8 órára kell teljesíteni. Tehát mikor beléptünk a vezérlőfülkébe érdemes várni egy pöttyet, hogy a nyomás feljebb kússzon. (Így nem kell megállni útközben) majd engedjük ki a féket, tegyük 4-es állásba a sebességünket, és száguldhatunk is. Menet közben nem csak a vezérlőfülkébe tölthetjük az időt. Ha megnyomjuk az 1-est a vonat tetején, elől találjuk magunkat. Azon kívül, hogy a tájban gyönyörködünk, innen kell leszedni az esetleg ránk támadó

német repcsiket. Ha jönnek a gép "enemy plane attacking" felirattal jelzi. A 2-est lenyomva a hátsó géppuskaállásba kerülünk. A hármas a vezérlőfülkébe, a négyes pedig a térkép. Itt nyomon követhetjük, hogy merre haladunk. Az F1-gyel feladhatjuk, az F3-mal a hangokat kapcsolhatjuk ki, az F7-tel pedig egy kis táblázatot láthatunk a sérüléseinkről, a megölt ellenségeinkről etc....

Mikor a gép jelzi, hogy 9-km-re vagyunk a hídtól, szép lassan kezdhethetünk lassítani. Próbáljunk úgy időzíteni, hogy a nullánál álljunk meg, mert ha túlhaladunk akkor Game Over. A híd sajn' nem a miénk, ezért el kell foglalnunk. 4 hajót kell leszedni, szerencsére egyszerre csak az egyik lő, így nekünk csak egyszerre egyvel kell foglalkozni. Ha túléljük mehetünk tovább. Menet közben egy csomó hiba lehetséges, úgyhogy figyeljük a műszereket, nomeg a repülőket. A St.Denis-i állomás előtt a szokásos módon megállunk, majd a szintén szokásos módon fedezni kell az emberünket, hogy eljussan az épületbe. Bent közelebbi ismeretséget köthetünk a kor nagyszerű távközlő szerkezetével, a táviróval. Ennek segítségével megtudhatjuk a következő állomás nevét, meg azt, hogy mikorra kell odaérnünk. Az állomásokon egyébként javíthatjuk szerelvényünket is. Ha minden jól megy a következő két állomás Arnaville és Beaumont lesz, majd végre elérkezünk Rivierába, és megnézhetjük az End-képet. Egyébként ha mindenre figyelünk, a vonatban nem lehet nagy baj. A lövöldözős részek elég egyszerűek, kivéve a hajókat, ahol néhányszor meg is halunk, az biztos. A nehezebb fokozatokon az út hosszabb lesz, több állomás és több hídon kell áthaladni, valamit elindulás után egyből jönnek a repülők. A Train nekem különben eléggé tetszik, nem egy sablonos játék, az biztos. A grafikája elég tetszetős ahhoz képest, hogy elég régi. A hanghatások hasonlítanak egy gőzmozdonyéhoz, úgyhogy a hangulatra nem lehet panaszunk. Azt hiszem a leírás után még egy tők szerencsétlen (Nana! - Poison) is meg tudná csinálni a játékot, ha az elmúlt 12 év alatt nem sikerült még neki. Remélem volt annyira részletes az írás, hogy még Poisonnak is tetszik, és nem az ő beszurásai fogják kitölteni az írás felét...

West



Az itt közölt cikk egy régebbi újságban már megjelent (köszö Marcel!). Amennyiben rendelkezzel bármilyen hardware-rel kapcsolatos leírással, úgy azt szívesen leközzöljük a CI hasábjain. Segítségedet előre is köszönjük!



A következő számban egy RS232 csatoló rajzát közöljük, mely segítségével 9600 baudos modem csatlakoztatható a géphez.

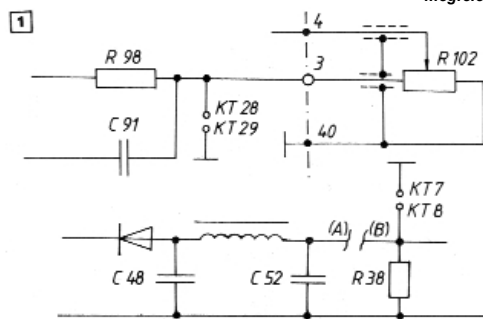
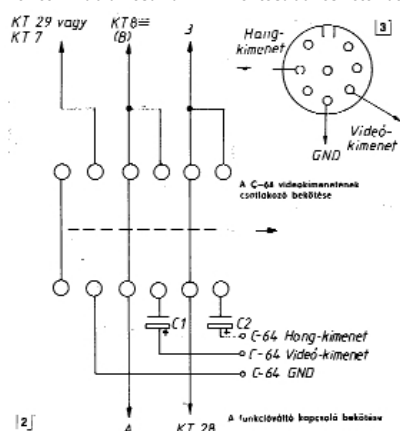


JUNOSTY - a hírhedt Chromance Equipment

Sok C64 tulajdonos használ Junoszt TV-t a számítógépéhez. Ez amolyan nemzeti szokásként könyvelhető el, mint a Trabant vagy manapság a mobiltelefonok használata. Sajnos, ha ezt az orosz csodát monitorként és TV-ként egyszerre akarjuk használni, akkor állandóan húzgálni kell az antenna kábeleket, és ráadásul az OIRT rendszerű TV nem szereti a gépünk CCIR jelét sem, így szinte lehetetlen beállítani úgy, hogy a kép is és a hang is jó legyen. Erre megoldásként szolgálhat a következő kis kapcsolás...

Egyetlen kapcsoló és minimális mennyiségű alkatrész felhasználásával megoldható, hogy egyetlen kémozdulattal televízió helyett számítógéppontit "várázsolhassunk" televíziókból, ami ráadásul jobb kép- és hangminőséget ad, mintha normál nagyfrekvenciás bemenetét használnánk a számítógéphez való csatlakozáshoz. A továbbiakban minden adat a Junoszt 402BC típusú televízióra vonatkozik, de a rajzok alapján megoldható más, hasonló felépítésű készülékek átalakítása is.

Az 1. ábrán látható a tv kapcsolási rajzának két - számunkra legfontosabb - részlete. Az „a” rész mutatja a képpel bemenetét és kimenetét, ami alapállapotban az A és B pont között van összekötve. Elsőként ezt a kötést kell megszüntetnünk, ami a NYÁK megfelelő helyen való megszakításával valósítható meg. Ez gyárilag már megvan. Az összeköttetést egy nagyobb öncsepp hozza létre, amit forrasztópáka segítségével el kell távolítani. Ennek a helyét a hátlap levétele után könnyen megtalálhatjuk a 4. ábra alapján, miután a szaggatott vonallal jelzett árnyékoló lemezt (C) kiforrasztottuk a panelből. A KT jelű pontok forraszcsokat jelentenek, amelyek segítségével hamar behatárolhatjuk a szükséges átalakítás helyét. Az ábrán csak a NYÁK fontosabb részletei láthatók.



Részletek a Junoszt 402 BC típusú televízió kapcsolási rajzából
a) Videobemenet a KT 7 és KT 8 jelű forraszcsoknál.
b) Hangfrekvenciás bemenet a KT 28 és KT 29 jelű forraszcsoknál.

Az 1/b ábrán található a hangfrekvenciás rész főbb csatlakozási pontjai. A 3-as számmal jelzett pont egy (fehér színű) vezeték csatlakozási helye, amit a panelből kiforrasztva a kapcsoló megfelelő pontjára kell csatlakoztatni. A KT 28 számú forraszcstól egy vezetékkel szintén a kapcsolóra kell csatlakozni. A 4. ábra mutatja ezeket a pontokat is. A NYÁK-on közös testpontnak a KT 29-es forraszcsoport vagy az árnyékoló lemezt használjuk.

Ha a fent említett összeköttetéseket megszüntetjük, akkor kössük be a kapcsolót a 4. ábra segítségével, a 2. ábra alapján a megfelelő helyekre, majd rögzítsük azt egy arra alkalmas részen (B). Az elhelyezés attól függ, hogy milyen kivételül kapcsolót tudunk beszerezni, de (biztonsági okokból) mindenképpen kerüljük a tv nagyszültségsű részének a környékét. (Ez a NYÁK felől nézve a tv jobb oldalán van.)

A 2. ábrán szerepel két kondenzátor is, melyek a számítógépet egyenáramú szempontból leválasztják a tv-ről. Ezeket egyszerűen a kapcsoló megfelelő kivezetéseire kell ráforrasztani. Értékük nem kritikus, én 22 mikroF kapacitásúakat használtam fel.

A kapcsoló és a számítógép közötti összeköttetésre kéteres árnyékoló vezeték szolgál, melyet a tv hátlapján bújathatunk ki egy arra alkalmas helyen. A vezeték másik végére egy ötpólusú tuchel dugó kerül, amelyet a számítógép VIDEO feliratú aljzatába kell bedugni. Az aljzat bekötését mutatja a 3. ábra, annak megfelelően kell bekötni a tuchel dugót is.

Ha elvégeztük az összes átalakítást, akkor még egyszer ellenőrizzük le a kapcsoló, majd a tuchel dugó bekötését, nehogy kárt tegyünk a számítógépben vagy a televízióban... Ezután forraszunk vissza az árnyékoló lemezt, majd csavarozzuk fel a tv hátlapját, és helyezzük áram alá először a tv-t, majd a számítógépet. Ha mindent helyesen végeztünk el, akkor a képernyőn vagy a tv-műsor vagy a számítógép bejelentkező felirata látható a beépített kapcsoló állásától függően.

A tv hangoló elemei monitor üzemmódban nem játszanak szerepet. Az átalakítás után, ha be van kapcsolva a számítógép, bármikor válthatunk a két üzemmód között a kapcsoló segítségével. Így akár egy program futása közben is átkapcsolhatunk és megnézhetjük, hogy éppen mi van a tv-ben anélkül, hogy az asztaltól felállnánk. Nem fog érte a számítógép „megharagudni”, ha rövid időre terheletlenül hagyjuk videokimenetét.

Az átalakítás felszabadítja egy műsor számára a helyet, amit nem foglal le a számítógép. Ez szintén előny.

ifj. Várkonyi László



CREATURES

Azt hiszem, nincs ma kis hazánkban olyan C64-es felhasználó, aki ne ismerné az egyik legszebben kivitelezett másképző játékot, a Creatures-t. Igen, az a kis pirosas izé, a pislákoló szeműmeivel!! Gondolom sokan már 128-adszor (vagy épp 42-edszer, Pista rulez!!! :-)) Végig vitték a game-t, és sokaknak nagyon unalmas lehet ez a cikk, de ugye van egy mondas, miszerint: egy cseembenk minden vicc új. S lehet, hogy vannak még olyan emberek akik nem tudták végig vinni a játékot. Nekik nyújtánék most egy kis segítséget, de előbb egy kis izelítő:

A játék egy igen ötletes s némiképp humoros képsorozattal (animációval?) nyit. Két kis szörny becammog a képernyőre, s megállnak a kép bal illetve jobb oldalán. Eközben egy olyan hangeffektet hallhatunk, ami leginkább egy fentről lezuhanó tárgyra emlékeztet. A két kis teremtmény először csak értetlenül pislákol, majd ballra aztán jobbra s legvégül felfelé pilantanak, de már késő, de már fentről egy Creatures logo zuhan épp a két piros szörnyecskeire. Ezután egy zene is felcsendül, s elolvashatjuk a játék szerzőit, illetve az intro (merthogy ez az akarózik lenni, aki még nem jött volna rá :-)) második képernyőjén a top listát olvashatja buzgón az érdeklődő.

