

BREAKPOINT 2006 PARTYREPORT KÉPEKBEN



Poison Cargo Leon Soci



C64.hu



bigscreen



álmosan



Soci



Cargo & Clarence



Leon Poison Oswald



Welle:Erdball koncert



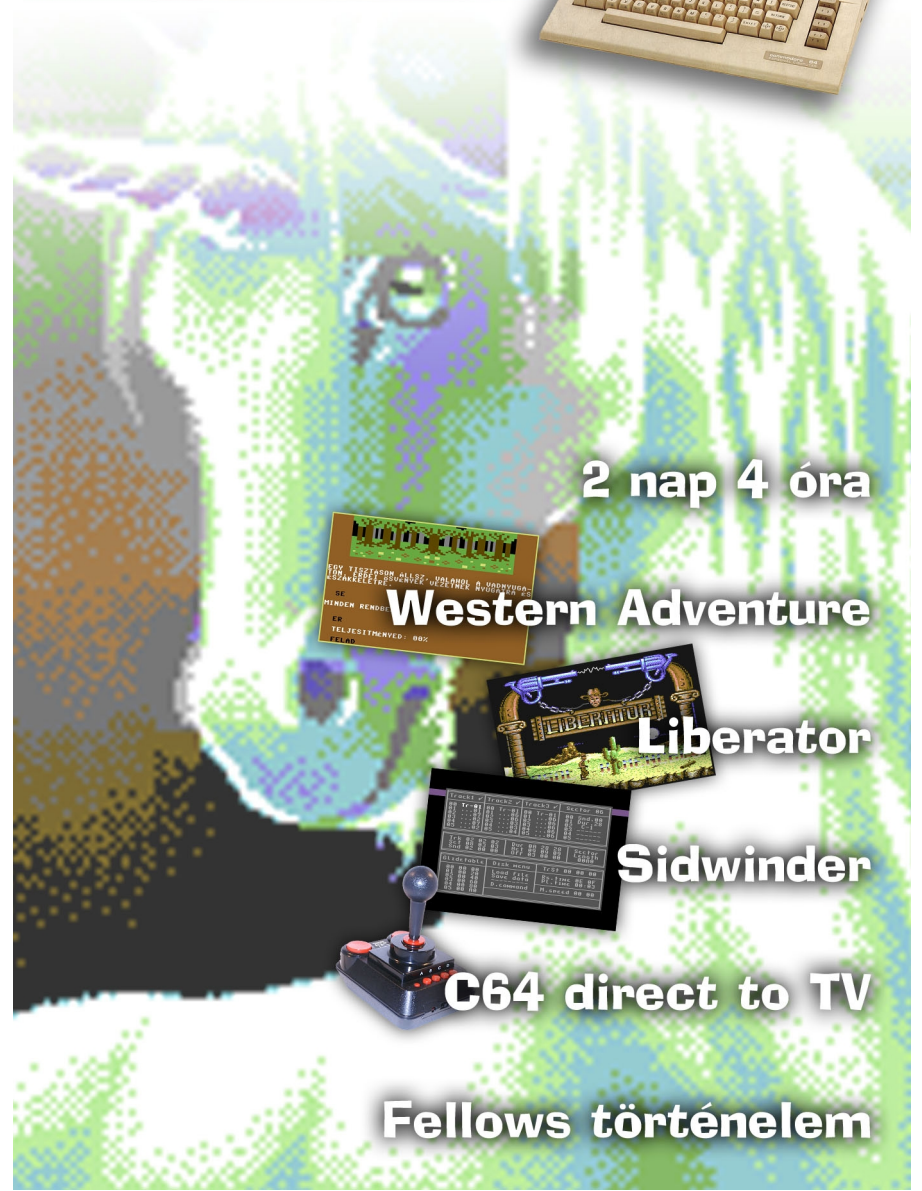
Singular Crew & friends



Party Place

COMMIE INSIDE 13

A Magyarországi Commodore 64 rajongók magazinja
2006/1 - 13. szám - Szabadon másolható!



2 nap 4 óra



Western Adventure



Liberator



Sidwinder



C64 direct to TV

Fellows történelem

Commie Inside #13

A magyarországi
Commdore 64 rajongók
magazinja

Kiadja a Singular Crew.

főszerkesztő: Poison
(poison@c64.rulez.org)

szerkesztők: Izzy, Leon,
Cargo (cargo@c64.rulez.org)

Köszönjük a szám
elkészítéséhez nyújtott
segítséget:

Dohi - C64 HQ
Stack J - scene történelem

A magazin PDF forrása
letölthető a következő címről:

[http://c64.rulez.org/
commodoreworld/](http://c64.rulez.org/commodoreworld/)

A kiadvány szabadon
másolható mind
elektronikus, mind
nyomtatott formában!

TARTALOM

Tartalom	2
Beköszönő	2
Hírek	3
Newcomer (9.)	5
2 Nap 4 óra befejezés	10
Western Adventure	11
Játéknak készülete: Liberator	20
Cinkelt lapok	23
SIDwinder kézikönyv	24
C64 Direct To TV	30
Commodore 64 HQ	35
Demozóna	39
Fellows csapatörténelem	42
GFX review	46
Egy évtized demoscene	52
Breakpoint 2006	60

Üdv kedves Olvasó!

A 13. számot tartod a kezében (lesed a monitoron). Nem éppen a legszerencsésebb szám, de ha minden jól megy, akkor ez lesz az első, ami egy héttel a rendeltetése előtt elkészül. Ilyen még nem volt :) Most mondhatjátok, hogy lassan Árok Party Magazin nevet is viselhetnénk, mivel idén is e nemes esemény alkalmából jelenünk meg. A szokás hatalma miatt mi azért maradunk a CI-nél...

Nem is koptatom tovább a billentyűzetet. Vessétek bele magatokat az írományokba, hiszen Nektek készülték!

Poison

Bonfire / Dekadence
Halfway There /
Dekadence
Dialogue / Focus
Under The Edge / Triad
Wok Zombie / Fairlight
X-animated / Creators
Living / Glance

Újabb visszatérőként tetszeleg a Camelot, de az Aspekt is beköszönt, valamint a Focus is jelentkezett egy dentroval a hollandok nagy öröme. A Cycle alá a Booze Design gondozásában, a Panta Rhei pedig iskolázat kódolásból. Mellettük a Smash Design fokozatosan egyenletes, és egyben kiváló teljesítménye érdemes dicséretre. A listában a Triad már-már szokás szerint megjelenik 1-2 alkotással, de a listát uralják a kisebb csapatok méltán emlegetett demoi.

2005:

El is érkezünk egy évtized végéhez. Itthon a Chorus tovább büntet, miközben egy kisebb live demo is megjelenik a Singular Crew-tól. A sikeres Árok party erősíti a retro és a nosztalgiahullámot, és külföldön is trendi a vizsztatérés.

Ezen év demoi...
...magyar részről:
Irrational / Chorus

...külföldön:
Tsunami / Booze Design



Smart girls hate
Booze / Booze Design
Boogie Factor /
Fairlight
Annihilation / Padua
Death Or Glory /
Covenant
You Can't Stop Us! /
Tropyx
Loeylyn Iyoemaet naen-
ninnae pykaet /
Oetoe kaet
Fast Blade / Willow
The Throckmorton De-
vice / Triad
One Million Lightyears
From Earth / Fairlight
Accumulator / Silicon
Limited
BoomBoom / Aspekt
Mortalis Arisen/64Ever

Két remekbe szabott
Booze Design demóval
lehet fényezni az évet. A
mélyenszántó Tsunami
mellett nagyszerű tel-
jesítmény még egy olyan
kimagasló alkotással

megfejelni a mérlegüket, mint a Smart girls hate Booze. A DTV-k megjelenése után 2005 az első PAL DTV demo éve, ami a Crest nevéhez fűződik - Numero Uno címmel. A Brutal 2004-es introkollekciónak egy igazi visszatérő demo, a Poenix követte egy évvel később. A 2006-ban kiosztott, frissen alapított Oldschool Demoscene Award kategóriát első körben a Fairlight csípi meg a Boogie Factor-ral.

Érdeklődve várom milyen lesz a következő évtized. Találkozunk tíz év múlva egy újabb hasonló válogatásban. :)

Cargo/Singular Crew



Pretending To See The Light / Fairlight
Visitors / Civitas
Gemini / Padua
Biba 2 - Dream Injection / Arise
Sign of Life / The Dreams
Risperdal Dreams / Upstars

Az erős mezőny olyan szemkiverős demokat tartalmaz, mint az *Insomnia*, vagy a *Digital World*, ami után a *Samar* sajnos igen elhallgatott. A *Fairlight* ismét megjelenik, és évről évre erősödik eztán.

2003:

Magyar vonatkozása ennek az évnek jó szerével nulla. Demo legalábbis nem született. Bizonyára a katonaság scene-re gyakorolt hatása az, amit itt jól meg is lehet figyelni.

