

biztosan elő tudnánk állítani a C64 mintáit (vagy akár egy Stationt? - ezzel kapcsolatban aki tud bővebbet, szívesen várom a véleményét!), először jussunk el arra a pontra, hogy összeáll a csapat.

Szerinted ez jó lesz?

Jónak KELL lennie. Azt hiszem, ez Magyarországon egyedülálló zenekar lenne. Meg szeretném (akarom :) kedveltetni a közönséggel a SiD-alapú zenét, mivel ilyet még nem hallottak sehol, pedig tők jó. Na csináljuk már, mire vártok?

Hol érhetlek el, ha érdekel a dolog?

OK. Nyugodtan keressetek e-mailben (rivasz.gergo@freemail.hu), vagy akár telefonon is (17.00 után általában) 0670/5842429. Szívesen fogadom a véleményeiteket is, vagy ha van

ötletetek, miként lenne ez az egész jobb, írjatok. Arra is kíváncsi lennék, hogy építetté már valaki hasonló gépet, ami C64 hangmintáit szóllaltatja meg! Külön köszönet mindenkinek, aki segített elhelyezni ezt a kis felhívást a megfelelő helyeken!

Ego

7 éves korom óta nyomulok C64-gyel, szóval már elég öreg motoros vagyok, mégha a korom nem is erre enged következtetni (22). Otthon PC-m van, játékokra és zenélésre egyaránt megfelel, ezenkívül nagy horrorfilmrajongó is vagyok. Jelenleg egy bútorokat gyártó cégnél dolgozom mint látványtervező (viszont remélem hamarosan befutok mint rockszár:) Kedvenc zenei előadóm (úgyse találjátok ki...) pl. a Machinae Supremacy, AFI, Green Day, Dreamtale, Dream Evil.

Üdv: Rivasz Gergő

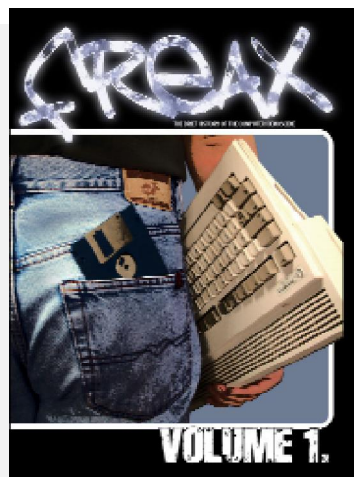
COMMIE INSIDE12

A Magyarországi Commodore 64 rajongók magazinja
2005/1 - 12. szám - Szabadon másolható!



Kapható a FREAX első kötete!

Éz a könyv egy angol nyelvű technika- és művészettörténeti nagymonográfia, amely a nyolcvanas-kilencvenes évek mikroszámítógépei - Commodore 64, Amiga, Atari ST, ZX Spectrum, stb - körül kialakult underground művészeti szubkultúrák történetéről szól. Főleg a demoscene-ről, de ugyanígy a warezscene, a hackerek és phreakerek vagy az ASCII/ANSI scene történetét is felöleli. Eleddig egyedülálló munka, a számítástechnika ezen területéről még soha nem jelent meg ilyen átfogó és részletes elemzés. Exkluzív kiadvány, 224 oldal, A4 méret, 483 színes illusztrációval. Ára: 6200 Ft



További részletek a www.freax.hu oldalon. Szállítás augusztus elsejétől.

Commie Inside #12

Árok Party 7 special edition

A magyarországi Commdore 64 rajongók magazinja

Kiadja a Singular Crew.

főszerkesztő: Poison
(poison@c64.rulez.org)
szerkesztők: Leon, Cargo
(cargo@c64.rulez.org)

Köszönjük a szám elkészítéséhez nyújtott segítséget:

Warlock - játéklírás, Vili - Cheat rovat, Clarence - scene történelem, Vincenzo - DMC leírás, Izzy - felhasználói

A magazin PDF forrása letölthető a következő címről:

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

A kiadvány szabadon másolható mind elektronikus, mind nyomtatott formában.

Sziasztok!

Éjjel fél 2 van, amikor ezeket a sorokat írom. A mostani szám bár az eddigi talán legvaskosabb olvasnivaló, megint csak az utolsó pillanatban készült el (az igazat megvallva, jelenleg a hátoldal még hátra van... hosszú ez az éjszaka, hehe).

Most is sikerült jópár játékot előbányásznunk a porosodó lemezekről, így nem maradtok játékleírások nélkül. Cargo, Leon és Warlock írásaiban megismerkedhettek Blinky újabb kalandjaival, folytatódik a Newcomer regény és a Nokia telefonon is játszható játékok vesézése. Vilinek köszönhetően beletanulhattok a játékok berhelésébe, Izzy pedig a Star Commander pofásításáról szóló cikkét fejezi be ebben a számban. Scene rovatainkban most is elemzünk demókat, illetve több érdekes cikket olvashatnak a rajongók: Clarence a Chorus-ról mesél, Rivasz Gergő pedig zenekarának megalapításához kér segítséget. Bár Füvesi még a tavalyi Árok Partyról mesél, remélhetőleg amikor ezt olvassátok, már az ideit találkozózn bulizunk együtt...

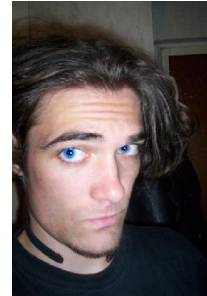
Utólag is köszi mindenkinek, aki segített a szám összeállításában! Nélkületek nem ment volna.

Azt hiszem, most már csak az van hátra, hogy kellemes olvasgatást és jó bulizást kívánjak az idei Árokra! Ciao.

Poison

CSAPATALPÍTÁS

beszélgetés Rivasz Gergővel



Miért is pont a Machinae Supremacy?

5 éve kezdődött minden, egy ismerősöm hozott egy audio cd-t, amin szerepelt egy régi c64-es játék zenéjének a feldolgozása, a címe

Giana Sisters volt. Hát lenyűgözött mit ne mondjak. Akkor még nem tudtam kik az előadók, a srác csak "valami száprömészi"-re emlékezett, de nem kellett sok, kb. 1 héten belül ki nyomoztam, hogy az előadók c64 zenei körökben jól ismert Machinae Supremacy svéd banda. Természetesen a honlapjukon -amit a mai napig rendszeresen látogatok-, megtaláltam róluik mindenféle információt, és a srácoknak köszönhetően nagyon sok letölthető számot is! Na, onnantól kezdve tudom, hogy én ILYEN zenét szeretnék csinálni (6 éve zenélek). Aztán realizálódott bennem, miután meghallgattam az összes számot több mint 50-szer (talán a mai napig több mint 100-szor), hogy a Giana Sisters tulajdonképpen nem is a legjobb...)

Mert milyen zenét játszik a Machinae Supremacy, hogy ilyen érdekes?

Hát igen, azt hiszem ebben majdnem egyedülállóak a fiúk. A saját hon-

lapjukon alternatív rock-ként "határolódnak be", meg metál is feltűnik itt-ott, szóval legyen rockos-metálos :) A lényeg nem is ez, hanem inkább a bilentyűs által életre keltett hangok, amik elsöre igen furcsák lehetnek, viszont abszolút unikumnak mondhatóak, ugyanis a banda azon kevesek közé tartozik, akik zenéjükben használják a SiDStation nevű kettyerét. Ez azt tudja, hogy a C64-es SiD chip hangmintáit szóltaltatja meg, természetesen MIDI-n keresztül, vagyis kell hozzá egy másik hangszer is (pl. szintetizátor). A végeredmény valami fantasztikus, elég meghallgatni pl. a Nemesis, vagy akár az Insidious c. számot, bár ennyi erővel az összesben fülelhettek...

(www.machinaesupremacy.com)

És mit is akarok én?

Hát mindent :) Na persze egyelőre annyit szeretnék, hogy egy zeneileg hasonló ízlésű zenekart összekovácsoljak. Nagyon régóta próbálok már, de eddig nagyjából eredménytelenül. Ami szükséges lenne; mivel ez egy zenekar, ezért a hangszeresek (ritmusgitáros, basszgitáros, dobos, bilentyűs), és nem árt, ha hírod a csipogást is :) Jómagam is gitározom, inkább szólógitárosként általában, ezért lenne szükség mellém egy másik gitárosra. A többi egyértelmű, még egy pici bukkadó van, márpedig hogy még nincs SiDStation :) Valamilyen módon



EGY RIPIORT HÁTTERE

lett fotelt, a 20 évvel ezelőtti lakáskultúrák sztárját, a piros álmennezetet, és a labilis üvegcsillárt filmeztesse.

Természetesen hallani akartak pár szót arról, hogy miért is használjuk még mindig a Commodore 64-et. Itt végre kifejthettük téziseinket. Leon egyetlen értelmes hozzászólását kivágták a kész riportból, így nem tudhatta meg az ország, hogy Leon igenis nem csak hülyeségeket tud összehordani. Szó volt a kezdetekről és Poison elrebegetett egy mondatot a C64 mai helyzetéről. Nekem sajnos az a hálátlan szerep jutott, hogy a mai számítástechnika színvonalához hasonlítsam a kedvenc kompjúteremet. Eztán még úgy gondolták, be kell mutatni a C64 képességeit. Erre a szerepre Poisonszt osztották be, és hát mi máson is lehetne demonstrálni a C64 tudását, mint a Forbidden Foresten. Én, és Leon "csendben" figyeltünk a háttérben, hogy mi sül ki az egészből. Poison képében a kamerával, orra alatt a mikrofonnal pedig csak nyilazott, rohant, és táncolt örömeiben. 1983 csúcjátéka ütött. A srácok belendültek, többet akartak ennél is. Poisonnek be kellett mutatnia a játékoríást. Ő pedig remekelt, olyan nyira, hogy meghalni is alig akart, közben pedig "dólt belőle a szó". Belőlünk meg a röhögés. Igaz eleinte hősiiesen próbáltunk ellenállni a feltörő kényszernek. A cérna ott szakadt el, amikor Poisonnek egy stílusos "pókos meghalósat" kellett volna még bemutatni, de akkorra sajnos "a pókok kihaltak", illetve az új pályán már

"szörny békák hullottak". Egy negyed órás intenzív röhögőgörcs után, lebeszéltük őket az ősi játékvilág bemutatását célzó terveikről, és megcsillantottunk pár demot a legjobbakból. Ez végre hatott, és megértették, mi miért is használjuk még a Commodore 64-et. Ki akarjuk hozni a gépből a maximumot! Sajnos sem a Commie Inside, sem a Colony News Online nem kaphatott ingyenreklámot, hiába erősködtünk, hogy mindkettő ingyenes orgánium.

Csalódottan, vegyes érzelmekkel vártuk a bemutatót, ami végül a tervezett időponthoz képest elég sokat csúszva kerülhetett csak adásba. Azon az estén éppen Győr utcáit róttuk egy scene találkozó nyomai után kutatva. Utólag megtekintve a rögzített műsort megdöbbenve láttuk, hogy a Modern Talking segített elhelyezni a nézőnek az eseményeket az időskálán, Applefikázó reklámokkal mutattak be egy olyan számítógépet, ami a mai 20-30 éves korosztály számára több mint ismert, és nem utolsó sorban semmilyen információt nem közöltek az esetleges érdeklődők számára. Nem volt szó a magazinunkról, az Árok partyról, a magyar demosikerekről, az új játékokról, és az új hardware-ekről sem.

Mit értünk el akkor az egészszel? Azt hiszem, csupán annyit, hogy nem kellett a Hajós műsorára várni ahhoz, hogy benne legyünk a tévében. Ennél többet semmiképpen.

Cargo

COMMIE INSIDE

Titanic Blinky		04
North&South	Save Our Souls	07
Security Alert	Csihi-puhi az ígéretek földjén.	11
Mobil világ	...megyünk lopni	17
Játéknak készüle	Játsszunk úton-útfélen!	21
Cheating 2.	a meg nem jelent játékok között	24
Newcomer 8.	a második felvonás	31
DMC leírás	a történet folytatódik	38
Chorus	...avagy csináljunk zenét!	44
Breakpoint 2005	csapattörténelem a kezdetektől	51
Árok Party 6	Unser Übertreffen	56
Bütykölde	tavalyi emlékek	59
Demo-Zóna	Tovább hegesztjük az SC-t	62
Háttér	Az utóbbi idők terméséből szemezgetünk.	69
Csapatalapítás	Singular Crew a TV-ben beszélgetés Rivasz Gergővel	71

TITANIC BLINKY

Save Our Souls

Üdvözlök minden kedves Olvasót! Épp az utolsó pillanatokban körmölöm a játék rovatot... remélhetőleg épp időben, ahhoz, hogy PSN és Cargo belevagdossa a magazinba! Előszó gyanánt csak annyit írnék, hogy elég sokat töprengtem, hogy mégis milyen játék kerüljön most nagytító alá. Mivel a Commie Inside 11. számában olvashattatok egy Blinky's Scary School nevű játékról, úgy vélem akkor lesz teljes a kép, ha most bemutatom Nektek a játék folytatását a Titanic Blinky személyében.

A játékot 1992-ben dobta piacra a Zeppelin nevű cég. Lemezen és kazettán egyaránt kiadásra került. Én a kazettás verziót pörgettem végig. Az alapsztori nagyon aranyos és ötletes is egyben. A séma ugyanaz mint az előző részben, a kis szellemnek "Dizzy" jellegű dolgokat kell végrehajtania, felszedni stuffokat és egy bizonyos helyre lerakni azokat. Amíg az előző részben Blinky egy iskolában próbált rendet rakni (ugyebár mindenki emlékszik, hogy közterületfenntartóvá avanszálódott akkoriban a kis szellemünk, ugyanis az iskolai szemétket, üres üdítős üvegeket, limlomokat kellett egy hatalmas üstbe belrakosgatnia...) addig ebben a részben jóval komolyabb feladat vár rá.

De lássuk is egyből az első pályát!



I. küldetés

A Titanic épp süllyedőfélben van, és S.O.S. (Save Our Soul) jeleket kellene leadnia a hajónak, ahhoz, hogy valaki segítségükre siessen. Blinky dolga nem más, mint hogy a hajó fedélzetén a pici gömböket egy puskával (?) szétlője és a bennük rejlő hangjegyeket felszedje. Minden hangjegyet a hajó 3 ominózus kéményébe kell belepakolnia! Ha az összes hangjegy a helyén van, egy kürt szó hallatszik és kinyílik az ajtó a hídhöz, valamint a gépházhoz. A feladatot nehezíti, hogy különböző repülő denevérek, ugráló békák valamint csúszómászó csigák is keresztezik szellemünk útját. A fegyver segítségével szinte minden akadékoskodó kreatúra eltehető láb alól, kivéve a csigákat, akiket csak a jól bevált átugráló módszerrel lehet kikerülni. Figyelni kell arra is, hogy néhány pici gömb szétlövése után nem hangjegyeket találunk, hanem bombákat, amik pár másodperc múlva felrobban-

EGY RIPOORT

...és ami mögötte volt

2004 nyarán egy izgalmasnak ígérkező felkérésnek tettünk eleget. A TV2 csatorna Aktív című műsorának a stábjára Ajkára látogatott, hogy interjút készítsen velünk. Felkészülten fogadtuk őket - friss magazinokkal, szemkápráztató demokkal, vadiúj játékokkal - de hamar kiderült, hogy a médiát egyáltalán nem érdekli a C64 világ jelenlegi helyzete, csupán egy olcsó kis snittet akartak a műsorukba.

A legnagyobb gondot mégis az időhiány jelentette. Esélyünk sem volt rá, hogy normális képsorokat erőltessünk a kamerájukba. Hamar-gyorsan megrendeztük a kívánságaiknak megfelelő jeleneteket, és amint megszerezték, amiért jöttek, már siettek is tovább, mert még aznap egy sokkal érdekesebb, és nézőcsalogatóbb eseményről kellett tudósítaniuk, az éppen soros Erotika Kiállításról. A kezdeti ámulation átesve, amit a DVD-vel, merevlemezrel egybedrótózt C64 felfedezése jelentette, játékokat akartak látni. Betöltöttünk hát pár általuk is ismert klasszikust, mint a Wizard of War, vagy a Giana Sisters, s eközben mézes-mázás szavakkal próbáltuk az újdonságok felé terelni a témát. Sajnos az IDE64 - bár meglepőnek hatott, mégis - kevesebb felvétel készült róla, mint mondjuk a kihagyhatatlan magnóról, ami számukra egyet jelentett a C64-gyel. A mindenféle

konceptiót nélkülöző képsorokból végül egy nem túl velős, tájékoztató jellegű párperces riport kerekedett.

Na, de ne rohanjunk annyira előre. Nehezen indult tehát a tervszerűnek, átgondoltnak kicsit sem nevezhető filmrögzítés. Az operátorra nem egyszer rá kellett szólni, mert a lelkes tag teljesen belefeledkezett a játékokba. A srác melleleg olyan arccal mozgott végig, mint aki éppen a megjelenés előtt nyomott el egy zsák zöldet. Szerencsére a rögzített képsorokon nem látszott semmi rendellenes. A hangosító, akinek a feladata a puskamikrofon pozicionálásában kimerült, a nagy unalom közben megosztotta velünk ifjúkori számítástechnikai élményeit, megtudhattuk hát, hogy Erdélyben milyen nehéz is volt számítógéphez jutni a keménykezű oláh diktátor alatt. Voltak mélypontok, mint például a riporter azon igyekezete, hogy a fes-

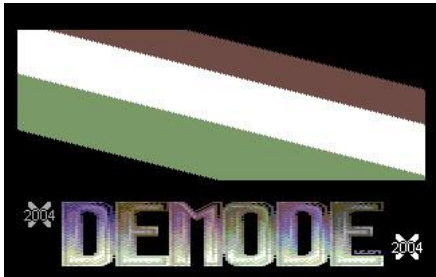




DEMO-ZÓNA



egyéb nyalánkságok. Kicsit olyan Méregző Anyagos hatást kelt a demo. Van benne egy két bump, amik nagyon el lettek találva, de a bumpok valamiért mindig nagyon jól néznek ki C64-en. Amit személy szerint nem kultiválok, az a 4x4 alagúteffektek, amikhez szerintem nincs elég megmozgatható pixel C64-en. Nagy ötlet viszont, hogy egy kocka oldalain bepörgetve hoznak fel pár feliratot.

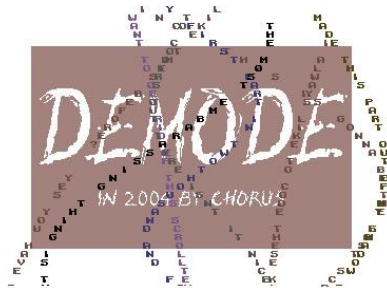


Legvégére hagytam a személyes kedvencemet, és egyben az elmúlt egy év legjobbnak ható demoját a **Demode**-ot. Ezzel az alkotással Clarence újra visszaroobbant a C64 demoscene köz-tudatába, feltámasztva egyben a nagy nevű **Chorus** csapatot. Az X 2004 partyn csak az erős hátszéllel érkező Dialogue tudta befogni, de ez is csak annak köszönhető, hogy nem a közön-ség, hanem zsúri értékelt a demokat.

A CSDB-n azóta is rendkívül előkelő pozíciójú Demode igazi műremek. Mesés kép Leontól, és Drax valamint Fanta fülbemésző dallamai jellemzik a demot, amiből persze min-demellett kisüt a profizmus. A kód eszméletlen erős, és szinte minden part worldfirst, vagy worldrekord. Ilyen demot tényleg művészet csinálni 2004-ben C64-re. A legtöbb partban a keretnek nyoma sincs, ami a mai demokban már sajnos nem főszereplő, ennek ellenére pihenés az ilyen a megfáradt demonézó szemnek. A ferde raszterek eszméletlenek, de ugyanígy van az ember a szép DYPP scrollal, illetve az FLD-szerű trükkökkel. Külön kuriózum a Leon által festett interlace endpartkép, ami több képernyőn át scrolloz szép lassan felfelé.

Jó látni, hogy még mindig ott vannak honfitársaink az élvonalban. Most nyáron a demodömping kezdetekor remélem ismételnék azok a csapatok, akik 2004-ben nagyot szakítottak, de számíthatunk újabb visszatérőkre is, és talán egy Singular demo is születik a nagy hajrában a közeljövőben. Demora magyar!

Cargo



nak, és ha Blinky túl közel áll, akkor megsérülhet és veszíthet energiájából. Célszerű ezért tisztes távolságtartani a kis gömböket. Amint belekerülnek a kéménybe (ami mellesleg a legfelső képernyőn található) a hangjegyek a bal oldali hajó képén megjelenik egy sárga színű kotta füzet, valamint ha az összes hangjegyet elpakolta a szellem, akkor a kotta alján egy kulcs jelzi, hogy nyitva a kapu a hídhhoz... a belső rész két oldalról is látható, a hajó jobb oldalán a kapitány ácsorog a kormánykerék előtt, jobb oldalt pedig a belső fémszobát láthatjuk. Bal oldalt tudunk bejutni a belső szintre, de innen már elkezdődik a második küldetés.

II. küldetés

A hajó belsejében fémfalak között kell kis szellemünknek tevékenykednie. Vannak bizonyos számomra beazonosíthatatlannak tűnő valamik, amiket fel kell szednie a szellemnek. Vigyázni kell, mert vannak e területen olyan platformok, amik hirtelen köddé válnak, ha Blinky rájuk lép, és egy óvatlan, meggondolatlan lépés következtében a hegyes padlón végzi. Amint átverekedtük magunkat a gépház hatalmas, több képernyős területén (mellesleg itt is lesznek repülő madarak, meg más teremtmények, amik Blinky útját keresztezük...) eljuthatunk a kapitányi hídhhoz, ahol egy dobozból szert tehetünk egy bűvészeművegre. Ha mindez megvan, akkor a jobb oldali kis képen látható, hogy Blinky azon nyomban használatba is veszi a talált tárgyat. Szerintem mindenki kitalálta már, hogy ezután a harmadik küldetést hol is kell elkezdni?!

III. küldetés

Egy nagy ugrás a hajó bal oldaláról és máris a vízben találjuk magunkat, illetve Blinky-t korallzátonyok között. Itt vigyázni kell a szellemre vadászó ragadozó halakra illetve egyéb medúza szerű lényekre. A küldetés lényege itt csupán annyi, hogy a vízben az összes kulcsot felfedje kis szellemünk és ha netán fogyóban lenne az energiája, akkor vagy a felszínen vagy a korallok között lévő kis nyílásokon keresztül friss levegőhöz juthat. Ha az összes kulcsot begyűjtötte kis szellemünk akkor felmászhat a hajóhorgony lánccán keresztül a lakoszályok szint-jére. Itt kezdődik a negyedik küldetés.

IV. küldetés

A szépen kitapétázott szobában egy logikai feladvánnyal állunk szemben, láthatunk alul 4 darab "teleport berendezést", valamint színes gömböket (piros és kék) a falra szerelve, illetve jobb oldalt egy sugárágyút. Ha a szellem ágyújával meglőjük a gömböket, akkor azokon kicsi zöld, srég irányító fülek jelennek meg. A kis jeleket úgy kell tekergetni (minden egyes lövésre változnak a fülek) hogy azok egyengessék az ágyúból kijövő sugárnyalábot. Ha Blinky rááll a teleport berendezésekre, akkor automatikusan elindul a sugárágyú és ha jól állítottuk be a zöld füleket, akkor épp a szellemre irányítódnak a sugarak. Aminek az lesz az eredménye, hogy Blinky bejuthat különféle szobákba. Minden egyes szoba egy-egy küldetést takar.