Hosszas töltötetés után (Na persze nem ide64-gye!! Ugyebár Poison!!!) megjelenik egy sziget képe, ahol az események zajlanak. A cél pedig röviden az, hogy kiszabadítsuk a hozzánk hasonló barátainkat, egy gonosz szörnyektől hemzsegő várkastélyból. Joggal kérdezhetitek, hogy mit is kell irányítanunk a játékban. Nos erre még ez ideig nem sikerült rájőnnöm???) Most pedig lássuk a kijátszást:

Külön nem térnék ki a mozgó pálya részekre, mert tök felesleges. A pályák jobbra scrollozódnak. Tehát egyértelműen jobbra kell haladni, eközben pedig fel kell venni az összes kis álló ür valamit, amiből 3 féle lehetséges, ugyanis a későbbiek során ez lesz a pénz amiből gazdálkodhatunk, azaz ez a kreditünk. Vásárlás:

1. Pálya vége: vegyünk felfelé mutató nyilat
2. Pálya vége: vegyünk egyenes nyilat
3. Pálya vége: ez egy állópálya ezekkel részletebben később foglalkozok
4. Pálya vége: vegyünk sorozatlóvót

Többre nem is lesz szükség, de természetesen többfélé is lehet venni...

1. Állópálya: Lőjük meg egy lövedékkel a golyó alakú kreatúrát. Ez felénk gurul. Hirtelen ugorjuk át, és folyamatos tüzzel (joy gomb auto mód) gyűjtjük meg az ágyú kanócat. Ismét lőjük meg a bogót és ugorjunk fel a kukához. Spékeljük meg mint az állat tüzzel! De vigyázzunk a segédből kirajzó kis kukacokra. Ha megvan, akkor lőjük a követ a szakadék széléig, de vigyáznunk kell, hogy az ágyúgolyó el ne találjon visszafelé! Ezzel meg is volnánk...

2. Állópálya: Várjunk türelmesen, amíg a kikötözött barátunk a futószalag egyik végére ér. Ha már majdnem leiss az egyik oldalán, akkor a szerkezet mellett lévő kart fordítsuk el. Így a



szerkezet ellenkező irányba kezd el mozogni. Ez idő alatt a cseppkőről lecsöpögő víz összegyűlik az edényben. Sorozzuk meg a tartályt, ez rádól az alvó mukira és felébred tőle, húzassuk fel magunkat a varangyhoz. Lőjük amíg bírjuk (és amíg meg nem döglük!) Őt csak folyamatos tüzágyúval lehet megfingatni. Utána sorozzuk meg a homokos edényt és...ezzel vége eme pályának is...

3. Állópálya: Először is az alsó parkány bal szélén egy szörnyet látunk. Ha meglőjük, akkor elkezdi kis lényeket engedni magából. Ezek 3-szor támadnak ránk és 3 jön egymás után. Ki kell löni őket az egyenes lövedék segítségével, utána feljebb ismét 9 dorító lény tör ránk! Itt már inkább a tüzágyút ajánlom. (Legalábbis nekem ez vált be.) (Kitatás!!! Már nincs sok hátra.) Ha kinyírtuk az ellenfeleket akkor a golyót el kell lendíteni. Hátulról kell próbálkozni úgy könnyebb. Ennyi...

Még egy kis segítség: Az erdős pályareszen van egy föellenség, ismertető jele, a fülével repkedtünk, nagy fogaik vannak. Nos ezt a szörnyet csakis felfelé mutató lövedékkel lehet elintézni, különben várhatunk míg letelik az időnk. Az utolsó mozgópályán egy szellem a fő gonosz, őt csak a kép bal oldalán lévő platform-ra állva lehet eltenni láb alól, s egyes lövedékkel. (Csak ez visz olyan messzire.) Sok ideig kell lövögetni, szóval nehogy lelődd a gépet, hanem légy türelmes! A vizes pályákon oxigénhez a vízben bugy-

borékoló helyeken lehet jutni. Lényeges megemlíteni, hogy vannak nagyobb teremtmények, amiknek összegyűjtésével a kreditünk megduplázódik. Az állópályák végén lévő Well Done felirat után a prog vizaszámol, meg lehet nyomni a tűzgombot, de ha hagyjuk, hogy a számok pörögjenek, akkor a kreditünk 5-öselével növekedni fog.

Értékelés: A játék grafikája szép, kellemes látvány, a pályák változatosak, az ellenségekből is van jó néhány a játékban, s a mi kis kreatúránk mozgása is igen sokrétű. Gondolok itt a falevélen való utazásról, az úszásról vagy épp a repülésről. A kezelhetőséggel sem lehet gond, habár a lövedék fajták kiválasztása egy picit döcögős. Először lefelé húzott joy-jal s folyamatos tüzzel elő lehet hívni a töltényeket, ezeket ballra ill. jobbra lehet scrollozni, s így kiválasztható az épp aktuális lövedék típus. A hanghatások is jól komponáltak, pl. lehet hallani a lövések hangjait, a vízesések zajait, de lehet választani a játék alatt futó zenét is. Az álló pályákon meg automatikusan ad a gép zenéket...

Megnyerés: Egy rövid animáció, mely két képernyőből áll. Utána meg be lehet írni a high-score-ba a játékos nevét, de az end anim-ról inkább nem beszéljék, inkább nézzétek meg ti is! Mellesleg igen brutális a játék, érdemes az álló pályákon megvárni, ami a megmentésre váró kis lényünk meg nem hal, mert igen drasztikusan és változatosan teszik el láb alól. (Akkor szadisták, azok most kiélvezhetik magukat! :-)

Végző konklúzió: Végére is szerintem igen kedves kis program méltó követője lehet, az igencsak elhíresedett Mayhem In Monsterland-nek. Talán a Jembenben a háttér egy kicsit kidolgozottabbak, de a Creatures grafikai elemei életszagúbbak.

Leon/Singular Crew

Commie Inside YZK/1



NEWCOMER

(3. rész)

Mnogo miután kiléptünk a házból kérdőre vont, hogy:

- Most hová menni, és most mit csinálni - kérdezte fennhangon.
- Nyugalom, nyugalom - mondtam - Hadd gondolkozzak!
- Csak meg nem ártani! - felelte.

Mivel még mindig éreztem azt a fránya italt az egész testemben, lelkemben valahogy ki kellett üznom a fejből. Erre gondoltam, a legjobb megoldás egy kis szex lehetne. Mivel épp itt az ezredes negyedében járunk, benézhetnék még egyszer Ruthoz. Mondtam is Mnogonak.

- Rendben, menni Ruthoz - felelte, és hozzátette - de szerintem jobb lenni Ruthnál Beverly!

Legyintettem rá egyet, és bekopogtam ismét a bordélyházba. Az örök nevettek, és az egyik csettintett ujjával s a markát tartotta. Le is gomboltam a kreditet, és bementem Ruthoz. Mnogo is bátran követett volna, de az örök nem engedték be velem, érthető okok miatt?!? Ruth kacér mosolyt vetett rám, pillantása érzéki és kihívó volt. Egy hálóing volt az összes ruhaneműje, ami egy szempillantás alatt lehullott testéről. Az alakja gyönyörű volt. A nézése, mozgása, az arca, az izgató ajkai... Nekem sem kellett több hozzá, és pár perc múlva én is meztelen voltam.

(...)

A fél óra szinte pár percnek tűnt, oly hamar elmúlt, nem is gondoltam volna. A nyugodt már-már idilli békés hangulatot egy monoton egyhangú, ólomgolyóhoz hasonlító kopogás szakította meg.

- Na kifelé! Te fattyú!!! - mondta az ör!

Szedtem is a holmitam s mielőtt kiléptem volna Ruthtól, hirtelen megfogta a kezem. Ránéztem a lányra, szája remegett az izgalomtól s rebegve így szólt:

- Jó volt!

Úgy éreztem a lány komolyan gondolja, és valahogy viszonzanom kéne ezt a feledhetetlen élményt. Odahajoltam hozzá, és lágyan megcsóltam, majd a fülébe súgтам:

- Köszönöm!

Ezzel zárva le rövid de annál izgalmasabb "kapcsolatunkat"! Aztán gyorsan távoztam tőle. Mnogo az ajtóban állt és várt rám. Na most már egy kicsit jobban éreztem magam, és jobban is fogott az agyam. Komoly pakolgatásba kezdtem, amit sajnos Mnogo nem nagyon értett. Nála volt egy golyóálló mellény, amit felvettem vele, és mondtam neki, hogy a Magic-et fogja meg, és tartsa mindig készenlétben, mert most átmenyünk a rockerekhez!

- Hallelujá! - mondta Monogo, ezzel elindultunk a kijárat felé. Átlépve a rocker-negyedbe már a pisztoly ravaszon volt a kezük a bejáratnál örködő rockereknek.

- Na most vigyázz, Mnogo! - súgтам oda a társamnak.

Helyet cseréltünk, és így mint egy pajzs védett engem, mert hát egy pár kilóval több volt rajta, és egész szépen elbújhattam a háta mögé. Az akciónk lényege az volt, hogy Mnogo lehúzza fejét és egy saroknál megbújva védekezzen, én meg addig a háta mögött auto módban leszedtem a hat rockert. Miután tiszta volt a terep, kifűjtük magunkat, és vártunk egy darabig míg újra fittek nem lettünk. Ezután befordultunk az egyik utcába, ahol egy érdekes ajtóra lettünk figyelmesek. Nem is az ajtó, hanem a felette lévő madárláb volt inkább az érdekes. Be is kopogtam, Mnogo türelmesen várogatott mellettem. Benézőt kiszólt egy hang:

- Ki a legvágós hatalom? - kérdezte a zord hangú idegen.

Mnogora néztem, ő meg rám, majd tehetetlenségűnben inkább hagytuk a fickót. Mnogo megpillantotta a sztriptíz-show ajtaját.

- Menni be ide - mondta.

- Ok-feletem. - Miért is ne? Elvégre egész jó volt a műsoruk.

Be is tértünk, mint két vándor, de valahogy nem tetszett az egyik főszérnek Mnogo képe. Így szólt:

- Üdvözlünk ismét a mi páratlan sztriptíz-show-nkban. Na mi van nigger, érdekel a műsor??!

Na erre Mnogo teljesen begöngyölt, és már kapta is elő a Black-et! Gondoltam, már megint egy újabb balhé. Betáraztam a Galit, és az előző felállásban leszedtem a két ört. Mnogo elégedetten jegyezte meg:

- Na úgy kellene nektek disznók!

Átmentünk a show helyszínére, ahol már nem volt senki, de a füst és pia szag még mindig ott kavargott a levegőben. Velünk szemben állt egy alak, valószínű a kidobóembér, mellette meg ült egy kövér pasas. A dagi így szólt:

- Micsoda vip!

- Az biztos Don Monty! - válaszolta a testőr.