Ezen év demoi külföldön:
Industrial Breakdown / Booze Design
Loaded / Fairlight
Phases / Crest
Homage / Wrath Designs
Harmonious / Triad
Beertime 3 / Dekadence
Love / Outcast
Pikku G Force / Dekadence
Spacebar Forever / Alpha Flight 1970
Game Over / Crest
Anyone / Crest/Fairlight
14 and Life / Fairlight
The True Story About Knoops / The Dreams
Le Phant / Dekadence
Emanation Machine / Fairlight

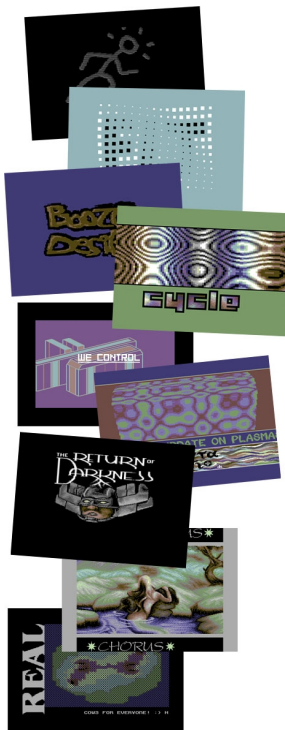
A sok erős közepes demo mellett külhonnban a három nagy csapat, a *Crest*, a *Booze Design* és az újraszerveződő *Fairlight* uralta a terepet. Olyan visszatérőket is találunk a repertoárban, mint az *Alpha Flight*.

2004:

A *Chorus* az év végén ismét demoval jelentkezik. A *Demode* igen mostoha körülmények között kap egy második helyet, amit a demo CSDB-s helyezése később cáfol (pozitívan). A *Resource* ismét hallat magáról, egyből két demoval. A legnagyobb magyar, de egyben külföldön is nemegyszer első helyen rangsorolt cracker csapat, a *Chromance* bár már régóta nem meghatározó a C64 scene-en, végleg kimerül.

Ezen év demoi...
...magyar részről:
Demode / *Chorus*
Real / *Resource*
Plastic Kiss / *Resource*

...külföldön:
Panta Rhei / *Instinct/Plush/Oxyron*
Cycle / *Booze Design*
We control / *Fairlight*
The Return of Darkness / *Smash Designs*
Kymmene / *Aspekt*
Emulated / *Upstars*
You Know The Routine 2 / *Camelot*
Primary Scar / *World Wide Expressive*
TUMo8: The Better Party / *Smash Designs*
Borderline / *Triad*
Postcards From Stockholm / *Fairlight*



Hírek, érdekességek



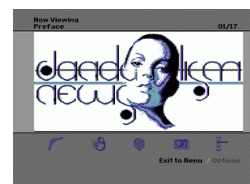
MUFLI
Crossbow/Crestnek köszönhetően újabb grafikus formátum - és az azt támogató editor - látott napvilágot. A MUFLI az UFLI továbbfejlesztett verziója, mely még kevesebb kötöttséggel képes interlace mentes HI-RES képek megjelenítésére.

<http://noname.c64.org/csdb/release/?id=35737>

Exomizer 2

Megjelent a közismert crossplatform tömörítő legújabb béta változata, illetve a program honlapja is új helyre költözött. A program VIC20, C16, plus4, C64 és C128 támogatással bír.

<http://hem.bredband.net/magli143/exo/>



Magazinok
A nyári melege való tekintettel több magazin is megjelent, hogy a vakáció alatt se unatkozzunk. Leölthető a (*Commie Inside* 13. számán kívül, hehe) a *SIDin* 10. epizódja és a *Vanadlism News* 47. kiadása is.

<http://digilander.iol.it/ice00/tsid/sidin>
<http://noname.c64.org/csdb/release/?id=36213>



IDE64 v4

Az IDE64 3.4+ -os verziószámú kártya megjelenése óta viszonylagos csend van a fejlesztők körül, de az idei Forever találkozón már láthaták

az érdeklődők a következő generáció terveit. Ez jóval kisebb méretű lesz, kommunikációs célokra USB csatlakozót kap, valamint képes lesz 3 egység kezelésére (1 db Compact Flash + 2 egyéb IDE egység). Közben az IDE DOS fejlesztése töretlenül folytatódik. Soci jelenleg Dubai-ban tartózkodik, de a friss javítások így is folyamatosan jelennek meg: a legfrissebb patch SCPU és XPCLink optimalizálásokat tartalmaz.

<http://singularcrew.hu/idedos/>
<http://ide64.org/>

JaC64

Újabb C64 emulátor látott napvilágot. A JaC64 egy JAVA alapú megvalósítás, így bármely modern böngészőben képes futni.

<http://jac64.sourceforge.net/>



function 06

Function 6

Az idén is megrendezésre kerül a jelenleg egyedüli magyar multiplatform találkozó. A rendezők egyelőre csak PC-s meghívó intróját tették elérhetővé az októberi partynak.

<http://www.function.hu/>

North Party 10

Az idén utolsó alkalommal kerül megrendezésre a lengyel North Party. A találkozó alcíme nem vélet-





len tehát: The Funeral. (a temetés). A napokban megjelent a hivatalos meghívó intro is.
<http://noname.c64.org/csdb/release/?id=36581>
<http://masz.brudne.lapy.pl/index.php?load=invitation>



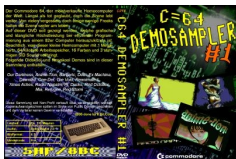
Magyar Demoscene Egyesület
 Fáradhatatlan scene-rek munkájának köszönhetően idén hivatalosan is megalakult a Margyar Demoscene Egyesület, melynek célja a hazai számítógépes underground támogatása és népszerűsítése. A célokról bővebben az egyesület honlapján olvashatsz, valamint itt jelentkezhetsz érdeklődőnek vagy tagnak is. Az oldalon scene-reket érintő munka- és pályázati lehetőségeket is találsz.

<http://egyesulet.demoscene.hu>

Colony News Online - The light version :) - Mozilla Firefox

Colony News Online
 Próba jelleggel újra elindult a CNO, mely magyar nyelven kínál C64-gyel kapcsolatos napi híreket, információkat.

<http://singularcrew.hu/news>

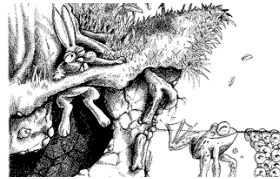


Demosampler DVD-k
 Stefan Uhlmann ténykedésének köszönhetően 2 demókat tartalmazó DVD is elérhető az

Internet-ről, így azok is ismerkedhetnek a számítástechnika ezen szubkultúrájával, akik nem rendelkeznek C64-gyel.

<http://www.stefan-uhlmann.de/cbm/DVD/DVD.html>

160*4754,
 320*4754
 Talán közöltek is többen ismerik ezt az óriási rajzot, amelyet



mind C64-re, mind DTV-re kiadtak az elmúlt hetekben scrollozódo képként. Míg a C64-es verzió multi felbontásban, kiszínesített formában jeleníti meg a bescannelt ceruzarajzot, addig a DTV verzió speciális, 4 szürkeárnyalatos, híres formátumban teszi mindezt. Többek között ez a második PAL szabványú DTV demo.

<http://noname.c64.org/csdb/release/?id=36293>
<http://noname.c64.org/csdb/release/?id=36532>

Singular Browser v0.1
 Elérhető a Soci által pátyolgatott Singular Browser egy próbaverziója (és forrása!). A



0.1-es képes közvetlenül az Internetről html oldalakat értelmezni, tartalmaz némi CSS támogatást és C128-on hajlamos a VDC képernyőjének kihasználására is. TFE/ETFE/RR-Net tulajoknak kötelező darab!

<http://noname.c64.org/csdb/release/?id=30400>

Advanced Space Battle
 Megvásárolható a Protovision-tól az Adv. Space Battle című űrstratégia, illetve a korábbi vásárlók ingyenesen megkaphatják annak IDE64 verzióját is.

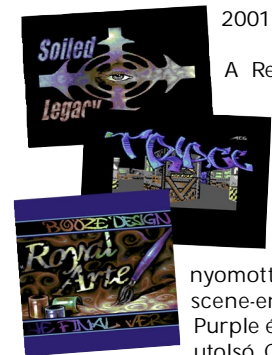


<http://www.protovision-online.de/>

Wildfire 2/Breeze

...külföldön:
 Deus Ex Machina / Crest/Oxyron
 +H2K / Plush
 Triage 4 / Smash Designs
 Anime-tion / Tempest
 Oldsk001 / Creators
 Arcanum / Xenon
 Resistor / Smash Designs
 26kg / Triad
 Movie World / Dragon Software
 Starburst 96 / Padua
 Gamelamer / Anubis

Az ezredfordulón átjutva a scene is új erőre kapott, és ismét évről évre erősödött a színvonal. A megjelent anyagok mennyisége is lassan normalizálódott. Újra jelentkezett a Triad, és robbantott a Plush. Az év sikerdemoja kétségkívül a Deus ex Machina, ami a Crest és az Oxyron kooperációjának felejtetetlen gyümölcse.



2001:
 A Resource-ön volt a sor, hogy marandót alkosson. Az akkora már Oswald-dal megtámogatott banda a Soiled Legacy-val mély nyomott hagyott a C64 scene-en. Mellette a Purple értelemeszerűen az utolsó Coma alkotás lett, miután fő kóderük csapatot váltott.