TITANIC BLINKY

V. küldetés

Ha minden jól megy és a legelső teleportot használtuk akkor egy kékes szoba nyílik meg szellemünk előtt, ahol mosógépek valamint barkács szerszámok is színesítik a pályát. A cél itt is felszedni küldönféle kulcsokat, bogyókat meg ezt-azt, valamint átjutni a pálya végére ahol vissza telportalódhatunk a fő irányító szobába és kezdhethjük újra a még ismeretlen szobák felfedezését!

Úgy érzem, nem írom tovább a pályákat, mert innentől már tényleg egyszerű a dolog. Amúgy sem teljes játékleírást terveztem, csak ízelítőt. Ha összevetném az előző részt ezzel a folytatással, akkor nem igazán tudnék pozitív véleményt alkotni a játékról. Önmagában megállja a helyét a platform játékok között és szórakoztató is, de az előd tükrében igencsak szörös szívűnek kell lennem, ugyanis a játék grafikai színvonala iszonyat sokat romlott, gyengébben vannak kidolgozva a pályaelemek, mint az iskolai részben, sivár, egyhangú, túl "karakteres" az



egész. A szellem mozgása is esetlenebb, olyan érzésem volt mindvégig, amíg játszottam vele, hogy ez esetleg a Scary School előtti rész. Meg is lepődtem a dátumon, mivel azt a 90-es években gyártották, a Titanic Blinky-t pedig 2 évre rá! Ami miatt mégis jobban tetszett ez a rész az természetesen a hosszabb játékidő, a sokkal több küldetés, a nagyobb pályák. A hanghatások átlagosak, semmi extra dallam nem hallható a játék alatt. Mindent összevetve ha eltekintek az előző résztől, akkor ez is egy nagyon kellemes, hangulatos és ötletes kis játék, viszont szerintem a sulis részhez képest a minőségromlás már messziről látszik. Amúgy mindenkinek ajánlani tudom, aki egy picit is ki szeretne kapcsolódni és pár órányi kellemes gamálásra vágyik. Hozzáfűzném, hogy nem árt egy jól trainelt törést beszerezni a játékhoz, mivel végtelen élet, energia, oxigén... stb. nélkül a kissé agresszívebb játékosok elég hamar kettétörhetik a szerencsétlen C64-et!

Leon

ségem, nem hosszabb, mint 202 block, azaz a maximálisan betölthető file mérete. Egy sakktáblazoomerrel indítanak, ami mögött egy sprite FLD megy a demo címével. Space után láthatjuk a kiváló plazma textúrát használó forgatórutint. Mozgó textúra, és iszonyatos sebesség, kétségkívül kiváló part. Az egészet pedig egy filled vector part zárja, amit időnként vág a mögötte elhelyezkedő fantasy kép. Még sok ilyen együtműködés elkelve a scene-re.



Elérkeztünk hát az írásom első, de nem utolsó hungarikumához. Oswald sem bírta ki, hogy a **Resource** ne képviselje magát a tavaly év végi X partyn, így aztán megszületett a **Real**, aminek a party változata a harmadik helyezést csípte meg a nagy nevű partyn. Hatalmas karakteres bar-ok vezetnek be a demot, majd egy szép filled vector kocka forog egy csinos női arc mellett. Eztán jön egy kiváló Leon grafika, majd egy nagyon szép alagút következik. A végső partot már más kódolta a demoba, egy kellemes Julia fractal számoló, és persze a végén az elmaradhatatlan endscroll.

A **Booze Design** egy azok közül, akiktől igen jó alkotásokat várunk. A távol keleti katasztrófák meghihlették őket, és így készült el végül a sokat sejtető nevű **Tsunami**. Bár a demo maga nagyon szép, és látszik rajta a hozzáértés, a filled vector partok, és a kis manipulálás a kínai karakterekkel nekem nem adta meg magát teljesen. Az effektek szépek, de látványosan csak egyféle kódra épülnek, ami bár növeli a demo kohézióját, nem ad annyit, mint az ezt megelőző Booze Design alkotások. Mindenesetre a Tsunami biztosan a 8 bites demovetítések állandó résztvevője lesz a közeljövőben.



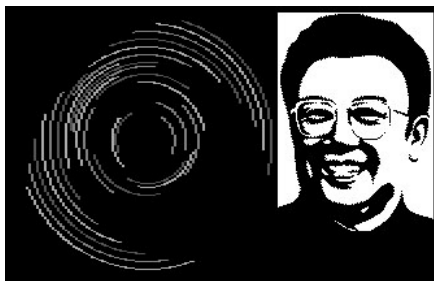
Nagy meglepetés számomra, amikor visszatérök egyből a kornak megfelelő, és minden szempontból fogyasztható alkotással térnek vissza a scenere. Az utolsó két demo ilyen alkotás. Az **Afrika** csapat **Hamarkullen** című produkciója nem sok jót sejtet, de mégis az egyik legjobb alkotás ezen cikk keretein belül. Egyedül a kezdő képernyővel nem voltam kibékülve. Mondjuk a partok közötti átvezetések is munkálhattak volna még, de arra még ráfogható, hogy designos. Főleg 4x4 trükkökkel manipulálnak, látható textúraforgatás, és torzítás, és

néha még a szokásos zenéket is felvonultató mű legnagyobb újítása a fake, fél-fake, és a valódi realtime ray-trace. Általában scrollok tükrözésével játszik 3D felületeken, de a demo csak ezzel igen szerény lenne, ezért került bele még pár igen szép textúraforogtatás 16 szín multiban, de nem hiányoznak a jól bevált 4x4 trükkök, mint például az alagúteffekt, filled vektor gyönyörűségek, plazmák, és a slágergyanús vektorváros. A legdurvább mégis a fény-árnyék hatásokkal ötvözött textúraforogtatás. Szokás szerint egy hosszú, szép demo, amit nem érdemes kihagyni.



A **Fairlight**-ot még nem emlegettem elégszer. Két további demo szárad a kezükön. Mindjárt az első a **Postcard from Stockholm**, ami egy kis képes riport a városból, de szolgáltat némi hasznos információt is az odautazóknak. Igazán kellemes kis demo, bár több benne a kép és a designelem, mint a kőkemény kód.

Az igazán nagy durranás azonban az **Axis of Evil** a műhelyükből. Itt is elég erősen építettek a grafikai oldalra, de már dolgozik alatta a proci is rendszeren. Szép dot effektek, textúrázott



alakzatok, bar effekt jön elő a gonosz-nak titulált emberek között, akik szép hi-res grafikákban jelennek meg a képernyőn. Az utóbbi év tagadhatatlanul legaktívabb csapata a Fairlight, és nem csak azért, mert ezen cikk erejéig az ő munkáik kerültek szóba a legtöbbszor.



Kicsit elszakadván a csapatoktól a **Panta Rei**-re terelném a szót. Ez a demo arról nevezetes, hogy több csapat kódere, zenése, és grafikusa dolgozott be alá. A fővonalat képező Instinct mellett az Oxyron, Crest, a Padua, és a Plush tagjainak keze alatt formálódott a stílszerűen csak PR. Néhány név a teljesség igénye nélkül: JackAsser, Deekay, Fanta, Seba, Mermaid, Krill, Graham, XVL, Cupid, Pernod.....
A dentro, merthogy az a gyönyörű-

NORTH&SOUTH

Csihi-puhi az ígérek földjén.



A játék rovat következő darabjának kiválasztottam egy 1989-es ősközületnek számító játékot a North and South-ot. Most gondolom sokan elmosolyodtak, de úgy érzem, hogy ez egy tipikusan olyan játék, amit akárhány végigjátszás után képes az ember újra és újra elővenni. Az mindenki számára világos, gondolom, hogy az Észak és Dél története valós történelmi tényeken alapul, vagyis az 1861-ben kezdődő amerikai szabadságharc eseményeit dolgozza fel a progi egy nagyon de nagyon eredeti, ötletes, rajzfilmstílusú grafika, animáció, valamint dallamosan csengő melódiák kíséretében.

A program betöltése után megcsodálhatunk egy Infogrames logot, ez a cég készítette a játékot. Egy space klikk után az intro következik, amelyen egy füstfelhő kavalkádból kirajzolódik egy lovas katona, amint épp trombitál és néha-néha dobálgatja a hangszerét. Itt olvasható a credits is, valamint egy nagyon kellemes indulóhoz hasonlító pattogós, ritmikus kis zene is felcsendül a SID chipből. Amúgy a hangok,

zörejek és egyéb muzsikák nagyon pontosan lettek meg-, illetve összekomponálva, hogy igazodjanak a játék stílusához. Nem is csoda, hogy a minőség magasan veri a '89-es játékok zenéinek színvonalát, mivel Jeroen Tel azaz Maniacs of Noise készítette őket! Igen igen, Ő az az úriember, akinek a Myth illetve a Supremacy zenéit is köszönhetjük! Egy újabb space lenyomás után a játék menüjébe érkezünk.



Itt rengeteg dolgot beállíthatunk a játék kezdetekor. Bal oldalt láthatunk egy kis négyzetet benne az amerikaiak zászlajával valamint egy kék egyenruhás Északi katona is ott pózol a zászló előtt. A kép jobb oldalán egy másik négyzetben egy magnót láthatunk valamint egy szürke egyenruhás Déli katonát. Ha a zászlóra klikkelünk akkor magnó jelenik meg a katonák mögött, ha a magnóra akkor zászló, ez gyakorlatilag nem más, mint a játékosok kiválasztása. A zászló a manuális irányítást hívatott

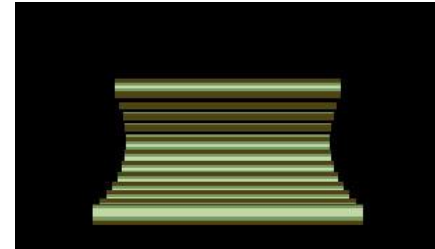


aposztrofálni, a magnó pedig a számítógép által vezérelt alakulatot. Lehetőségünk van arra, hogy a barátunk ellen szálljunk harcba, vagy akár arra is, hogy a számítógép vezesse harcba az északi vagy épp a déli seregeket. De ha a két figura mögötti négyzetben magnókat állítunk be, akkor hátradőlve egy karosszékre végignézhethetjük, amint a számítógép levezérli a szemünk előtt a teljes Észak-Dél háborút. Ha a katonákra klikkelünk akkor mindkét táborban megváltoznak az alakok, pontosan három féle katona található mind az északi mind a déli oldalon. Egy admirális/hadvezér, egy tiszt és egy kiskatona. Ez az opció nem más, mint a nehézségi szint beállítása. Értelemszerűen a magasabb rangban álló figurát kiválasztva a számítógép nehezebb ellenfélnek fog bizonyulni. Középen egy fából készült hirdetőtáblán hat darab opció közül választhatunk. A bal oldali függőleges téglalapra klikkelve megjelenik egy indián aki a játéktéren (később) is megjelenik és ha bizonyos területre érkezne egy-egy katona akkor tomahawkjával elüldözi a saját birtokáról. A jobb oldali téglalapra klikkelve hajóból kiszálló apró emberkék jelennek meg. Ha ezt a menüpontot bekapcsoljuk, akkor szorult helyzetben utánpótlást kaphatunk a tengerről. A középső téglalapban pedig megjelenik egy gomolyfelhő valamint egy cikázó villám. Ha aktív ez a menüpont akkor ez egy kis nehézséget fog jelenteni a játék folyamán, ugyanis az államok felett - amikre a hadseregeinket irányíthatjuk

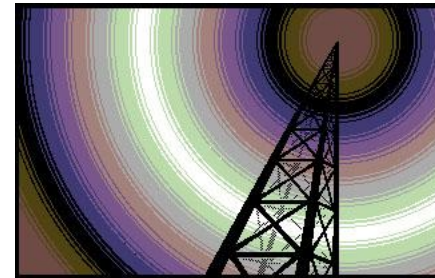
vagy épp az ellenfél- egy viharfelhő fog megjelenni. Ez a felhő véletlenszerűen vándorol államról-államra és ahol épp megáll, oda egyik sereg katonái sem léphetnek majd. A bal oldali alsó menüben azt állíthatjuk be, hogy végig szeretnénk-e játszani az ütközeteket vagy át szeretnénk ugorrni és csak az eredményről szeretnénk informálódni stratégiai szinten. Ilyenkor a gép nem tölti be a szárazföldi csatákat, hanem a seregek nagyságából kikalkulálja a lehetséges variánsokat, ami roppant egyszerű vagy mi győzünk vagy az ellenfél. Az utolsó téglalapban a joy illetve a keyboard (billentyűzet) használatát állíthatjuk be. Alul a dátumra klikkelve pedig a történelem vezérfonalán ugorhatunk egy-egy évet! A go menüt remélem nem kell magyarázni. Valamint még egy poént is beépítettek az alkotók a játékba, ha a fényképész muki hátsó felét megböködjük a nyílal, akkor ugrik egyet és a rajzfilmekben megszokott éles, kacaj szerű hangot hallhatunk. Mellesleg érdemes megfigyelni, hogy minden menüpont változtatást kicsi hangeffekttel jelez a játék... Aranyos és jópofa ötlet úgyvélem.



partot, életszimulátort, de a design viszi a hátán a demot, ez kétségtelen.

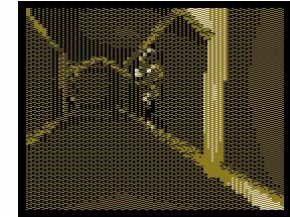


Tovább folytatom a megkezdett sort az **Aspekt** társulat **Problem** című munkájával. Kiváló design, pörgős zene, és egyáltalán dinamikus lefolyás jellemzi. A csapat egyik legjobb munkája az utóbbi időben. Vektorpartot, rasztertrükköket, floormapet, és scrollzomer partot vonultat fel. Csak ajánlhatom!



Mi mással zárhatnám a concept demok sorát, mint egy **Triad** alkotással. A kimondhatatlan nevű demoval (**THRCKRTN**) a csapat ismét elhódított egy első helyet. Erős az összhang a demóban. A karakterkészlet, amit használnak, olvashatatlan, mármint a képen. Végig interlace technika, kellemes színek és azonos grafikai stílus jellemzi, ami igen jó hatással van a demo összességére. Hatásos, stílusos

zene, és elvont képsorok munkálnak a fejünkben, amíg nézzük. Minden összevetve, nagyon jó alkotás!



Egy olyan demoval folytatnám a sort, ami azért született, hogy egy party népszerűsítsen. Más platformokon sem idegen, sőt, egyre nagyobb divat az invitációkat demok köré szervezni, még hozzá nagy csapatok által jegyzett demok köre. A **Smash Design** pedig nem kis név. A TUM party invitje a **TUM The Better Party** törzsét olyan animeffektek alkotják, amik a mai PC demok 3D partjaira emlékeztetnek. Nagyon jópofa ötlet a demo elején a töltőpart, ami a mai PC 64k introkra hajaz, és egyszer csak szépen átmegegy zenei analízatorba.

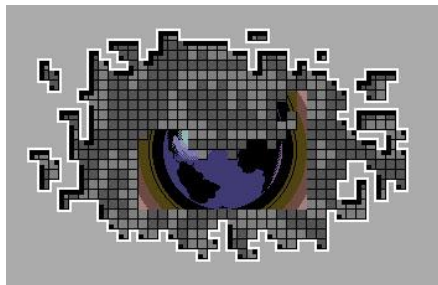


AEG azonban nem csak ezzel rukkolt elő az utóbbi időben, a TUM 2004-en jelent meg az **Executive Overdrive**, ami egy igen hatásos demo az SD műhelyéből. A szokásos stílust, de



DEMO-ZÓNA

A másik kiemelkedőbb munkájuk a **The Lost Parts**. Ez egy oldschool elemeket (space nyomkodást), és mai effekteket sikeresen ötvöző munka. Induláskor egy méretes interferencia, majd egy design part, némi vektorizálás (vonalhuzkodás), és egy dotefekt működik benne. Hajrá Civitas, lesz ez még jobb is!



A nagy nevű **Focus** tavaly belescapott a lecsóba. Demojuk az X party nyertes alkotása lett meglepő körülmények között. A demo designját sokan az egekbe magasztalják, és nem átalják azzal magyarázni a helyezést. Valójában a hazai pálya könnyed környezetében bemutatott design demo nem hoz semmi eszméletlent. A Focus visszatérése, és a haveri zsűri könnyedén emelte egekbe a **Dialogue**-t, ami nemzetközileg már nem szakított akkorát, és a verseny többi résztvevője is háttérbe szorította a listákon. Egységes design, és tényleg jó zene jellemzi, de egy nyertes demo nem összesen 3 féle partot tartalmaz különböző tálalásban.

A **Padua** egyetlen demoja az utóbbi időben egy, a MOS technológiát nép-

*It was the tribute
to the creators of
6502 microprocessor:*

MOS TECHNOLOGY

(1974-1976)

szerűsítő demo, a **MOS Technology Tribute**. A demóban áramköri elemek, és technikai történetmesélés változtatja magát egy nyugodt kis zene ütemére. Ez a demo tisztelgés a C=márkához oly szorosan, ezer szállal kapcsoló MOS előtt.

Szintén megemlékezés, de más fajta a **Wanderer/Sudbury** nevével fémjelzett **Something Fishy**. A dentro (rip) Mr. Wax/Chromance-nak állít emléket. Az ügyes kis sprite animokkal játszó, rajzfilmes alkotás (stílusában is) egyéni megemlékezés a magyar crack-eróriáról.



A **Fairlight** az elmúlt időszak alatt nem egy demoval örvendeztetett meg minket. Az **Ultragui** című munkájukat a concept demok között emlegetem fel. Tartalmaz pár szép effektet, vektor-

Miután mindent beállítottunk töltődik is egyből a játéktér, amin Észak Amerikát csodálhatjuk meg egy sematikusan leegyszerűsített verzióban. Fel van osztva államokra, található rajta egy csík, ami nemes egyszerűséggel a vasúti sín. Minden állam felett ott van az északi illetve a déli sereg zászlaja, és ott vannak az általunk vagy a gép által irányított kis figurák vagyis a sereg is. Alul az aktuális évszámot és hónapot találjuk. Ha a beállításokat úgy rendeztük, akkor a bal felső sarokban ott lesz az indián, jobbra lent pedig egy mexikói figura. Nem utolsó sorban beállítástól függően valahol megjelenik a viharfelhő is. A játék menete inentől fogva roppant egyszerű: a cél, hogy elfoglaljuk a másik fél területeit. Lehetőségünk nyílik a seregeinket egy adott területre összpontosítani. Ha az adott katonán kis ideig rajt hagyjuk a kurzort, akkor a képernyőn megjelenik, hogy az adott állományban hány gyalogos, lovas illetve ágyús egység található. Az adott figurával csak azokra a mezőkre léphetünk amelyek szürkén villognak, ha egy mezőn az ellenfél embere áll és mi ráklikkelünk, akkor ez egyenértékű a harcra hívással, vagyis ilyenkor meg kell küzdenünk az ellenféllel a nyílt síkon. Attól függően hogy északkal vagy déllel vagyunk a harcmező bal illetve jobb oldalán foglalunk helyet pici műtűr katonáinkkal. A felső sarokban ki lehet választani, hogy a gyalogosokkal, lovassággal vagy épp a nehéz-tüzérséggel (ágyúsokkal) kívánunk-e lépni. A szárazföldek nagyon vál-



tozatosak, van amikor kopár sziklás síkon egy hatalmas kanyonnal elválasztott játéktéren kell küzdeni, de akad amikor a zöld gyeplőn lesz a csata színtere (mint a screenshoton is látszik). Értelemszerűen akinek előbb elfogy a serege az nyeri a csatát. A játék attól is különleges, hogy rengetek más feladattal is meg lett fűszerezve. A vonat néha megáll állomásokon ezeket az állomásokat erődök védik, és ha épp egy adott erődöt szeretnénk elfoglalni, akkor máris nem a szokványos csatajelenet következik, hanem egy ügyesség, akciódús mászkálós rész.

Alul láthatunk egy órát valamint egy szakadt bakancsot. A cél az, hogy átjussunk az erődön mielőtt az óra eléri a végcélt. Vagyis a bakancsnak elvileg meg kéne előznie az órát. Ez nehéz feladat, mert az ellenfél katonákat küld ránk amelyek ellen késeket dobálhatunk, amik száma korlátozott. Valamint néhány helyen a földön megjelennek dinamittal teli ládák, amiket ha nem sikerül átugrani felrobbanunk, illetve véletlenül korcs ebek is nehezítik a továbbhaladást. Meghalni nem lehet, csak ezek a nehezítő tényezők lassítják a mozgásunkat és



NORTH&SOUTH



ilyenkor az óra az alsó sávban elég könnyen le tud előzni minket. Ha nem érjük el az erőd végét, akkor harcias, hazafias katonánk a földre borul és ütni kezdi a talajt, ha sikerül időben odaérnünk, akkor felhúzza az adott zászlót (attól függően, hogy északkal vagy déllel vagyunk, ugyebár) Ilyen és ehhez hasonló számtalan másképlős elem is tarkítja a játékot például a nagy vonatrablásos jelenet. A játék mindaddig nem ér véget amíg az ellenfél serege vagy a mi hadunk meg nem semmisül. Ilyenkor jön a játék záróakkordja.

Most következzenek egy rövid értékelés: a grafika színvonala szerény véleményem szerint első osztályú, nagyon precízen kidolgozott hátterek, animációk köszönnek vissza ránk a képernyőről, a grafikus úgy vélem elég egyedi, különleges stílusban alkotta meg a játék képeit, amit minimalizált színek, sajtóságos, egyszerű ditheringelés jellemez. Szinte mindig az alapszíneket keverte össze a rajzoló, semmi extra színkombinációt

nem lehet felfedezni, egyszerűnek tűnik első ránézésre, de mégis van benne valami megmagyarázhatatlan rajzfilmtéchnikára hasonlító utóérzés. Nekem nagyon bejött az összhatás. Érdekes még kiemelni, hogy nagyon sok cselekményt, melyeket apró animációkkal próbálták feldobni az alkotók, és ezeknek a színvonala is rendkívül igényes és nagyon beleillik az összképbe. A zenére sem lehet panasz, mivel a bevezetőben írtam, hogy egy nagyon neves zenész írta a hangokat mindez garancia is a tökéletesen passzoló hanghatásokra és hangulatra. Szinte minden apró mozzanatot és változtatást egy hangulatos hangeffekt kísér, tehát nem lehet negatívumként felsorolni, hogy csak az introban illetve az endseqenceben hallható zene. Mellesleg az végső zenék kiválóak és nagyon illenek a rajzfilmstílusú grafikákhoz. A játék önmagában is izgalmas és jó pár órányi feledhetetlen szórakozást biztosít a kikapcsolódni vágyóknak. Csak ajánlani tudom mindenkinek! És aki már kijátszotta a játékot és elrakta a süllyesztöbe, vi-szont most érez egy kis kedvet az olvasottak alapján, hogy ismét lefújja a N&S lemezéről a port, az nosza rajta tegye meg, mert ez egy kimondottan örökzöld játék a C64 történelméből.

Minden jót a következő Commie Inside-ig!

Leon



Nomen Nescio-val, ami 7 parttal bír. Van köztük egész jó is, de bizony akad olyan, amit nyugodt szívvel kihagyhattak volna. Ilyen például a spriteban futó tűzeffekt, ami egy Meki logót sütöget, vagy egyes Loading feliratok, illetve a konvertált, feljavítás nélküli képek.

Érdekes betölteni viszont a **Brutal** visszatérő munkáját az **Intrology**-t. Mindig szerettem az introkat, amik a demok előfutárai voltak hajdanában. A Brutal most csokorba szedte az eddigi munkáit, illetve a ködtöredékeket, és kiadott egy kellemes kis kollekciót. Az introk között a főmenüben válogathatunk, amiben minduntalan visszatér az introkból a SPACE lenyomása után. Aki scrollokra vágyik, az itt megkaphatja.