A helyzet nagyon forró volt, a tag keze a Spass agyán volt, ránk néztek, de nem mozdultak. Egyre jobban fokozódott ez a kiélezett helyzet. A szívem kalimpált az idegességtől, éreztem Mnogo is alig bírja fékezni indulatait. A két fickó halál nyugottan nézett ránk. Már nekem is Galilom ravaszán volt a mutatóujjam, ez a síri csend az idegek játéka volt. Nem volt mit tennem, éreztem innen nem mehettünk ki tűzharc nélkül. Ránéztem Mnogora, aki már húzta is fel a Black-et s már tüzelésre készen állt, én hirtelen megszoroztam a testőrt akit ez annyira váratlanul ért, hogy még lőnie sem volt ideje. Monty Mnogoval együtt intéztük el. Szép volt, hál'isten egy karcolás nélkül megúsztuk. Körbenéztem, és egy lelakított csapóajtóra lettem figyelmes. Megpróbáltam kinyitni, nem sikerült, elővettem a zsebemből az álkulcsot, és megpróbáltam azzal feltörni a zárat. Legnagyobb meglepetésemre a lakat engedett és lepattant a zárról. Felnyitva a csapóajtót két igen megviselt lány mászott elő a sötétből. Átnyújtottak egy köteg pénzt és sietve elmenekültek. Bekukkantottam az áporodott szagú barlang felébe, és lemászam a gödörbe. Bent találtam egy súlyos ládát, amit hiába feszegettem, nem nyílt meg előttem. Ismételten a tolvajkulccsra hagytakoztam, ami újra csak bevált. A láda poros tetejét felnyitva érdekes holmikra lettem. Pár gránátra, töltényekre, meg egy papírtérképre. Meg is néztem, valami kincs lőelhely volt beikszelve rajta. Kissé gyűrődött volt, de azért még látható volt rajta a kijelölt helyszín, bár fogalmam sem volt, hogy hol van ez a hely. Továbbmenvén egy érdekes helyre lettünk. Az épület ajtaja darabokban volt, de va jon mi okozhat ilyen pusztítást? Nem sokat vártunk, beléptünk a házba. Koszos kis lyuk volt. Mnogo hirtelen megszóllalt:



Commie Inside YZK/1

CRUSH, avagy Katakis 2

Hmm... Nos azt hiszem kéne szolgálnom némi kis előzetessel, csak a könnyedebb érthetőség kedvéért, merthát az újságot remélhetőleg a laikusok (a szó legnem sebb értelmében) is fogják olvasni. Szóval a számítástechnikában két főle csoportosulás létezik az egyik a gamerek, akik vagy a játékokat írják, vagy pedig csak alap felhasználók és játékosok a masinán. A másik csoport a scenerek, akik a demokat készítik valamint legtöbb esetben csak ilyen demokat né zegenek. De megtörténik néha az, hogy egy scener demóőrült kezd el játékot fejleszteni. Történt ez már az egyik leghíresebb lengyel demo csapatall is a Samarral, akik egy James Fly nevű kis preview gámat dobtak a nagyérdemű elé. (Azóta sem láttam full verziót?!?!)(Szarul le vagyok maradva??) Na most ez az eset áll fenn a jó öreg Smash Desings-al is. A német demogroup egy lövöldözős űrhajós játékot dobtott ki nem is olyan régen. Aki nem tudná ők az igencsak elhíresedett Second Reality című demoval lettek igencsak híresek. Ami legfőképpen a német AEG-nek hozta meg a várva-várt dicsőődet, de persze azóta sok minden változott. Mondtak a srácról sok rosszat meg mindent, de ennek ellenére még mindig aktív és most bebizonyították, hogy nem csak a demo szerelmeseinek, hanem a gamereknek is tud újat nyújtani. Lássuk az intro:

...A földön évek óta működik egy csilagvizsgáló. Új-Mexikó-ban. Egy napon ismeretlen égítetst, feltételezhetően egy idegen bolygót mértek be a szerkezet szenzorai. A földlakók pánikszerű örömjongásba törtek ki. Az idegen civilizációval kapcsolatba léptek, s a lények egy űrhajóval elindultak a föld felé. Hét napra rá az események felgyorsultak, és elértek a bolygót. Körbehajózták a földet, s végül San Francisco felett álltak meg az idegenek. Sajnos a srácnok gonosz szándékkal viseltek irántunk föld lakók iránt, aminek következménye egy hatalmas bomba amely szétszabdalta a Golden Gate hidat, valamint az összes többi metropolisz centrumát. De egy

titkos csoport kifejlesztett egy űrjár-művet, amivel el lehet utazni a távoli csilagokra, s ki lehet vele irtani ezt a káros populációt... Mindez elolvasható egy scrollerben ami az inrto természetesen, (Angol text) de persze a fő mondanivalót képpel is alátámassza az intro, ami igen jó összbenyomást kelt. Hogy stílusosak legyünk igen jó a dizájn :) még akkor is ha már a poént rég lelőtték a contact (kapcsolat) című film alkotói, Jody Fosterrel a főszerepben. ...a képek legnagyobb többsége is látható volt már a Triage 3-ban. Még annyit a játék címe Crush ami annyit tesz, mint összekezel, szétnyom vagy épp tolongás. Nos mindenki válassza ki a magának szimpatikusabbat. Az intro elején még egy SDS logot is mektekinthetünk, ami végre nem a szokásos Smash logo, hanem egy teljesen új kreáció. Most pedig következze maga a játék, Westól...

Már kiderült eddig is, hogy ez egy űrhajós, lövöldözős játék, mondjuk szerencsére a jobbik fajtából. Tehát a dolog túl sok észet nem igényel, csak némi ügyességet, avagy egy jól tört verziót. Azért AEG megpróbálta élvezetessé tenni a dolgot. A sprite-ok szépen kidolgozottak, elég nagyok, sok, és sokféle van belőlük. A háttérre sem lehet különösebb panaszunk, sőt még paralex háttereket is felfedezhetünk. A játékmenet elég egyszerű. A pályák jobbra scrollozódnak, a mi dolgunk a sokféle ellenséget közben legyűrni. Persze útközben felvehetünk néhány cuccot, amik az űrhajónkhoz csatlakoznak, valamint új lövedékeket is. A játéktér alján a szokásos dolgokat olvashatjuk, péél életeink száma, meg hasonlók. Van még egy kis csik is, ami, ha folyamatosan nyomjuk a fire-t szépen felkúszik, és egy speciális lövést hozhatunk így elő. A játékban összesen nyolc pályát találunk. Mindegyik végén érdekes föellen-ségeket.

1. Pálya : Egy alien szerű főmedvényre hasonlító űrhajót kell lenyomnunk, úgy, hogy a 'szemét' löjük.

2. Pálya: Itt egy gözgépre emlékeztető űrhajót kell szétlőnünk. Köztünk szólva

elég érdekes egy űrhajó keményen föl-szerelve, ami ráadásul füstöl is. Nem baj, biztos szénfűtéses. Ja, azt a kis pirosságot kell lőni az orrán.

3. Pálya : Itt egy szimpla űrhajóra hasonlító űrhajót kell elpusztítanunk. Van rajt egy kis zöld valami (talán szem?), az a sebezhető pontja.

4. Pálya : Most egy nagy fehér robot kerül az utunkba. Kivételesen a két részre koncentrálatok.

5. Pálya : Fehér űrhajó, kék valami.

6. Pálya : Valami csápos teremtményt kell darabokra szednünk, úgy, hogy a csápjai közt löjük.

7. Pálya : egy sárkányra emlékeztető ellenséggel kerülünk szembe. A belsejében levő piros valamit (szem rulez) kell lőni.

8. Pálya : Na, ez a föellenesség totál úgy néz ki, mint az egyik felvehető fegyver, csak nagyobb. A belsejét löjétek. Egyébként minden föellenesség küld ránk kisebb gépeket, sőt a hatodik pályán még áramot is kaphatunk. Szerintem elég igénytelenül néz ki a föellenések felrobanása, besárgulnak jól, aztán szépen darabonként eltűnnek. (A mi hajónk felrobanása sokkal jobb) Ha megnyertük a játékot megnézhetjük, hogy hogyan robban fel az idegenek bázisa, ami történetesen teljesen megegyezik a Smash jelével. Utána némi scrollt olvashatunk: credits, greet, ilyesmi, majd beírhtjuk magunkat a hi-score listába.

A grafikára igazán nem lehet panaszunk, a zenére meg főleg nem, mindegyik tőök jó. Na de nézzük a hibákat is: először is a fél játék a Katakisból lett lopva, ez mondjuk nem is olyan meglepő, lévén, hogy AEG keze munkája, bár a végén megjegyezték, hogy mi van a Katakisból. A föellenések néha kissé remegnek. Ha sokáig nem lövöldözünk, és túl sok sprite lesz a képernyőn, akkor a zene akadozik. Ha a föellenéseknél a képernyő széleire megyünk, akkor is egy érdekes bugot vehettük észre. A hibák tényleg nem nagyon vezések, csak kisebb dolgok, nem zavarják különösebben a játékmenetet. Egyszóval a Smash Designs megmutatta, hogy nemcsak demokat, hanem játékok is képesek összehozni profi szinten.

Leon and West

Ezt a számot a Skicc Kft. szponzorálta. :-)

Commie Inside YZK/1



Commie Inside YZK/1

Sokat hallani mostanában a játékok világáról. Sokat beszélnek róla a buszon, a téren, és mindig egyvalamit értenek rajta. Az ilyen beszélgetés kezdetét, hogy: 'Láttad már az új

'játékot?' már régóta jól ismerem. Olyankor nem figyelek oda, és észre sem akarom venni, hogy kik, milyen kis emberek beszélgetnek szenvedéllyel egy játékról. A bökkenő csak az, hogy gyakran folytatják úgy: 'Az szar. Ótvar a grafikája.'. Ezek a kissemberek el vannak varázsolva; mégis gyakran mi, C64-eresek kapjuk ez a jelzőt. Nekik már nem ugyanazt jelenti a játék, mint nekünk. Mi még örültünk a Gazdálkodj Okosan társasjátékunk, és nagyon is jó volt, amikor a család leült, és együtt játszott. Emlékszem majd megvesztem a boldogságot, amikor a C64-emet megkaptam, és olyan játékokkal játszhattam, mint a Falcon Patrol, Giana Sisters, Commando. Elgondolkodom néha, hogy azok a kis emberek mit mondanának fiataliságom favorit játékaikról, vagy akár a számomra mindig kedves maradó társasjátékokról. Valószínűleg ugyanazt a jelzőt kapnák meg, amit fent már leírtam. A hiba mégsem az ön készülékében van, szokták mondani. Úgy döntöttem, hogy elmesélem, nekem/nekünk hogyan kezdődött mindez.

11 évesek lehettünk, amikor az osztályunkban felbukkant valami addig ismeretlen. Néhányan elkezdtek játékokat cserélni magnón, lemezen. Az osztályban négy embernek volt számítógépe: nekem, Poison/Singular-nak, Grachow/ex-Singular-nak, és M. Petinek. Szinte mindenkinnek magnoja volt otthon, kivéve Oszit. Ahogy múltak a hetek, hirtelen kitört rajtuk az alkotózási. Megszületett az első magyar nyelvű papírmagazin, amit Oszit rajzolt, mi pedig adtuk bele a játéklistákat, hirdetések, öröklet poké-okat. A neve egy német lemezmagazin után Game On lett. Ekkor még nem sejtettem, hogy a 64 lesz életem egyik legmeghatározóbb élményeinek főszereplője. Ezzel egy időben én, Oszit meg Grachow feliratkoztunk a számítógépes szakkörre, ami még ma is emlékszem suli után volt minden szerdán négy óráig. Volt ott minden, tanultunk programozni - természetesen BASIC-ben - és rengeteg játékot próbáltunk ki. Ott a szakkörön nem volt C64, csak C+4-ek, meg egy rossz C16. Telték múltak a hónapok, egyre jobbak lettek a szakkörök, és nem sokára a tanár már nem is felügyelt minket, mert tudta, hogy kárt nem tesznek a gépekben. Ezeket a szuper szakköröket mindörökké elraktároztam a kedves emlékeim között Legát Mihály tanár úrral együtt.