Ezen év demoi...
 ...magyar részről:
 Soiled Legacy / Resource
 Purple / Coma

...külföldön:

Royal Arte / Booze Design
 Triage 5 / Smash Designs
 Beertime 2 / Dekadence
 ManHood 2 / Triad
 O-Tech People 2 / Active
 Clown / Civitas
 Emission / Triad
 Wanktime / Dekadence

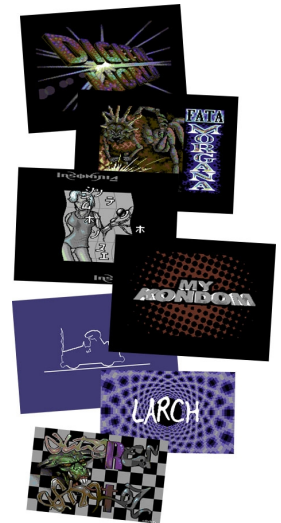
Az erősödő mezőnyben megjelenik a Civitas, és a Dekadence. Folytatta az agyferdítést a Triad, és nemkülönben a Smash és a Booze Design is.

2002:

A Breeze nagyon erős évet zárt. A La Linea nagyon menő (manó) lett, míg a Larch megtekintése közben sokak elhagyták az álkapcsukat. Sajnos ezek után már csak az marad, hogy megkérdezzük, hova tűnt a Breeze csapat ezek után?

Ezen év demoi...
 ...magyar részről:
 Larch / Breeze
 La Linea/Breeze

...külföldön:
 Insomnia / 64ever
 Late Ejaculation / Elysium
 Fata Morgana / Oxygen64
 My Kondom / Dekadence/Haujobb
 Digital World / Samar





Ezen év demoi...

...magyar részről:
Meat Krest / Breeze
Shudder / Singular
The Quark Preview / Breeze

...külföldön:

The Last Reactor III / React
Speedway 2 / Panic
Triage 3 / Smash Designs
Orangi. / Extend
Soul / Booze Design
Scream! / Smash Designs
Half Baked / Warriors of the
Wasteland/64ever
Pro Memoria II / Arise

Törés jellemezte ezt az évet is külföldön is, mint ahogy azt már jeleztem előre. Csapatok sora tette le a lantot, így nem csoda a viszonylag szerény 1998-as felhozatal. A magyar partyn kiadott React demo bátran állítható, hogy a Krestology mellett a legjobb design-demo lett C64-en. A keményvonalas techno pörgést a Panic biztosította, és demoval jelentkezett a 64ever is, a későbbi sztár csapat.

1999:

Itthon csak a Resource folytatta a demozást. A Breeze-Resource-Singular triumvirátus évekre bebetonozódott. Ez volt a hazai scene élet tetszhalott korszaka.

Ezen év demoi...

...magyar részről:
Sixties Revival / Resource

...külföldön:

Bumpmania / Arise
Speedway 3 / Panic
Y2K (Duck & Cover) / No Name
REA-M / Scala Productions/Smash Designs

RasterCrime / No Name
Was Nun? / Smash Designs
Driss / Smash Designs
Shades / The Dreams
Illmatic/Elysium

A század végére a "scene halott" felhangok nagyon megerősödtek, félig-meddig joggal, mert a demok között alig találhatunk kimagasló művet. A nagy csapatok is hallgattak, most már tudjuk, egyesek (lehet) örökre. A No Name kimerült, ezt követően csak a CSDB (C64 Scene DataBase) adminolása maradt nekik. A Panic is befejezte a pályafutását, mialatt végig nem egy bíráló kritika érte a gyors, pörgős trackmo-ik miatt, amik jobbára 4x4

effektekre épültek. Az Arise volt az év legjobbja a Smash Designnal karöltve.

2000:

A Breeze és a Resorce is folytatta a külföldi serlegek begyűjtését, míg a Singular Crew IDE64 demoval, a Weekend-del igyekezett lépést tartani. A Bastard mind a mai napig az egyik legserkültebb Breeze alkotás.

Ezen év demoi...

...magyar részről:
Bastard / Breeze
Feeling Retro / Resource
Weekend / Singular Crew



Newcomer (9.)

...a regény folytatódik

Mire magamhoz tértem, fátyolosan körvonalazódott mindenkinek a tekintete. Dadogva kérdeztem:

- Mmi.. történ..t ?? - közben a fejemhez kaptam és nem igazán jól láttam, de azt éreztem, hogy a tenyerem valamitől nedvessé válik.

- Te szent ég, Neil, hisz te vérzel - fakadt ki Sarah.

- Az hagyján, de az öcséd sincs valami jól - vágott közbe Attila.

- A fenébe! Russ! Russ! - szólongatta Sarah elkábult öccsét.

Sheila eközben megnézte a fejem, és átmeneti kötést rakott rá. Mindahányan elvontunk foglalva sebeinket. Attilának a karjából ömlött a vér, Sheilának a válla törött el, Russ súlyos állapotban eszméletlen volt, valószínű egy hatalmas ködarab eshetett a fejére. Sarah is több sebből vérzett, de ő nem törődött ezzel, én meg miután rájöttem, hogy nem csak a fejem hasadt szét, hanem a kezem is eltört, pánikba estem, mindenki kiabált, stressz alatt volt, Hans eközben kintről próbált segíteni nekünk, tartotta bennünk a lelket. Egyszer csak lepillantottam és az ütő megállt bennem.

- Hé! Hé srákok! - mindenki egyből rám figyelt.

- A sérüléseinken kívül van még egy problémánk.

- Mi van? - kérdezte feszélyezve Sarah.

- Sajnos, ahogy elnézem, derékgig be vagyunk temetve! Ti nem vettétek észre?

- A fenébe - ordított Attila - hisz nem is érzem a lábam.

- Én sem - felelte Sheila.

- Hát ez az! - vágta rá.

- Most mit fogunk tenni? - kérdezte Sarah - mivel ha gyorsan nem jutunk ki innen, Russ meghal.

- Ok! A haditerv, hogy mindenki elkezd ásni valamivel, kézzel, fegyverrel, vagy amivel tud.

Kiszóltam Hansnak is.

- Rendben, én árok a pajszerral - felelte kintről Hans.

Ezzel mindenki nekiállt és ásott, ahogy csak bírt, én az ásómmal estem a beomlott falnak. Több órán keresztül csak monoton ástunk és hamarosan megláttuk az első tompán beszűrődő fényt, persze annyit amennyit a barlangban lehetett látni. Mindenki örömeire kijutottunk, Sheila felkapta a láda tartalmát, pár légpátront, egy ingramot egy kis narkót egy csapdát és egy fejdísz, mi után szinte teljesen elhalt lábainkba vissza tért az élet azon nyomban elhagytuk a barlangot. Russt a csónakba fektettük és eleveztünk a mocsár kijáratáig. Egy pár pillanat múlva hangos robajjal összedőlt a barlang másik fele is. Miután kiértünk, Sarah javaslatára elindultunk a telep dokijához, mivel most épp az tűnt a legközelebbinek. Amint odaértünk, a doktornő kézségesen





segítségünkre volt, Russ-t két napon keresztül ápolta a doki, testvére ez idő alatt végig virrasztott az ágya mellett. Mikor a fiú magához tért, beszélni kezdett, mindenféle halandzsát hordott össze.

- Mi voltak ott kövek, majdnem haltam, te vér, iszonyat...

- Valószínű még nagyon lázas - mondta a doktor - s lehet, hogy nem is éli túl.

De pár órán belül jobban lett, és így folytatni tudtuk menetelésünket. Elsőként a parancsnokhoz néztünk be, s odaadtam a nőnek a fejdíszet. Felcsillant a szeme és így szólt:

- Áh! Ez ravené. Itt a jutalmad.

Ezzel odaadta a jól megérdemelt 10000 lepedőt és a sarkon már le is fordultunk és a telep kapuja előtt tanácskozni kezdtünk, hogy most merre induljunk.

- Menjünk löszérért - indítványozta Attila.

- Inkább menjünk és nyírjunk ki pár rosszfiút - szólalt meg Hans.

- Várjatok! - vágott közbe Sarah - Inkább meg kellene néznünk a tárgyainkat, hátha akad valami, amiről eszünkbe jut esetleg egy hely... Vagy...

- Hé! Hisz nálam van a csapda! Az öreg a buckáknál...

- Tényleg! - folytattam - Ezzel talán lehet fogni egy pelét.

- De hol keressük ezt a kis vakarékot? - kérdezte Russ.

- Szerintem az erdőben - tette hozzá Attila.

EI is cammogtunk az erdő szélére, de Russ hirtelen megállt a gyökerek előtt és odaszólt nővérenek:

- Mi van ott lent? Te tudod?

-Persze, a vuduk barlangja, kár, hogy te még akkor nem voltál velünk, jó nagy csata volt.

- Nézzük meg! - kérlelte Saraht a fiú.

Sarah rám nézett, én pedig igenlően bólintottam, elvégre az erdő mellett vagyunk, úgyhogy nem nagy kitérő. Amint leereszkedtünk a gyökerek közé, a hulla-

szag megcsapta Russ orrát, de nem csak a miáltalunk lekaszabolt vuduk bomladozott itt, hanem a felkoncolt 'áldozati báránnyok' is.

- Quoit, nem itt volt az a lift? - kérdezte Sarah.

- Miféle lift? - faggatózott az ausztrál lány.

- Áh! - legyintett Sarah- te azt nem igen tudhatod, hisz a kigyómarástól, szinte alig tudtál járni.

- Igaz! - elcsendesedve felelt a lány.

Mialatt beszélgettünk, Sarah ügyesen átösont az ajtók között és beléptünk a vudu sámán szentélyébe. Az oltárt alvadt vér borította, húscscafatok és csontok heverték mindenütt, női ékszerek a padlón szerte gurultak. Russ meg is jegyezte, hogy milyen undorító hely ez, és hogy milyen hányingere van.