Egyből idekívánkozik a következő alkotás a Metanimation a Phantasy-tól. Ez a kis anim veszélyesen hasonlít Singular demokban megjelenő karakteranimációkhoz. Egy kis harcművészeti bemutató az egész, nem több. Mivel a demot previewként emlegetik, érdemes lesz figyelni, hogy mit akarnak majd még kihozni a technológiából.

Megszakítjuk sorainkat, mivel egy kis kitérőt tennék a képkollik világába.

Sajnálatos tendencia, hogy újabban demonak álcázott képkollik jelennek meg a compokon, és néha bizony még dobogós helyeket is megcsípnek, amit nem tartok normális dolognak. Két nevet hozok fel itt csak említés szintjén, amik a maguk nevében kitűnő alkotások, de mégsem demok. Az első tulajdonképpen egy technológiai demo, a **Goa Brudbilder 1** a **HT**-től (**Hack 'n Trade**). Ebben olyan karakteres képeket villogtatnak egymáson, amik aztán a szem tehetetlensége miatt szépen összekeverednek, és végül több színt, kevésbé éles karakterhatárokat, és összességében egy durva felbontású, de realiztikus képet kaphatunk, ami talán kivetítőn jól mutatható. Mindenesetre talán jobb lett volna nem így ellőni az ötletet. A zene igen elborult, és kellőképpen illik a kollihoz. A másik kakukktójas a régóta hallgató **Samar** csapat **Digital Pictures** nevű munkája, ami kellően belassult zene mellett mutat végig egy sor digitális alkotást. Örülök a Samar visszatért életerejének, de ez sem demo.

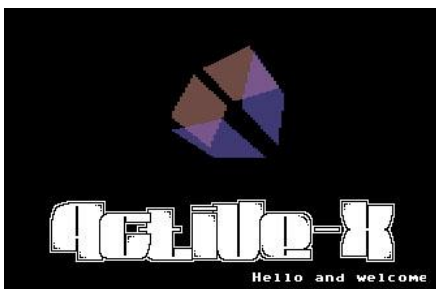


Vissza a sodrásba. A concept demok kategóriájában ismét született egy-két fogyasztható alkotás. Mindjárt előre vettem a **Civitas** csapat **Broken** című munkáját. Kicsit elvont grafikák, és animációk jellemzik, de egyben azt is mutatja, hogy a Civitas fejlődik. Nekem évről évre egyre jobban tetszenek a munkáik, és folyamatosan aktívak.

DEMO-ZÓNA

Az utóbbi idők terméséből szemezgetünk.

Egy év történéseit besűríteni egyetlen cikkbe, ez a feladatom most. Máskor két-három party közepes munkáit díjazva próbáltam mondanivalót összevakarni az íráshoz, és örvendeztem, ha egy-két kiemelkedő munkát felemlgethettem közben. Most egy év alatt összejött mennyiséggel kell megbirkóznom, amik között visszatérők, régi motorosok, és feltörekvő újak munkái húzták meg a szerencsére igen magas színvonalat úgy, ahogy az évek óta jellemzi a C64 demoscene-t, és ejj, milyen jó is ezt leírni. Döntöttem hát, a jó közepes alkotásoktól indulva a demotermés javát kitevő kisebb alkotásokat elnapolva most csupa szépet és jót tárok elétek. Had kalauzoljak újra mindenkit a 8 bit varázslatos világába.



A sort nehéz megnyitni. Mellettem tucatnyi oldalas jegyzet vezeti a kezem. Megyek sorban, rajtuk, azt hiszem az lesz a legjobb. A kisebb alkotások között előrevettem az **Active** csapat **ActiveX** munkáját, amit csak azért hagytam a sorban, mert mire rádöb-

bentem, hogy a dentro egy partnál nem tartalmaz többet, már le is írtam róla egy fejezetnyi értékelést. Egy kellemes kis vektor part, ahol az egymáshoz nem illeszkedő négyzetek kockát formálnak. A lapok egymásra érve átszínezik egymást, így aztán olyan a hatás a jó színválasztás miatt, mintha a test átlátszó lenne. Nos, C64-en erről szó sem lehet. A sötét hi-res logo is szépnek mondható, de nem megbocsátható a zene hiánya.

A dentrok világában maradván a **CWA Poland** című munkája maradt még meg a színvonal felett, amiben egy hi-res plazma fölötti scrollerrel ismerkedhetünk első körben. Majd egy vektorváros sejtelve forog-pörög a háttérben. Sajnos ez sem nyújt sokkal többet az előző alkotásnál.

Keveset szereplő csapat a **WWE (World Wide Expressive)**, és most is csak egy kis dentro erejéig teszi tiszteletét az összeállításban. Mindenesetre kellemes kis alkotás ez a **Primary Scar**. A legjobb kétségkívül az utolsó hálómover, amit mindenképpen érdemes szemrevételezni.

A **WoW** egy igen elismert csapat a scene-en. Demora azonban nem telt tőlük eddig, csak közepes alkotásra. Ezt a régi hagyományt igyekeznek folytatni az új demojukban, a space-nyomkodós demok sorába tartozó

SECURITY ALERT

...megyünk lopni



Sok olyan produkció van a videójátékok hosszú történetében, amit valahogy méltatlanul "elfelejtettek". Talán rosszkor voltak rossz helyen, talán csak nem terjedt el belőlük normálisan játszható (tört?!), verzió, talán valami más okozta, hogy nem emlegették őket együtt a Creatures-szel vagy éppen a DOC-kal. Így van ez a következő játékkal is, egy nagyon korai 576-os leíráson kívül nem nagyon találtunk rá utaló nyomokat, még a legendás CoV sem emlékezett meg róla, pedig egy egyedi alapötlettel rendelkező, izgalmas kis akció/kaland/stratégia/ügyességi játékkal van dolgunk amihez hasonló

nem nagyon találhatunk a C64 játékok széles palettáján.

A játékban egy "szellemi szabadfoglalkozású" úriembert alakítunk aki afféle modern Robin Hoodként a város izgalmasabb helyeiről (múzeum, bank, stb...) elemelt értékeket kirossza a szegények között (első körben ide számítva saját magát).

Kezdesnek tekintsük meg az ötletes intrót, amiben derék hősünk egy kis s.ba (slamasztikába) keveredik, miközben - gyaníthatóan - nem a saját széfjét nyitogatja egy zselámpával felszerelve. Ezután be kéne ütnünk a



SECURITY ALERT

kódkönyv x sorának y betűjét, remélhetőleg jótét lelkek a t. olvasó verziójából is kiheszgették az ellenőrzést. Egy oldalcsere után (itt jegyezném meg, hogy a B oldal nem tartalmaz érvényes directoryt, de ez ne zavarjon senkit) máris a főmenüben találhatjuk magunkat. Ha az intrót ötletesnek tituláltuk ez sokszorosan az - motorral kell a pályát jelképező kis képre hajtánunk hősünkkel. Plusszba mindenhez külön illeszkedő zene van, érdemes meghallgatni. A pályák (nehézségi) sorrendben: **Jewelry** - ékszerészet, remélem kitalálható miért látogatjuk meg, **Museum** - innét néhány ókori műkinccsel távozzunk, **Bank** - ha már kasszafürünk, ne kicsinyeskedjünk, **Research** - kutatóintézet, innét a legújabb atommeghajtású lézeres fejgép modelljét nyúlhatjuk le, **Embassy** - nagykövetség, mindenféle érdekes papírokat zsákmányolhatunk.



A képernyő alján pedig a háromféle nehézségi fokozatból választhatunk. Igazi ritkaság, hogy a nehézségi fok itt nem csak néhány változó pizskálását jelenti, hanem tőle függően teljesen

más (értelemszerűen nagyobb) pályákat játszhatunk végig. Ebből adódóan a játék elég hosszú, én sem vállalkozok itt egy 100%-os leírásra. Az összes felszedhető cumóra sem térnék ki - inkább 1-2 pálya ismertetésével szeretném meghozni a kedvet a játékhöz.

Csapjunk a közepébe!

A képernyő nagyobb részét a játéktér ablaka foglalja el, ahol remélhetőleg a tereptárgyak nagy része (padló, falak, stb...) elsőre simán felismerhető. A lila valamik az ajtók szeretnének lenni. A játéktér mellett, a jobb felső sarokban egy jegyzetfüzetet láthatunk. Itt számolódik vissza a hátralévő idő (könnyebb fokozatokon nem igazán mérvadó) alatta pedig az iránytűnk által közvetített információ. Ez nem tűnik különösebben fontosnak, néha azonban szépen bele lehet keveredni a térképbe, főleg ha össze-vissza forgatunk. Az iránytű haszna még, hogy minden szobában kiír ide egy kódot, ennek a segítségével tudjuk betájolni, hogy az egyes üzenetek melyik szobába küldenek minket. A program ide írogat egyéb dolgokat is (pl. a felvett jegyzeteket) amiket érdemes átolvasni. A füzet alatt egy barna táblán található három darab ikonnal forgathatjuk a térképet, illetve a 'T' betűvel átkapcsolhatjuk a játéktér szerény 3 dimenzióba. Eléggé szerény, inkább egyszerű oldalnézetnek felel meg. Ezt akkor célszerű (sőt, kell) használnunk ha ellenesleges lézersugarak között vezet az utunk. Találunk itt még egy zöld csíkot, ez valószínűleg az örrobotok

- Akik most kezdik használni az SC-t, azoknak azt tanácsolom inkább szokjanak rá a vezérlő billentyűk (Home, End, PgUp, PgDwn) használatára, mielőtt a cursor-mozgatás beidegződik. Nem mindegy, pl.: egy .D64-be másolásnál, ha hosszú a célkönyvtár elérési útja, másodpercekig nyomod a cursor-mozgatót, vagy egy pillanat alatt helyben vagy...

- Korábban említettem, hogy a 8x14-es font-ot ritkán használja a gép. Egy kicsit utána néztem, és a 15-ös és a 16-os képernyő üzemmódban alkalmazza. Átkapcsolni escape-szekvenciával lehet. Escape-szekvenciák használatához szükség van az ansi.sys telepítésére. A mode-dal történő, képernyő sor és oszlop változtatáshoz

is az ansi.sys-re van szükség. A C64-éhez hasonló képernyőt a következő paranccsal érhetjük el: mode con: cols=40 lines=25

Ennyit erről. Remélem sikerült kelőképpen kimeríteni (nem csak) ezt a témát. Amíg el nem felejttem, természetesen az obligált fényezés sem maradhat el. Tehát ez a kiváló stuff JOE/STA munkáját dicséri. Lehet, hogy elfogult vagyok az SC-vel szemben, mert magyar gyártmány? De még annyit, az hogy az SC ilyen király, meg olyan csúcs, azt nem nekem kell elhinned. Használd Te is az SC-t, és higgy magadnak!!!

JQ aka Izzy

MAGYAR C64 HQ

<http://web.externet.hu/sk/c64/>

játékok, leírások, térképek, cheat-ek,
emulátorok, SID-gyűjtemény

...a legteljesebb gyűjtemény!



yoól! Az első menü segítségével könyvedén válthatunk kódlapokat (ki hitte volna), akár a C64-es fontokra, aminek a gyakorlati alkalmazása értelmetlen, hiszen a karakterkódok a két gépen nem fedik egymást 100%-osan. Ebből következik, ha átkapcsolunk, a képernyőt "előnti" a káosz. Pozitívum viszont, hogy EGA lines üzemmódban is van 64-es font, köszönhetően annak, hogy a 8x8-as charset-et is áthoztuk... Ennél több lehetőséget tartogat a második menü.

A második menüvel a file-jainkat nézegethetjük, ide "varázsolva" a C64-es környezetet. (Ez egy csöppet túlzás.) Mivel a kezelést kisebb akadályok nehezítik, erről részletesen: A gondot az imént említett karakterkiosztás unkompatibilitása (be szép szó) okozza. Az alsó sorban jól megszokott "gombok" helyén, valami ismeretlen "halmazt" találunk. Ezért a gyakran használandó funkciókat érdemes jól betanulni, hogy így "vakon" is rugalmassan tudjuk használni. Szerintem a legfontosabb a Line Length (Shift+F5). Ezzel állítsuk a sorok hosszát 40-re. (A szám karakterek kódjai fedik egymást, így legalább ezzel nincs gond!) A kurzor vezérlővel lépünk kétszer jobbra. (Ezzel megszüntethetjük a load-address okozta két byte-os elcsúszást.) A hatás "frenetikus". Próbáld ki EGA lines módba is. Ezen kívül szerintem elég a kilépést begyakorolni... (Quit, F10:) A végére "röviden", ami kimaradt:

- A codepage váltó menünél érdemes olyan karaktereket alkalmazni ami minden fontban ugyanúgy, ugyanazzal a kóddal található meg. Hogyha átváltunk valamelyik "zavaros" készletre, könnyebb legyen a menü azonosítása és ezzel együtt a visszaállítás. (Ilyen karakterek többek közt: .()!*+##\$%/<>?:164..stb.

A codepage select menüpontnál ezért került oda a 3 pont és a 3 felkiáltójel.)

- Egyik hátrány, hogy .D64-en belül egy speckó -a C64-es DOS command-okat tartalmazó- user menü jelenik meg, nem az alap User menü. Így ha valamit .D64-ben szeretnénk megnézni, előtte ki kell másolni.

- Ha valaki a 852-es kódlapot használja, és zavarja (engem zavar), hogy az ASCII és ANSI grafikákban mindenféle "kampos T" és "karikás U" jelenik meg, kis ügyeskedéssel készíthet egy 852-esből és 437-esből álló hibrid kódlapot, úgy, hogy az ékezetes karakterek is megmaradnak és a fontosabb grafikus jeleket is megtarthatja. Sok szerencsét hozzá!

- Még egy bugról. Ez a "jelenség" főleg az inverz karaktereknél figyelhető meg. Két karakter közé, bekerül egy "hívatlan hézag". Ez is elég zavaró tud lenni. Ez a "hézag" minden karakter között ott van, kivéve a \$C0-\$E0-ig terjedő karakterkódú (grafikus) jelek között. Hogyan lehet orvosolni ezt a bugot? Azt csak a "JóBIOS" tudja...

idegességét jelzi, ha piros majd fehér lesz, a robotok sokkal gyorsabban mozognak és nyitogatják maguk előtt az ajtókat. Van még itt egy vilánykörte-szerűség, amely a riasztó-csengő működését jelzi, ha esetleg nem hallanánk a visító hangot. Van itt egy piros csengő is, rendeltetése ismeretlen. A jobb alsó sarokban egy karóraszerűségben jelződik ki a térkép. A térképen a lényeg a pirossal jelölt örrobotok, a többi meg mindenki szépen felismeri magának. A játéktér alatt egy üres mezőt láthatunk, itt jelenik majd meg az éppen molesztált zár/széf/egyéb képe. Mellette a szép magyar szóval inventory-nak nevezett hátizsákunk tartalmát láthatjuk, ami itt hat férőhelyes. Joystickkal közlekedhetünk a játékban, gombnyomásra kapunk egy kurzort, amivel a menüben ügyködhetünk. Ha a játéktérre húzzuk a kurzort, újra hőszűntet irányíthatjuk. Ha szembefordulunk egy zárral/széffel/ajtóval és úgy nyomunk tűzgombot, alul megjelenik a törnivaló cucc képe és máris ügyködhetünk. Először egy sima klikket kell nyomnunk a képre, azután jelenik meg, hogy épp mit is kellene kinyitnunk. A kinyitás nagyon egyszerű, klikk inventory-ban kulcsra, majd kulccsal klikk zár (aztán anyázás, ha mégsem az nyitja). A széf tartalmánál klikk a lapozás, dupla klikk a szajré megfogása. Az inventory-ból pakolhatunk vissza a széfbe is, ha úgy gondoljuk, hogy inkább jó útra térünk és mondjuk östermelőként óhajtunk megélni. Komolyra fordítva a szót, inventory-nk elég szűkös, ezért ami

nem kell, szórjuk bele egy közeli széfbe, mert máshova nem tudjuk. Még egy fontos dolog: ha megfogunk valamit és úgy húzzuk vissza a kurzort a játéktérre, az adott holmival a kezünkben fogunk közlekedni. Így tudunk pl. menet közben sima gombnyomással ajtókat kinyitni, nem kell szöszmötölni az inventory-val. Egy tipp: az ajtókat be is zárhatjuk ami hasznos lehet az örrobotok ellen. A mozgásról meg annyit, hogy tűzgomb + le/fel-lel választhatunk a három mozgásforma közt; ugrálás/normál/kúszás. Ennek szintén a lézerek kicselezésében van szerepe.

Jewelry első szint

Kezdetnek van nálunk egy kék kulcs és a kedvenc iránytűnk. Vegyük kézbe a kék kulcsot majd futás a fenti ajtóhoz, mert az örrobot veszésesen közeleg. Ajtó kinyit, bemegy, becsuk. Odabent a jobb és a bal oldali szobában egy-egy Frankenstein-filmeket idéző kapcsolót találunk, velük hatástalanítsuk a kamerákat. Közben figyeljük az örrobotot a térképen, ha lefelé kolbászol, akkor mehetünk vissza a kezdéskor mellettünk álldogáló széfet kinyitni. Egy üzenet, miszerint a kamerák be vannak kapcsolva (jókor szólnak, már lekapcsoltuk) meg némi kp. Ballagjunk lefelé, itt lesznek a falon a kikapcsolt kamerák (egyébként kikapcsolás nélkül is teljesíthető a feladat). A középső ajtón be, majd fordítsunk figyelmünket az itt lévő széfre. Egy üzenetet és egy igen kitűnő Heck



SECURITY ALERT

and Crecker márkájú fűrógépet találunk. A fűrógép hasznos eszköz, majdnem mindent ki lehet vele nyitni, csak kellemetlen tulajdonsága, hogy a hangtompítót lefelejtettek róla, így a keltett zajtól bekapcsol a riasztó. Van még itt egy piros kártya is, valamire biztos jó lesz. A jobb oldali ajtón egyből kipróbálhatjuk a fűrónkat (az ilyen típusú zárat más nem nagyon nyitja), a benti széfből 5000 dollár vándorol a zsebünkbe. A bal oldali ajtó mögött széf, amiből megtudhatjuk, hogy a piros kártya vezet a gyémántokhoz (megmondtuk, hogy jó lesz valamire) meg némi pénz is leesik. A robotot kicselezve (miután kinyitottuk az ajtókat a lenti szobákat is bejárja) menjünk vissza fel. Kártyával ajtó nyit aztán már rámolhatjuk is a fő széfet. Megtaláljuk küldetésünk célját, a gyémántokat, valamint egy nagy sárga kulcsot. Ez igen fontos jószág, ugyanis ezzel tudunk kijutni az épületből (minden pályán). Végeztünk, mehetünk is, odakint főhősünk még lenyom egy kaszkadőr mutatványt a motorjával aztán választhatunk új pályát. Ha elkapott volna a robot, ehelyett egy rendőrautót látunk az épület elé betolatni. Ez a kellemetlen helyzet már csak azért is kerülendő, mert az általunk eddig látott verziók mind itt fagytak le.

Jewelry második szint

Nehezítsünk egy picit. A térkép kétszer akkora mint az előbb. Induláskor rögtön mellettünk egy lézerfal (ezek riasztót kapcsolnak, ha eddig nem

említettem volna), '3D'-be kapcsolva rögtön láthatjuk, hogy simán elkészíthatunk alatta. Egyelőre hanyagoljuk, a kulcsunkkal fedezzük fel az alsó helyiségeket és széfeket. Találunk egy sárga kártyát, aminek segítségével egyből le is kapcsolhatjuk az utunkba eső kapcsolószekrényben a folyosón lévő kamerát. A kamerával szemközti széfben leledző piros kulcs pedig kitűnő lesz a fenti szobában lévő széf kinyitására. Remélhetőleg mindenki volt oly kreatív, hogy átkuszott a lézer alatt, majd deaktiválta őket a kapcsolószekrényben. Máris miénk a "menekülő" kulcs. Akkor már csak a zsákmány kéne. Menjünk a bal oldali szobákba. A kamera hatástalanítása hasonlóképp történik mint lent, majd a szemben lévő széfből zsákmányolhatunk egy piros kártyát és egy fűrógépet. A fűrógéppel a széf mögötti szobába lehet bemenni, a szokásos pénzért, a szokásos megszólaló riasztó után. Odalent lézerek között nyitja a gyémánthoz vezető utat a piros kártya. Egy tipp a bokamagasságban lévő lézerhez: álljunk a szemközti fal mellé, váltsunk ugrálásba és ugráljunk a lézer felé, így egyszerűen átjuthatunk rajta. Ha összeszedtük a cuccot, adjuk elő az Action-tól az "Én lelépek" című slágert.

Jewelry harmadik szint

Nehezednek a dolgok. Először is kedvenc iránytűnkön kívül nincs nálunk semmi. Ezt ellensúlyozandó a mellettünk lévő széfet kirámolva ránk szakad két kulcs, egy sűrűre bizbasz, meg egy

BÜTYKÖLDE

Tovább hegesztjük a Star Commandert.

Most már miénk a kódlap, a föld, a hatalom... Hívjuk Csillag Parancsnokot! Rögtön kezdjük "örült" konfigurálásba és szerkesztésbe. Gördítsük a menüt (Alt) majd a Commands-ban válasszuk a Menu file edit opciót. Majd valami ilyesmit szerkesztünk be:

```
S: Codepage select...!!!
   Cpselect.mnu
V: View on C64 mode.
   64view.mnu
```

Ezzel két új almenüt vettünk a menübe. Csinálhatnánk rögtön ide az utasításokat, de nem akarom, hogy beteljen az User menu. (Ide még jópár dolog bekerülhet... Erről majd egy másik cikkben...) Mentsük az új menüt. (Save, F2) Majd kilépés. (Quit, F10)

Készítsük el az új almenüket. (Az almenük helye, az SC maindir-je, de gondolom ez mindenki számára, magától értetődik.) Hozunk létre egy új file-t, aminek a neve lehet akár "cpselect.mnu" (a példában ez szerepel). (Edit, Shift+F4 -file-nak adjuk meg a cpselect.mnu -t, majd mikor azt mondja, hogy nem tudja megnyitni, tudatosítsuk vele ez bizony: "New file".) A file tartalma akár a következő is lehetne:

```
U: Us, (437) codepage.
   c:\dos\mode con cp sel=437
H: Hu, (852) codepage.
```

```
c:\dos\mode con cp sel=852
1: C64! B/G (641) codepage.
   c:\dos\mode con cp sel=641
2: C64! S/B (642) codepage.
   c:\dos\mode con cp sel=642
F10: Main menu.
      sc.mnu
```

Az elérési utak, biztos ami biztos alapon kerültek be... A 64-es fontoknál a rövidítések: (bár úgyse érdekel senkit) Big/Graphic (Azért nem grand, mert a "G" betűt a graphic lefoglalja.), Small/Big. Ha kész, mentés és kilépés. (Quit&Save, Shift+F10) Azért ellenőrizzük, hogy jó könyvtárba mentettünk-e. A másik almenüvel hasonló a teendő. Persze a file neve másik legyen. Valami ilyesmit képzelvek:

```
1: Grand/Gfx symbol Font.
   c:\dos\mode con cp sel=641
   c:\64\scview !!
   c:\dos\mode con cp sel=852
2: Small/Grand Font.
   c:\dos\mode con cp sel=642
   c:\64\scview !!
   c:\dos\mode con cp sel=852
F10: Main menu.
      sc.mnu
```

Látható, hogy meg kell adni, melyik kódlapra váltson vissza. Nálam ez a 852-es. Ezt mindenki a saját szokásai szerint állítsa be. A User menü az F2 -vel hívható. A hotkey-ek nem csak dísz, működnek is,



Poison egy kis szalonnasütésre hívott meg bennünket, de mivel nem mindenki készített magának sült szalonnát, így páran megint pizzát rendeltek. Sajnálatos módon kevés volt a fa, ezért a pizzás dobozok is a tűz martalékává váltak. Vacsora után Soci tartott nekünk egy kis IDE64 bemutatót. Elmondta hogyan működik az új IDE-DOS és hogy mi várható az elkövetkezendő időszakban. Úgy tűnik a Soci által készített IDE-DOS sokkal jobban használható lesz, mint az elődje. Nagyon várom a fejleményeket. Nagyjából 24-01 között elkezdődött a díjátadás, addigra már többen elmentek aludni, ezért majdnem mindenki kómás fejjel vette át a díjakat. Ezután az emberek többsége ledőlt aludni, a többiek meg inkább elindultak hazafelé.