Aztán egy napon Grachow hozott egy újságot. Egy CoV-ot. Az édesapját kérte meg, hogy hozzon egy Commodore Újságot, de összekeverte a kettőt. Mivel a magazin jobb volt, mint a Commodore Újság, ezért nem kellett sok idő, és már CoVosok is voltak. Ez azt jelentette, hogy kedvenc és egyetlen magazinunk volt a Cov, bálványoztuk a stílusát, és CoVboy postája maga volt a bibliánk. Mindent megtaláltunk benne. Az új játékok ismertetőitől a régi játékok leírásán keresztül volt benne cheat-oldal, programozástechnika, és így tovább. Kicsivel később indult az 576kbyte, de az anyyira nem fogott meg minket, de azt is szívesen olvastuk. Eme magazinok hatására Oszival nekiálltunk, hogy megszerkesszük életünk első igazi magazinját. Ez lett a Veszelys Hulla-édk. Igaz nem számítástechnikával foglalkozott a magazin, hanem humorral volt, de azért ez volt életünk első szerkesztett kiadványa. Ott ültünk a gép

RÉGI IDŐK DALAI...

előtt, és a Newsroom nevű programmal csináltuk a cikkeket bele. Két számot ért meg, és még a mai napig őrzök belőle két példányt, emlékül a múltnak.

Aztán Oszit egyik szomszédja hozott egy kaland-játék sztorit, amiből pár nap leforgása alatt egy szöveges Basic kaland lett. A neve 001 Harcidroid volt. Én voltam a tesztelője, és egész jópofa volt a gáma, eltekintve attól, hogy hamar ki lehetett játszani. Akkor bennem felébredt a kedv, hogy ilyen stílusú játékokkal játszsam, és egymás után faltam a Rátkai kalandjátékokat. Ezek a szöveges, rendkívül gyenge grafikájú játékok mostanában talán senkit nem érdekelnének, akkor mégis Rátkai volt Magyarország legjobb játékfejlesztője. A nagy hármas (én, Oszit, Grachow) akkor pár évre kibővült egy sráccal, aki magunk között Zo-lee volt (nem azonos Zolee/Red Sector-lal, aki később az 576 kbyte főszereplője lett). Nagyon megtetszett neki a 64, és hamar eljutott arra a szintre, ahol mi voltunk. Közülünk ő volt az első, aki - mégha introszerkesztőben is - megcsinálta az első igazinak tűnő intro. Fent logo, közepén cím, szólt a zene, és alul ment a scroll, ahol nyomta a hülye szöveget. Furcsa módon greetingselt mindhármunkat, pedig akkor még mit sem tudtunk a scene-ről. Ő volt az első, aki zenét akart szerkeszteni, de ez a vállalkozás a Basic ilyen irányú alkalmazhatósága miatt halálra volt ítéelve. Azért poénnak jó volt.

Mindhárman, mintha külön kis csapatok lettünk volna. Mindannyiunknak neve volt, vagy Software-e. Oszit egy kis ideig Mr.B néven mozgott a BSS-ben. Szerény személyem akkoriban Halász Ninja volt a The Last Ninja után. Abban az időben az volt a kedvencem, és mindegyik résznek tudtam a kijátszását. Zo-lee pedig mindig megmozgatót minket valamelyik ötletével. Ő volt a Zo-lee Software Studio. Szinte mindent kipróbált. Action replay kártyája segítségével képeket lopott, amiket később átrajzoltatott, noterben szöveget írt, és azt küldöztette hármunk között. Utólag döbbenetem rá, hogy minden amit csinált, egy-egy scene tevékenységnek felelt meg, csak nem tudott kibontakozni, mert addigra mire odajutottunk, őt már a PC is erősen érdekelte. Talán ő lehetett volna az egyik legjobb scener mindannyiunk közül. Barátai körünk azonban nagyon szűkös korlátokat szabott tevékenységünknek. Idővel ezen dolgok segítségével rájöttem, hogy mekkora késztetés a scenének élni, és alkotni. Zo-lee egyik legnagyobb közös tervünk beteljesülését már nem érthette meg. Ez pedig a lemezejesség volt, amit sok embernek terjesztünk. Akkor ő már elfordult a C64-től, sőt kicsit a számítógépektől is. A nagy áttörés előtt megismertünk meg egy embert, aki később szakközépiskolában az osztálytársam lett. Ő Jagó volt. Rengeteg játékkal rendelkezett, és sokakat ismert, akiknek szintén volt C64-e. Tőle kaptunk még játékokat, és persze megindult a csere. Így megint lett mivel játszsanunk.

Kazettára Grachow rendelt sok játékot, és arról az oldalról ő látott el minket. Kapcsolatba került pár olyan emberrel, akiknek friss információk voltak ezen a téren, és persze ami fontos új játékaik egyben. Mindannyiunk közül ő volt az, aki teljesen és odaadón rajongott a CoV-ért, ezért aztán annak halálakor szerintem benne is megszakadt valami.

Grachow már nem emlékszem, hogy mikor, elkezdett írni egy kis novellaszerűséget, amit később mindannyian átdolgoztunk, és ezt lett a Singular saga. Ennek az apokaliptikus novellának a tükrében egész gondolkodásvilágunk megpillantható. Ez a novella a Pokol Angyalai volt, és jól bemutatta kis baráti körünket, a tagok viszonyát, és hogy mennyire a C64-nk éltünk, és éltünk ma is...

Cargo

- Itt nyomok lenni, azt hiszem tudni követni.

- Induljunk! - mondtam Mnogonak aki elvezetett egy kis sikátorba. Furcsa volt itt a levegő, valami miatt émelvegtünk mind a ketten. Itt lennie kell valaminek, fogtam az ásomat, és túrni kezdtem a földet. Kis idő múlva néhány doboz bukkantunk, melyek oldalán estt TNT. Legalább 10 darab lehetett ott egyet magamhoz is vettem, a többi visszatettem az üregbe, majd gyorsan elhagytuk a helyet, mert egyre rosszabbul éreztem magam. Fogalmam sem volt mit csináljak. A TNT-t nem tudtam használni. Leültünk a fal mellé Mnogoval, és a tárgyaikat nézegettük. Csak van valami érdekes. A C-vitaminnal elgondolkoztam egy darabig: Mire lehet jó egy C-vitamin? Skorbutot okoz a hiánya azt hiszem. Ekkor eszembe jutott valami és felkiáltottam:

- Tim kocsmájában a gnómnak skorbutja van! Gyere Mnogo, oda megyünk.

A néger arca felvidult, hogy végre csinál is valamit. Elindultunk az ezredes negyede felé. Gyorsan odaértünk, hiszen már elég jól ismertük a járást. A gnóm egy asztal mellett kuporgott, és intett, hogy hagyjam békén, de mikor odaadtam neki a C-vitamint, arcán egy mosoly suhant át, és azt mondta:

- A rocker szaloban Konchevnek mond, hogy Overkill. Meg fogod ismerni, úgy néz ki, mint egy kalóz.

Intett egyet, majd elcsoszogott. Visszakaplattunk a rocker negyedbe, és bementünk a szalobba. Már másodsor jártam itt, de a hely még most is furcsán hatott rám. Semmi kedvem nem volt körülnézni, egyből Konchevet kerestem. Mikor megtaláltuk, egyből igazat adtam a gnómnak. A férfi mintha egy kalózelegényből lépett volna elő. A helységben a rossz minőségű vodka, és a rossz emlékü beeltele juice szaga keveredett. A nyomrom majd felfordult, de azért közelebb léptem a fickóhoz és köszöntöttem. Nem volt barátságatlan, de igazán beszédes sem. Megemlített nekik, hogy Overkill, mire ő így szólt:

- Látom a gnóm küldött. Akarsz robbantani, he?

Elmondta, hogy imádja a robbanószerkeket, és hogy tudna engem tanítani a robbanószerkek használatára. Az ajtókat inkább az álcusszóval nyitom ki - gondoltam. Ekkor azonban eszembe jutott a TNT. Odaadtam Konchevnek, aki nagyon örült neki. Az orosz egyre beszédesebb lett. Sok értelmetlen, és felesleges dologról beszéltünk, aztán elő jött a szó a pénzről, az aranyról! Kincseket. Azt a dolgot megjegyeztem majd elbúcsúztam tőle és gyorsan kihúztunk a szalobba, mielőtt a kocsmáros megint meg nem kínál egy kis itókával. A rock szalon mellett egy ajtó vettünk észre amikor kiléptünk. Eldugott helyen volt. Belépve egy öreg férfit pillantottam meg. Nyomorult kis koldus volt, s pénzt kéregetett. Szívesen adtam volna neki, de hát alig volt pár kreditem. Úgy döntöttünk Mnogoval, hogy elmegyünk dolgozni az agro szekcióba, és körülnéznünk egy kicsit. A munka keserves volt, mint mindig, de azért találtunk pár érdekes dolgot is. Az egyik úton haladva furcsa növényeket láttam. Közelebről megnézve megállapítottam róla, hogy kender. Felvettem néhányat, valamire csak jó lesz. Az egyik forduló után egy zárt részhez értünk. Kutatni kezdtem és egy kis részből egy vipera mászott felem. Mnogo felkiáltott:

- Vigyáznál!

Későn szólt, a vipera gyors mozdulattal megmart, én pedig ájultan estem össze a földön. Mikor magamhoz tértem, egy házban találtam magam. Két alakot pillantottam meg: egy négert, aki mellettem ült és egy fehér férfit, aki messzebb olvasott valamit, majd közelebb jött aminkor meglátta, hogy magammal vagyok. Látásom most már tisztulni kezdett, és megismertem a négert, aki természetesen Mnogo volt. A ház tulajdonosa pedig dr. Spesich. Mnogo megszólalt:

- Őiüök, hogy te jól lenni. Itt a pénz amit keresni az agro-ban.

- Köszönök mindent - mondtam Mnogonak és dr. Spesichnek, majd elhagytuk az orvos házat. Amikor felszedtem a cuccaimat, egy kenderlevél kihullott a táskámból. Felvettem, és nézegetni kezdtem. Talán a kínai haverja, az a hindu tudna róla beszélni. Be is tértem Mnogóval a hindu házába. Megmutattam neki a növénylevelet, erre ő megkérdezte:

- Tudod mi ez?

Természetesen nem igazán.

- Ez indiai kender, hasist lehet belőle gyártani, Janet a szeszfőző a céhben tud neked csinálni!

- Köszönöm! - Ezzel elhagya a házat s az egész ezredes negyedét, a rockerekhez indultunk Mnogoval. Néhány punk csapat az utunkat állta, de Galliommal simán elintéztük őket. Egy ajtó vetett véget utunknak, amin ez állt Rocker céh. Egyébként az utonállóktól, punkoktól, rockerektől elég sok pénzre tettünk szert, nomeg egy csomó fegyverre: Magnumokra, Waltherra és ilyenekre, amiket aztán eladtunk valamelyik üzletben. A céh bejáratát egy sereg rocker őrizte, akikkel nem akartam összetűzésbe keveredni, ők pedig minden macera nélkül átengedtek. A céh szinte teljesen úgy nézett ki, mint a rocker-negyed, csak a téglafal, kicsit világosabb volt, a talajt pedig sárgás-barnás színű homok borította. Igen kihaltak tűnt, egyetlen virág, növény sem virított a földön. Belépve az első épületbe egy bajuszos, vidám képű fickó fogadott. Elmondta, hogy ő börcserző, és szeretne már valami jó bört.