-Hé! Gyerek vagy te még! - szólt gúnyosan Hans.

- Hagyd békén az öcsém, te disznó! - üvöltötte Sarah

- Fogd be a pofád, te ringyó! Elegem van az örökös piszkálódásodból.

- Te szarházi náci disznó! Egy dolog van, amit gyűlölök, ha az öcsémet lenézik! Fogd be a szád, azt ajánlom.

- Miért, te hülye picsa, akkor mit csinálsz?

- Hé hagyjátok abba! - próbálta csitítgatni őket Sheila.

- Szétlövöm azt a hülye fejed.

Hans vigyorgott egyet és egy hatalmas pofont lekevert Russnak. A kölyök padlót fogott, én ellöktem onnét Hansot, de már



súlyesztőben, pedig demojuk elég kellemesre sikeredett, és a Therapy is kifutott a Castle of Dreamin' után. Egy év múlva népszerű magazinjuk a Chaotic Country is befuccsolt. A további partykon a Singular Crew újra nevezett, de első helyet nem sikerült megcsipnie, mert a Replay demo útjukat állta. Külföldi partykon tovább menetelt a Resource. Időközben a Singular Crew-tól kilépő Black megalapítja az Angelst. Főként cracker csapatként tevékenykednek tovább, de pár intro-kollekció, képkollik, és az Overshadow magazin is az ő lelkükön szárad.

Ezen év demoi...

...magyar részről:

Void / Coma/Resource

Lone Star / Breeze

Out of Daze / Resource

Castle of Dreamin' / Therapy

Oyods / Singular

Zoom 8 Terror / Breeze

PC Fun / Replay

Day of Justice / Replay

Beyond Recovery / Singular

Trance Dance / Leader

Only Hate / Coma

Tokeletes Masolat / Pofik

Wildfire/Resource

...külföldön:

Total Epygt / Extend

Breitbandkatze / Reflex

Triage 2 / Smash Designs

Second Reality /

The Obsessed Maniacs/Smash Designs

One-Der / Oxyron

Krestage / Crest

Opium / Samar

Highlight/Lepsi Dev.

Full Moon / Warriors of the Wasteland

Speedway / Panic

Holy Refuge / No Name

Project Pitchfork / Smash Design

Bloody Domination / Samar

Krestage 2 / Crest

X-Dream / Plush

Enjoy / Lepsi

Optimistic Kick / Lepsi

Logic Control / Fraction

Exoneration / Exon

51 Seconds / Arise

Excalibur / Albion Crew

Ezt az évet igen erős lengyel nyomulás jellemezte. de a nagy csapatok között még mindig ott látjuk a Crestet, és az Oxyront, akik biztosítékok a minőségre. Az Extend Total Epygt munkája a mezőny egyik legjobbjá csupán az utóbbi idők újralfedezettje. Alapmű lett az Opium a Samartól, és hatalmas sikert aratott a Smash Design Second Reality munkája, amiben az egyik leghíresebb PC demo átíratát csodálhatjuk meg. Minden szempontból kiváló munka.

1998:

Az utolsó ismeretebb Singular demo született meg Shudder személyében, a Breeze pedig külföldön sütötte el a Meat Krest-et, valamint a Quark Preview-t. Magyar részről ez az év volt az első igazán komolyabb pangás. Utolsóként a Colony News esett ki a diskmagazinok sorából, amit egy sikertelen Menstruation magazin-kezdemény követett. Egy komolyabb tool is hódító útjára indult, a Natutal Beat utolsó release-e, a Cubic Player személyében, ami egy csapásra igen népszerű lett.





Chorus is utoljára jelentkezett demoval a XX. században (Clarence belépett a Graffitybe), és a Lethargy is befejező munkáját adta közre egy Natural Beat-tel közös kép-zene kollí személyében Virtuality címmel. A Replay demo is beérett, Scorpy Wix Tandemje kellemes dentro, aminek a végső változata is relase-elve lett idővel.

Ezen év demoi...

...magyar részről:

Ellenanyag / Profik
Flames / Coma
Daze / Resource
Higher Love / Graffity
Animate / Resource
Fatal Terror / Profik
Rush / Chorus
Flames / Coma
Wix Tandem / Replay
Speed / Coma
Virtuality / Lethargy
Inhumanity 3/Resource
Noxious Visions / Coma

...külföldön:

Unsound Minds (Follow the sign 3) /
Byterapers
Triage / Smash Designs
Krestology / Crest
Nine / Reflex
Negative Vibrations / The Coders
Nothing But Code / Beyond Force
Fruits / Panic
Stupidity III / Wrath Designs
Drug Sixtyfour / Reflex
Design Overdose / Xenon
Cucumber Juice / Hitmen
Cucumber Juice 2 / Hitmen
Electric / Smash Designs
Vibrations / Lepsi Development

Külföldön is tarolt a C64 scene. A Crest már-már hihetlent alkotott a Krestologyval, és

a Smash Design is tovább emelte a léceket. A sok kiváló demo mellett a legjobbak alig megkülönböztethetőek. Az erős év azonban utolsó lett sok csapatnak. Nem hallhattunk többet a Beyond Force és a Byterapers csapatokról. Utolsó munkáikkal a csúcson hagyták abba. A scene a legnagyobbjait veszítette el, bár ezen az éven ez még nem látszik ugye. Az Unsound Minds az év végén valóságos sokk volt a demok szerelmeinek. Mr. Sex évekig állt a toplisták élén ennek köszönhetően. A cracker társadalomból a Hitmen is megpróbálkozik a demózással, több-kevesebb sikerrel. A The Coders megcsillant a Negative Vibrations-szel, aztán eltűnt a ködben.

1997:

Minden idők leg-erősebb magyar partyja a Scenest '97 lett, ami C64 vonatkozásban is kimagaslott az utóbbi évek közül. Több mint fél tucat demo küzdött egymás ellen. A compo célfotója minden idők egyik legszorosabb befutóját hozta. Ekkor jelent meg az első Breeze, Singular Crew, Leader, és Therapy demo. Az utóbbi két csapatnak jószerével az utolsó is lett egyben. A Leader a siker telenségét követően eltűnt a



késő volt, Sarah mint egy vérfarkas, rátámad a németre, és szanaszét lötte, mint valami rongy babát. Hans vérbefagyva feküdt el a koszos talajon. Russ csöndben zsörtölődött, hogy ezt azért nem kellett volna. Sarah pár óra múlva lehiggadt. Senkinek sem jutott az eszébe, hogy eltemessük Hansot, mindenki gyűlölte őt.

- Ez igencsak rossz tapasztalat volt - mondtam Sarah-nak.

- Ilyennek is kell lenni! - felelte.

Ezekután szétosztottuk a halott Hansi cuccait egymás között.

- Mi minden volt nála? - csodáskodott Sheila. Ezzel otthagytva a németet, szemügyre vet-tük a vuduk liftjét.

- Beszálljunk? - kérdeztem.

- Felölem? - felelt közönyösen Sarah

- És ha leszakad? - kérdezte Attila.

- Próbáljuk meg! - s már toloncolt is befelé Russ.

Amint beszálltunk, a dohos fa tákolmányba, az iszonyú sebességgel elindult lefelé, felpil-lantottam, és láttam hogy a tartó kötélt ott zuhan velünk.

Ennek nem igazán lesz jó vége! - gondoltam. Nem is lett. Egy hatalmas roppanás reccs-enés és földet értünk, szerencsére megszűtünk kisebb horzsolásokkal...

- Mi lett volna, ha Hans is köztünk lenne még? - kérdeztem a többieket.

Egy szokatlanul tág kövekből kirakott primi-tív börtönbe csöppentünk. A vuduk börtöne lehetett ez. Amint elindultunk a börtön folyosóin, egyszerűen egy idősödő férfi hangra lettünk figyelmesek.

- Hé! Valaki! Segítség! Vuduk a fenébe!

Átvergődünk a keresztfolyosókon és odaro-hantunk a cella ajtóhoz, az álkulcsommal kinyitottam az ajtót, és beléptünk a börtön-cellába, aholis egy megkínzott fehér férfi volt láncra verve. A tagot kiszabadítottam, és ő felajánlotta, hogy beáll a csapatomba. Mire igent mondtam volna, Sarah kérdőre vonta



a foglyot.

- Mit tudnál segíteni nekünk a szökésben?

- Hát, nagyon nem értek semmilyen fegyver-hez, mivel orvos voltam még annó Oroszországban, és egy kicsit értek az ásványokhoz, a biológiához...

- Egy orvos mindig jól jön, nem igaz? - kérdezte Attila.

- Dehogynem! - feleltem.

- Az biztos! - vágta rá Sarah is.

Ezzel újabb taggal bővült kis csapatunk így már ismét hatan lettünk. Elsőként odaadtam a rohampáncélt és az antirad ruhát Georginak, még nem igazán heverte ki a fogságot, így elég volt neki ezeket cipelni. Egy másik cellában egy igen fura terem-tmény holtteste fogadott minket. A bőr már hámlott a szerencsétlen tetemről, a ruhája is foszlányokban volt csak meg a testén. Valami alvadt zöldes vér borította a koponyáját és a padló egy részét.

- A francia! Ismertem a tagot, jó csóka volt. Tudjátok ő is egy idegen, de ő rengeteget járt a felszínen. Egyszer, amikor az erdőhöz ment, a purritán vudu népség elfogta az ide-gent, és azóta nem láttuk... - fakadt ki Attila.