Vasárnap

Reggeli ébredésnél már nem voltunk túlságosan sokan. Páran még egy kicsit maradtak beszélgetni. Aztán kezdetét vette a takarítás.

Füvesi

szemüveg, ami mellé bonuszként jár egy figyelmeztetés, hogy figyeljünk a láthatatlan sugarakra. Ok, úgyis gyanúsán üres volt a folyosó. Az itt levő szobákban egyből megtudjuk mire szolgál az a bizonyos szürke akármí, ugyanis ha használjuk egyből világoosság gyúlik az addig sötét szobában (bár kis türelemmel anélkül is bejárhatóak). A zöld kulcsokkal zsákmányolhatunk egy piros kártyát. Szemüveg fel (vegyük kézbe), aztán nyomulás balra, szekrény nyit (jó szórakozást eldönteni, hogy a két totál egyforma zöld kulcs közül melyik mikor kell) kamera kikapcs. Tovább, tovább, a szoba közepén, fenn van egy zöld szekrény, amit elég nehéz megkülönböztetni a padlótól (ő hatástalanítja a folyosón eddig kerülgettet láthatatlan lézereket). Legbalodalt menjünk le, így nem ütközünk kamerába, sőt le is tudjuk kapcsolni. A lenti szobákban szerezhetünk piros kulcsot, fűrógépet és menekülő kulcsot. A robotok itt már enyhén gyorsabbak mint eddig, sőt ha megszólal a riasztó, egyből a nyakunkba csődül mind a kettő.

Museum első szint

Első körben a kulcsunk és a kártyánk segítségével rámuljuk ki a két oldalt lévő széfeket. Megkapjuk kedvenc szemüvegünket, amivel egyből láthatjuk is, hogy a továbbvezető utat mindkét oldalon lézer őrzi. Találunk még kettő darab szürke akármít is, ami ha minden igaz robotellenes kézi-gránát, csak az vele a baj, hogy még



soha nem sikerült használnom. Ugráljunk át a lézer felett (még egy tipp: menjünk szorosan mellé, váltunk ugrásra és hajrá) majd kapcsoljuk is ki a mögötte levő kapcsolódobozban. Menjünk fel, ajtó ki, dobozban a mellette levő lézer le (ugye nem volt a közelben a robot?). Namost. A robot körbe fog menni az előbb kinyitott ajtón és eközben lesz elég időnk kirámolni a közepén lévő két széfet. Először is vissza a kezdőhelyszínre, ajtó ki, fel, dobozban kamera le, majd ha a robot végre eltűnt, nekieshetünk a középső széfeknek. Piros kártyánkkal mehetünk a robot után (a megfelelő távolságot azért tartjuk) majd a fenti széfben máris ott a jutalmunk, egy ókori műtárgy. Fedezzük fel a jobb oldali részt is, mert ott lesz a kimenő kulcsunk. Ütközben szintén lesz egy lézer és mögötte egy kapcsolószekrény ami deaktivál egy másik lézert. Egy kamerát kell már csak lekapcsolnunk és máris eljutunk a széfígre, ahol összekapathatjuk kedvenc kijutó kulcsunkat. Kifelé menet ne felejtjük el, hogy a legelső lézer nincs lekapcsolva, át kell alatta kúsznunk. A másik őrrobotot meg felesleges zargat-



SECURITY ALERT

nunk, nincs azon a folyosón semmi. De (miután az épület szimmetrikus) úgy is csinálhattuk volna a küldetést, hogy őt engedjük ki és rajta keresztül utunk el a középső széfekig.

Bank első szint

Először is a kezdő széfet pakoljuk ki. Kulcs, szemüveg valamint egy számológépnak látszó tárgy amiről később kiderül, hogy ő egy ultimate kódfejtő device. Lefelé menet elének tornyosul az első akadály egy nyomásérzékeny padló képében. Remélhetőleg mindenki meg bírja a különböztetni a beriasztóztott padló részeket a simától. Célyszerű az átugrás, amit úgy a legegyszerűbb megtennünk, ha megállunk az érzékeny részhez közel, ugrásra váltás és máris mehet az ugrádozás. Odalent a kapcsolószekrényen máris kipróbálhatjuk kedvenc kódfejtőnket, értelemszerűen a jegyzetfüzetre kiírt kódot kell bepötyögnünk és máris deaktiváljuk a hátunk mögötti padlót. Menekülési út tehát biztosítva, úgygö nincs más hátra mint előre...

A többi pálya megoldását nem kívánom ebben a cikkben felfedni. Remélhetőleg ezzel a pár sorral sikerült mindenkinek kedvet csinálni a játék kipróbálásához!

Értékelés

Az ötletet tekintve igazi unikum (már csak sör kell hozzá) a játék. Sajnos a kivitelezés itt-ott nem túl szép és azt sem hisszük el, hogy a C64 csak ilyen örült lassan tudna scrollozni a zsebkendőnyi játékeret. Zene az intrót kivéve gyakorlatilag nincs, a hangeffektek pedig nem nagyon mennek túl a prüttyögés színvonalán (bár épp ezért hangulatosak). Viszont nem ártott volna valami összeköttetés a pályák között (tulajdonképpen azzal a pályával játszhatunk amelyikkel jól esik, semmi megkötés nincs, még sorrend sem), pl. jó ötlet lett volna ha a megszerzett pénzzel felszerelést vehetünk a rázósabb küldetésekre, esetleg ha meguntuk. Szóval lehetett volna jobban is, de a nagyszerű alapötlet biztos szórakozást ígér minden retro-fannak.

Warlock

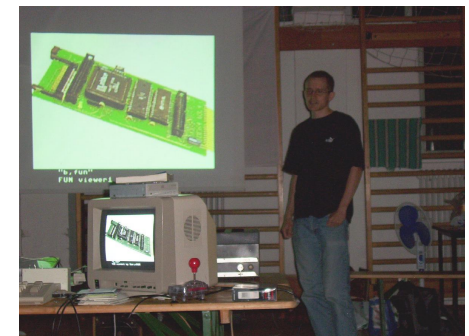


különbözik a TFE kártyának a felépítésétől. Kisebb tesztelgetés után kiderült a turpisság. Teljesen máshol vannak a regiszterei, mint a TFE kártyának. Ezért szoftveresen nem kompatibilis a kettő! Kora délelőtt elkezdődött a "Vándor Foci Kupa Döntő". Amiben majdnem mindenki részt vett. Én a gólok állását számoltam nagy erőfeszítések árán. A számok fejben tartását, inkább kavicok halmozásával oldottam meg, biztos, ami biztos. Így kisebb a tévedés esélye. Ebben az évben is Marcell csapata nyerte meg a focimérkőzést, így megőrizhette a vándorkupát. Valamikor délután Poison egy furcsa kéréssel fordult a kis csapathoz. Mindenkit megkért a játszórúha felvételére, de csak azoknak kellett részt akart venni a következő feladatban. Elárulni nem akarták mi az, de csapatot kellett alakítani, így két részre osztottak a játszani vágyók. Ez után csapatkapitányt kellett kijelölni. Egyik csapat élére Marcell került, a másik csapat vezetője Leon lett. Ezután előkerültek az érdekesebbnél érdekesebb fegyverek. Vízpisztolyok!!!! Kis, tenyérbe mászó köpködőtől kezdve a nagy vízibombáig. Mindenki kapott a hozzá illő fegyverből egyet. Na ekkora végre kinyögte a két szervező, hogy mi lesz ebből. Élő Laser Squad! Ezután mindenki felállt egy elképzelt négyzethálós terepen. Szerencsére nem volt felosztva pontosan a terep, így lehet csalni rendesen! Leon menet közben úgy döntött inkább pizsát eszik a csapat irányítása helyett. Ennek meg is lett az eredménye, mert vesztett a csapata. A végső csapat Mackóson én hajtottam végre. Miután az utolsó ember is elhalálozott, Mr. Booa úgy döntött hogy dezertál, így

hátba támadott. Emiatt kisebb kergetőzés vette kezdetét és végül senki sem maradt szárazon.

A 2004-es Árok Partyra meghívtuk Kovács Győzöt és a Neumann Társaság vándorkiállítását. Győző bácsi mesélt nekünk a régi szép időről. Sok érdekes dolgot megtudtunk, de mondjuk nagyrészt csak a mostani modernebb számítógépekről volt szó és nem az igazi, régi, nagy, szobaméretű számítógépek működéséről és felépítéséről, de azért ez is érdekes volt, nem lehetne azt mondani, hogy felesleges volt eljönnie egy kis bemutatót tartani nekünk!

Kisebb pihenés után elkezdődött az Activity vetélkedő. Miután majdnem mindenki kitelepedett a focipálya padjára, megérkezett "Stan és Pan" avagy Poison és Cargo. Felszólításra, két részre osztott a csapat. Így elkezdődött a móka. Aztán megint volt feladat bőven, bénáztunk össze vissza, de a felét sem tudtuk megoldani. Miután vége lett, páran elkapták Cargot, hogy elviszik megfürdetni a zuhanyzóban, de sajnos nem sikerült még az ajtóig sem eljutni. Következő lényegesebb esemény este környékén történt.



ÁROK PARTY 6

tavalyi emlékek

Pár sorban megemlékezünk a tavalyi találkozóról is. Már ahogy Füvesi memoárjaiban megmaradt...

Péntek

Tavaly is nagyon jó találkozó volt Ajkarendeken, ami nem a kis háznál, hanem az Ajkarendeki iskola tornatermében került megrendezésre. Idén én és MR. BOAA nagyjából 11:30 -kor érkezünk meg Ajkára, de mivel Poison azt mondta ne menjünk oda 14-15 óránál hamarabb, így elmentünk megnézni mi van a buszpályaudvari szökőkútnál. Fagyival és egyéb dolgokkal töltöttük az időnket. Aztán úgy döntünk, hogy 12:45 -kor elindulnak Ajkarendekre. Nagy meglepődésekre TGM ült a buszmegállóban. Hamar kiderült hogy ő majd csak szombaton néz be a partyra. Sok beszélgetésre nem volt idő, mert már jött is a busz. Mikor megérkeztünk, Poison már rég tudta hogy jövünk. Elárulta nekünk hogy TGM szólt neki az érkezésünkről. Ezután azonnal kisajátítottam az egyik sarkot magamnak. Nekiálltam kipakolni a hozott cuccokat. Elhoztam magammal a beígért TFE (The Final Ethernet) kártyát, meg egy komplett C64-et. Pakolás közben megérkezett Capac is. Elhozta magával a saját TFE kártyáját és egy PC egérillesztőt. Ez után folyamatosan érkeztek az emberek. Már nem is

tudom milyen sorrendben. Aztán késő délutánra már azt lehet mondani, hogy mindenki kipakolta a magával hozott gépet. Ekkortájtban kerestek meg egy RESET gomb beszerelésével, de mivel semmilyen nyomógomb vagy kapcsoló nem volt elérhető számunkra, ezért egyszerűen csak két vezetékkel kellett összeérinteni, ha valaki RESET ciklust szeretett volna elindítani. Ez után Soci megmutatta nekünk a 1351 Mouse Emulátor PS2 változatát. Szerintem nagyon jól sikerült, bár sajnos nem nagyon akart működni mindegyik egértípussal, de remélhetőleg ez hamar megoldódik. Este felé rendeltünk magunknak jó sok pizzát. Miután megérkezett nagy meglepődésünkre szegény "Poison" nem kapott semmit. De találtunk egy "Boison" feliratú dobozt, aminek nem volt gazdája. Így kénytelen volt azt elfogyasztani. Ez után már csak beszélgetéssel töltöttük az időnket. Éjfél környékén már sokan elmentek aludni.

Szombat

7 óra tájt minden elkezdett ébredni. Bár próbáltunk csöndben maradni, de azért látszódott, hogy nem sikerül. Egyre többen kezdtek felkelni. Még korán reggel előkerült egy Retro Replay kártya egy RR-Net kiegészítéssel. Ezt azonnal tesztelés alá vettem. Első nekifutásra azt kellett észrevennem, hogy semmiben nem

MOBIL VILÁG

Játsszunk úton-útfélen!

Mára már mint aktív mobil C64 használó ugrok most neki ennek a rovatnak. Az első ilyen mobil emulátorokhoz csemegező cikkem során naívan még a könnyen irányítható játékok közül válogattam, de hamar rá kellett döbbenem, hogy azok a mobil eszközök, amiken a C64 emulátor elfutkározik, nem feltétlenül alkalmasak komolyabb ügyességi játékok futtatására. Szó, szó, az én kis Nokia 6600-somon nem volt különösebb élmény a klasszikus Giana Sisters, játszhatatlannak bizonyult személyes favoritom a Flimbo's Quest, és külön fájdalom, hogy a Microprose Soccerben esélyem sem volt a gép ellen, de a rovatindító cikkben részleteztem Tom & Jerry és Barbarian is inkább kínlódas volt a Nokián, mint igazi játékelmény, lévén, hogy a srég irányok nem léteznek a telefon billentyűzetén, illetve joystickján. Egy kéziszámitógépen kis kézfeji fájdalomért cserébe talán már el lehet játszani ezekkel a játékokkal, de nekem tovább kellett lépnem. Nem titkolt célokom, hogy minél többeket vegyek rá, hogy a mai komolyabb telefonjaikon kipróbálják a régi szeretett játékaikat, illetve azokat a gyöngyszemeket, amiket ajánlok.

A második rovatban már stratégiákat emlegettem fel, és valóban probléma-



mentes volt a Laser Squad, és a Supremacyvel is csak egy gond akadt, a menüből space-szel lehetett kilépni, és ez a rendkívül fontos karakter a Frodo emulátorba bizony elég balga módon három gomb megnyomásával vihető be. Amikor nekiálltam ennek a cikknek, újra a Moonfall-os korszakomat éltem, és a jó öregem szorgosan kereskedtem a holdbázisok között. Természetesen azonnal felkerült a telefonra a játék, de hamar koppantom kellett. A gyorsítás a space sokszori bevitelével még működött, és a Supremacy-n megedződött játékosként a betűkre épülő játékműnk



közötti lépkedés sem rázott meg. A szórakozásomat most a Frodo készítőjének abbéli elgondolása akasztotta meg, hogy a C= gombra nincs szükség az emulátorban. De én nem akartam feladni. Kiagyaltam, hogy mivel a sebesség szabályozása akcióban lehetetlen emulátor alatt, könnyíték magamnak annyival, hogy beállítok némi rakétalőszerrel a crackben. Lefektettem továbbá, hogy csak félgőzzel repülök, mert különben igen nehéz lesz a dokkolás maxi gázon. Így már sikerült pár utat megtennem a hajómmal, de egy idő után a kalózok mindig rámszáltak, és manőverezésben agyonverték. Nem maradt más hátra, mint hogy lemondjak a Moonfallról a telefonon.

Ekkor ismét a stratégiák felé fordultam, és feltöltöttem a N.A.M-ot, ami annak idején egész jól lekötött. Erről a kedvencemről azért kellett lemondanom, mert a karakterek olyan aprók voltak, hogy egyes tüzérségi egységeket egész egyszerűen nem tudtam megkülönböztetni. A teszt jelenleg is zajlik. Döntött képernyővel nincs képtorzítás, így abban a módban kis gyakorlással még vihetem valamire.

Feladtam hát, hogy stratégiázzak, és eszembe ötlött, hogy volt egy apró játék, amit egészen megkedveltem anno. A játék Star Trek The Rebel Universe néven fut, és talán az első, ami megjelent a sorozathoz kapcsolódóan. Itt a kaland irányítása kimerül a joy kezelésében. Méretes menüvel kormányozhatjuk a prog-

ramot, és a kaland is le tudja kötni az embert. A külsőnyre sem lehet panasz, igazán szép színes hi-res grafikák díszítik a játékot, minőségben a párjukat ritkítják. Ez a program lett hát mostani rovatom ajánlása.



A játék során az Enterprise csillaghajót irányíthatjuk. A különböző funkciókat a legénység képeire kattintva érhetjük el.

Lássuk kivel mit lehet kezdeni (főnről lefelé):



Kirk: A hajó kapitánya. Nála lehet megnézegetni a raktár tartalmát, amit kalandozásaink közben töltögetünk fel, illetve

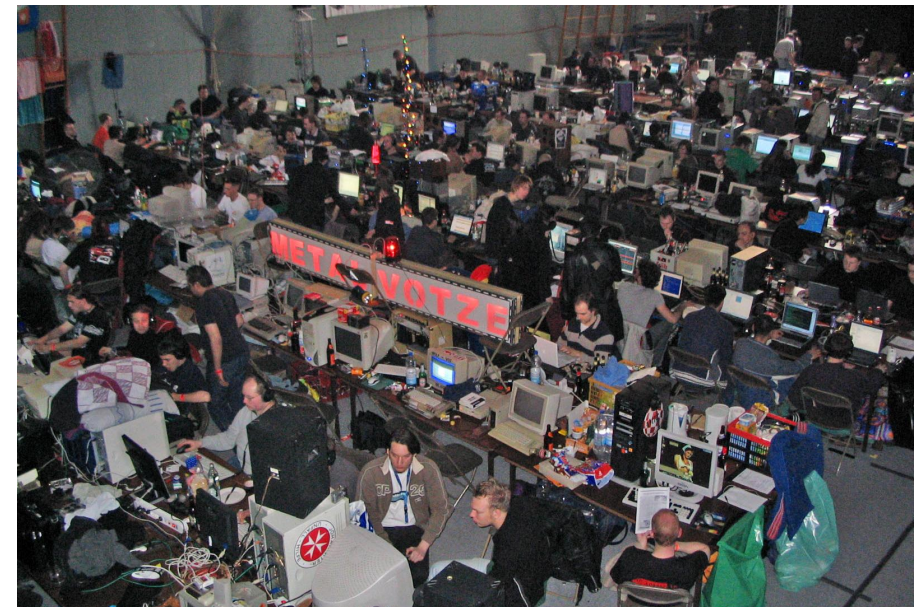
nála található a játékmentés, illetve annak visszatöltése. Ha életre alkalmas bolygó körül körözünk, akkor nála tudjuk elérni a teleport menüt, ami kulcsfontosságú a játékban. A teleport menüben kijelölhetjük, hogy kik legyenek lesugározva, illetve a raktárból rendelhetünk mindenkinek egy-egy eszközt, ami időnként segíthet az előrejutásban. Teleportálni a kör közepén levő T-vel lehet, de csak akkor, ha nem állunk támadás alatt.

A vasárnapi nap kis dilemmával telt, hogy mikor induljunk. Húsvét lévén szerettünk volna hétfőn otthon lenni, de a party java még hátravolt, már ami a compokat illeti, és ott volt még a hétfő hajnali díjkiosztó. Szavazni is próbáltunk, de az átállás nyári időszámításra megkeverte a szavazógépet, így sokan nem tudták leadni időben a voksaikat. Hosszú tanakodás után maradtunk a party vége utáni indulásnál. Meg kell mondjam, megerőlt. A díjkiosztó szuperjó volt, Soci, Clarence, és Leon is díjat vehetett át sorban az oldschool demo-compo harmadik, az oldschool 4k intro-compo második, és az oldschool gfx compo első helyezéseikért. Én pedig megcsiptem egy Inteles pólót a parasztvakításkor, így a party póló mellett újabb jó minőségű ruhadarab-

bal lettem gazdagabb. A felirat meg majd lekopik. :)

A hazaút szinte eseménytelen volt, leszámítva, hogy a térképen nem volt rajta egy nagyléptékű útfelújítás, így amerre menni szerettünk volna, nem is létezett út. Bizony izgalmas percek következtek, amíg gyalogszerrel felderítettük a táblákat a környéken, hogy merre érdemes fordulni. Igaz ami igaz, akkor borzasztóan kifárasztott az 1000 kilométernyi folyamatos vezetés, de ez nem szegte a kedvemet, és remélem a többiekét sem, hogy jövőre újra felkerekedjünk, és kiruccanjunk a demoscene újkori fellegvárába, Bingenbe.

Cargo





BREAKPOINT 2005

Közben megismerkedtünk a C-one képességeivel, és kedvünkre válogathattunk a retro cuccokra specializálódott árusok portékái között.

Tomcat/Madwizards is jelen volt, illetve csak az önjáró boltja, ami ha jól sejtjük nem okozott csalódást, a kultúrált népek eladó hiányában is becsületesen csengették le a pólók árát a kihelyezett papírdobozba.

Szombat délután az oldschool compokon hálásan éljenezhettük Fanta kiváló zenéjét, de Leonnak is kisebb katarzist okozott, hogy 1000 ember viharos tapsa jutalmazta a farkasos képét. A 4k compon Clarence művéért izgulhattunk, amit beárnyékol az a kis játék, hogy néhány illuminált német úr Leonról azt képzelte, hogy zsidó. A democompora is éppen sikerült beadni a live demonkat, amivel szerintem nem kellett szégyenkezünk a többi induló mellett. A harmadik hely magáért beszél. A másik, igen látványos esemény az idei Scene Awards díjátadó volt. Itt a 6 kategóriából kettőn magyar csapat ragadta el a díjat. Iszonyúan tomboltunk, amikor kihírdették, hogy a legjobb rendezésben az Aenima csapat Amondo klippje tarolt, és



nemkülönben amikor a Conspiracy (nagyon is megérdemelten) megkapta a legjobb 64k intro-ért járó serleget. Az egész igazából akkor teljesedett ki, amikor a tömeg a hétfő hajnali díjkiosztón skandálni kezdte a Conspiracy győzelmének ismeretében, azt, hogy: "Demonation! Demonation!". Na az eszméletlen kellemes érzés volt, és büszkéek voltunk a srácokra. Visszatérve a szombati estéhez, az események ekkor már sodorták az embert. Koncertek következtek, amiken a fél stadion ott ugrált, de nem voltunk híján a demovetítéseknek sem. Közben összeismerkedhettünk a C64 scene nagyjaival. Igazi legendák vettek körül minket.



Visszatérni a bolygóról teljesen értelemszerű, ha valaki nem jön rá magától, jobb ha nem bonyolódik bele a kalandba. :)



Spock: A legismertebb Star Trek szereplő, a hajó elsőtisztje, illetve a galaxis legjobb tudományos tisztje is egyben. Ő a hajó

állapotáról tud képet adni, illetve hasznos információval szolgálhat az ellenséges hajókról. További szerepe a bolygókon lesz.



dr. McCoy: A hajó orvosa. A csapat fizikai állapotát tudjuk figyelemmel kísérni.



Uhura: A kommunikációs tiszt: Az étert figyeli, és jelent, ha valami érdekeset csíp el. Főleg

eszközök beszerelése után jön meg a közlékenysége, illetve egyes archívumot őrző bolygókon, és kommunikációs központokban szolgálhat hasznos tippekkel, infókkal.