- Milyen az élet itt a céhben? - kérdeztem tőle.

- Hát elég vidám. Janet, a szeszfőző érdekes történeteket tud, Mattet, a szobrászt is ki lehet bírni valahogy, de amióta behizelegte magát Karlsonhoz nem lehet vele értelmesen beszélni.

- És hogyan lehet behizelegni Karlsonhoz?

- Az ajándékokat kedveli. Matt egy szobrot csinált neki.

Elköszöntem a cserzőtől, és beugrottam a szobrászdájához Matthez.

- AVE barátom.

Na, te tényleg egy nagy barom vagy - gondoltam, de megpróbáltam vele barátságos lenni, ami nem volt könnyű. Próbáltam dicsérni a műveit, vagy semleges dolgokról beszélgetni vele, nehogy megsértődjön. Körbenézve a házában egy pajszerra lettem figyelmes. Erre még szükségem lehet, és nem hiszem, hogy Matt önszántából odaadná. Le is csaphattam volna, de hátha riasztja az öröket. Ekkor hirtelen ötlettlő vezérelve odaadtam neki az agyart. Ebből talán tud valami mesterművet készíteni. Számításom bejött.

- Óh, kicsoda anyag, ebből csodálatos szobrot tudok készíteni! - kiáltott a szobrász.

Igy már nyugodtan felvehettem a pajszert, és otthagytam a pökhendi szobrászt.

A pajszert odaadtam Mnogonak, hiszen ő volt az erősebb. A szobrászat mellett, egy utcasarkon ismét egy épület állt. Benyitva egy igencsak ronda nő köszönt rám. Ő volt Janet, a hely pedig a szeszfőző. Kicsit körbepillantva furcsa dolgokat találtam. Ilyen nem kell az alkoholgégyártáshoz, itt valami más is működik. Talán csak nem a hasis gégyártás?

- Meglehetni! - mondta Mnogo.



Odaadtam a nőnek a kender és kiderült, hogy Janet valóban gyárt kábítószert. Így szólt:

- Ez indiai kender, ebből hasist lehet készíteni. 500 Kreditbe kerül. Csináljak?
 - Tudom! Persze - mondtam, úgyis majd szétvettem a pénz, így hát az összes kenderből hasist gyártattam a nővel, majd elhúztam onnan. Egy kis szemétdombra bukkantam még itt a céhben. Kutatni kezdtünk, és egy 3.5-ös lemezt találtunk. Nocsak, ez érdekes. Mit keres a szigeten egy floppy? Mnogo felvette, majd kimentünk a céhből. Visszatérve a rockerek közé, tanakodni kezdtem, hogy most mitévő legyek. Odaosztam Mnogonak, hogy mit tegyünk, de ő nem figyel rám. Odanéztem, erre ő a térképet bámulta.
 - Nézni ide! - mondta. - Már mondani itt kincs lenni! - folytatta.
 - Add csak ide! - ezzel kivettem kezéből a térképet.
 - Lenni nekünk ásonk! Nem de? - folytatta a fekete testvér.
- Ekkor összeállt a kép. Hisz a vadásztábor, meg amit Knochev mondott, meg a térkép!!!
- Áhh, - mondtam társamnak - hiszen azt sem tudjuk, hogy hol van az a vadásztábor!
 - Hát akkor keresni meg! - válaszolt fennhangon.
 - De nem tudom, nem hiszem, hogy ez jó ötlet, meg nem is tudom, hogy hogyan lehetne kimenni a városból.
- Mialatt ezt kimondtam Mnogo az újjával az egyik ajtóra bökött. En elolvastam a felette lévő táblát. Ez állt rajta: Kijárat a vadonba!

- Na menjünk, Mnogo!
- Ezzel kiléptünk a negyedből. A látvány lenyűgözőtt. Szinte szófanul, mereven álltam, mint akit letaglóztak. A kietlen pusztaság teljesen megszedített. Szinte a látóhatáron kívül semmit sem lehetett látni az égáda világon. Sem egy épületet, sem valami mást. Mintha a föld és ég a távolban szinte egy és ugyanazon lenne. Mintha egy egészet alkotna a robosztus méretű, halandó fölé kerekedő ég és föld. Furcsa volt eddig enyhén civilizálatlannak képzeltem a várost, de a külső pusztá látványa gyökeresen megváltoztatta véleményem. Most úgy éreztem, hogy innen szinte az egész világot elérhetem!
- Te Mnogo, azon a térképen nem két épület van?
 - De! Lenni itt két ház féle - felelte.
 - Szerinted merre induljunk? - kérdeztem.
 - Menni szerintem észak-nyugat felé!

Ezzel elindultunk. Végig az iránytűben bíztam, hogy segítsen a kietlen, zord semmiben eligazodni. Pár óra gyaloglás után végre elértük célunkat. A látóhatárnál kisvártatva megláttam egy picinyke épületet.

- Mnogo, menjünk közelebb! Rendben?
- Ahogy akarni.

Miután a házhoz értünk, körbenéztem egy kicsit, az épület egy kockatesthez hasonlított. Itt-ott málozt róla a vakolat, s kilátszott a vörösés téglafal. A fal és a talaj találkozásánál érdekes vadnövények virítottak. Mintha csak ez az egyetlen élőlény lenne képes itt megélni. A ház ajtaján bekopogva egy kissé megviselt női hang szólalt meg:

- Sajna, nem engedhetlek be!

Ah! Mindegy - gondoltam. - Na, Mnogo keressük meg azt a kbizonyos kincs felét. Pár lépést megtéve a kijelölt helyen a talaj egy kicsit más volt, mint másutt. Ásni kezdtem. Igen mélyre jutottam már, jól ki is merültem, de fáradságomat siker koronázta! Mnogo így szólt:

- Nézni, hisz ez arany!!!
- Hmm! Hát igen! Ez biz' arany.
- Akkor most ezt mi vinni el? - kérdezte meredve bámulva rám csapattagom.
- Nem hiszem, hogy elbiránnk. Inkább tessünk be. Ok?
- Rendben, adni nekem ásót hamar beszórni. Mellesleg látni te lenni fáradt.
- Kösz Mnogo! ...és most pedig azhíszem, meg kellene látogatni a vadásztábor, nem de?
- Pontosan, Neil! Menni oda!

Innen elindultunk keletnek, s egyhamar egy barna fatörzsekkel barikádózott tábor előtt álltunk. Az ajtaja két hatalmas fadestkából állt. Megpróbáltam kinyitni, de túl gyenge voltam a hatalmas monstrum kifizetéséhez. Mellesleg zárva is volt. Egy mély hang szólalt meg:

- Mi járban vagy errefelé?
- Óóóh, izé! Csak egy ajándékot hoztam a főnöknek. Nagyon érdekes! Biztos tetszeni fog neki!
- Na rendben, beviszünk! De előbb bekötjük a szemed meg a fejed, hogy ne láss semmit!
- Rendben. - mondtam kis határozatlansággal.

Nem hallottam tisztán, de mintha valami erdő démonáról beszéltek volna, meg hogy nem kegyelmez valaki, de nem nagyon értem. Amikor levették a főtt zsákot a fejről, levegőért kapkodtam, azt hittem hogy mindjárt megfulladok. Amúgy is tikkasztó hőség volt a szigeten, de nem volt sok időm tévovázni, mert egy ágyékkötés alak valószínű a tábor vezetője kérdően nézett rám.

- Milyen ajánlatod van? - kérdezte.
- Óóóh! Bölcs vagy mint az erdő démona! - feleltem.
- Na mi az az ajánlat? Nyúgd ki végre!

Odaadtam a térképet a főnöknek, nagyon megtetszett neki.

- Hümm. Látom itt arany van elásva. Ha igaz szabadon engedünk, ha nem megszalsz! Két ór jött s lefogott. Másik két ember elrohant, hogy meglelje a kincset. Agyamban furcsábbnál furcsább gondolatok keringtek. Mi van ha nem találják meg a kincset? Mi van ha elhalgatják előlem? A fenébe is! Hiszen Mnogo meg kint áll a kapu előtt, nem, nem is venné észre, ha ezek engem... Nem! Én nem halhatok meg egy ilyen lakott tábor kellős közepén! S mivel, ha valaki ez idő alatt már kiásta a kincset? Még rá gondolni is alig merek! Ah! Hiszen jól betemettem! Biztosan meglelik! Míg ezeken tűnődtem, a csapat visszatért és, odasúgtak valamit a főnöknek...
- Rendben! - hangja egyre barátságosabbá vált. - Igazad volt, itt tényleg arany van. Szabadon engedünk, de most távoznod kell a táborunkból.



A Commie Inside 2. számában olvashattatok egy kis hardware fejlesztések rovatot, amiben a ma ismert legújabb C64-es hardware kiegészítőkből adott izelítőt

IDE64 VS CMD HD

Scorpy. Nos, így gondolom, az elméleti talajt ezzel bőségesen

lefedte, de általában az ilyen dolgok "elszaladnak" az ember füle mellett, mert az olvasott pár információ vagy nem elég meggyőző, vagy túlságosan általános.

A cikk winchesterekről szóló része annyira megtetszett, hogy elhatároztam, hogy valahogy megpróbálom én is csatlakoztatni a C64-emhez merevlemez. Komolyabb kutatásba kezdtem és 3 megoldást is találtam. A legolcsóbb mód mindenképp egy MFM vinýó átépítése. Igen, átépítés, mert a hozzá tartozó vezérlőkártyát házilág át kell barkácsolni, úgy hogy az a gép user portjára köthető legyen. Egy ilyen winchestert (+vezérlőkártyát) ugyan elég nehéz ma már beszerezni, de ha sikerül, akkor fillérékért megúszhatjuk! Az átépítés menetéről dokumentációt szerezhetünk pl. az ftp.funet.fi/pub/cbm címről. A következő két megoldás a Scorpy által már említett CMD winchester, illetve a cseh Thomas Prybl és Josef Soucek által tervezett / gyártott IDE64 vezérlőkártya. Ezek már valamivel komolyabb megoldásoknak tünnek, ezért alapos adatgyűjtést kezdtem. A végeredmény a következő:

A CMD által gyártott egység egy táppal, winchesterrel, csatlakozókkal szállított készülék. Kompatibilitási szempontból szinte tökéletes, emulál bármilyen eredeti Commodore drive-ot (1541/71/81) CMD floppyt (FD2000/4000) van rajta óra, és további pozitív tulajdonsága, hogy található rajta SCSI csatlakozó egy esetleges további bővítéshez. Negatívumok: mindenk előtt rendkívül drága (a legolcsóbb 1Gb-os is már 539USD, a 2Gb-os 649USD), a vinýó mérete nem növelhető (dobozolt), az SCSI szerintem értelmet veszti (a sebessége nem kihasználható) és a Scorpy által már említett 50Kb/sec sebességet csak különböző plusz bővítések (paralel csatlakozó, Jiffy DOS) esetén képes produkálni, egyébként pedig közel 1541 szintű sebességet tud csak tölteni. Természetesen képes könyvtárszerkezet kezelésére.