-En is ismertem! - mondta az orvos - Illetve hallottam néha üvölteni, és ritkán emberi nyelven beszélt, de volt amikor számomra érthetetlenül halandzsált.

Attila körbe pillantott, és a padlón egy medált talált, amit magához is vett. Ezzel kiléptünk a rothadó tetem cellájából, a bűz



is kezdett elviselhetetlen lenni. Az utolsó cellában egy hatalmas csapat vettünk észre, valószínű hatalmas túlnyomás uralkodik benne.

- Ismerem ezt a helyet! Itt szoktak minket kínozni azok a szemetek - siránkozott Georgi.

A többi cella üres volt, Sheila a kijáratnál, így szólt:

- Figyeljete! Hogy fogunk kijutni? Hisz itt nem lehet már felmászni, a lift is tropa.

- Igazad van Sheila - fontolgatta Sarah.

- Talán fel kéne mászni a falon - szólt meg Russ.

- Lehetetlen! - mondtam.

- Talán ki kéne robbantani a falat TNT-vel morfondírozta Attila.

- Hülye ötlet, beomlana a fal - szólt meg Georgi.

- Várjatok csak! - mondtam a többieknek - Te Georgi, a csapatban tényleg nagy nyomás lehet igaz?

-Az ám! - felelte.

- Akkor ha Atti berobbantaná a csapat, akkor a gumicsónakkal kijuthatnánk, hisz a víz felfele lökne minket, és ott csak kimásznánk a felszínen! Nos?

- Eszelős ötlet! - morogta Sarah.

- De nem lehetetlen - mondta Atti.

Ezzel elindultunk a börtön végébe, hogy elintézzük a csapat. Mialatt Attila nekikészült a robbantáshoz, addig én egy légpatriót és a csónakot előkészítettem. Bekövetkezett a detonáció, a csapból mint a szökőár kezdett folyni a víz, a nagy nyomás kiröpített minket a folyosóra, ott azonnal futásnak eredtünk, hisz a víz ott hömpölygött mögöttünk. A robbanás ereje akkora volt, hogy a falak is megremegtek, és omladozni kezdtek. A háttammögé pillantottam és láttam, amint a víz egyre közelebb ér. Sheila megbotlott az egyik folyosón és elesett, a víz magával ragadta. Csak én vettem észre, hisz mindenki rohant, hogy elérjük a



kijáratot. Nem volt mit tennem, bevettem magam a hömpölygő folyamba, a vizen keresztül láttam amint az ár magával ragadja Sheilát. A lány kétségbeesetten nyújtotta karját ujjaival kapaszkodni akart, valami támpontot keresett, mindhiába, láttam amint akadozva tüdeje levegőt keres, a szemét kerekre nyitotta, és hosszú szökés barna haja elterült a börtön talaján. Megmarkoltam a kezét és vonszolni kezdtem a felszínre, de az ár egyre erősebb lett, és nem találtam kiutat, hiába próbáltam mind feljebb és feljebb úszni, nem sikerült a hömpölygő folyam elmosta minden reményem, a kitörésre! Nekem is kezdett elfogyni a levegőm. Az utolsó erőmmel belenyomtam a légpatriót a gumicsónakba, és az hatalmas erővel szétnyílt, belekapaszkodtam, és másodperceken belül a víz tetejére dobott minket, a bejáratnál belekapaszkodtak a többiek is, szinte már ők is fuldokoltak, és a víznyomás rettentő erővel a vudu barlangba dobott fel minket, oda már épp hogy nem ért fel a víz, így a többieknek volt idejük kipihenni magukat, én gyorsan a hátára fektettem sheilát, akkor látták csak a többiek, hogy mitörtént, hogy miért vártam meg őket. Kinyitottam a lány száját és folyamatos ütemben próbáltam levegőt juttatni tüdejébe, Georgi is odasietett, ellenőrizte a lány pulzusát, és felsőtestét szabaddá tett, hogy ne fujtsa a ruha mégjobban, hirtelen a lány teste megfeszült, és kiöklendezte a vizet, amit lenyelt, elhaló

séggkívül a Profik voltak, mögöttük szorosan a frissen verbuválódott Resource-szel. Számos csapat ígért demot, de sok nem született meg máig sem.

Ezen év demoi...

...magyar részről:

Virtual Brutality / Exile
Mérgező Anyag 2 / Profik
Mérgező Anyag 3 / Profik
Winteractive / Resource
Midnight Darkness/Tendance

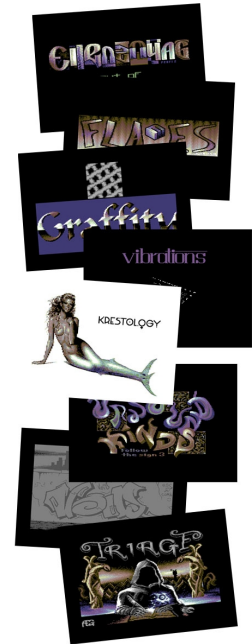
...külföldön:

Dawnfall / Oxyron
Mathematica / Reflex
Extremes / Byterapers
Altered States / Taboo
Radio Napalm / Reflex
Parts / Oxyron
Flatline / Smash Designs
Breakthrough 2 / Panic
Love / Agony Design
Hallucinations / Albion Crew
Scorpion / Vermes
Maxinquaye / Creators/Direct Design
Obscene Code / NoName
[Kju:] / Reflex
Voodoo People / NoName

A Oxyron és a Reflex gigászi csatájából utóbbi kerekedett felül, de az idő elmosta közöttük a rangsort. Mára a Dawnfall és a Mathematica is legendás alkotássá magasodott. A Taboo 50%-os Altered States-e sajnos csonkán maradt, de így is egészségesebb, mint sok más demo. Ebben az évben AEG már javában bontogatja a szárnyait a Smash Designban. A Flatline-on már látszanak az oroszlánkörök. Az igazán nagy nevek, mint a Reflex és a Byterapers hozzák a tőlük megszokott kiváló színvonalat.

1996:

Itthon minden szempontból aktív év volt. A legtöbb magazin hozta a bérgéret számokat, ennyiben is aktívnak bizonyult 1996. Számos partyt rendeztek, köztük hazánkban a Scenest, a Flag és az Antiq találkozót. A új csapatok egyre jobban kivették a részüket a munkából, de demoval még nem jelentkeztek. Megjelent pár zenekolli, képkolliik, és olyan extrák, mint a Differentes Snapshot sorozat első része, vagy a Prájmo Géjmsz a Singulartól. Megjelent egy demopreview egy új csapatától, akik Alien Destruction néven csillantak meg, majd el is tűntek. Ezen év robbanása a Coma demo volt, míg a Profik az Ellenanyaggal, és a Fatal Terrorral erősítettek, ám ezek kicsit elmaradtak a nagy elődöktől, és sajnos ezekkel a művekkel zárult végül a Profik termékeny, és sikeres érája. Resource-ék harmadik demojukkal ismét odatették magukat, a Daze nemzetközileg is ismert, és kedvelt alkotás lett. A Higher Love bár kikapott külföldön a Reflextől és a Resource-tól is, nagyon kellemes demo volt, és itthon a char-tok tetejét ostromolta, viszont az utolsó Graffiti demová lett, ami szomorú hír. A





Demolexikon (1995-2005)



Egy barátom megkért rá valamikor ősszel, hogy a visszatérő scenereknek állítsak össze egy listát a legjobb C64 demokból 1995-től kiindulva, hogy ne vesszenek el a hatalmas demotermésben, ami a C64 scene elmúlt évtizedét jellemezte. A gyűjtés közben jött az ötlet, hogy ez egy nagyon jó cikk lehet a Commie Insideba, így a listából egy történelmi áttekintés lett végül. Akit érdekel a C64 demoscene, annak hasznos lehet ez a kis vonalvezető az ismeretlen tartományba. Írásomban a hazai termés mellett a legsikeresebb külföldi demokat veszem sorba. A meghatározóbb alkotásokat igyekeztem kiemelni a listákban félkövér szedéssel.

1995:

Először itthonról. A Singular Crew első éve a hazai demoscene hanyatlásának kezdetével esett egybe. Az aranykor után még született egy új hullám 1995-ben itthon, ezzel érkezett a csapat, együtt az Ideal, a Leader Team, a Breeze, a KGST Comecon, az Ebola és a Different

csapatokkal, és etájt alakult meg a Wish is. Az aktív öregek nagy része demozás helyett magazinokat kezdett csinálni, így hát megfogalozva a divathullámot az ifjancok is beálltak a sorba, ekkor indult el a Colony News a Singular Crew-tól, a Channel a Leader-től, a Short Circuit a Breeze-től, és a Collapse is a Coma-ék tollából. A legerősebb mag ekkor a Therapy Chaotic Country magazinja volt, de aktívank számított a Replay Meteor magja, és az akkora már Exile és Chaos összeolvadásából született Resource orgánuma a Widobet is, végül, de nem utolsósorban az utolsókat rúgta a Lala/Atlantis nevével fémjegyzett Híradó. Csupán pár magyar csapat alkotott ebben az évben. Tényleg sokan leléptek, bár így visszagondolva akkor sem volt terjedelmesebb, sem sokkal aktívabb a C64 scene. A chartok egyszerűben elavultak, majd lassan kicserélődtek, és 2000-re el is tűntek a hazai scene életből. 1995-ben már javában dült a trackmo örület (dinamikus, folyamatos futású demo). A hazai sztárok két-

hangon csak ennyit mondott:

- ...Ez.. Volt a... Másod..Ik es.. Et, hogy... Majd... Nem meghal.. Tam.. Itt.. Jó... Lenne... Eltűn...Ni in..Nen! A..Műgy.. Köszö...Nöm, Neil!