Chehov: Az orosz fegyvertiszt. Az ő menüje nagyon fontos. Ha megtámadnak minket, a segít

ségével tudjuk megvívni a harcot az ellennel. Három almenüje van. Az első a fegyverek be ill. kikapcsolására szolgál, vagy fézerrel tüzelünk, vagy foton-torpedókkal. Utóbbi hatásosabb, de egy idő után elfogy. Ezt a menüt

érdeemes beállítgatni már indulás előtt. A második almenü a célzásra és a tüzelésre szolgál. A célkeresztet rá kell aggatnunk az ellenfélre, majd a sarkokban levő gombbal tüzelni. A harmadik menü a ellenfél kiválasztására szolgál. Éles helyzetben igazából itt kell kezdeni. Kiválasztani az ellenfelet, majd a másik menüben ripityára löni.



Sulu: Az ismert kormányosok legjobbika. Alatta is több almenü helyezkedik el. Értelemszerűen nála tudunk na

vigálni. A csillagrendszer kiválsztása során érdemes kikérni Spock véleményét is, főleg, ha hazai pályára vágyunk. Három zónára van osztva a csillagrendszer: 1. Quarantine zone, 2. Regional zone, 3. Local zone, így egész sok uticélunk lehet. Több ezer ellenséges hajó van a rendszerekben, és megannyi a megoldatlan feladat. Van egy kis körkörös nyíl, amivel kikapcsolhatjuk az idegesítő forgását a csillagoknak, ez kis képernyőn főleg jól jön. Aztán Sulunál ott van még a naprendszerbeli manőverezéshez a menü, ahol szintén érdemes együttműködni Spockkal, aki rövid leírást tud adni minden bolygóról. Mindkét menü alatt igen fontos a Set course gomb, ami a célpont véglegesítésére szolgál. A harmadik menü alatt van a sebességkontroll, értelemszerűen a warp hajtóművel, és az impulzusmeghajtás fokozataival. Na itt az előbbivel jó vigyázni, mert a nagy hajtásban könnyen eldurran a hajó.



MOBIL VILÁG



Scotty: A hajó gépésze, szerepe a játékban, hogy láthatjuk a hiperhajtómű, és a manőverező hajtómű energiaállapotát, illetve figyelmeztet minket az öreg, ha kicsit gyorsabban akarnánk menni mint szabad. Érdekes komolyan venni a tanácsait, mert különben lehet mindent újramezteni.

A kalandról pár szót még. Lesznek feladatok, amiket meg kell oldani, ezen feladatok egy részéhez eszközre lesz szükség, ami a bolygókon található meg. Teleport után a csapat mindig valami akadályba ütközik. Ezek vagy droidok, vagy egy zárt ajtó, lázadó, esetleg erőter. A fenti sorban mindig kiíródik, mi az aktuális gáz. Ilyenkor a csoport tagjaira kattintva tippek jelennek meg. Ki-ki a vérmérsékletéhez mérten javasol erőszakot, vagy logikát, vagy örültséget. Nem igazán van összefüggés, hol mi jön be. A tipp a felső sorban jelenik meg, és ott is tudjuk elfogadni a rákattintással. Ilyenkor vagy szabaddá válik az út, és menetelhetünk a cél, illetve a következő akadály felé, vagy nem történik semmi, rosszabb esetben megsérül valaki, vagy mindenki. Nem kell megjedni, nehéz kinyíratni a bandát, de nem lehetetlen. Ha minden jól megy, akkor valami hasznos cuchoz jutunk el, amit Spockkal mindig érdemes analizáltatni (rákatt Spockra, majd a tippjére), ezáltal megtudjuk, mire való, és valaki más úgyis javasolni fogja, hogy sugározzuk fel. Onnantól kezdve már rendelkezhetünk vele a raktárból,

illetve a hajóba installálva segít minket.

Amit még jó tudni, hogy a hajót időnként nem árt megjavíttatni a dokkokban, illetve feltankolni a készleteket. Ezeket természetesen csak Föderációs csillagok közelében tehetjük meg a megfelelő bolygók köré pályára állva. A harcok során keletkezett sérülések kijavítására néha érdemes befutni a javító dokkokba, illetve a warp hajtóművet utántöltőgetni a dilithium bányák körül, az impulzus hajtóművet meg az energiatermelőkben, és persze a fegyvertárat a skulóraktárakban. Ha erre nem fordítunk elég figyelmet, hamar jöhet a kampeca.

Szinte minden bolygótípusnak megvan a maga haszna. A biztosabbra menők a Föderációs bolygókon begyűjtve mindent indulhatnak a galaktikus tűrara, míg a bátrabbak szabadon bolyonghatnak a rendszerek között. Egy valamit érdemes mindenképpen megtenni, jegyzetelni, hogy hol jártunk, mivel kétszer felesleges ugyanoda menni. Azt se legyünk restek leírni, hogy milyen cucc mire jó, illetve, hogy hol milyen infókat csíptünk el. A megfelelő helyeken még jól jöhet. Ne feledjük, hogy ez egy komplett kaland!

Ennyit mára, legközelebb az RPG-kre fanyalodom rá. Addig is játszatok minél több igazi játékkal!

Cargo

abszolút többséget élvező férfiak számára, és ahogy kell az idő előrehaladtával egyre siralmasabb lett az illemhelyek higiéniai állapota. A másik sajnálatos hiányosság, hogy sleeping room (szunditerem) sajnos nem volt, így aztán az emberek ott dőltek el, ahol tudtak, folyosókon, a sorok között, illetve a nézőtér viszonylag kényelmesen berendezhető ülőhelyein. Én személy szerint a kocsimat választottam sok más scenerrel együtt, így elmondhatom, hogy abszolút kényelmesen aludtam. Aki viszont bent maradt annak az éjszakai pihenését a Metalvotze keserítgette, mivel ők fittyet hányva az órára szinte 24 órában nyomatták a hülyeséget mutáns hangtechnikájukon a Hallo, Was? kezdetű német népi rigmussal, és a kisvárosiak aktív terrorizálásának tűnő live riportokkal. Társaim pechjére tőlünk mindössze kétsornyira volt a főhadiszállásuk. Náluk egyébként egy természetes Metalvotze felirattal egybeszerkesztett futófény is építette a csapatarculatot.

A party alcíme egyébként jól ment a helyszínhez: "Aliens ate my demomaker". Felvetődött bennünk, hogy nyomathatnánk amolyan live demot kicsit kritikus hangvételben, de mindenképpen igazodva a party által megteremtett alaphangulathoz. Néhány helyszíni fotó gyorskonvertálása után megspékelve a Zak McKracken-ből lopott alien képekkel készülni kezdett a nagy mű. Szegény Soci ismét maratoni kódolásra kényyszerült, Poison és Leon is

nekiveselkedett a grafikai elemeket kidolgozni, és Sad/Padua is kisegített minket egy helyben hegesztett zenével, így egy 100%-ig live demo született a party 3 napja alatt.

Nade vissza a partyhoz, ahol közben nekiindultak a programok, és az érdekesebbnél érdekesebb előadások, amiket egy kisebb kuckóban tartottak az egyik emeleti lyukban, közvetlenül az organizer area mellett. A compokat már pénteken este elkezdték, és így folyamatosan futottak a versenyek. A compokésés itt csak perceket jelentett. A deadline-okig minden relase be lett digitalizálva, így abszolút kiküszöbölték a hardwarehibákat, és kötnöni sem kellett a különböző gépeket.

Szombat délután aztán indult az igazi élet. Ismerkedéssel, a live demo hegesztésével teltek az órák. Tettünk egy gyors kört a helyi szupermarketben, ahonnan sajnos idő előtt elfogyott a sör, és az elkövetkező napokban már nem is tudták pótolni a raktárkészletet, így a nép hamarosan rákapott a party egyik támogatójának számító Beck's sör, illetve márkatársainak a vásárlására. Nagyon elmésen, ha valaki visszavitt egy üveget, fél áron kaphatta meg a másikat, illetve két üres üveget már egy egész sörhöz juthatott ingyen. Na, miután ennek híre ment, komolyan kellett vigyázni a palackokra, mert lelkes önjelölt takarítószemélyzet serkent a semmiből, és hamar üveg nélkül maradt a gyanútlan látogató.



hogy elszabadult a kormánykerék elől. Közben persze változatos időjárás kísért minket. Hol szakadt az eső, hol irdatlan ködön hatoltunk át, hol pedig kisüttötte a szemünket a nap. Az út monotonitását időnként pihenőkkel szakítottuk meg, hogy kiegyengethesük elgémberedett tagjainkat, és hogy Leon egy lélegzetnyi füsthöz juthasson. Aztán induláskor mindig ádáz harc dúlt a hátsó ülés szélső helyeiért.

Németországban Poison hathatós navigálása segítségével egy-két rázós sávváltás (a menj egyenesen nála nem azt jelentette, hogy tartsd a sávodat), egy 2 órás baleset miatti ácsingózás, és egy-két rázós elborult német miatti vészfékezés után befutottunk Bingenbe. A szomorú magyar viszonyokat tükrözi, hogy az osztrák



határtól a városka táblájáig autópályán haladtunk.

A party helyszíne egy szocreál stílusban épült UFO-t formázó sportarénában volt kialakítva. Mivel érkezésünkkel még senkit nem engedtek be, és a természetes sor miatt

nem is volt kilátás arra, hogy akár egy órán belül bejussunk, jobbnak láttam, ha újra ledőlök, és valóban sikerült pihennem egy keveset. Befelé menet aztán Poison azon morfondírozott, hogy jó lenne C64-es társaság mellé levétődni. Nem sikerült tartani a tervet, mert az egész helyszín tele volt kollégákkal, akik elszórva helyezkedtek el a szélrózsa minden irányában. Lehattunk vagy 100-an a C64 sceneről. Így aztán a bejáratnál jobbra a szekció kellős közepén táboroztunk le. Egy kellemes zuhany után frissen, üdén lendültünk neki felfedezni szűkebb otthonunkat. A kivetítő egy igazán méretes vászonra dolgozott rá, amin folyamatosan nyomatták az infokat. A place-re két szűk folyosó vitt be, amik ki voltak dekorálva. Az egyik egy enyhén futurisztikus, amolyan Sam&Max-ből kölcsönzött elvarázsolt kastélyt ábrázolt, míg a másik maga a Mindbending Machine (az agyferdítő gép) volt a Zak McKrakkenből. Sajnos a party végére a kétirányú ON-ON kapcsolót lelkes scenerék lefeszegették a helyéről, de igazából már a pénteki nap végén sem festett valami fényesen. A belső terem mérete egy kézilabdapályánál kicsit nagyobb volt. A szervezők egy filmszerű vékony szőnyeggel igyekeztek védeni a pályát, ami szerintem sikerült is. Többször elmondták, hogy a szőnyeget szeretnék újra használni az eljövendőkből, de egyes részokről bizonyosan le kell mondaniuk. WC sajnos nagyon kevés volt, 1000 emberre jutott 6 darab, úgy, hogy az egyik nőt is átcsoportosították az

JÁTÉKNAK KÉSZÜLE

a meg nem jelent játékok között kutakodunk

Minek tagadjam, a kiadatlan játékokat boncolgató rovat a kedvencem a Commie Inside hasábjain. No, nem azért, mert jó dolog nem befejezett játékokat nézegetni, sőt! Az egésznek a megértéséhez tisztában kell lenni olyan tényekkel, mint a C64 játékipiac halála, illetve a C64 jelenlegi helyzete a játékvilágban. Azt is látni kell, hogy a C64 játékefejlesztések szinte egy pillanat alatt szakadtak meg, és ekkor a piacból mindent kifacsaró cégek pánikszerűen szálltak ki az üzletből, így ez a korszak rendkívül sok fejlesztést hagyott nyitva. Ezek után persze a megmaradtakat kiszolgáló cégek is lassan kifulladtak, hiába kapcsoltak rá az utolsó években (persze így is akadt, akinek sikerült hatalmasat kaszálni). A helyzetben lehetőséget látó kis játékefejlesztők kudarcai még tovább szaporították a meg nem jelent játékok sorát. Felmerült hát a kérdés, vajon meddig készült el egy szépen kivitelezett stratégia, meddig jutottak minden idők legjobbjának ígérkező C64 rpg-jével, és mi maradt meg a legszebbnek tűnő platformjátékokból, amiket a magazinok már jó előre beharangoztak. Azóta a játékiadó cégek már sokkal tapasztaltabbak, és a félbehagyott játékok sem olyan nagy volumenűek, mint régen.

A tavalyi év nagy dobása a **Turrican 3**, ami minden szempontból hatalmas alkotás. Egy egész kis tömeg vetette rá

magát újra a C64-re, illetve állítgatta az emulátorát, hogy újra ugrálhasson, lövöldözhesen kedvére. Varázslatos újjászületés volt a Turrican 3. Ezek a folyamatok is indukálták azt, hogy a világhálón a ki nem adott játékoknak a kultusza megerősödött. A GTW látogatottsága nagyott ugrott, és ezzel persze tovább bővült a tartalom is az oldalon. Mostani cikkemben már nem maradt más hátra, minthogy ezen oldal újdonságai közül szemezzek, de nem adtam fel a kutatást igazi hazai kuriózumok után sem. Számos hazai játékefejlesztés vár még felderítésre, és bőven akad még meginterjúvolható személy a magyar játékipar korai nagyjai közül. Ezekkel most még adós maradok, helyette néhány olyan játékot válogattam össze, amik a maga idejében a külföldi magazinok főszerelői voltak. Hála a GTW-nek már digitális emlék is van néhányról, lessünk hát a lemezbugyi alá!



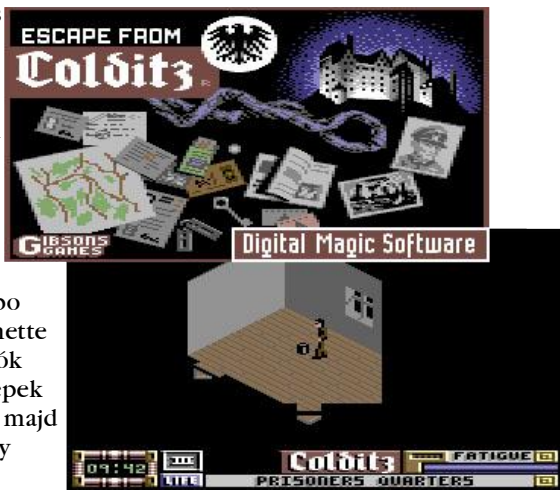
Cave Wizard. Mond valamit a név? Nekem semmit. :) Viszont olyan grafikája van a previewnak, hogy egy pillanatra megállt a kezemben a

ceruza, amivel jegyzetelgettem a cikkhez a tudnivalókat. Valószínű, hogy a 90-es évek derekán készült alkotás egy második Mayhem in Monsterland lett volna. Az ellenfelek is mintha már vigyorogtak volna valahonnan rám. Az irányítás még nem 100 %-os, de ez gondolom csak egy technikai demo volt, annak minden esetre igen meggyőző. Sajnos az első pálya meglehetősen rövid, és elsőre értelmetlen. Igazi preview. Sajnos. Ennek a játéknak el kellett volna készülnie!

Hogy maradjunk a platformjátékoknál, az egyik kedvenc stúdióm játékaival folytatnám, ami egyben a kedvenc játékom folytatása is lenne. Az egyik legjobb jump&run játék C64-en a Flimbo's Quest, ez nem lehet kétséges. Ennek a második része maga lett volna a menyország. Mivel a játék irányíthatósága kiforrott volt, nem kellett volna egyéb, mint pár újonnan szerkesztett pálya, és egy új kis munkával hatalmasat szakíthattak volna a System 3-nál. Persze az akkori kiadók már nem kívánták átvenni a System 3 játékát, ezért a projektet viszonylag hamar lefűjték, és az eltelt 12-13 évet sajnos nem is élték túl a lemezek, amiken a pályatervek, és más projektfile-ok tárolódtak. Sajnos Flimbo második kalandja már nem érhetette meg a nagykorúságot a rajongók nagy bánatára, és egyelőre képek sincsenek a programból, talán majd ha egyszer Arthur Van Jole úgy

gondolja, hogy megér egy délutánt átnézni a régi lemezeit, hogy mit lehetne még megmenteni róluk.

Ahogy tovább nézelődtem aztán az oldalon, egy agyondokumentált játékon akadt meg a szemem. Grafikailag kifogástalan játék, ami egy Amigás sikertörténet konverziója. Na, ezek a játékok azok, amiknek el nem készülése a legsomorúbb, mert a 90-es évek elején a C64 forgalmazása még egész jól ment, lett volna hát mit a piacra dobni. Az Escape from Colditz enyhítette volna az úrt az igazán jó kalandjátékok között. Bár a játék nagyon béta állapotban volt már, és előrendeléseket is le lehetett már adni rá, mégsem jelent meg a 100%-os verzió, sőt, a legutolsó béta kópiák sincsenek még meg. Reméljük egyszer a GTW oldal szerkesztőinek áldozatos munkájával előkerülhetnek a végső változathoz legközelebbi állapotot tartalmazó lemezek. A játék amúgy egy



BREAKPOINT 2005

Unser Übertreffen

Pár sor erejéig a 2005-ös Breakpoint partyról mesélnék, ami számunkra vitathatatlanul az egyik legmeghatározóbb élmény volt idén. Nem is tudok kitérni minden momentumra, hiszen annyi emléket, amit ez a 4 nap nyújtott még megjegyezni is nehéz, nemhogy lejegyezni.

A scener társadalom két legnagyobb eseménye a finnországi Assembly party, és a németországi Breakpoint. A kettő közül a Breakpoint az, ahol csak és kizárólag scenernek gyűlnek össze szerte Európából. Nincs lan-party, nincsenek gamerek, és a találkozók mégis önellátó, sőt, évről évre egyre több pénz áll rendelkezésre, így jobb helyszín, emberibb körülmények, és gálásabb díjak várják a scene tagjait.

Idén hosszú, és fáradságos szervezőmunka után a Singular Crew, és a Chorus képviselőiben én, (Cargo), Poison, Leon, Soci, és Clarence keltünk útnak, hogy végre egy igazán nagy külföldi partyt is meglátogassunk. Kelltek ez már a garázspartyk, és a kis baráti találkozók után, ami a környékbeli partykat jellemezte már évek óta. Persze voltak tanulságai is az útnak, így például az, hogy bár egy autó 5 személyes, nem érdemes 1000 km-re 5 fővel számolni, csupán 4-gyel, és az út még így is megterhelő lesz sofőrnek, és utasnak egyaránt. A cucunk épphogy elért a BMW méretes

csomagterében, és hátul is sajnos elég szűkös lett a hely.

Azért minden zavaró tényező ellenére kezdetét vette a nagy utazás. Persze indulás előtt máris elkövettem azt a hibát, hogy lehúztam még egy munkanapot csütörtökre, így aztán mire este 11 óra körül összeverbuvalódott a társaság Ajkán, már a hátam mögött volt egy megterhelő nap. Hamarjában egyeztetünk, hogy Clarence, ha kell, beugrik sofőrnek.

A határig semmi gond nem volt, eldumálgattunk mindenféléről, és csak úgy faltuk a kilométereket. Este, sötétben robogtunk hát Bécs felé, ahol nagy izgalmak közepette végül is sikeresen kerültük ki a várost, és folytathattuk utunkat a tényleg kiváló minőségű autópályán. Mivel a társaság nagy része lassan kidőlt, és Leon is csak az ülésém aktív rugdalásával tartott ébren, a német határ előtt felmondtam a szolgálatot, és megkértem Clarence-t, hogy vegye át a volánt. Így esett aztán meg, hogy a mára virtuálisá avanszált német határt alig pillantottam meg, mivel az anyósülésen szundikáltam. Két-három óra alvás után visszavettem a volánt. Clarence jóval nagyobb ember lévén nálam, a kormány alatti takarólemez fel szabadította, és a lábára minduntalan riasó burkolati elem igencsak zavarta a vezetésben, így szerintem ő is örült,



CHORUS TÖRTÉNELEM



kihálni látszik. Minden nagyobb demóba innen-onnan besegít valaki.

Teltek a hónapok, a demó szépen haladt, már nevet is kapott Démodé, azaz 'divatja múlt', ezzel utalva arra, hogy a demó inkább a 90-es évek stílusát tükrözi. Októberben jött a party, a demópartokat lóhalálában elkezdtük összerakni egy darabba, ami (mint ahogy az lenni szokott) az utolsó pillanatra sikerült is. Fanta vitte ki a demót Hollandiába, indulása előtt el kellett küldeni neki, mert a partyn nem lett volna net elérés. Alig egy órával Fanta indulása előtt sikerült befejezni az utolsó simításokat.

Látva az X party látogatóinak névsorát nem is reménykedtem abban, hogy a demónk komoly helyezést érhetne el, hiszen sok nagyobb produkcióra számítottam, de kiderült, hogy tévedtem, másodikok lettünk végül. Sőt annyira szoros volt a verseny, hogy sokan hitetlenkedve fogadták, amikor megtudták, hogy csak ezüstérmet kaptunk.

Démodé a nemrég lezajlott, '2004-es év demója' (Demo of the Year 2004) on-line szavazáson (CSDB) szintén az előkelő második helyet érte el!

A Chorus azóta is él és virul, 2005-ben is már adtunk ki kisebb produkciókat, látogattunk külföldi partyt. További kisebb-nagyobb tervek állandóan megvalósítás alatt állnak és a magánélet adta szűkös szabadidő függvényében haladnak előre. Köszí a figyelmet.

Clarence / Chorus

hírhedt náci börtönből való szökést dolgozott volna föl. Könnyű irányíthatóság, egyszerű, de letisztult karakteranimációk, és kicsit 3D szerű pályaabrázolás, amivel egyedi megjelenésű lehetett volna a C64 játékok között. Nekem sajnos nem akart menni már a cellából való kijutás sem, de a GTW oldal tesztjei láthatólag kijutottak egyszer-egyszer már az épületből is. Érdeemes hát próbálkozni a previewval.

Rövig kirándulásunkat egy, a GTW sikereinek egyik éllovasával zárom. A Turrigan 3, majd a Giana 2 sikerein felbuzdulva úgy látszott, még egy játék előkerül majdnem 100 %-osan a súlyesztőből. A Tyger, tyger nagyon szép grafikával van megáldva. A pályák jól átgondoltak, kimunkáltak, és az ellenfelek is készen vannak. Nem lenne csoda, ha záros határidőn belül valaki jelentkezne a játék végleges változatával. A most még csak felfedezésre alkalmas játékelőzetes idei felbukkanása generálhatja más híres stúdióknál dolgozókat arra,



hogy elővegyék és leporolják régi lemezeiket, és ha mást nem, hát megosszák az interneten egykori alkotásuk morzsát, hiszen profitálni már úgysem tudnak belőlük.

Legközelebb egy hazai, Singular Crew körüli csapat játékfejlesztésének a nyomába eredek, és feltárok mindent, amit ennyi év távlatából még feltárható.

Ami engem illet, megyek, és betöltöm a Turrigan 3-at, mert nincs is jobb, mint ismét fiatalnak lenni arra a kis időre, amíg újra igazi joystickot ragad az ember.

Cargo



CHEATING 2.

a második felvonás

A Commie Inside 9. számában jelent meg ezen cikk első része, és annak utolsó sorában "megfenyegettelek ben-neteket", hogy folytatni fogom. Nos, eltelt azóta két év, s ha minden igaz, most a CI 12. számát tartjátok a kezetekben, és mostanra érett meg bennem az elhatározás, hogy a nyakatokba zúdítsam a berhelős cikk következő részét.

Mivel nem a múlt héten jelent meg az említett első rész, ezért először átvesszük gyorsan a legfontosabb tudnivalókat!