Az IDE64 egy az expansion portba dugható kártya. Ehhez külön kell vennünk winchestert (IDE), tápot, szalagkábelt és elemet, és a hozzá tartozó software-eket is magunknak kell tölteni (persze a CMD-vel ellentétben ingyen) a hivatalos homepage-ről. A 2. számban látható fényképen az első verzióról láthatunk képet, de mára már a v2.1-es verzió rendelhető, melyen a további kártyák csatlakoztatására fenntartott bővítőhely mellett találunk egy plusz RS232C csatlakozót is (ide köthetünk pl. modemet). A kártya 2 max. 8Gb-os HDD-t képes kezelni, de a közeljövőben várható CD-ROM driver is hozzá. Sajnos kompatibilitási szempontból messze elmarad a CMD HD-je mögött: bizonyos memóriaterületeket fenntart magának (BASIC bővítések, saját load rutin stb.), emiatt sok program nem fut vele, és törőkártyáinkat (pl. AR Final) sem viseli el maga mellett... de ez minden további bővítés nélkül képes az 50Kb/sec-os adatátvitellel, ROM-ba égetett programokkal segíti a felhasználót (Norton Commander szerű File Manager, Monitor, stb.) és ára is jóval mérsékeltőbb: 100USD-ért készre szerelve kapjuk, és lehetőségünk van külön az alkatrészek megvásárlására is (90USD) vagy továbbá kedvezményként csak a főbb alkatrészek (PDL, PCB, DS1302) megvételére (80USD). Mellesleg ez is támogatja az óra és a könyvtárszerkezet használatát...

A leginkább meghatározó tényező az vásárlás előtt az ár volt, így az

IDE64 mellett döntöttem. A pénz nemzetközi postai áttutalással juttathatjuk el a legolcsóbban külföldre (kb. +1200-1300Ft) majd az egy hónapos áttutási idő után levélben kapjuk meg a kártyát. A csomagban mindössze a kártya és egy instal-

lálási leírás található, amit kicsit kevésnek találtam, de amint feljebb olvasható, minden software-t magunknak kell beszerezni hozzá. Az "életrekeltség" egyébként egy nagyon egyszerű dolog: a kártyát az expansion portba erőszakoljuk, egy szalagkábel segítségével összekötjük a vinýonkkal, bekapcsoljuk a tápot majd a C64-et. A megszokott bejelentkezési kép kicsit megváltozik: a szabad BASIC memória helyett az IDE-DOS Vx.x EXPANDED feliratot látunk, illetve a kártya egy merevlemez inicializálást végez. Legelső indításkor a vinýót le kell formázni (első software amit mindenképp le kell töltenünk). Ez elintézi a BAM-ok beállítását, és az órát is tudjuk buherálni. A teljes formázásra nincsen szükség (mondjuk ha előtte már más platformon használtuk a vinýót), de ha gondoljuk megtehetjük, viszont ez elég időigényes (1.3Mb/min)... Egy IDEINIT parancs után már miénk is az elképzelhetetlenül sok hely! A leginkább használt programunk ezután mindenképp a MAN (fileManager) lesz, melyet a MAN <return> begépelésével máris aktiválhatunk a kártya ROM-jából. Ez horizontálisan osztott képernyőn valóis meg olyan funkciókat, mint a PC-ről jól ismert Norton Commander (másol, töröl, áttevez, stb.) és mellesleg kezeli az FDD drivejainkat (8-11, bár a gyorsítólu rutin-ja egyáltalán nem a legjobb) és egy PC LINK nevű csatornát is. Ez utóbbi annyit tesz, hogy egy plusz kábellel (paralel) elérhetjük PC-nk összes meghajtóját és közvetlenül másolhatunk arról / arra! A különböző programok innen indíthatóak is, illetve lehetőségnk van PLUGINEk beiktatására, melyek segítségével megoldható pl., hogy az MPIC-re végződő file-okat ne próbálja meg elindítani a program, hanem egy nézegető (viewer) plugin segítségével jelenítse meg. Ilyen pluginokat saját magunk is gyárthatunk és a config file-ba bejegyezve már élnek is! Az általános VIEW plugin egy 80x25-ös képernyőt emulál, így más platformokról áthozott text fileok is olvashatóak. Sokszor szükség van azonban megkülönböztetett módu töltésre, mert a programok jó része nem támogatja a kártyát. Lehetséges, hogy egy-egy program csak szimpla LOAD-dal tölthető be (MAN-ból nem), sőt néha a kártya jelenléte is zavarja a programokat. Ez utóbbi esetben egy KILL parancsal könnyedén kiillathatjuk azt. (pl.: LOAD"filenév",12,1 <return> KILL <return> RUN <return>). Az eredeti operációs rendszer LOAD rutinját használó, a kártya által igényelt memóriaterületeket nem zavaró, utantöltés programok egy CHANGE parancs után biztosan futóképesek, ekkor ugyanis a HDD egység száma 8 lesz. Még így is a programok 95% 1541-re is optimalizálva, ezért ez az egység jelenleg programtárolásra használható leginkább. (más platformokon elterjedt D64 formátumhoz beszerezhetünk kezelőprogramokat: D64IT, D64Extractor, stb.) Fejlesztések azonban minden napon történnek, így már több program IDE64 verziója is letölthető, vagy legalább patch file-t (amit futtatva a kívánt progri már HDD-ről is megy) tudunk beszerezni hozzá.



A merevlemez használata mindenképp pozitívattással lehet egy alternatív fejlődési irányban, így csak ajánlani tudom, hogy mindenképp gondolkodjunk el a fentebb olvassottakon. Fontosabb programjaink biztonságosabb tárolására, gyorsabb áttekintése érdekében mindenképp megbízhatóbb megoldást nyújt, mint a lemezek, és a legtöbb egyfile-os program esetén sokkal gyorsabb elérést is biztosít.



GEOS - ablakok nélkül

[GEOPAINT]

A GEOS rendszerlemezek alapkészítésében általában a GeoWrite és a GeoPaint fileokat tartalmazzák, mint felhasználói programokat. A Writeről legutóbb már ejtettem pár szót, most egy pár soron keresztül a GeoPaint legfontosabb pontjait ecsetelném. A leghúzható menükről túl sok újat nem tudok mondani, ugyanaz majdnem, mint a Write, egyedüli kivétel csak az options, melyben a következők funkciók érhetőek el:

pixel edit (nagyítás)
 normal edit (kicsinyítés)
 change brush (ecsetforma választása)
 color on/off (színek ki/be kapcsolása)
 draw grid lines (rácsoszat bekapcsolása)
 earse grid lines (rácsoszat kikapcsolása)
 (ezt utóbbit próbálja ki mindenki :-)

Bal oldalon a grafikus eszköztárban fentről lefelé az alábbi lehetőségeket kínálja:

mozgató / kijelölés
 feltöltés / spray
 méretvétel / vonal húzás
 ecset / ceruza
 radír / szöveg
 négyzet / feltöltött négyzet
 kör / feltöltött kör
 szín választás / mégse (UNDO)
 ...és külön ablakban: forma a feltöltéshez

A használatuk azt hiszem elég egyértelmű, de néhány dolgot azért kiemelnék:

mozgató - a valóságban sokszor nagyobb méretű képernyőn tudunk mozogni (joystick irányok) és kiválasztani azt a részt, ahol rajzolni akarunk (tűzgomb) (ezt megtehetjük a lenti színválasztó menü mellett kis ábrán is, és az valamivel gyorsabb is)
kijelölés - másoláshoz, kivágáshoz használható (a kijelölt részt az edit menü segítségével érhetjük el)
 A kijelölésről még annyit, hogy a kijelölt alakzat bal felső csücskére klikkelve tudjuk mozgatni az alakzatot, a jobb alsóra klikkelve pedig újra kijelölést tudunk csinálni. (ilyenkor nincs szükség az edit menüre)
szöveg - szöveget gépelhetünk egy kiválasztott karakterpozícióba, a karakterkészlet kiválasztásakor meg kell adni annak színét és formáját.

[GEOCALC]

A GeoCalc a GEOS táblázatkezelő programja. Segítségével adatbázisokat hozhatunk létre, illetve azokat könnyedén alávetjük matematikai, statisztikai elemzéseknek. A leghúzható menük megegyeznek a Write-éval, csak az utolsó kettő más egy kicsit:

options:
 paste function, paste name, define name, copy text scrap, paste text scrap, names off
 Itt tudunk megfelelő függvényeket (function) illetve szövegeket rendelni a megfelelő cellákhoz.

display:
 format, style, alignment, width, scroll on
 Itt a megjelenítés típusát (0.0, Százalék), formáját (stílus), igazítását (hova legyen igazítva a szöveg) és az ablakok szélességét tudjuk beállítani (első 4 menüpont), illetve a scroll menüpontban beállíthatjuk, hogy a gép a jobb alsó sarokban jelezze, hogy a lap mely részén járunk (mint a Writeban)

Akkor most jöjjön a **GeoAssembler**. Ez tökre hasonlít a PC-s programozáshoz (fordítás, futtatás). Háromféle típusú file-t készíthetünk vele.

seq: egyszerre beolvas mindent a mem-be, így lehetőség van egy drive-val is lemezt cserélni. (pl.:GeoSid);
vlr: csak annyit olvas be amennyire szükséges van, egy drive-val nem lehet lemezt cserélni (pl.:Write);

da: az a DeskTop felületén jelenik meg a felhasználófelület, nem lehet lemezt cserélni (pl.:Calendar).

Szerintem a seq a legjobb, és talán a legkönnyebb, úgyhogy erről ejtek egy pár szót.

Write-ban kell megírunk a program három részét: samsseq, samsseqhdr és samsseqlnk. A samsseq tartalmazza a programot, amit majd assemblerrel kell befordítanunk (a fordító a hiba üzeneteket a nyomtatóra és a lemezegységre küldi ki). A hdr-ben van a programra jellemző adatok (típusa, kiterjesztése), ezt is be kell fordítanunk az assembler-rel. A lnk lényege hogy a samsseq-t és a header-t összelinkelji egy file-ba, ezt nem kell befordítani, a GeoLink-kel kell megnyitni, és az összefűzi a file-okat. ...és ha minden jó akkor van egy indítható programunk. Ha nem, akkor kezdhettünk mindent előrről. A fordításhoz még szükséges a GeoSym és a GeoMac. A GEOS-nak saját rutinjai vannak, és nekünk lényegében csak czekek kell meghívunk (pl.: jsr graphicstring, loadw clearsreen). GEOS alatt a programozás csak hivatkozásokból áll. Hivatkozhatunk GEOS és saját rutinokra egyaránt. Akit komolyabban érdekel ez a fajta programozás, vagy csak szeretne beszerezni progikat GEOS-hoz, az írjon nekem!
 A GeoAssembler-hez tartozik egy kb. 50 oldalas, GeoAssembler User Book, ami tartalmazza a konstansokat, a tár kiosztását, a belső rutinokat és macro-kat, valamint példákat a programtípusokra. Akit érdekel, annak szívesen lefénymásolom (10Ft/lap), vagy kinyomtatom, feltéve ha fizeti a festék kazzettát (400Ft áfa-val).

Jonny/Ideal

Amiben a segítségére lehetünk:
 - CD írás (750!)
 - scannelés
 - kiadványszerkesztés (a nyomdából való szállításig)
 - grafikai (kézi/gépi) munkák
További infoért keresd Poison-t!



Ezzel kitoloncoltak. A kapuban, a szabadban várt rám Mnogo.

- Na mi lenni?
 - Gyerünk pajtás! Irány ismét a tábor.
 A kapun túl már barátságosabban fogadtak, a két vadász állig felfegyverkezve intett rám. Nem akartam megtámadni őket, feleslegesnek tartottam, hiszen inkább barátokra volt szükségem, mindsem ellenségekre. A tábor csodaszép volt. A faépületek idilli, nyugott környezetet biztosítottak. A levegő így szabadként nem is tűnt annyira fojtónak. Épp egy nagy halom gallyon álltunk Mnogoval.