Kicsit várnunk kellett, míg Sheila teljesen magához tért. Az időt kihasználva elbeszélgettem kicsit Georgival. Elmondtam neki, mi a célunk, mi történt eddig velünk, miket tapasztaltunk.

- Tetszik a tervetek, segítetek nektek kijutni a szigetről. Megteszek mindent amit tudok - mondta végül orosz társunk.

Ezután gyorsan kimásztunk a felszínre, az erdő mellé, ahová tulajdonképpen indultunk.

- Végül is miért akarunk bemenni az erdőbe? - kérdezte Georgi.

- Először is ugye fogni akarunk valami rágcsálót a remetének, aztán egy öreg kínai mesélte, hogy valami nagy fehér fémharcosok elvesztettek egy pusztító fegyvert egy nagy szikla közelében - magyaráztam Georginak.

Körbejártuk az erdőt, valami ösvény felét keresve, amit meg is találtunk, de közben belebotlottunk két kóbor medvébe akiket gyorsan eltettünk láb alól. Az ösvényen át behatoltunk az erdő sűrűjébe. Alig látható keskeny utak indultak minden irányba. A fák szinte teljesen eltakarták a nap éltető sugarait, így aljnövényzetet alig láttunk. Kissé félttem attól, hogy eltévedhetünk ebben a dzsungelben. Némi kóborlás után dohártyaszaggató üvöltést hallottunk a hátunk mögöl. Megfordultunk, és egy óriási, leginkább medvére emlékeztető fenevad állt előttünk. Sokkal nagyobb volt, mint a barna medvék, és a feje fehér volt.

- Mi ez a szörnyeteg? - kérdezte Russ.

- Baribál... - mondta kissé remegő hangon Attila - Szerencse, hogy csak egyedül van! Egyszer egy ilyen betört a régi faluba, és majdnem lejutott a bűvőhelyünkre. Alig

tudtam megölni. Ez a legveszélyesebb állat a szigeten.

Nem hittem Attilának, így csak egy sorozatot küldtem a medvére. Az egy pillanatra megtorpant, de továbbra is közeledett. Nem voltunk igazán harcra készülve, de szerencsére Attila gyorsan töltött és ő is meglötte az óriási állatot, aki aztán holtan hullott az avaros talajra.

- Veszedlyes egy dög. Mindenki tartsa készenlétben a fegyverét, még találkozhatunk hasonló vadakkal - utasítottam csapatomat. Alig tettünk meg pár lépést egy 9 fős portyázó martalóchorda rontott ránk. Gyorsan csatarendbe álltunk. Sheila állt legelől, hiszen ő volt köztünk az egyik legerősebb. Mögötte Georgi és Russ védekezett, majd Attila, Sarah és én következünk fegyverrel a kezünkbe. Elég erősek és ütőképesek voltunk, így súlyos sérülés nélkül megúsztuk a csatát. Sikerült összeszednünk némi pénzt és egy boronruhát. Ezután hosszas bolyongás következett az erdő labirintusába egy átkozott kis pele nyomai után. Közben újabb csapat martalóccal és két baribállal is összefutottunk, és elég gyorsan hatástalanítottuk őket. Az erdei bolyongásunk alatt mindenki megerősödött, megedződött. Több helyen jelzett a geigerünk sugárzást, ahogy erre a telep orvos a figyelmeztetett. Persze anti-rad ruháink segítségével megmenekültünk a sugárzástól.

folyt. köv.





2 nap 4 óra finálé

...avagy melléktermék egy melléktermékről

cobra ld kobra
 kobra fn AII (Naja): Veszedelmes dél-ázsiai mérges kígyó. Az elől méregfogas sikkók (Proteroglyphi) egyik nemzet-sége. Testük elülső részét fölemelve az első nyolc bordapárjukat szétfeszítve nyakukat koronaszerűen ki tudják szélesíteni. Így a fejük mögött egy "pajzst" képeznek. Kis emlősállatokkal, néha madarakkal táplálkoznak. Marásuktól kisebb állat azonnal, az ember pár órás gyötörődés után elpusztul. Dél-Ázsián kívül, egyes fajok megtalálhatók Kelet-Afrika, Belső-Ázsia, indo-ausztrál nagy szigeteken és az Arab-félsziget száraz szavannás területein. Főbb fajok: pápaszemes kígyó (Naja tripudians), király- (Ophiophagus hannah) és az ureuskígyó (Naja haje). Az indiai kígyóbűvölők általában a pápaszemes-t használják mutatványukhoz. Hossza 2m. A király- 5,5m-es testével a ma elő leghosszabb mérges kígyó. [nk:port]

Mi köze a cobrának két naphoz és négy órához? Nem to'm. Talán eme "szövegelés" végére az is kiderül...

Történt, hogy egy másik cikk kapcsán fel-lapoztam régi CoV-okat és a CI régebbi szá-mait. Ekkor "akadtam meg" a 2 nap 4 órán. Talán ideje volna már lezárni a történetet... (Ennél tovább csak a "Szabó család" tart(ott?)) A múlt évezredben, 1991-ben kezdődött (elkészült a játék), aztán az első(?) megkísérlés, 1994-ben (CoV 46/47), a második(?) 2000-ben (CI #6) és most a betel-jesülés... Halleluja! Természetesen itt most nem írom le a játék teljes megfejlesztését. Megtalálható az ímént említett Commie Inside-ban. Azonban mielőtt rátérnék a végjátékra (ennél "végebb" már nem is lehetne), egy kis kiigazítás a már sokat emlegetett CI #6-os leírásához: A templom-toronyban, a "V RÉS" nem nagyon hatásos. (Igaz, ez egy roppant hasznos tevékenység, megkímélhet minket -nem várt- meglepe-tésektől, de nem itt, nem most és legfőképp nem "abban a világban...") Helyette inkább

használjunk más megnevezést. (V NYÍLÁS) Ezenkívül még pár helyen, hiányos az útvonal felsorolása. (Ez bizonyára Poison számlájára írható, a főszerkesztő úr jeleskedik 1/2 flekkek -David Copperfield- et megszégyenítő- eltüntetésében, akkor mit neki pár "bötü"?)

Na, akkor a (Commie-s megoldás) befejezés(e). Ott kapcsolódunk be, hogy: ...Az utolsó játékuk volt ez velünk, irány keletre a kikötő: K. Itt vagyunk a parton. Delnönk már vár ránk. Ne várjon hiába, zsuppoljuk be. (RAK NÖVÉR HORDÓ) Nosza, bújjunk be Mi is. (MÁSZIK HORDÓ)... ...Aki még nem unja, az játszhat tovább (megteheti!), csak minnek? (NY) Bocsi, hogy ennyit rizsát-tam, de milyen lett volna egy pár mondatos cikk? ...Ja, és sajnos "cobra ügyben" sem lettünk okosabbak. Na, ennyi...

Izzy/Singular Crew



A két utolsó elemzett munka ebben a cikkben, olyan képek, amelyeket nem adtak ki party-n, csak CSDB-n a nagyközönség elé tartták őket. Mindkét alkotást JailBird követte el. Miután nagyon dívik jelenleg az UFLI és különböző hi-res társai örület, amely forradalmat TCH indított útjára, elengedhetetlen volt, hogy a legnagyobb és legelismerőbb grafikusok is szép lassan beálljanak a sorba. Tettem ezt először én, az Unicorn című Chorus demóban, a két darab pacis képpel, valamint Deev is elkészítette a saját kis IFLI kép átiratát, ami meghökkentően jól sikerült és végül JailBaby is beadta a derekát... Az első elemzett munka a kreativitásban nagyon gazdag UFLIpic címet viseli. Ezen a képen egy fekvő női alak látható. Nagyon igéző tekintettel bámul felénk. A stílus a sajátos és utánozhatatlan JailBird style. Minimalizált színek, ecset technika, aprólékos kidolgozás. JB saját elmondása szerint, neki nem jöttek be az eddigi PC-n Vice emulátor alatt készített UFLI képek (TCH is és jómagam is emuban rajzoltuk meg az eddigi ilyen jellegű képeinket, az, hogy TCH miért választotta az emut, fogalmam sincs, én leginkább azért, mert nem tudok joystickkal rajzolni, csak klaviról :) JB viszont megrögzött klittyegős-klattyogós örült és neki sosem esett nehezére, hogy megragadja a joyt és pixelezni kezdjen! Ezért is használta az "eredeti vasat", másrészt pedig, mivel a híres pixelek emulátor illetve pc-s monitoron teljesen máshogy jönnek ki, mint C64en, ezért jobbnak látta használni a jó öregét. Nekem nagyon tetszik ez a kép és első próbálkozásra valóban meggyőző munka JB-től. Az egyetlen zavaró dolog, a különleges lilás szürkés színátmenet a női arcon. Fogalmam sincs, hogy azt miért ilyen kontrasztos színekkel kellett megoldania, ettől függetlenül tényleg nagyon szép kép, bár JB mondta, igencsak elkapkodott és összedobott munkáról van szó. Ha jól emlékszem egy délután hozta össze (!) Sok mindent nem lehet hozzáfűzni, pontosan összerakott munka, gyönyörűen nyílt, érzéki tekintet, sugárzó szépség... kitűnő kép!