Először is, a legfontosabb, hogy szükség lesz egy háttérben futni tudó monitorprogramra. Erre a legjobb (az egyetlen?) megoldás valódi gép használata esetén, ha van egy bővítőkártya a közelben. Ez lehet Action Replay, Atomic Power, vagy akár IDE64 is, a lényeg az, hogy képes legyen futás közben megállítani a programot, és annak sérülése nélkül lehessen egy monitorprogival turkálni a C64 memóriájában. Emulátor használata esetén a dolog egyszerűbb, mivel még csak azzal sem kell szenvednünk, hogy emuláljuk a kártya image-ét, mivel minden emu-nak van beépített monitor programja, amire a kereséshez szükség lesz!

Az első részben mindenféle foci manager játékot vizsgáltunk, és azokban kerestük meg a memóriában azokat a

byte-okat, amelyeken a program az aktuális pénz mennyiségét tárolja. Most más vizekre evezünk, és a sportmanager-ek helyett másféle játékokban fogunk kutakodni.

Még mindig a gyakorlásnál maradván, kezdjük a Sim City-vel, ami a gazdasági játékok egyik ősatya. Talán nem is kell ecsetelnem, hogy ebben a játékban mit kell csinálni, és miért is olyan fontos a sok pénz megléte. Legyen elég annyi, hogy egy nagyváros működtetése rengeteg zsozsót emészt fel!

Ha elindítjuk a programot, és megtesszük a kezdő lépéseket, akkor ott állunk egy csupasz földterületnél, 4000 Funds (hogy ez milyen nemzeti valuta?) készpénzzel, ami nem túl sok.



Gyerünk hát, növeljük meg egy kicsit az értékét. Talán még van, aki emlékszik rá az előző cikkből, hogy a túl kerek összegek nem mindig szerencsések a keresés során, ezért érdemes valamilyen nem ingyenes műveletet csinálni. Jelen esetben én egy vil-

CHORUS

meg tömördek grafikákkal. Nézem Resource milyen ütős demót csinált pár éve Soiled Legacy néven. Amikor az X2004 party weboldalát megtaláltam az volt talán a csúcs motiváció. 180 ember regisztrálta előre magát egy csak C64-es partyra! Nézegetem a listát: Drax, Jeroen Tel, Reyn Ouwehand, Graham, Hein, GRG, Sander, Acidchild, Fanta, Krill, Cruzer, Laxity, Jeff stb ...

Ez egy külön cikket kitöltene, inkább visszakanyarodok a csapattörténethez. Tehát 2004 elején a Chorus újból megalakult (egyelőre titokban) és azzal a céllal, hogy egy ilyen közönség előtt egy új demót mutasson be az X2004-en. Beszereztem egy C64-et, majd megpróbáltam a régi megfakult tudásomat a limitált szabadidőm keretei között visszahozni. Az eleje elég döcögős volt, de aztán exponenciális gyorsasággal visszajött minden szépen. Netnek köszönhetően minden elfelejtett infót gyorsan meg lehet találni, valamint az ingyen használható rengeteg cross assembler, emulátor, assembly kód editor, hardware leírások stb. nagyon felturbózzák a kódolás folyamatának sebességét.

A régi tagokkal próbáltam felvenni kapcsolatot, de nem nagyon érdeklődtek. Majd jött Leon/Singular Ajkáról. CSDB-n hagyott üzenetet, érdeklődve, hogy mi a helyzet.

Kiderült, hogy egy régi Chorus rajongóról van szó.

Írtam neki, hogy mit tervezek, ő meg egyből felajánlotta a segítségét grafika terén, amit természetesen elfogadtam (látva, néhány nemrég készített igen-csak meggyőző rajzát). Szép lassan szaporodtak a partok. Majd május körül Leon már annyit dolgozott nekem, hogy felajánlottam neki és be is lépett a Chorus-ba. Érdekes dolog IRC-n és e-mailen keresztül kommunikálva demót fejleszteni, de azt kell, hogy mondjam, egészen hatékony. Az netnek köszönhetően sok régi külföldi ismerőssel is újból aktiváltam a kapcsolatot. Így esett meg, hogy Acidchildon keresztül felvettem a kapcsolatot a német Fanta/Oxyron zenésszel akivel személyesen többször is találkoztam anno. Neki sem tellet sok időbe, hogy azt mondja szívesen segíti zenékkal a munkát, sőt, kapcsolatait megmozgatva a híres Draxot a Maniacs of Noise tagját is rábeszélte, hogy írjon a Chorus-nak pár zenét. Amikor az első exclusive Drax zenék megérkeztek, azt kell mondjam, nem hittem el egy ideig, hogy ez megeshet. Szóval a csapat teljesen összeállt. Bár Fantáék nem Chorus tagok mégis úgy éreztem, mintha azok lennének. Ez egy észrevehető változás a 90-es évekhez képest, hogy a csapatok közötti éles elhatárolódás teljesen



CHORUS TÖRTÉNELEM

Első felvonás vége 1996

Majd jött 1996. Szinte mindenki eltűnt a láthatárról kivéve Olliet meg engem. A motiváció alább hagyott a régi szép időkhez képest, de azért éreztük, kelene már csinálni valamit ismét. Egy kis 1 fájlos demót (Rush) is alig tudtunk összehozni amikor a Pie Slice nevű partyra kinéztünk.

Aztán hirtelen jött az általunk nagyra becsült Graffity ajánlata, hogy lépünk be Ollieval. Mi a Graffity demókat hasonlóan nagyra tartottuk, mint a Revolution-t az akkori újonc nemzedék, mert mi meg azokban az időkben "nőttünk bele" a demózásba és a scene-be. Bár a Chorus külföldön is elismerté vált azt azért be kell ismernünk, hogy a Graffity 1991 és 1992 között olyat tett le nemzetközi szinten a C64 demoscene asztalára, hogy az iszonyú nagyot szólt. Azt

REVOLUTION

hiszem nem meglepő, hogy kis gondolkodás után belementünk. Én személy szerint megtiszteltetésnek éreztem ezt a felkérést, emellett abban reménykedtem, hogy ez fölrázza kicsit az ellaposodott aktivitásunkat. Végül többé-kevésbé ez sikerült is, egy szerintem elég szép Graffity demóban meghozta gyümölcsét (Higher Love), de ez már egy másik csapat

története lenne. A Chorus ezzel 1996 vége felé megszűnt létezni.

Visszatérés 2004

2004 elején teljesen véletlenül egy PCs játék végigjátszásakor észrevettem a szokásos gratuláció mellett, hogy a készítőik egykori Amiga scene-rek. Ennek kapcsán felmerült bennem a kíváncsiság jó 5-6-7 év kihagyás után (5 éve voltam utoljára partyn de gyakorlatilag akkor már 1-2 éve nem csináltam semmit), hogy vajon mi lehet a helyzet a jó öreg C64-gyel. Bevallom nem sok reményt fűzve a dologhoz, rákerestem a neten a scene nyomaira. Végül nagyon pozitívan csalódtam.

Köszönhetően főleg a CSDB, www.demodungeon.com, c64.sk, c64.ch site-oknak viszonylag hamar képbe kerültem. Nemcsak, hogy létezik még a scene, de aktív. Nem olyan hatalmas és fiatal, mint 1990-ben, de akik maradtak azok aktívak és nagyon kreatívnak tűnnek. Nézem, hogy egy régi nagy kedvencem a Camelot épp azon a héten nyert meg egy demóversenyt és ez már a második nagyobb demójuk 2004 elején. De ugyanezen a partyn a Crest is adott ki demót. Hoppá, Crossbow még mindig nyomja? Ahogy nézelődök tovább egyre több régről ismert arc mindenhol, meg egy rakás olyan akit nem ismerek, de nívós munkákat adtak ki. A hab a tortán az aktív magyar scene tagok felbukkanása itt-ott. Megtalálom a Singulart a csoda hardvereivel, felhasználói programjaival,

lanyvezetékem tettem le, ami 3 egységnyi manit kóstált, így az egyenlegem máris 3997-re módosult. Ez már jó, ezzel lehet dolgozni! Mivel a normális assembly-ben íródott programok a számmal kifejezhető értékeket hexadecimális, azaz tizenhatos számrendszerben tárolják, ezért ezt az értéket máris átváltjuk, s így megkapjuk a keresendő \$0F és \$9D-t. Vagyis (és ezt is leírtam az előző cikkben) a keresés előtt meg kell cserélnünk az értékeket, mivel a számítógép ilyen formában tárolja azt. A keresés parancsa tehát ez lesz a monitorban, amit a következő lépésként el kell indítanunk: "H 0000 FFFF 9D 0F". Azért H, mert ez a keresés parancsa, azért 0000, mert a tár elejétől keresünk, azért FFFF, mert a tár végéig keresünk és azért 9D 0F, mert ez az az érték, amit próbálunk megtalálni.

Ha lefutott a keresés, akkor jelen esetben csak egy címet kapunk vissza, mégpedig a \$2FF8-at. Ha a második byte-ot átírjuk, az esetleges kiakadások elkerülése végett nem feltétlenül FF-re, akkor a játékba visszalépve tapasztalhatjuk, hogy sikerült megtalálni a megfelelő byte-ot, a 65536 közül! Ehhez a game-hez tartozik még az a dolog, hogy ugyan a célunk a pénz mennyiségét tároló byte megtalálása volt, azért létezik egy egyszerűbb megoldás is e játék megkönnyítésére, mégpedig az F1 billentyű lenyomása. Erre ugyanis az aktuális pénzmennyiség visszaugrik az alapállapotra, azaz 4000-re, akkor is, ha több volt. Viszont azért nem volt hiábavaló a minket érdeklő byte megkeresése sem, mivel nem minden játék rendelkezik ilyen beépített cheat-tel! Igen, nem minden játékba tettek a fejlesztők az előzőhöz hasonló köny-

nyítést, ám a mai második áldozatunk ezek közé a ritkaságok közé tartozik. Az Oil Imperium-ban ugyanis, ha lenyomjuk a balra nyíl, Control, RunStop (emulátorban: nulla, TAB, Esc) kombinációt, akkor kapunk 100 000 000 \$-t. Ez elég szép summa ahhoz, hogy elkezdjük a munkát, s ráadásul a cheat havonta ismételtető. Ennek ellenére nem haszontalan



megkeresni a pénz mennyiségét tároló byte-okat, mivel ugyan előnyhöz jutunk, ha van sok pénzünk, de azért az sem utolsó dolog, ha az ellenfelekét csökkenteni tudjuk. Márpedig ha megtaláljuk a saját pénzünk mennyiségét tároló byte-okat, akkor az ellenfeleké is ott lesz valahol a környékén. Lássunk hát neki a kutatómunkának! Először is állítsuk be a maximális 4 játékos, s adjunk nekik egymástól nagyon különböző neveket. Ha ez megvan, akkor a lemez megfordítása után máris az első játékos irodájában találjuk magunkat. Ez a saját főhadiszállásunk. A képernyőn látható, hogy jelen pillanatban 5 000 000 \$ készpénz áll rendelkezésünkre, hogy Jockey Ewing nyomdokaiba lépünk. Ez megint csak egy kerek szám, ezért költsünk el egy keveset. Ha veszünk egy olajmezőt, akkor garantáltan kevesebb lesz a pénzünk. Nekem egy 200 000 \$-osat sikerült vennem, ezért



CHEATING

a pénzem mennyisége 4 800 000 \$-ra csökkent. Ez hexadecimálisan a \$493E00 értéknek felel meg. Nincs is más dolgunk hátra, mint elindítani a monitort, és rákeresni a 00 3E 49-es értékre (tudjátok, a szokásos byte sorrend megfordítás miatt). Ezúttal is szerencsénk van, mivel a keresett byte sorozat csupán egy helyen található a memóriában, mégpedig a \$130F-től kezdődően. Ha itt, vagyis inkább a \$1311-en (mivel \$130F-en a 00 található) átírjuk a 49-et valami nagyobb értékre (az FF kerülendő), akkor a játékba visszatérve máris láthatjuk, hogy valóban a megfelelő helyen matatunk. De ne térjünk még olyan gyorsan vissza a játékba, mivel ugye arról volt szó, hogy az ellenfelek pénzét érdemes inkább manipulálni, mivel a sajátunkra van egy megfelelő billentyűkombináció. Mivel mi 5 000 000 \$ készpénzzel kezdtünk, valószínű, hogy ők is annyit kapnak a játék elején. Ez hexadecimálisan a \$4C4B40-nek felel meg, ezért ha a memóriát tovább vizsgáljuk, láthatjuk, hogy a többi játékos általunk megadott neve mögött szépen sorban ott van a 40 4B 4C byte sorozat, a \$1340, \$1371 és \$13A2. Itt a 4C-helyett érdemes egy kicsit nehezebb helyzetbe hozzuk a többiekét!

A szabványos esetekből elég is volt mára. Lássuk mit is csinálhatunk, ha egy kicsit másképp kezeli a program az adatokat, mint azt illene. Töltsük be a SuperCars nevű remek felülnézeti autóversenyt, és indítsuk el. A névmegadás után 20 000 font



kezdőtőkével állunk. A szokásos túl kerek indulóösszeg problémát most egy verseny megtételével nem tudjuk megoldani, mivel a győzelemért újabb 20 000 font a jutalmunk, és ezzel nem nagyon jutunk előrébb. Menjünk inkább be a garázsba, és vegyünk egy Power Steering-et, ami 2450 fontba kerül, így máris egy kevésbé kerek összeg hőmbölgő a bankszámlánkon. 17 550 font, azaz \$448E. Ha átnézzük a memóriát, se a 8E 44, se a 44 8E byte-párokra nem kapunk találatot. Szerencsére a rutinosabbak (akik olvasták a cikk első részét :-)) nem esnek kétségbe, mivel tudják, hogy egy program másféle módon is tárolhatja a minket érdeklő értéket. Ők már talán pötyögik is be a monitorba, hogy "H 0000 FFFF 01 07 05 05". Az utolsó 00-át érdemes kihagyni a keresésből, mert esetenként egy-egy trükkösebb program nem is tárolja, ha nem számol vele, csupán odailleszti a tárolt érték mögé. A fenti keresésre válaszul én a \$1938 és a \$7343 értékeket kaptam. Hogy kiszűrjük a megfelelőt, vissza kell térni a játékba, és újból venni valamit a garázsban. Legyen ez mondjuk egy Side Armour, ami 3400-at kóstál, és a megvásárlásával máris csak 14 150 font maradt a számlánkon. Ha



Egy 1994-es fotón balról jobbra ülnek: D-Tract, Fanta/Oxyron, Happymaker/Reflex, Acidchild/Padua (éppen iszik) Az álló sorban: Trooper, Calt/Graffity, Clarence, Ollie. Elöl pedig Earthquake, Earthquake barátnője, és a kép háttérét adó kínai étterem személyzete látható.

1995 a semmittevés éve

A lustaság mellett talán annyira jól laktunk az 1994-es sikerünkkel, hogy hosszú ideig nem is csináltunk gyakorlatilag semmit ezután. Partykra sem jártunk. Magánélet is közbeszólt, én főiskolát nyomtam, Peet fellábbal kint volt már a scenedől és a polgári szolgálata is közbeszólt, Ollieval is egyre ritkábban kommunikáltam. Néhány demopart kezdemény mellett, egy kis pénz reményében egy aknakereső játék írásába belefogtam a Chorus Laboratories neve alatt

(Detector) ami csak előzetes verzióig jutott, sajnos nem akarta megvenni egy cég sem akinek ki lett küldve, ezért nem is fejeztem be. Akkoriban az is felmerült egy ideig, hogy a Damage nevű magyar csapat, mellyel régóta jó kapcsolatban voltunk (és amely csapatnak már a fele egy ideje amúgy is Chorus tag volt félig) beolvadjon teljesen hozzánk. Ez aztán mégsem jött össze. Azért volt egy kis ember mozgás a csapatban, Balance/Fun Factory belépett a Chorusba.



CHORUS TÖRTÉNELEM

sel is ment az egyeztetés főleg Peettel. Egyik legkellemesebb élmény egy nagy csapat-összejövetel volt Peetnél Szombathelyen. Csak néhány napos volt, de jól éreztük magunkat, nagyon összekovácsolta a bandát.

A demó neve Revolution lett, a terv szerint 2 oldalas trackmo, csupa egyelőre csak fejben kigondolt rekordokkal és világléő effektekkel tüzdelve, rengeteg zenével és minőségi grafikával. Ezzel egy igen nagy léptékű munkába vágtuk hárman az élen (Ollie, Peet és én) a fejszénket. Én ráadásul maximalista voltam és úgy álltam a dologhoz, hogy akkor adjuk ki a demót amikor igazán kész van.

1994 nyarára a partok lényegében nyersen el is készültek, Cadgers szinten ez már rég kész demó lehetett volna, de még összeakartam szépen trackmosan illeszteni az egészet és hatásos intróval stb... ami elég nagy plusz munkának bizonyult. Ebben segített egy kicsit a beújított programozási konfigurációm. Ez két c64-et kötött össze, egyikben a forrás kód és egy átalakított assembler ami egy saját készítésű kábelén elég gyorsan átküldte a befordított kódot.

Időközben viszont nem tudtunk ellenállni a nyári magyar partyk csábításainak és két partyra is lenéztünk, és ha már ott voltunk indulunk a versenyen a demó gyorsan összedrótózott előzeteseivel (két, különböző partokból álló előzetes mindkét partyt). Az első party a Fun Factory Party volt Székesfehérváron a

másik a TBS Party Szolnokon. Azzal a feltétellel indítottuk az előzeteseket mindkét demóversenyen, hogy a bemutatás után nem terjesztik el a demót. Ezt be is tartották. Mindkét partyt megnyertük a demóversenyt nagy siker mellett. Ezután jó sok hónap telt el, mire a Revolution 100%-os, terjeszhető változata elkészült. Ez 1994 decemberén lett csak készen, de így olyan lett amilyennek akartuk, utólag azt mondom, nagyon megérte kivárni. Innentől kezdve nagyon pozitív visszajelzéseket kaptunk, külföldről is! Hízott a májunk amikor láttuk a munkánk visszatükröződését a legnépszerűbb külföldi újságok top listáin is. Egyébként nemrég fedeztem fel, hogy a demót az egyik kóder legenda Crossbow of Crest megtisztelte azzal, hogy lefixálta C128-ra (mivel nincs C128-am, a mai napig nem tudom mi volt vele a gond).

Meglepetésemre, egyes akkoriban alakult magyar csapatok ma is nosztalgiával emlékeznek erre a demónkra, mondván: "A Revolution alap", "Peet a király" meg ilyesmiket. Ugyanezek a személyek állítása szerint ez egy olyan C64 demó amit nem csak a magyar C64 scene ismer el. Én mivel sajnos magyar partyt kb. 6 éve nem vettem részt, ezért nem tudom megerősíteni.



az ennek megfelelő byte-sorozatra rákeresünk, akkor meglepődve tapasztalhatjuk, hogy ugyanazt a két memóriacímét dobta ki a monitor. Vagyis az aktuális pénz mennyiségét két helyen is tárolja a program. Ez elsőre elég nagy hülyeségnek hangzik, és másodszorra sem javul a helyzet. A megoldás mielőbbi megtalálásához írjuk át az első címen levő 01-et 05-re. Ha ezután visszatérünk a játékba, és vásárolunk mondjuk egy Front Missile nevű kiegészítőt a kocsinkhoz, akkor a pénzünk lemege 10 500-ra, ami egyrészt marha kevés, másrészt azt jelenti, hogy nem jó helyen kutakodtunk. Térjünk hát át a másik címre, és a \$7343-mon levő 01-et írjuk át 05-re. Ha ezután lépünk vissza a játékba, és kimegyünk a garázsba, máris láthatjuk, hogy a pénzünk mennyisége átíródott 50 050-re, ami bizonyítja, hogy megtaláltuk amit kerestünk! Ezután már csak annyi dolgunk van, hogy megvizsgáljuk a megtalált byte előtti helyeket is. A \$7342-re 5-öt írva 550 050 lesz a pénzünk, ám ha a \$7341-re írunk nagyobb értéket, akkor már nem változik. Ezzel megtudtuk azt is, hogy a legnagyobb pénzmennyiség ebben a játékban a 999 999 font. Persze ennyi pénzre nem nagyon van szükségünk, ezért a sikerhez elég annyi, hogy a \$7342-n legyen mindig legalább 1, és akkor mindenféle szuper kütyüt vehetünk a kocsinkhoz, vagy éppen a járgányt is lecserélhetjük egy erősebbre!

Ha már így benne vagyunk a nem szabványosan tárolt adatok

keresésében, akkor egy lendülettel nézzük meg a Rockstar Manager című programot is! Ez a remek kis játék azt hivatott meg bemutatni, hogy mi mindent kell Kozsó apánknak csinálni ahhoz, hogy befuttassa az aktuális fiú-/lánycsapatát. Az aranylemezhöz vezető út röggös, és bizony elkél közben egy kis extra pénzmag! Lássuk, hogy segíthetünk Kocsor Zsoltinak! Ha elindult a progi, akkor láthatjuk, hogy mindössze 50 000 font kezdőtőkével áldott meg az ég bennünket. Ez elég kevés, de arra elég, hogy kiválasszunk egy normálisnak mondható sztárt, és elkezdjük a felfuttatását. Az én általam választott Jacko imitátor új felszerelése 7 000-be került, és így 43 000 fontom maradt. Ez ugyebár elég kerek, de egy napi gyakorlás után máris 42 900-ra alakult a pénz mennyisége. Ez már elég jó érték ahhoz, hogy keresni lehessen. A hexába váltás és a keresés után szomorúan tapasztalhatjuk, hogy megint csak nem szabványos adattárolással állunk szemben. Az előző program buherálásából tanulva, máris rákereshetünk a 04 02 09 sorozatra. (A 00 00 párost a korábban ismertetett okok miatt hagyjuk ki a keresésből!) Ismét szerencsénk van, mert csupán egy címet köpött ki a monitor, mégpedig a \$08DA-t. Ha itt a 4-et átírjuk 5-re, és a játékba visszatérve egy napot ismét gyakoroltatunk a pop királyával, akkor láthatjuk, hogy a missziót sikeresen végrehajtottuk, mivel a pénzünk új mennyisége 52 800 font lett. Ezután már csak annyi a teendőnk, hogy a megkapott érték (\$08DA) előt-

CHEATING



ti byte-okat átírjuk visszafelé haladva a 04, 03, 02, 01 értékekre, és a játékba visszalépvé meglessük, hogy mit csináltunk. Újabb egy napi gyakorlás után máris frissíti a program a pénz értékét, és láthatjuk, hogy az új egyenleg 23 434 700 font, azaz a négy ártírt byte-ból három még a pénzmennyiség tárolására van fenntartva, s csak a 01-re ártírt legelső nem ezt a célt szolgálja. A minket érdeklő egyetlen byte tehát nem más, mint a \$08D7, hisz ha ezen mindig 01 szerepel, akkor nem lehet anyagi gondunk egész évben!

Az igazsághoz azért hozzátartozik az is, hogy a sikerhez a pénz szinte korlátlan mennyisége nem elég, ugyanis a program finomságai, valamint random úrfi miatt egyáltalán nincs garancia a sikerre, csak ha eltalál az ember egy jó stratégiát!

Ezek után azt hihetné az egyszerű cheater, hogy most már nyugodtan hátradőlhet, mert nem érheti meglepetés, pedig ez nem így van! Nézzük csak meg a Samantha Fox Strip Poker című játékot, hisz ennyi pénzezés után a férfiember már erősen vágyik valami gatyadudorító látványra, s a 80-as évek kebelcsodája pont megfelelő erre a célra! Igen ám,

de ha elindul a game, akkor szomorúan kell észrevennünk, hogy a brit tejsárda valami ökör megfontolásból kalapot húzott a buksijára, napszemüveggel takarta el a szemeit, és ráadásul egy sálat is tekert a nyakára. Ez így nem mehet tovább! Vetkőztessük le a bigét!