- Te ezt azthiszem lehetni követni!
 - Nocsak? Akkor mire várunk még?
 A nyomok - Mnogo szerint - egy igen rút férfi házába vezettek. A vadász féle üdvözölt. Elmondta, hogy ő Paul és egy a tborban élő vadászok közül.

- Tudod, van köztünk a táborban egy Heckermann nevű német férfi! Mindenki gyűlöli!
 Ha már ilyen beszédes alkat, gondoltam további beszélgetek vele.
 - Ilyen tapasztalt vadász révén, ismerheted a szigetet, nem de?
 - Ez így igaz! S a tudásunkat megosztjuk minden jóra való emberrel.

- Mi a helyzet a civilizációval?
 - Tudod, a város eléggé lakott, csak a kártyázásért érdemes átjárni. Csak azt nem tudom, hogy miért kell bomberdzseki hozzá, mint Felixnél!

A tag hajlandó lett volna trénelni a nyomkereső szaktudásomat, de mivel nekem amúgy sem volt, Mnogonak meg épp elég, távoztam Paultól. Az egyik üres kamrában, kis keresgélés után egy pajszerre leltem. Na, a fene vigye el! Nemis olyan régen szereztem meg kinkeserves könyörgés árán Mattól a pajszert, erre tessék! Itt meg csak így fever egy... Végig haladva ezen az utcán egy másik szobában egy kissé hitehagyott szerzetesre leltem. Ezt abból gondolom, hogy boltosként ügyködik itt. A másik meg, hogy mit keresne egy Caldyn-hívó a vadászok között?
 - Jó napot! - köszöntött. - Nem akartok vásárolni?

Nem volt sok kedvem hozzá, illetve a Gallomat feltöltöttem volna, de a szerzetes nem árult ilyen spéci fegyverbe való munióciót. Ki is léptem a poros útra, s egy másik faházban egy - feltehetően - lengyel nőt pillantottam meg. Az akcentusából ítéltem meg a származását. Ő volt az óvoda vezetője. Rengetem kisbabát, s egy pár nagyobb lurkót találtam itt. A szívem melegség töltötte el, amint a gyerekekre néztem. El is mondtam, hogy mennyire megnyugtatt ennyi gyermek közelsége, de még mindig nem jártam be a tábor egészen, ezért távoztam Zoricától. Egy közeli épületben egy névrokonom lakott, aki a maroknyi embert orvosolta. Elmondta, hogy őt bazalképvő - a nyomkövető - találta meg, vérbefagyva.

- Ez érdekes, mi történt veled? - faggattam a kissé vézna csuklás emberkét.
 - A martalócok megtámadtak. Alig sikerült életben maradnom. Paul ápolt, s tartotta bennem a lelket. Ezért örökké hálás leszek neki.

Érdekes történet, nem is gondoltam volna, hogy Paul ilyenre is képes. A doki így szólt:

- Látom még nincs oltásod, ha a telep felé igyekszel, szükséged lehet rá! 500 Kreditbe kerül.

- Rendben! Olts csak be mindkettőnke!

Mnogoval hamar végzett, de nekem teljesen elborította az elmémet a fájdalom. Nem hittem volna, hogy ilyen kicsi a fájdalomküszöböm, de összeestem. Mintha elájultam volna, de mégis az agyam ébren volt! Álmodtam! Egy házat láttam egy kis domboságon, messze a város zajától, kis erdő, kicsiny fát, meg egy postaládát az én monogrammmal. Épp két felpáncélozott rendőr vonszolt ki a ház elé, belöktek egy autóbba, azt hiszem rendőrautó lehetett. Az ajtaján T.W.M. felirattal! Próbáltam kiabálni, egy női nevet ordítottam és az autó rácsos ablakán kitekintve egy női alakot, s egy kisebb gyerek formát láttam a félhomályos éjszakai lidérc fényei között! Megpróbáltam a két alak felé nyúlni, de...de...hiába nem értem el senkit...Felébredtem!
 - Hé, jól vagy? - kérdezte a doki aggodalmas képpel...

- I...igen! Azt hiszem. Valami igen furcsát éreztem!

- Tudod ez lehet, hogy a szérum hatása, elő fordult már ilyen mással is.

- Igen, de az élményeim annyira valóságűhek voltak, mintha...mintha csak ott lettem volna! Én magam! Nem értem...

- Próbálj nyugodni meg, fehérestvér!

- Kösz Mnogo! ...de nem értem, mi lehetett ez? És mi az a TWM? Biztos csak átkozott víziók - gondoltam. Na mindegy. Kissé megnyugodva továbbálltunk Mnogoval és egy eldugott kis sarokra lettünk figyelmesek. Ott is egy kis ajtó várta, hogy kinyissuk. Az ajtón belépve egy szobrot láttam. Egy női harcost ábrázolt, alatta egy "L" betűt. Ki lehet ez a csaj? S miért van ebben a táborban? Amíg én ezen elmélkedte, társam kilépett a szobából, s egy másik ajtó felé indult.

- Hé! Várjál már!

- Ok! Jönni ide. Itt még nem volni!

Egy az orvos mellett ajtón belépve egy robusztus alak tornyosult, s időt sem hagyva, megszólitott:

- Hello! A nevem Hans, Hans Heckermann!

Beállhatok a csapatodba? Tudod nagyon unom már ezt a helyet.

- Na, Mnogo? Te mit gondolsz?

- Te lenni a főnök! ...de véleményem az, hogy nem ártani egy ilyen magas ember a harcköznél!

- Ok. Rendben. Mnogonak igaza van! Gyere beveszlek!

- Ohh! Ez remek!

Első lépésem, hogy beoltattam Hansot is, de a doki már nem volt olyan beszédes, hisz gyűlölte Hansot. A vadásztáborot elhagyva megpróbáltuk felkutatni a telepet, amiről Neil beszélt.

folyt köv.



CINKELT LAPOK

ARCADE CLASSICS (FIREBIRD) 255 Lives
 POKE 4136,255 (SPACE INV):POKE 19463,255 (ASTERIODS!) :
 SYS 31506
 ARKANIOD II (OCEAN) Unlimited Lives
 HISCORE TABLE TYPE "DEBBIE S"
 MÁSIK: gépeld be: "CHEETAH"
 BLUE MAX (US GOLD) Unlimied Lives
 POKE17925,173 : POKE25584,173 : POKE17438,0 : SYS 32768
 BOMB JACK II (ELITE) Unlimied Lives
 POKE7053,200 : SYS 39712
 MÁSIK: POKE3382,96 : POKE53271,255 : POKE53277,255 : SYS
 3303 (EFFECTS!)
 BUBBLE BOBBLE (FIREBIRD) Unlimied Lives
 POKE1240,189 : SYS 58518
 CRAZY COMETS (RICOCHET) 255 Lives
 POKE37002,169 : POKE37003,0 : POKE37004,234 : SYS 24881
 MÁSIK: POKE40522,189 : SYS 24882
 DELTA (THALAMUS) Unlimied Lives
 POKE2386,0 : SYS 6000 (TURN IN
 GAME TUNE ON!)
 DRUID (FIREBIRD) 255 Lives
 POKE39271,255 : SYS 5120
 FALCON PATROL II (VIRGIN) Unlimied
 Lives
 POKE28768,234 : POKE28769,234 : SYS
 28672
 GREAT GIANA SISTERS Level Skip
 nyomd le: a, r, m, i és n
 HAWKEYE (THALAMUS) Unlimied
 Lives
 POKE7468,173 : POKE6105,189 : SYS
 23558
 MÁSIK: a címképrnyőn gépeld be:
 'VALSPELER'
 HE-MAN (GREMLIN) Unlimied Lives
 POKE6266,173 : POKE2346,8 : SYS 2064
 INTERNATIONAL KARATE + graphics changes
 nyomd le: ADZM a háttérvátsához
 nyomd le: SE hogy a karakterek feléd forduljanak
 INTO THE EAGLE'S NEST Unlimied Lives
 POKE24651,234 : POKE24652,234 : POKE24653,234 : SYS 32784
 IO (FIREBIRD) Unlimied Lives Unlimied Ammo
 POKE27018,169 Unlimied Lives
 POKE26121,90 : POKE26122,125 Unlimied Ammo
 POKE26088,219 : POKE26089,97 (HIT RUN/STOP TO SKIP LEV-
 ELS)
 SYS 2512
 JACK THE NIPPER invincibility
 gépeld be: ZAPIT a nyitóképernyőn
 MANIC MINER (SOFTWARE PROJECTS) Unlimied Lives
 POKE16573,234 : POKE16572,234 : POKE16571,234 : SYS 16384
 MUTANTS (OCEAN) Unlimied Lives
 POKE9273,230 : SYS 4096
 NEMESIS (KONAMI) 255 Lives
 POKE5868,255 : SYS 5768



MÁSIK: POKE5975,189 : SYS 5768
 NEW ZEALAND STORY (OCEAN) Unlimied Lives
 POKE3215,173 : SYS 2306
 ONE MAN AND HIS DROID passwords
 BUBBLE COMMODORE FINDERS GENETIC ZAPPED MEGA-
 SONIC TIMEWARP ECTOPLASM GORGEOUS SEASIDE
 GIZMO KINGKONG HOLOGRAM CURRYRICE COFFEE CAS-
 SETTE TELESCOPE COMPUTER EDACRAEDA
 OUTRUN (US GOLD) Unlimied Time
 POKE34711,234 : POKE34712,234 : POKE34713,234 : SYS 38045
 PARALLAX (OCEAN) Unlimied Lives
 PASSWORDS - STACK , JEWEL , PARCH , SALON , GLOBE
 MÁSIK: SYS 32768
 PARK PATROL (FIREBIRD) Unlimied Lives
 POKE26700,191 : SYS 2076
 POD (MASTERTRONIC) Unlimied Lives
 POKE26364,173 : SYS 2076
 MÁSIK: POKE26364,173 Unlimied Lives :
 POKE8673,173 : POKE9335,0 (EFFECTS!) :
 SYS 26112
 QUEDEX (THALAMUS) cheat mode
 válszd ki a Plane Designer-t és üsd be a
 0735677261 és a pálya számát
 RAMPARTS (GO!) Unlimied Lives
 POKE13931,96 : POKE14021,96 :
 POKE3498,level(0-42) : SYS 3077
 RENEGADE (IMAGINE) Unlimied Lives
 POKE42187,165 : SYS 37263
 RICK DANGEROUS Unlimied Lives Unlimied
 Ammo
 POKE27931,173 : POKE11193,173 :
 POKE10886,173 : SYS 2057
 ROAD RUNNER (US GOLD) Unlimied Lives
 POKE43241,36 : SYS 4126
 ROBOCOP (OCEAN) Unlimied Lives
 POKE44416,0 : SYS 32768
 SCOOBY DOO (ELITE) Unlimied Lives
 POKE7450,96 : SYS 2560
 SENTINEL (???) Unlimied Lives
 POKE6679,173 : POKE7512,10 : SYS 16128
 SOLOMN'S KEY (US GOLD) Unlimied Lives, Unlimied Time,
 Unlimied Ammo
 POKE2213,165 : POKE8854,66 : POKE4899,0 : POKE5150,level(0-
 31) : SYS 2063
 SPY HUNTER (US GOLD) 255 Lives
 POKE35914,255 : SYS 32782
 TRAP hidden options
 nyomd le a SHIFT, r, a és t billentyűket a címképrnyőn
 TRAZ (CASCADE) Unlimied Lives
 POKE42200,173 : POKESYS 32768
 WINTER GAMES score
 a Figure Skating-ben haladj balra amig elesel, hogy teljes 6.0-
 pontozást kapj
 WIZARD'S LAIR codes
 HAWLO CRYPT DUNGN VAULT LIAYR LYONS



COMMODORE, AMIGA TÖRTÉNELEM (...az Amiga története...)