Az én pontozásom: 8/10



Az utolsó nagyító alá vont munka ennek a képnek az utódja, ami a mégkreatívabb UFLIpic2 nevet viseli! :) Az első ami szemet szúr, hogy ez a kép már jóval átgondoltabb, látszik rajta, hogy többet dolgozott rajta Arnoldka. Nagyon tetszik a képen a női szempár! Eleven, élő, vibráló, egyszerűen látványosan ég benne az az apró tűz, ami fogva tartja az embert. Brilláns a megcsil-lanó fény a szemgolyón. Egyszerűen ámulatba ejtő a varázs! A zilált hajzuhatag, az aprólékosan kidolgozott fény, ami átszűrődik a hajtincsek és a háttér között nagyon ügyesen lett megoldva. Tetszik, hogy kivételesen nem dobálta tele JB a képet az általa használt "extra" színekkel, hanem megvan a színhatás kohéziója. Elsőre nagyon furcsán hat a nagyon világos bőr és a világos zöld fényhatás az arcon, de nagyon passzol a tekintethez ez a zöldes árnyalat és színhasználat, színvilág! Az orr és a szájjforma is a tökéletességről ad tanúbizonyságot. Nem tudok belekötni ebbe a képbe, abszolút favorit ez a kép nálam!

Az én pontozásom: 9/10

Köszönöm a figyelmet! Találkozunk legközelebb is a következő CI hasábjain, remélem, addigra is jó pár igazán brilliáns grafika közül szemezgethetek majd!

Leon/SGR/Chorus



sincs a naturalizmusról, és a fotorealizmusról, viszont meglehetősen próbál törekedni, hogy ezt elérje... Nos, nem tudom pontosan megállapítani, hogy egy elhanyagolt munkáról van-e szó, vagy egy tapasztalatlan grafikusról, netán egy éppen ennyi tudással és tehetséggel megáldott grafikus munkájáról. Nem kívánom tovább csúrní csavarni ezt a dolgot. Szerény véleményem az, hogy jelenleg 2006-ban nem illene ilyen képpel egy ekkora party-n nagyközönség elé állni, mivel nagyon sokat ront a party színvonalon egy nem egészen odaillő műalkotás! Az egyetlen pozitívum, illetve poén a party-n az volt, hogy minden képről készítettek screenshotokat, pillanat felvételeket az adott kép munkafázisaiból szemezgetve. (Ugye nagyobb party-kon a konvert és szkenn szavakkal való meggyanúsítás elkerülése végett kritérium, hogy az épp aktuális képből bizonyos meghatározott számú fázist mellékelni kell a bemutató előtt a szervezőknek, máskülönben az adott munka diszkvalifikálásra kerül.) Ezt a képet a grafikus, szerintem már csak poén szinten is, úgy alkotta meg, hogy a női alakot először anyaszült meztelenül ábrázolta és a különböző fázisokban dobott rá bugyit, melltartót és a végén került fel rá a ruhanemű. :) A party szervezők vették a lapot és pont azokat a mentési fázisokat emelték ki a beadott mentések közül, amin lépcsőzetesen látszik, hogy öltözködik fel a lány... nagyon ötletes volt és nagyot mosolyogtunk rajta! De persze, ez édeskevés lett volna egy olyan party-n ahol nagyon komolyan kvalifikált grafikusok mérik össze tudásukat és tehetségüket. Úgy vélem, ez a kép egy normális több résztvevős versenyen, valahol a végén kullogott volna. De mivel csupán 3 induló volt, sikerült elérnie a második helyet.

Az én pontozásom: 2/10



BP utolsó helyezést elért munkáját a szürrealizmusáról jól ismert DCMP követte el. Ő egy néger lányka (Ez nem sért senkit, ugye? Mert különben kigyakom a g*cibe... - szerk.), aki a Triad csapatot erősíti. A kép tele van absztrakt dolgokkal, történesekkel, jelenségekkel. Láthatunk téglafal részletet, TCH kommentjéből, amit a CSDB online internetes weboldalra vésett fel, kiderül, hogy Ő a képbe belelát "rejtett feliratokat is" :). valamint egy nagyon elborult szürke színekben pompázó egyedi stílusban ábrázol emberi fejet is! A kép mc technikával készült, sima 160*200 felbontású. Mintha egy tó is megjelenne a képen, valamint a zöld színű falon sötét lyukak, repedések is láthatók lennének (Te szívsz, miközben ezt írod? - szerk.). Megmondom őszintén ennek a képnek az elemzéséhez én elég gyenge idegzetű vagyok! :) Fogalmam sincs a kép háttéréről, az alapvető mondanivalójáról (ha van neki egyáltalán) a látvány, kísértetiesen hasonlít a világhíres Piacasso képeinek világához. A maga nemében és stílusában egy teljesen új dimenziókat megnyitó művészeti ágról van szó a C64-es pixel történelemben. Ettől függetlenül, ha tizenötösre újra születnék, akkor sem fognám fel ép ésszel. Van akinek bejönnek az ilyen jellegű képek, van akinek nem. Ha általánosan próbálom értékelni a képet akkor a pontozásom 1/10. Ha viszont DCMP munkáit veszem szemügyre és a sajátos stílusjegyeket veszem nagyító alá és ez alapján pontoznám le, akkor minden bizonnyal megérdemelné a munka a 5/10 pontozást...

Western Adventure

Mi köze a cobrának a vadnyugat-hoz? Valószínűleg nem sok... A Western Adventure-nek is "csak" annyi, hogy (elvileg) térben és időben ott játszódik. A jó Tihor Miklós pedig azzal a gondolattal "játszódott" el, mi lenne ha a kedves C64 (l)user-ek, az Ő stuff-jával játszadoznának... (A fene a gusz-tusukat!) Mielőtt végleg félreértésekre adnék okot, a stuff alatt a Western Adventure című "vakerlós" kalandjáték progit értem, amit fent említett "barátunk" produkált, ami a (ritka ocsmány) cím-képernyőről is kiderül. A játék "grafikája" förtelmes, de nem is ezért szeretjük (?) ezt a stílust.



A T. M. irgalmazzon nektek!

Még itt az elején egy megjegyzés. Réges-régen (egy messzi-messzi...) a CoV Nr. 45-ben, egy bizonyos "Wasted Timea" Bryan nekibuzdult a gámanak, de elveszett a rengetegben... Azok akik hasonlóan jártak, de szeretnék maguktól megoldani a játékot -kielvezve a felfedezés és a játék örömét, így sikerélményt nyújtani lelküknek- Ők ugorjanak valahova a cikk végére, ott megkapják a magukét...

Akkor vágjunk bele. Először az általános parncsokról: (Zárójelben a rövidítések.)

Helyváltoztatáshoz:

ÉSZAK (ÉS), DÉL (DÉ), KELET (KE), NYUGAT (NY), ÉSZAKKELET (ÉK), ÉSZAKNYUGAT (ÉNY), DÉLKELET (DK), DÉLNYUGAT (DNY), BE, KI, LEMÁSZIK (LEMÁSZ), FELMÁSZIK (FELMÁSZ) (Ezekhez talán nem kell magyarázat.)

Info:

NÉZ (NÉ) - A felvehető tárgyakat "láthatjuk" meg vele.

HELYSZÍN (HE) - Az aktuális helyszín leírását kérhetjük le.

Hasznos, ha elfelejtettük merre lehet tovább menni.

LISTA (LI) - A nálunk lévő tárgyakat nézhetjük meg vele.

SEGÍTSÉG (SE) - Típppek a folytatáshoz.

EREDMÉNY (ER) - Teljesítményünk százalékban.



Egyéb:

FELVESZ (FF) - Magunkhoz vehetjük a tárgy(ak)at.

LERAK (RAK) - Letehetünk tárgy(ak)at.

HASZNÁL (HASZ) - A "megcímezett" tárgyat használhatjuk vele. (pl.: HASZ PISZTOLY)

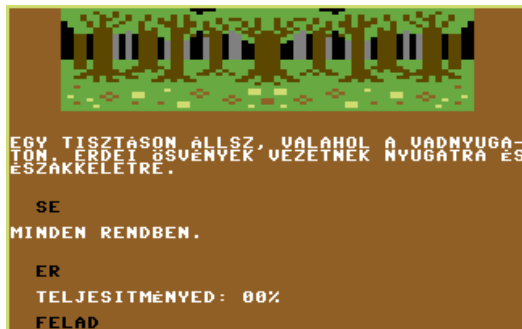
VIZSGÁL (VI) - Ezzel tanulmányozhatjuk a (terep)tárgya(ak)t.

FELAD - Próbáld ki!

"Üres" sorban kiadott RETURN-re, megismétli az utolsó parancsot. Ékezetes karaktereket a SHIFT-tel csálhatunk elő. (^A=Á, ^E=E, ^O=Ö, ^U=Ü) Az "@" billentyűre megcsodálhatjuk az endsequence-t.