Ahhoz, hogy ezt megtehessek, le kell "öt" győznünk pókerban. A póker pont az a kártyajáték, amelyhez sok pénz kell, és mivel már szereztünk némi rutint a pénztárcahízlalásban, ezért bátran elindíthatjuk a monitorprogramot.

Mivel 100 dollárral kezdünk, és az első 5 dolláros tétet a gép már le is vonta, ezért jelen pillanatban a 95-re kell rákeresnünk. Ez azért gáz, mert ha átváltjuk hexába, akkor az egy byte-on tárolható (5F), és ilyen értékből egy jó csomó van a memóriában. Mivel a pénzünk mennyisége 128 dollárnál több is lehet, ezért biztos, hogy legalább két byte kell az ilyen formátumú tároláshoz, de sajnos a 00 5F és az 5F 00 páros sem hozza meg a várt sikert, ezért kísérletezzünk a 00 09 05 hármassal. Ez már három byte, és így elég egyedi lehet ahhoz, hogy ne kapjunk túl sok találatot. Ez így is van. Nem kaptunk túl sok találatot, mivel egy ilyen trió sincs a memóriában. Trükköt sejtve, az ügyesebbek rögtön fordított sorrendben keresnek, de a 05 09 00 sem eredményez találatot.

Mi van itt? Milyen egyedi tárolási formát használ ez a játék?

Nos, a megoldás az, hogy a helyi-használatban pazarló "egy helyiérték, egy byte" és a takarékos hexadecimális

nem volt jó ötlet önhatalmúlag egy létező de minket nem ismerő Amigás csapat nevét használni. Így kis idővel később jött a Chorus név. Hogy honnan? Elég spontán módon. Akkoriban nagy kerékpár mániás voltam, és építettem magamnak egy fél-profi versenykerékpárt. Külön alkatrészenként szereztem be mindent hozzá. A Chorus egy Campagnolo nevű olasz kerékpáralkatrész gyártó cég egyik termékcsaládjá (Campagnoloval megy most is a Tour de France mezőnyének fele). Szóval volt egy ilyen feliratú doboz a szobámban amin megakadt a szemem. Valahogy így történt a névválasztás. Egy jó összehangban működő demó készítő csapatnak (kórusnak) 3 alappillért kellett, a zene, grafika és kód területén. Ezek voltunk mi a Chorus alapító tagjai 1994 elején: Peet, Ollie és én mint régi jól bevált hármas. Új csapatunk miatt Peet és én ki is léptünk a Cadgersből (majd a Cadgers ezután nemsokkal meg is szűnt).

Tündöklés 1994-ben

Ahogy visszaemlékszem, nagy energiával és kedvvel fogtunk bele az új csapat építésébe. A Chorus megszületését követően néhány kiegészítő taggal bővült ügyelve arra, hogy ne legyen megint irányíthatatlanul és értelmetlenül nagy. Mivel a Cadgers időszaka alatt megtanultuk, hogy nem ér semmit a sok munka egy demón, ha nem látja senki (akkoriban az internetes scene aktivitás nagyon gyerekipőben járt, főleg

Magyarországon). Ezért bevettünk két külföldi mega-swappert (több száz scenerrel leveleznek világszerte), akik azelőtt a Cadgers-ben már bizonyítottak. Cresh és Volunteer. Utóbbi kb. 1 hónap múlva átlépett a Fairlight-ba amellet, hogy megígérte segít terjeszteni a Chorus anyagokat továbbra is. Egy Trent nevű kódert is bevettünk aki egy régi jó ismerős volt és a környékemen lakott. Sajnos nem tett hozzá a készülő demóhoz túl sok munkát, de kritikával és egy kis speciális rajzprogrammal segített. Oszi/Damage is félig Chorus tag lett (Peethez hasonlóan) és logókkal segítette a munkát.

Bár a csapat csak 1994 legelején jött létre én nem voltam rest előző évben a Flatline kiadását követő időszakban sem, a nagy demó projektet részemről már jó 8 hónapja elkezdtem a csapatváltástól függetlenül. Akkoriban volt a trackmo stílus és az Amiga stílusú effektek másolása elterjedőben ez érződött a készülő demón is. A kommunikáció nehezen ment, Peet Szombathelyen lakott, Ollie meg Budapest másik végén. Ollieval kb.

havonta találkoztam, de emellet levelez-



CHORUS

...csapatörténelem a kezdetektől napjainkig

Bevezető

Cargonak már egy éve ígérem, hogy összehozom a csapatörténetet, de csak most jött el az ideje, az új Árok party és az ott kiadandó CI kapcsán. Előre bocsátom, hogy mivel már jó 10 éve történekről is lesz szó, elképzelhető, hogy nem emlékszem minden névre, történésre és időpontra tökéletesen, de igyekszem.

A megalakulás

A Chorus létrejöttének elmeséléséhez kicsit vissza kell kanyarodni az előd, a Cadgers felbomlásához. 1993 tavaszának végén már többé-kevésbé elismert demócsapatként a Cadgers kiadta Flatline nevű legújabb demóját. Ekkoriban, többek között már Ollie of Pride-dal és Peet of Damage/Cadgers -szel nagyon jó kapcsolatot ápoltam több mint egy éve, a Flatline nem is az első demó volt aminek elkészítésében mindhárman benne voltunk elég nagy részű munkával. A Cadgers, mint népes csapat a demó kiadását követően újabb és újabb jelentkező tagokkal gyarapodott. Olyannyira, hogy volt olyan pont amikor már kb. 15 ember fölé duzzadt a banda. A tagok számának növekedése sajnos nem járt semmilyen aktivitási vagy minőségi plusszal, inkább úgy éreztem (mint az egyedüli alapító és fő szervező tag), hogy elkezd kicsúszni a

csapat a józan irányíthatóság alól. Akkor lett talán elegendő az egészből, amikor a Trooper nevű mega-swap-perünk aki kb. 2 hete volt akkor Cadgers tag minden előzetes egyeztetés nélkül bevett a csapatunkba német levelező partnereiből egy rakást. Így alakult meg a Cadgers német szekciója, akik törtek, illetve bbs-t üzemeltettek, amely a demózástól ugye nagyon távol állt. Ez persze sokunknak nem tetszett. A törzstagok között is széthúzás jelentkezett, Dec és Chubrock zene csapatot akartak alapítani és Dec az új zene-edítorának írására hivatkozva már nem akart egy újabb demó írásában résztvenni. Nekem meg az volt az elképzelésem, hogy végre egy nemzetközi szinten is igen ütős demót kellene összehozni. Megszületett az elhatározás néhányunkban (Ollie/Pride, Peet és én) hogy új csapatot kellene alapítani, amely kizárólag demó írással foglalkozik, és amely kevés emberre támaszkodva hatékonyan dolgozik. Az elhatározás ezzel megvolt már, csak egy új név kellett. A név kiötlése elég nehezen jött össze. Nem volt igazán jó gondolata senkinek. Tudni kell, hogy akkoriban nagy Amiga lázban is égtem és volt egy kedvenc Amigás demócsapatom ezért jött az a szerencsére kb. 1 hétig létező ötletem, hogy legyünk Kefrens C64 szekció. Szerencsére aztán még időben meggondoltam a dolgot, mivel



tárolás között van ez a módszer. Itt két byte-ot használ a program, és ezzel akár 9999-et is ki tud fejezni a 99 és a 65536 helyett. Ha rákeresünk a 00 95 párosra, akkor 7 különböző címet kapunk. Ez még sok a próbálgatáshoz, ezért ezeket írjuk fel, és térjünk vissza a játékba. Itt veszítünk el 5 dollárt, és utána keressünk rá a 00 90-re. A találatok közül a \$2E0A az, amelyik átfedésben van az első körben kapott találatokkal. Ha újra veszünk 5 dolcsit, és megint keressünk, akkor a 00 85 rengeteg találat között ott láthatjuk a \$2E0A-t, és így már biztosan kijelenthetjük, hogy megvan az a két byte, ami a pénzünk mennyiségét tárolja! Igen ám, de miután rátaláltunk, rá kell döbbernünk, hogy ettől még nem fogunk melleket stírolni, hisz csak akkor vetkőzik a csaj, ha veszít! Keressük hát meg az ő pénzét is! Nézzük meg, hogy mennyije van, és a saját pénzünk tárolási helyének környékén kutakodjunk. Nem túl nagy nehézség után rá is lelünk a \$2E07 memóriacímre, ahol ott a csaj pénze! A sikeres vetkőztetéshez annyit kell tennünk, hogy Sam pénzét minden parti előtt lenullázzuk, és ha sikerül azt az egy játszmat megnyernünk, akkor utána ledobja magáról valame-

lyik göncét!

A mai utolsó "meghekkkelendő" programunk a Ghostbusters lesz. Ez ugyan egyáltalán nem gazdasági program, és túl nagy szerepe nincs a pénznek benne, de engem mindig idegesített, hogy a játék elején kapott 10 000 dolcsiból (mivel a bankszámla kódját ugyebár nem ismerjük) nem tudjuk megvenni a legdrágább kocsit, és a felszerelések közül is csak az olcsóbbakat tudjuk beszerezni. Hogy ezt a nehézséget áthidaljuk, az autó vásárlás előtt hívjuk be a monitorprogramot, és a már megismert módszereket végigpróbálgatva keressük meg azt a memóriacímet, amelyen a pénzünk mennyisége van. Mivel itt nem tudunk pár dollárt elveszíteni, ezért kénytelenek vagyunk a 10 000-re rákeresni. Arra hamar rájöhettünk, hogy nem hexadecimálisan tárolja az értéket a gép, mivel sem a 27 10, sem a 10 27 nem eredményezett találatot. Jöjjön hát a következő módszer. Keressünk rá a 01 00 00 00-ra. Kismillió találatunk van, így egészítsük ki a keresendő értéket még egy 00-val, hisz végül is 10 000 a jelenlegi pénz-mennyiségünk. Erre már csak 4 találatot kapunk. Ezeket én a legnagyobbtól visszafelé próbálgattam végig, mivel a legelső egy nulláslapi cím volt, és arról gondoltam volna legkevésbé, hogy jó lesz. Tévedtem. Bizony, a négy találat közül a \$0057 az, amely helyesnek bizonyult. Ezt átírva mondjuk 03-ra, ha visszatérünk a játékba, már meg is tudjuk venni a legdrágább kocsit. Ezután 15 000 dollárunk marad, ami lehet, hogy elég a felszerelés



CHEATING

megvásárlására, de lehet, hogy nem. A legbiztosabb az, ha ismét átírjuk az értéket. Ha most megnézzük a monitorban a \$0057-es és a \$0058-as címet, akkor meglepődve tapasztalhatjuk, hogy nem a várt 01 és 05 szerepel ott, hanem a 01 és az 50. Vagyis ez a progí is úgy tárolja a pénz értékét, mint az előző: egy byte-on két helyiértéket, s csupán óriási mákunk volt, hogy tízezer volt a keresendő érték. Ha ugyanis

nem 5 jegyű, hanem négy, vagy hatjegyű lett volna az induló tőke, akkor a 01 00 00 00 00-ás keresés nem hozott volna eredményt! Persze a Strip Poker tapasztalatait felhasználva így is megleltük volna a megoldást, de csak egy kicsit több munkával.

Na, gondolom már mindenki kellőképpen elfáradt, ezért be is fejezzük mára a pénzkeresést. Sőt, tulajdonképpen nagyon újat már nem tudok mondani ezen a téren, s a két cikk tapasztalatait felhasználva mindenki egyedül is tud boldogulni az ilyen jellegű cheat-eléssel, így a következő alkalommal már egy kicsit tovább lépünk. A pénzes játékok helyett az akciódúsabbak felé vesszük az irányt, és a pénzmennyiség felturbóztatása helyett az örökélet keresésével fogunk foglalkozni.

Vili



HOGYISVANEZ

A cikkben tárgyalt egy byte-on két decimális helyiérték tárolásának az az egyszerű oka az, hogy a számítógépünk processzora képes egy úgynevezett decimális üzemmódra. Ilyenkor pontosan a leírt módon videlkedik a CPU.

Assembly-ben az üzemmódok között a SED/CLD parancsokkal tudunk váltani (SEt Decimal, CLear Decimal).

A következő kis programrészlet eredménye, hogy az akkumulátorban megjelenik a hexadecimális \$1A érték:

```
LDA #$19 ; akku init
CLC ; átvitel törlése
ADC #$01 ; összeadás
```

Ha a kódrészlet előtt kiadjuk a SED utasítást, a végeredmény \$30 lesz.

teszünk, akkor az adott track nem fog loopolni, megáll.

Jobboldalt kiemelve látszik a 07-es Sector.

Lássuk részletezve:

DUR04: 04-es sebesség

SND02: kettős hangszer

VOL0A: 0A hangerővel

C-4: C4 hang

GLD1F: 1F sebességgel

G-4: G-4-re csúsztatva

majd

A#4 hang lejátszás

és

VOL05: 05-ös hangerőre állítva

C-5: C-5 hang lejátszás

SND05: váltunk a 05-ös hangszerre

és

C-4: lejátszunk egy C-4-es hangot

A többi részlet ugyan nem látszik, de a Sector végére mindenképpen tegyünk egy END utasítást, enélkül hiába van üresség a Sectorban, a zene nem fog továbbugrani a következő Sectorra.

Nos, mivel mindjárt kicsengetnek, a mai órát befejeztem nyilvánítom.

Otthon mindenki nézze át a jegyzeteit, házi feladat pedig egy zene megírása a következő órára! Hé, hova rohantok? Ehh, csak azért mert megszólalt a csengő még nem kell fellökni a Jenőket és rohanni a végébe dohányozni!!!

Vincenzo





Hát ez meg mi lehet?

Igen Pistike?

Hogy? Pisilned kell? Na ne szórakozz, most volt szünet. Na menj, de igyekezz!

A többiek hasonlítsák össze az első screenshottal ezt a képet. Élesszeműek talán észrevették, hogy jobboldalt változás van. Ügyes. Nyomtunk egy SHIFT+Return kombót a 00-ás sectoron.

Így máris szerkeszthetjük a zenénket. Sector=Pattern. Mindkét megnevezést használtam eddig, ugyanis itt Sectornak hívjuk, de a Pc-s Trackererek Patternként ismerik. Ez egy egysávos Pattern/Sector. Nincs mód arra, hogy mindhárom sávot egyszerre lásuk/szerkesszük.

Lássuk a használható utasításokat:

DUR: Duration, a sector sebessége.

SND: Sound, a Sound Editorban megszerkesztett hangszereink sorszáma, példánkban a

C-2 hang a 00-ás hangszert fogja használni, C hang a kettes oktávban.

GATE: ha ideér a lejátszás, megszűnteti a NO GATE effektet és a hang lecseng az ADSR-ben beállított értékkel.

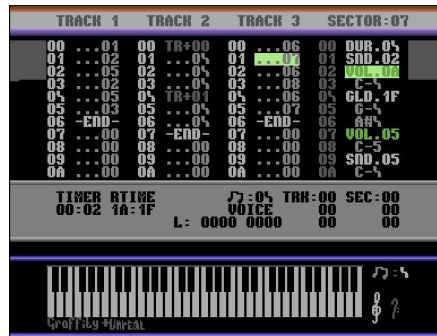
SWITCH: azonnal megszünteti a lejátszott hangot

VOL: Volume. A hang hangerejét állíthatjuk vele. a VOL00 az ADSR-ben beállított default értékre állítja vissza a hangerőt. Tehát teljesen nem lehet lehalkítani a hangszerünket.

Csak ha kikapcsoljuk a számítógépet (De most még ne tegyük)

GLD: glide. hang csúsztatása

A Sectorban is használhatjuk a <- billentyűt, így láthatjuk hol tart a lejátszás.



A képen jól láthatjuk, hogy a kurzor milyen színeket használ a sejtelmes villogáshoz.

Ezen kívül egy elkészült zenét töltöttem be, hogy szemléltessem a felépítését.

A Track-ekbe beírva láthatjuk a különböző Sectorok sorszámain, amit aztán ennek megfelelő

sorrendben fogunk lejátszani.

A Track 2-ben van egy TR+00 és TR+01 utasítás.

TR: Transpose, transzponálás először 00 (azaz nem transzponálunk), majd 01 (egy félhanggal feljebb) értékkel.

A Track-ek végét egy **END** utasítás jelzi, a zenénk loopolni fog. Ha a végére **STOP** utasítást

NEWCOMER (8.)

a történet folytatódik...

Miként ezeken gondolkodtam a tag türelmetlenebbé vált, szóval emígyen feleltem:

- Ne haragudj, hogy csak így rád törtem!

- Nem számít - hangzott a rövid válasz.

Amikor viszont nekiálltam volna az agg vézna emberrel társalogni közbeszólt, hogy nem igazán tudja bízhat e bennem. Söhajtottam egyet, s körbepillantottam a szobában. A tűzhely fölött egy kis rágszáló állat bórét vettem észre. Nagy valószínűség szerint ez egy pele bundája. Majd szerzek én neki egyet, mondtam magamban, s ezzel kiléptem a szűk vacokból. A buckák között mászkálva ránk támadt egy farkány és egy másik helyen egy sakál. Mindkettővel végeztünk könnyűszerrel, hiszen már kiismertük ezeknek a ragadozó döögöknek a mozgását, taktikáját.

- Ezek a valamik igen vérszomjasnak látszottak - mondta izgatottan Russ.

- Az hagyján! Láttál már baribárt? - kérdezte Attila

- Nem - felelte a kölyök.

- Az hagyján, de én sem láttam még vettem közbe.

- Na, majd meglátjátok! - vigyorgott Atti.

Ezalatt egy olyan bucka mellé értünk, aminek az alját agyag borította. Sarah megtapintotta a bucka falát és már mászott is fel rajta. Megnéztem én is a falat és teljesen szíma volt. Sarah a kupola tetején így szólt:

- Nézzétek, itt egy lejárát. Ha jól látom egy lépcső van itt lent.

Mindegyikünk követte Sarah-t, és egy barlangba csöppentünk, ami szokatlanul meleg volt, mindenfelől forró légáramlat vett körül minket, mintha valahol valami kazánféle lenne.

Hirtelen az egyik odúból egy furcsa teremtmény mászott elő. Egy varánusz volt. Bőre undorítóan narancsos színű volt és farkával csapdosott, sziszegett, de úgy látszik csak tudatni akarta velünk, hogy ez az ő birodalma, mert ezekután gyors iramban távozott.

Elindultunk hát a barlangrendszerben, kisvártatva egy masszív szikla emelkedett előttünk. Innen három irányba indultak folyosók mi találmomra kiválasztottuk az egyiket, illetve kézfeltartással szavaztunk, a többség döntött, így elindultunk. Pár lépést tettünk, és az egyik fordulónál valami lápos ingoványba kerültünk, még jó, hogy nem volt nálunk annyi cucc, biztos belesüllyedtünk volna. Az egyik barlangnyílásban újabb sárkánygyík szerű teremtményt pillantottunk meg, egy leguánféle volt, már ránk is vetette magát de Sarah mint mindig nem ragadt le, és már meg is húzta a ravaszt. Az állat fertelmes hangok között a porba hullott. A tetem eltakarítása után Attila egy kőlapot vett észre a földön. Letakarítottuk róla a port, és Hans már fel is emelte a pajszerrel, alatta slayer rakétákat és TNT csomagokat találtunk. Attila fel is



markolt párat az utóbbiból.

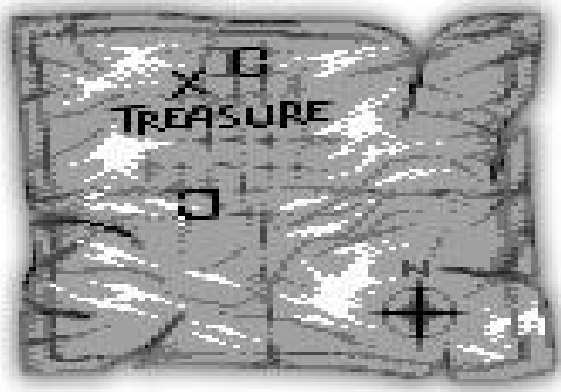
- Talán még jól jöhet, úgy sincs nálam - mondta.

Ezek után több órán keresztül gyalogoltunk, a geiger eközben mint ha megzavarodott volna, állandóan kilengett, hol a minimumon volt, hol a sugárveszély mezején táncolt. A hőség pedig ezeken a helyeken határozottan emelkedett. Már-már lemondóan sétáltunk, szó nélkül, mire hirtelen ocsmány hullók támadtak ránk sziszegve. Sarah, Attila és én hamar lenyomtuk a gusztustalan állatokat, és egy igen tág aula szerű terem nyílt meg előttünk. Mintha ezek a lények ezt a területet őrizték volna. Valószínűleg is volt, mivel az egyik barlang-repedésben rengeteg tojást találtunk. Sheila elégedetten így szólt:

- Na, ti dögök! Most rátaláltunk a fészketekre!

Már agyon akarta taposni a tojásokat, mire Hans egy másik távoli részből felkiáltott.

- Gyertek ide! Gyorsan! Találtam



valamit.

Odarohantunk, és egy mesterséges eltömött kutat láttunk, Hans pedig a kezében fogott valamit.

- Add ide! - szóltam a németre.

- Egy frászt, én találtam!

- És, kit érdekel, itt Neil a vezér! Nem te vagy, Hitler! - szólt gúnyosan Sarah.

- Most ez célzás volt? Vedd tudomásul, én nem vagyok náci! Ezt kikérem magamnak!

- Pedig Hans, néha nagyon úgy tűnik - vágott közbe teljes hidegvérrel Attila. Hans megvető grimasszal kezembe nyomta a talált tárgyat, és kiment a barlangból. Sheila utána eredt nyugtatgatni. Én pedig olvasni kezdtem a kártyán lévő szöveget:

Thomas Leibmann
1303 - 6527 TWM
Karbantartó Szolgálat.

Attila is megnézte a kis szürke kártyát, és így szólt:

- Tudod mi következik ebből?

- Na mi? - kérdeztem.

- Hogy nem csak bűnözők élnek itt a szigeten. Nem vagyunk egyedül!

Hangja kísértetiesen viszhangzott a cseppkövek között, síri csend lett urrá mindannyiunkon, az utolsó mondatra Hans és Sheila is visszajöttek. Nem szölgünk, megrökönyödtünk, a tudat, hogy a telepen élő öreg és Theresa

XX 21 07

XX 21 0C

XX 21 0C

XX 98 00 ; Loop to first sound in data table

XX: a táblázatban elhelyezkedő hangok sorszámai

21: háromszögjel

03, 07, 0c: ennyi félhanggal eltoljuk a háromszögünket és így lesz nekünk egy szép

moll akkordunk

98 loop: 8 értéket visszaugrik és loopolja a sorozatot, így folyamatos lesz a hangunk és nem keveredik a következő értékekkel

Egy másik hangszer:

XX 11 0a - 0a értékről kezdjük

XX 11 09

XX 11 08

XX 11 07

XX 11 06

XX 11 05

XX 11 04

XX 11 03

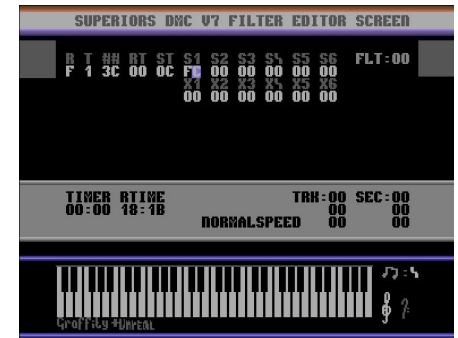
XX 11 02 - 02-ig lehúzzuk hirtelen a frekvenciát

XX 11 00 - ez nagyjából egy mute utasítás, itt ér véget a hang

XX 91 00 - itt megmondjuk a sid-nek, hogy vége a hangnak

Ha ehhez még beállítjuk az effektet 01 drum effect-re, akkor egy szép lájtos lábdobot hallhatunk.