1982 fontos év az Amiga történelmében: ekkor alakítja meg 3 elszánt fejlesztő-tervező a Hi-Toro nevű céget az amerikai Santa Clara-ban (Szilikon völgy). A csapat tagjai az egykori Atari VCS egyik tervezője és két játékcég egy-egy tagja. Tervük az volt, hogy minden idők legjobb játéképít tervezők meg. Támogatóik fogorvosok, akik aztán 7 millió dollárt investáltak a fejlesztéseikbe. A cég persze csak itthonban foglalkozott számítógép-tervezéssel, bevételeik másik forrását jog-
 stígyártásból befolyt összegek képezték. Vágyaik szerint az akkori legjobb 16 bites processzor, a Motorola 68000-t szerették volna a gépbe, mint CPU, de az akkor igények csak egy szimpla játéképít szerettek volna látni, ezért elvetették ezt az ötletet és inkább néhány speciális kiegészítőt tettek bele (pl.: billentyűzet és extra memória) ami egy játéképít esetében esetleg feleslegesnek tűnhet. A későbbiekben aztán ez mentette meg a projektet és addigra már a CPU-kérdés is tisztázódott: a Motorola 68000 került a gépbe.

1983-ban a cég felveszi az Amiga nevet (spanyolul barátját jelent és nem utolsó sorban egy névsorrendbe szedett listán az Apple és az Atari előtt áll) és megkezdődik az első prototípus tervezés papíra vetése. A gép a Lorraine nevet kapja, majd a nyár folyamán elkészült céljelcímet is női fedőnevekkel látják el: Agnus (Address Generator), Denise (Display Adapter), Paula (Ports and Audio). A cég az első "példányt" a Winter-CES-en (Consumer Electronics Show) szeretné bemutatni.

Az 1984-es CES-en aztán volt is érdeklődés a rendkívül jó kép-és hangminőségű gép iránt, de ekkorra a konzolok-ipar kezdett összeomlani, és a fogorvosok támogatta cég gépe után újonnan szerzett érdeklődés is kihalt és a további fejlesztésekhez elfogyott a pénzük. Az egyetlen megoldásnak az tűnt, hogy egy külső cég segítségével (pár millió) folytassák a tervezést. Szinte minden lehetséges nagyobb cég szóba jött (Sony, Silicon Graphics, Atari, HP...) de csak az Atari volt hajlandó segíteni fél millió dollárral. Ekkor jött a képhe a Commodore, aki a maga 27 millió dolláros befektetéssel új erőt és nevet adott a cégnek (Commodore-Amiga Inc.) A legfontosabb feladatnak egy, az MS-DOS-nál gyorsabb és jobb DOS fejlesztését tűzték ki. Mivel egy új operációs rendszer fejlesztése rendkívül sok időbe került, ezért egy külső céget, az MS-DOS-ral fel, hogy a "Tripos" nevű operációszerket átültesse az Amigára. A Commodore-nak ebből azonban semmilyen saját haszon nem jelentkezett, a tervezésnél több időt vett igénybe a konverzió és a végeredmény sem tett szert igazán a cégnek: túl lassú volt és nem a legmegbízhatóbb rendszer. Rengeteg pénzt vesztettek...

1985. július 23-án New Yorkban aztán bemutatják az első Amiga nevű gépüket, az A1000-ot. Az akkori technikai sokszorosan megelőzték: multiskal, utólríthetetlen grafikai és zenei lehetőségek, céljelcípek, beépített érzékelő, és gyors 68000 processzor. A fejlesztők eredetileg 512Kb-ra tervezett memóriagigéyéből csak 256Kb került a gépbe, de a maradék 256Kb bővítésére is lehetőség volt egy csatlakozón keresztül. Mindennek ellenére az Amiga az Atari ST mögött maradt, mert annak ára jelentősen alacsonyabb volt.

1986-ban Németországban folytatja a Commodore a fejlesztéseket (A2000) annak következtében az eredeti fejlesztő brigád teljesen elment.

1987-ben megjelenik az A2000 és az A500 melyekben már 1.2-es KickStart van. Ez az Amiga történelmnek már egy teljesen új szakasza. Az A500 minden Amiga-ban alma lett: ez volt az A2000 egyszerűsített verziója, mely kb. az A1000-re egy szinten helyezkedett el.

1988-ban már több, mint egymillió Amigát adtak el, amit leginkább az A500-nak köszönhetünk el. Ez azonban negatívan hatott a professzionális felhasználói szoftware-ek gyártására, és egy játékcég image-t kölcsönözött az Amigának. Grafikus-rendszerek esetén azonban továbbra is az Amiga tartotta a frontot.

1989-ben megjelenik a Batman esomag, mely minden idők legkeresettebb Amigája lett.

1990-ben megjelenik az A3000, az első 32 bites Amiga, melyben a 68030 processzor már az Amigák egy újabb periódusát jelezte. Ezzel a géppel már a komoly felhasználók is elégedettek lehettek, hiszen gyorsabb CPU-val, új Chip Set-tel (Enhanced Chip Set, ECS) 2Mb chip RAM-mal, SCSI vezérlővel, 4db Amiga és 2db PC bővítőhellyel, koprocesszor, nagyobb felbontásokkal és 2.0-s KickStarttal/Workbench-csel rendelkezett. Nagy ára ellenére azonban nem terjedt el olyan mértékben, mint "ősei".

1991-ben már 2 millió eladott Amigát könyvelhetett el a Commodore. Ebben az évben jelent meg az A500+, az A600 és az Amiga CDTV is. Az A500+ új, ROM-

ba épített KickStart-tal (2.04) és javított céljelcípekkel került piacra. A CDTV nem más, mint egy konzollá átépített A500, beépített CD-ROM-mal. Nem lett nagy sikere. Az A600 egy alacsony árú, IDE vezérlővel ellátott, új KickStart-tal rendelkező gép volt. Sajnos a régi 68000 processzora miatt nem volt elég új, és így nem nagyon terjedt el.

1992-ben újabb 32 bites, új AGA chip set-es gépet mutat be a Commodore az A1200 személyében, mely az A500 bemutatásakor áránál olcsóbban került piacra és hamarosan tovább zuhan az ár. Ez a gép 2Mb RAM-mal, PCMCIA porttal, 3.0-s AmigaDOS-szal, teljes AGA chip set-tel, TV modulátorral, IDE-vezérlővel, beépített órával és 68EC020 processzorral rendelkezett. Ez kb. az A500 konfigurációjának 4-szerese lehet. Ezen év szeptemberében bemutatásra került a nagytávú, az A4000/40 is, mely szintén új AGA chip set-et kapott. Ez már képes volt 16,8 millió színű egyszerre 256-ot vagy 256000-et megjeleníteni! A processzort is kicserélték a fejlesztők, így ebben a típusban már egy 25MHz-es 68040-es ketyeg (52-ször gyorsabb az A500-nál), új AmigaDOS került bele (3.0) a SIMM-memóriaelemek kezelésének köszönhetően könnyen bővíthető és HD-s 1,76Mb-os lemezek olvasását is megoldották. (1.44Mb PC-formázott lemezek!)

Az AmigaDOS 3.0-ba integrált Cross DOS-nak köszönhetően kezelte a PC formázott lemezeket is. A megjelenésé persze kritika is érte: SCSI helyett csak IDE-vezérlő került bele, nem bővíthető 2Mb chip RAM volt csak rajta, mely 24 bites képek feldolgozása esetén kevés lehet és továbbra is csak 8 bites hangra volt képes.

1993-ban megkezdődik az érdeklődés hiánya, ami oda vezetett, hogy az AAA chip set-et már nem tudták pénz hiányában befejezni. Szeptemberben megjelenik a CD32, mely egy billentyűzet nélküli, CD-ROM-mal ellátott, profi áramkörökkel rendelkező konzol. Mivel a Commodore ekkor pénzügyi csőd szélén állt, ez jelenthette volna a kiutat. Az A1000 eladásai közben újabb rekordokat döntött és az A4000/30 is megjelent a piacon, mely az AGA-vonal utolsó képviselője.

1994 áprilisában a Commodore vállalatánál bankcsőd kezd röggni. Ez azonban nem az Amigának köszönhető, hiszen mind az A1200, mind a CD32 eladásai nagy sikert értek el. Az igazik ok a PC-s fejlesztési irány, mely óriási kiadásokat és rengeteg felhalmozott eladatlant eredményezett. Ebben az évben ugyan meg kijön az A4000 toronyház változata, de a különböző országokban található vállalatok egymás után zárnak be.

1995-ben új fejlesztési irányként meg jelenik, hogy az Amigák a jövőben RISC processzorokkal fognak megjelenni, melyek segítségével 4-szer gyorsabb gépek jöhetnek ki, mint az ekkori leggyorsabb A4000-esek, de májusban már új gazdára talál a cég a német ESCOM személyében. Az Amigák gyártása mellett ők is PC-k fejlesztésébe kezdenek és a Commodore 64 újragyártásába is belezdenek, melyet Ázsiában és Kelet-Európában akarnak értékesíteni.

1996-ban a német CeBi kiállításán ugyan meg megjelenik egy fejlesztésnek nevezhető Amiga, az Amiga Walker (leginkább egy poszterívra hasonlít) de júniusában az ESCOM már szerződést ír alá a Viscorp-pal, hogy egy esetleges értékesítés esetén nekik adják el a Amiga jogokat. Júliusban a Viscorp ut is érí a szerződés ESCOM: bankcsődöt jelent be. A Viscorp az átvétel után rögtön fejlesztésekkbe kezd: egy Amiga részekből összerakott interaktív TV-n dolgoznak és az AmigaOS újabb verziójának megírása is kezdetét veszi. Ebben az évben megjelenik az első PowerPC alapú gép, mely képes emulálni az Amigát, illetve a Phase5 nevű cég bejelent egy PowerPC alapú új Amiga-generáció kifejlesztését (Amiga Box) Ekkor a Viscorp már anyagi gondokkal küzd.

1997-ben újabb Commodore PC-k jelennek meg a régi ESCOM-tól, de ezeknek már semmi közik sincs az Amigához. Több ajánlat után a Gateway 2000 kezébe kerül az Amiga fejlesztések joga, és egy internetbox-ok és interaktív TV-k fejlesztésébe kezdenek. Az Amiga Technology nevű helyett ezután az Amiga International-t használják. Az új tulajdonos több cégnek is eladja az Amigák gyártásának licenz-jogát, így kezdi meg elsődleg a német Mikronik, majd másodlagosan az angol Intel Information Ltd. cég az Amigák másolását. Közben a Commodore újra bankcsődöt jelent be, majd a Tulip kezébe kerülnek a jogok.

1998-ban folyamatosan jelenek meg a különböző gyorsítókártyák, videokártyák, de az Amiga Box project valószínűleg már nem lesz valószínű. Ezek a kártyák az A1200-at és nagyobb testvéreit versenyképessé teszik bármely mai PC-vel...

...internetes információk alapján...

**Az igazi scenerek kisfröccsön és ropin élnek...
 SOMOGYI BOROZÓ, AJKA**