Ugorjunk át a FILTER EDITORra!



Pistike már megint... Ne ugrálj szerencsétlen számítógépen... Inkább állítsd be azokat az értékeket, amiket a screenshoton látsz.

R: rezonancia

T: filter típus (lowpass, highpass, bandpass)

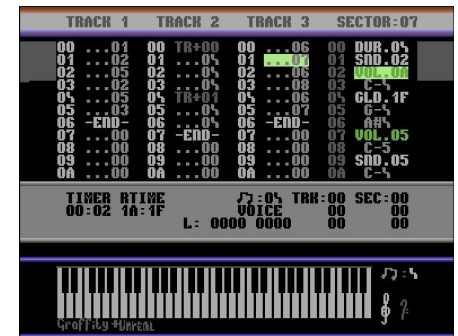
##: cutoff

RT, ST: ???

S1-S6: hozzáad vagy elvesz a cutoff értékből

X1-X6: ennyi ideig/ennyiszor

Házi feladat: próbáld meg értelmes hangot csiholni.





DMC HOWTO

hangunk) használjon filtert, akkor ez a filter sorszámát határozza meg.

V1 V2 - Nem, nem Hitler fegyverei.

Vibrato értékek. Pistike mit vihogsz, semmi köze a vibrátorhoz...

- baloldalt-lent a táblázat sorszámát jelenti, mindjárt visszatérünk rá

FX - az alatta látható kis táblázat értékeit (akár kombinálva is) írhatjuk be ide, különböző hatásokkal gazdagítva hangzásunkat.

És most lássuk a baloldali sort:

Wv FX ^^

00 41 00

01 91 00 00

02 00 00

03 00 00

message: Ennél a táblázatnál ne higgyünk Richard kollégának, kifejejtette a szinuszjelet.

##: sorszám

WV: Nem a Volkswagen keverte össze a betűit, hanem a hullámformát adhatjuk meg

pl.:

\$09 - üres

\$11 - szinusz

\$13 - torzított szinusz 1

\$15 - torzított szinusz 2

\$17 - torzított szinusz 3

\$21 - háromszög

\$23 - torzított háromszög 1

\$25 - torzított háromszög 2

\$26 - torzított háromszög 3

\$31 - fűrészfog

\$33 - torzított fűrészfog 1

\$35 - torzított fűrészfog 2

\$37 - torzított fűrészfog 3

\$41 - négyszög

\$43 - torzított négyszög 1

\$45 - torzított négyszög 2

\$47 - torzított négyszög 3

\$51,53, 55, 57, 61 - mutáns hullámformák, jönnek és megesznek

\$81 - zaj

FX értékek:

A screenshoton látható értékek

08 - no gate - a hang csak akkor cseng

le, ha a patternben GATE utasítást

adunk neki

20 - filter - a hang használ egy filter-

beállítást és mivel a F értéke 0, a nullás filtert

80 - cymbal fx - kis noise a hang elején

Ezek kombinációs értéke (figyelem!

matek!) adja ki az \$A8 -at.

Tetszőlegesen kombinálhatjuk

az effekteket, de némelyik kombináció elég értelmetlen hangot ad ki.

Kísérletezzünk bátran, legfeljebb nem szól semmi :)

A hangot tesztelni pedig a SPACE-szel

lehet. Oktávot a +- gombokkal

válthatunk, így akár

mélyen, akár magasan is meghallgat-

hatjuk az összetákolt hangszert.

Nézzünk néhány teszthangszert:

Pistike már megint... Tedd le azt a har-

monikát! Zsófi se álljon neki furu-

lyázni...

Kérdezzük meg Richard kollégát:

XX 21 00

XX 21 00

XX 21 03

XX 21 03

XX 21 07

szavai látszanak beigazolódni, mi-szerint figyelnek minket. Ez igencsak nagy félelemmel töltött el minket.

- Jobb lesz óvatosabbnak lennünk! - szólt Attila és fegyverét még erősebben megmarkolva kilépett a lyukból. Ezt nem mondtam senkinek, de engem jobban aggasztott a kártyán az a három betűs rövidítés, TWM.

Szörnyű volt belátnom, hogy a telep oltása utáni képsorok, nem holmi vad képzelgés, halucináció, vagy épp egy tébolyult agyszülemény, kínos volt beismernem magamnak, hogy a TWM, bármi legyen is, itt található ezen az átkozott szigeten. Ezzel zsebembe

csúztattam a kis kártyát és tovább barangoltunk a folyosórendszerben. Sarah egy masszív sziklát talált az egyik oduban, felmászott rá, de csak holmi denevér guánót talált, bele is tenyerelt miután lemászott, szidta is Sheilát, mivel ő mondta, hogy nézzen a szikla tetejére. Az egyik elágazásnál

ismét pár sárga leguán, és baziliszkusz tört ránk. Sikeresen legyilkoltasztuk őket, ezeket az undormányokat szinte már gépies módon öltük halomra. Úgy éreztem, a gyilkosok között én is gyilkossá lettem. De hát nem is csoda, hisz az életem mindennél többet ér!

Még egy fertály óra gyaloglás után a változatosság kedvéért épp egy súlyos sziklához keveredtünk. Sarah kis unszolás után megnézte mi van a tetején és egy kapcsolót talált, amit gyorsan át is kapcsolt. Egy titkos ajtó nyílt meg előttünk, és mi gyorsan átléptünk rajta. Bent egy igen furcsa teremtmény fogadott minket: a szemeit nem láttam mert egy infra-

szemüveg féle volt rajta. Felszólított, hogy adjuk át fegyvereinket. Úgy is tettünk, majd a fejünkre zsákokat húztak és elvezettek egy förtelmes lényhez.

- Véletlenül vagyunk itt. - kezdtem elhaló hangon a beszélgetést. - Nnhhemm szhheerrretthhjjüökkh aaz idddeggenhekketh aaz eemmm-beehhrekhh fhéélneehehk thhóll-lüünnkhl! Mmhhi aaz vvvéelleemmhénnyeedh?

- Nem is tudom... Szóval?! ... Izé.. Hát? - Ah rreeaakkhciioódd tthheellljeesh-enn óóhhszzziinntthhee, deh úúggyh thhünniikk, fhhéésszz thhóól-llemmhh!

- Hát kicsit félelmetes vagy - jelentettem ki a csúf szörnynek, de rögtön meg is bántam, hogy ezt mondtam, mivel az örök egyre barátságtalanabbá váltak, azt hittem most elkaptak...

- Tthhuudddnnoodd kkhheelll, hhoogyyy emmbbherrr vvhaggyy-ooookk, aah hhalllááll shhuggáárrh tthhettt iillyeennnééh !

- Nem akarok ellenséged lenni, segíteni szeretnék rajtatok, legyünk barátok! Rendben?

- Shheggííttthheettsszz!

Rrreenndbbbeenh.

Szólt az öröknek, hogy távozzanak én pedig nyugodtabban kérdezősködtem tovább.

- Miért van itt ilyen tikkasztó hőség? - Thheermmaalll vvhíízz thhóórr fehl a mééélllyhhbóóllh. Ahh vezeetthhéék töönkkreehmmeenntt, éésssh nniiccshh iishh sseerrhssz-záámmhuunnk, hhoogyyh mmeeg-ghhjavvííthssuukk.

- Tehát egy mesterséges hóforrás van



NEWCOMER

itt? Amit emberi kéz alkotott?

- Rrhhhééghhennn ééppúúttthhheetthhéékk éénnhh nnnheemmm ééhhllt-teemm mméégh itthh!

- Mióta élsz itt a szigeten?

- 15 ééhhvvee.

Megunva az enyhén dőcögős dialógust, továbbálltam, kint az ór fogadott, barátságosan intett és kitoloncolt minket. A főnök barlangja előtt denevérek lógtak a nedves mennyezetről. Félve indultam el, mert hát mi van akkor, ha nem ez volt a legrondább barlanglakó? Hát igazam lett, mert miután csapatommal bejártuk az egész barlangot meglehetősen fura, ocsmány fickókkal találkoztunk. Elsőként egy rohadó szájú öreg férfival, akinek mellesleg hiányzott mindkét füle, az ujjai is kissé hiányosak voltak. Legyűrve hányingeremet beszélgetni kezdtem az öreggel, elvégre mégiscsak egy ember. - Emlékszel arra, ahogyan megérkeztél?

- A kapu előtt találtam magam, majdnem felfaltak a vadállatok. Akkoriban még a nők és férfiak nem voltak különválasztva. Kevesen is voltunk és kényelmesen elfértünk a faluban is. Érdekes volt, hogy a férfi beszéde egyáltalán nem változott meg. De voltak akiké még a főnöknel is jobban torzult. Egy másik üregben egy szótlan mogorva férfira találtunk.

- Éhn nhem bheszhélhek idhghenekhel. Prhóhbálhkhohzz thüshkesh fhejühnéhl.

Egy oduval arrébb egy rusnya nő fogadott minket, a bölcsőkben a gyerekek szinte már nem is hasonlítotak az emberekhez. Mintha valami

torzszülöttek lennének, akik épp most másztak elő egy horrorfilmből... A látványtól és a búztól Sheila teljesen megszedült, amíg Sarah-ék kivitték én beszélgettem a nővel.

- Voltatok igazi veszélyben idelent?

- Igen, egyszer jött egy android, és ki akarta irtani a gyerekeket. De mi megöltük őt.

Ezek után tuskést kerestük fel, de nem igen akart beszélni velünk. Ekkor eszembe jutottak Chang szavai, és át is nyújtottam egy adag hasist a kis köpcösnek.

- ÁáHh!! Megörülök ezért. Cserébe tanítalak észlelésre!

Tanulni nem volt sok kedvem, így fagatózni kezdtem, mint már oly sok helyen.

- Mit tudsz az androidról? - kérdeztem.

- Szóval hallottál róla. Ez már több éve történt, egy teljesen emberi külsejű robot befészkelte magát nálunk, csak nagy nehezen tudtuk lebuktatni, amikor a nyugati halálsugár irányába ment, elkezdett folyni belőle valami, nem vér volt, hanem valami más! Hál' isten sikerült hatástalanítanunk és a darabjait szétszórtuk a barlangban.

- Mit tudsz a kapuról?

- Felejts el minden erőszakos tárgyat, ha odamész, eddig mindenki odaveszett aki megpróbált átmenni rajta, csak a gondolataidra hallgass és csak az eszedet használd, akkor sikerrel jársz.

- Tudsz valamit a barlangról is?

- Sok felderítetlen rész van még, de mi nem sűrűn hagyjuk el zárt fészünköt.

- Mi a helyzet a vezetékkel?

speed zenét.

Trk és Sec: Lejátszáskor mutatja, hol tartunk. Hasznos, mert így követhetjük lejátzás közben a zenét.

Színes rasztársáv: Igen, dizájn.

Sok fehér és fekete billentyűnek látszó billentyű: Ez lenne a klaviatúra. A közhiedelemmel ellentétben a fekete billentyűk NEM szólnak hangosabban a fehérekénél.

Jobboldalt egy hangjegy és mellette egy szám (default 4): Aktuális oktáv **Violinkulcs és basszuskulcs:** Nem, nem káromkodtam. Ha oktávot váltunk, a mélyebb oktávnál a basszuskulcs, magasabb oktávnál a violinkulcs dominál. Jelzésértékű funkció.

Pistike ne nyomkodd össze-vissza a billentyűket, de ha már megnyomtad a CONTROL-t, akkor beszéljünk egy kicsit a menüről.



SOUND EDITOR: Itt tudunk hangokat készíteni. Ezek nélkül nem fog megszólalni kedvenc (sz)ámitógépünk.

FILTER EDITOR: A SOUND EDITORban elkészített hangjainkra szűrőbeállításokat is rakhatunk.

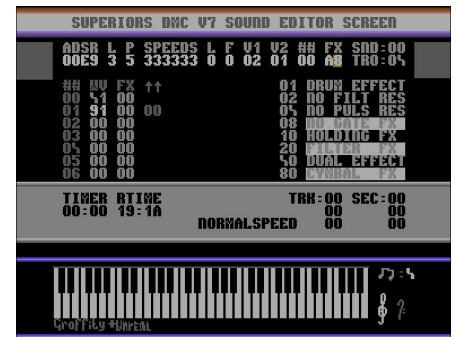
TUNE SETUP: A zene hangereje,

valamint alapértelmezett sebessége **I/O MENU:** Ingyen/Okosan menü, lemezműveletek, load, save, dir, egyéb **DEVICE DISC#8:** Alapértelmezésben a lemezmeghajtót használja a program, de ez a verzió képes kazettát is kezelni, csak át kell ezt itt állítani.

PLAYER V7.0 A/B: Hangzásban nincs különbség, gondolom a player-kódban variál valamit. Zenésznek nem fontos tudnivaló...

NOTE!: Némi információ a programról, kezelőbillentyűk, Unreal öntömjeenezés.

Lássuk a SOUND EDITORT közelebbről!



Gyerekek, gyerekek, mi ez a hangzavar? Ne sikítozzatok már, az agyamra mentek. Milyen dolog ez, minden apróságtól megijedni... ehh... Pedig ha jól megnézzük a screenshotot, nem is olyan összetett. Igen, jól látjátok. Már beleírtam néhány számot. Lássuk sorrendben:

ADSR - Attack/Decay/Sustain/Release burkolóköre.

LP SPEEDS L - Négyszögjel kitöltési tényezőinek variálása

F - Filter száma. Ha azt akarjuk, hogy a hangunk (nem, nem a beszéd-

DMC HOWTO

...avagy csináljunk zenét!

Kedves gyerekek!

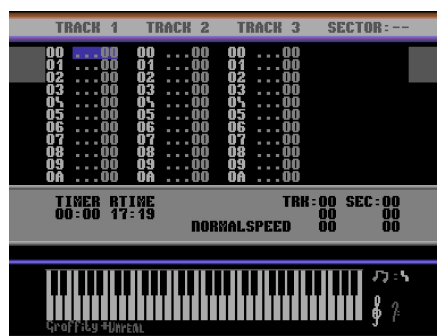
A mai órán zenét fogunk csinálni. Pistike, ne rohanj el, nem fogunk a következő órán felelni belőle. Akkor miért is tanuljuk? Hát csak mert a teljes élethez nélkülözhetetlen. Aki még életében nem csinált zenét DMC-vel, az jelentkezzon. Okés, sokan vagytok, látom. Akkor itt az ideje, hogy nekilássunk és megírjuk életünk első zenéjét. Létezik egy DMC7 verzió, ami annyiban különbözik a 4-esről, hogy tud multispeed zenét és a lejátszást beállíthatjuk úgy is, hogy a kurzor kövesse a patternt (scroll pattern during play), és nem utolsósorban használhatunk plussz utasításokat a patternekben.

A menüt a 7-es verzióban a CONTROL (pc-n TAB) billentyűvel érhetjük el, a scrolling play pedig a Balranyíl (ahol eddig a menü volt - pc-n 0) billentyűre került. Multispeed zenét a C= + 1-5 billentyűkkel állíthatunk be (pc-n CTRL+1-2-3-4-5). A kiegészítő utasításokról pedig később ejtünk szót.

Időközben találtam egy angol nyelvű leírást Richard Baylisstől, hasznos lehet angol anyanyelvűeknek, de persze bárki elolvashatja itt: http://web.ukonline.co.uk/tnd64/music_scene.html

```
LOAD"DMC7",8  
RUN
```

Pistike, hova rohansz már megint? Nem kell mindjárt a kezdőképernyőnél parázni, lesz ez még jobb is.



Marika, te meg ne kezdj el sírni kislányom... Mi lesz, ha férjhez mész?

No lássuk, mit is látunk!

Track1-3: Mivel a C64 3 hangszávvall rendelkezik, megszámozták nekünk, hogy el ne felejtjük.

Sector: Itt egyelőre semmi nem látszik, ha nyomunk egy SHIFT+RETURN kombót, akkor az éppen aktuális 0-ás pattern tartalmát láthatjuk, ami jelenleg üres.

Timer: Lejátszáskor mutatja az eltelt időt.

Rtime: Felhasznált raszteridő

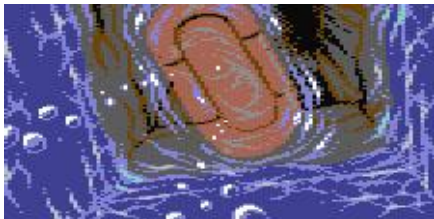
Normalspeed: Normális ember nem siet, különben sem használunk multi-

- Az a halálsugár, attól lettünk ilyenek. Na most már megkellene nézmem azt a vezetékét - gondoltam. Ezzel otthagytam a tuskésfejűt és nyugat irányba vettük utunkat. De nem tettünk meg két lépést, máris fájni kezdett a fejünk és Attila javaslatára mindenki felvette az antiradruhát. Ez segített is, mivel a káros radioaktív sugarakat megszürtte és így teljes biztonságban haladhatunk a vezetékhez. Szokatlan egy hely volt. A geiger számláló a sugárzás teljes skáláját kimutatta. Kis töprengés után meghegesztettem a repedt vezetékét és így a szivárgás is megszűnt. A barlanglakók tisztos távólból örültek és a vezér felajánlotta, hogy a kamrájukból bármit elvihetnek. Azonnal felkaptam a legszükségesebbnek tűnő dolgokat pl. a gumimatracot, a légpatronokat, a TNT-eket és a cateyeket, már csak azért is, mert ilyen infra szemüveg félét láttam az összes órön. Ezután még mászkáltunk egyet a barlangban, felkerestük a barlanglakók konyháját, ahol döglött, félig elkészített varánuszok sorakoztak. - Fújj! Ha ilyent kéne ennem, kihányám egyből - zsörtölődött Hans. Attila körbenézett a mocskos limlomokkal teli polcon és megtalálta az android intelligencia központját. Ezt gyorsan zsebre is vágta, és mivel már a barlangban mindenhol jártunk, ezért elhagytuk e siralmas helyet. A hátunk mögött érces, mély hanggal utánunk szóltak az örök: - A sötétség legyen veled! Ezután megkerestük a feljáratot és végre kiértünk a friss levegőre, a bukkák közé.





- Nézd, ki kellene próbálni ezt a matracot, nem? - kérdezte Sheila Attilát.
 - Valóban, a mocsáron jól siklana...
 - Hmm. Mocsár? - kérdeztem érdeklődően. - Hát akkor menjünk oda! Innen már nem volt olyan messze az ingovány, de sajnos mielőtt még kipróbálhattuk volna az újdonsült szereményünket, meg kellett tisztítanunk a mocsár környékét az ott ólálkodó fenevadaktól. A sok harc jót tett, mivel mindegyikőnk fejlődött a harcok során. Leterítettünk egy medvét, egy pár sakált, és egy számomra eddig ismeretlen teremtményt, egy lápi ördögöt. Az ingoványba több út is vezetett, mi kiválasztottuk találmányra az egyiket, nevezetesen azt a bejáratot, ami előtt az ördög csapatot lezúztuk. A lépatron segítségével felfűjtük a pirosas gumimatracot és Hansszal vízrebocsátottuk. Ocsmány szagok terjengtek a lép bejáratánál. Sarah így szólt:
 - Ez a holmi jó szolgálatot tesz, nehogy eldobjuk! - ezzel kajánul mosolygott, és bemászott ő is a csónakba. A mocsár teljesen más légkört nyújtott, mint a kinti világ. Az áporodott sós víz szaga, a halak fickándozása, a békák összehangolt kérdés-felelet brekegése teljesen elvarázsolt, mintha más dimenzióba érkeztem volna, lehet hogy ez az instabilitás egyik akaratlan



tünete? Mint a hányinger nagy hajók fedélzetén? A lényeg, hogy a vízről visszatükröződő szikrázó napfénytől alig láttam valamit, Attila hirtelen rántott egyet az evezőn, s feleszmélve ámulatomból láttam, hogy a víz egyik részén hosszú éles nád darabkák állnak ki, mi pedig majdnem belefutottunk. Russ egy kis tisztást vett észre az egyik nádoszlop mögött, kiléptünk a szilárd talajra, és Attila egyből lehajolt és keresgetni kezdett. Hans közben valami effélért motyogott:

- Nem lenne jó ötlet!

- Atti mit csinálsz? - kérdeztem a pirotechnikust.

- Úgy veszem észre, a talajt kopogtatva, hogy alul üreges.

Kisvártatva felemelte az álcázott gyep-téglát és az alatta lévő lejárati csapóajtáját már nyitotta is fel.

- Na, lemegyünk? - kérdezte.

Ezzel mindahányan leléptünk a barlangrendszerbe. Bentről tompa zörejek, zajok hallatszottak, amint beljebb haladtunk egyre hangosodtak. A barlang vége felé két egymással szemben lévő odú bejáratára bukkantunk. A jobb oldalin belépve egy ősz hajú indiánféle állt előttünk háttal. Nem vett észre minket, a nagy munkálkodása közepette, Sarahnak sem kellett több hozzá, és máris a háta mögé osont és leütötte. Mikor megfordítottam egy középkorú albinó nő nézett vissza rám. Hans sziszegve, indulatoktól fűtötten beszélni kezdett:
 - Één ismerem ezt a nőt! Ez White Raven, az, akit a telepen is kerestetek... -

Sarah közbevágott:



- Meg az, akitől lenyúltál pár ezer kreditet, igaz?

- Őö. Izé, te ezt honnan tudod? - kérdezte izgatottan a német.

- Olvastam Neilnél egy levelet. Mit gondolsz, olyan nehéz összerakni a képet? A két fattyú a rockereknél, a sintér meg ez a szuka megbíztak benned, te meg szépen olajra léptél a dohányukkal, elbújtál a vadásztáborban és amikor a mocsárról beszélgettünk, te hevesen tiltakoztál, hogy idejövünk!!!

- Hans, nálad volt az összes lóvé, vagy eldugdadt előlem? - kérdeztem idegesen Hanstól.

- Hát, hát nincs több pénz, az volt az összes lóvém! Esküszöm.

- Ne esküdj, figyellek már jó ideje, te sakál! Vigyázz! Nagyon vigyázz! - fenyegetőzött Sarah, miközben G-111-e ravaszával bíbelődött.

Eközben az albinó is magához tért, és beszélni kezdett.

- Figyelj, van egy ajánlatom. Ha elengedsz elmondom, hogy juthatsz oda a királynő droggépéhez, gazdag lehetsz!

Hans egyből kapacitál és mérgesen rárivall a nőre.

- Csak blöfföl!!!

- Hagyd Hans - mondtam a németnek

és rábólintottam a német ajánlatára. Eloldoztam. Az albinó dörzsölgetni kezdte a kezén a sebet, amit a kötél vágott neki. Hans ekkor váratlanul rárontott, és egy pillanat alatt végzett szerencsétlen nővel.

- Ezt meg miért kellett? - kérdezte Russ.

- Tényleg, mi volt ez? - szólalt meg Attila is.

Hans hanyagul csak ennyit mondott:
 - A királynőnél már jártunk, nem igaz? Semmi hasznunk az információjára! Hans be sem fejezhette, mi már ott is hagytuk őt és ámentünk a halott albinó másik szobájába, ahol megpillantottam egy ládat, egyből az álkulcsomért nyúltam, de Sarah így szólt:
 - Vigyázz Neil, úgy érzem ez egy csapda!

- Áh! - legyintettem rá és már nyitottam is ki a ládat. A mennyezet ekkor hirtelen ránk omlott, a rafinált csapda működésbe lépett. Hans a robbanásra jött át a másik helységből, és egyből minket szólongatott:

- Hé! Odabent! Valaki, jól vagytok? - kiáltotta torkaszakadtából.

- Igen! - válaszolta Sheila lassú, elhaló hangon.

folyt. köv.