A megfejtés:

Betöltés után, azonnal szabaduljunk meg a címképernyőtől, mielőtt maradandó károsodás érné szépérezkünket... (RETURN) Hopp! Egy tisztáson találjuk magunkat. Éppen most kelgettünk fel, hiszen már "állunk", jóol. Nyilván az elmúlt éjjel bitang jót büntettünk a májunkon (whisky-vel), mivel azt se tudjuk hol vagyunk. (Pontosabban tudjuk: valahol.) Most, hogy már kezdünk "tisztulni", (Beugrik, hogy Scenest '97-re indultunk... Ja, bocs az egy másik story...) rémlik, hogy tegnap este betértünk törzshelyünkre. Nézzük mi van nálunk. (LI) Semmi fontos... Persze, mert az előző görbe-esténken mindent elzsugáztunk. Most már tisztán emlékszünk. Miután teljesen leégtünk, hazafelé "dülöngélve", a benszülőttek (gyk.: indiánok) belénk kötöttek. Persze nem adtuk a skalpunkat: lenyomtuk pár sallert, majd elmenekültünk. Már majdnem, hazaértünk amikor jött a "róka". Természetesen mi bezavartuk a ravazdít a dzsindzsásba. Ott lapít a reketyés aljában. Bár ez nem "fontos"... (NÉ) Nyugi, azért nem a saját hányásunkban bronzoltunk, hanem mellette! Most már ideje lenne elindulni és visszaállítani megingott egzisztenciánkat. (Ha volt egyáltalán...) Go west! ...Adnák ki a jelszót a "kisállat kereskedő fiúk". De mi csak azért is menjünk északkeletre. (ÉK) Egy útkeresztződés. Merre tovább? Mint a képről jól látható, a vöröskereszt segélyszervezete keletre van. Nekünk pont egy kis segítségre lenne szükségünk. (KE) De, mi ez!?! Elvtársak árulás! Csapd! Nyoma sincs itt a vöröskeresztnek. A tegnapi öslakosokba futottunk bele. Sajnos felismertek és elég dühösek. Nem menekülhetünk! Pillanatok alatt körbevesznek minket és ránk vernek a szerszámaikkal... (Bizonyára ők a híres-nevezetes "Village People" indiánok. Az "uccsó" hangfoszlány amit érzékelünk, a YMCA refrénje...) De itt még nem érnek véget megpróbáltatásaink... Úgy látszik hivatalosak vagyunk a pokolba, egy gulyás-partira. Apró kellemetlenség, hogy nem mint vendégek, hanem mint főfogás. Ez elég geil...! Akik most feladják..., ...azok nem Mi vagyunk! Essünk neki újra! Hopp!



Magabiztos kezdés.

nyerni egy party-n. Erre két lehetőség van, vagy iszonyat jól kell rajzolni! :) vagy pedig női képeket kell a nagyközönség elé tárni! :) Sajnos erről a képről lemaradtak a cicik és más női inrim testrészek... viszont szánalmas, hogy a technikai tudást és a tapasztalatot sem vette észre senki. Véleményem szerint ez a kép érdemelte volna meg az első helyet a hetedik Forever party-n! (A Forever látogatóinak elmeállapotát védendő megjegyezném, hogy lehet, hogy nem én voltam az egyetlen, aki tisztában volt, hogy ez az Amiga-s Pinball Dreams kiadójának logója, tehát konverzió... - szerk.)

Az én pontozásom: 9/10

A következő nagyobb esemény, ahol a Singular Crew tagjai is képviselték magukat személyesen és természetesen rilízzel együtt, az a nagy pörgősre sikeredett BreakPoint Party volt, Németországban. Ezen a party-n, a C64 nem igazán volt termelékeny grafikák terén, annál inkább remekelt a demo kategóriákban! De ezt itt nem vesézném ki. 3 darab C64-es grafika került ki publikum elé. Ebből a 3 produktumból az első helyezett grafikát szerénységem készítette el, ezért ezt itt megintcsak nem fogom elemezni.



A második helyezett egy bizonyos BitBreaker nevű úriember követte el, aki a méltán híres (inkább a furcsa viselkedéséről hírhedt) Metalvotze csapatban tevékenykedik. Megmondom őszintén, a neve nem mond túl sokat. A képének a party alcímét adta, meglehetősen elmés megfontolásból. Ami nem volt más, mint "Rumble in the Jungle" A képen egy bő zöldeskékes árnyalatú ruhát viselő női alak látható, akinek az egyik cicije kilóg a ruhából. A háttér egy sötét színekben álló dzsungel részlet, fákkal, falevelekkel, (amik kísértetiesen hasonlítanak egy nagyon intim női testrésze... lehet csak az én fantáziám túl szennyezett, ilyen téren... de elég meghökkentő a hasonlóság) valamint némi fűszál is ott virít a kép alján. A női test anatómiája hagy némi kivánnivalót maga után. A színhasználatra, a technikára és kidolgozottságra, leginkább az övodás szint a jellemző. Nagyon nehéz ilyen képekről jó kritikát készíteni, el is érkeztünk a kritikához, mint műfajhoz. Ezt egy picit kivesézem, mivel a képről, túl sok mindent nem lehet összehordani :) Szóval szerintem két féle kritika születhet egy adott műről, az elsőt egy hozzáértő, magas is komoly technikai háttérrel és tapasztalattal rendelkező kritikus készíti, a másodikat egy alapvetően laikus beállítottságú, hozzá nem értő, hétköznapi ember írja. Ha egy valamilyen szinten hozzáértő ember akar jó kritikát készíteni egy alapvetően nem túl fényes műről (történetesen jómagam, erről a képről) akkor, annak a kritikusnak szem előtt kell tartania egy két fontos szabályt, és megfontoltan, átgondoltan kell levésnie a szavait. Erről a képről vagy az jut eszembe, hogy az alkotó körülbelül 2 órát foglalkozott ezzel a rajzzal és felületesen, "csináljunk valamit ami éppen esik" mentalitással állt neki pixelezni, vagy pedig, hogy nagyon gyerekipőben jár a grafikus és épp most kezdi el bontogatni szárnyait a C64es pixelgrafika égboltján, vagyis tehetséggel megáldott, de tapasztalat híján levő lelkes amatőrrel van szó. A harmadik gondolat (Csak kettőről volt szó! - szerk.) ami a fejembe szökken, hogy egy tehetségtelen grafikus munkája néz farkasszemet velem a tv képernyőről, aki már régóta nyomja a gfx-et a jó öregem, de fogalom



egy adott színpalettával mondjuk max 5-6 színnel is lehet látványos képeket készíteni és nem feltétlenül szükséges mind a 16 színt belegyömöszölni egy karakterbe. Sokan próbálkoztak ezzel a módszerrel, kisebb nagyobb sikerrel. Az viszont abszolút kijelenthető, hogy Arnoldkának ez a fajta színkavarás nagyon is profi módon megy! Hasonló szivárvány színátmenetekkel annó AMN is kísérletezett és rövid időn belül neki is működőképes lett ez a fajta stílus. Ami a lecsillapodott és kevés színhasználatú viszont ennek ellenére látványos kidolgozottsággal bíró képeket jellemzi, ezeknek egyik úttörője a méltán híres Electric. Személyes véleményem az, hogy JB ezzel a képpel előkelőbb helyet is megérdemelt volna, mintsem egy szimpla 3. helyezést!

Az én pontozásom: 8/10



A Forever party nagy meglepetése volt TCH által készített Griffon című kép! Annál is inkább, mivel ez egy UFLI technikával készült kép, ami egy nagyon speciális hi-res felbontás, ami egy nagyon magas fokú programozói tudással és mérhetetlen kreativitással született meg C64-re! A technikai részébe nem szeretnék belemenni, az nagyon hosszadalmas és bonyolult lenne. Legyen elég annyi, hogy az UFLI típusú képek nem szenvednek hiányt sprite layerekben :) és jócskán megvannak tűzdelve megszakításokkal... Nos, TCH úgy vélem, egyik úttörője az UFLI technikával készült képeknek! Nagyon sokan tátott szemekkel figyelték, hogy TCH mit művel a nagyon korlátozott rajzprogramban! Nagyon sok grafikusnak (hálsten) ihletett és inspirációt adott TCH ezekkel a műremekeknek számító alkotásokkal! A Griffon hátteréről azt kell tudni, hogy egy programozó srác (WVL) átforgatta a Pinball Dreams című flipper játékot C64-re. Ez a game Amigás körökben közkedvelt és világklasszisnak számít! A C64-es átdolgozás önmagáért beszél! Gyönyörű 2 képernyős játéktér áll rendelkezésünkre, csillog, villog és szemgyönyörködtető háttereken folynak a "labdás akciók" Miután WVL a méltán híres Amigás színvonalat szerette volna továbbvinni a Jó Öregen, ezért felkérte a leghíresebb és legelismerettebb grafikusokat, hogy a grafikai részét a játéknak elkészítsék! Bevallom őszintén, hogy a nevemre is pályáztam a programozó, de sajnos idő hiányában nem tudtam elvállalni semmilyen grafikai elemet a játékban. Viszont DeeKay, JailBird és TCH kapva kaptak az alkalmon és kisvártatva megszületett az egyik intro képernyő TCH garázsából. Ez lett a Griffon. A képen egy sas fejű de oroszlán testű mesebeli lény látható, hatalmas széttárt szárnyakkal. Ez a kultikus lény egy zöld színű márványkővön ácsorog amire a "21st Century Entertainment" feliratot vésték. Technikailag és vizuálisan is messzemenőig a legkiemelkedőbb alkotás ez TCH-tól. Nagyon meggondolt és pontosan megszerkesztett színátmenetet alkalmazott a megvalósításhoz. A szárnyak kidolgozottsága nagyon élethű lett és nagyon aprólékosan, szinte mérnöki pontossággal lett megalkotva minden egyes toll a lény szárnyán! Valamint szenzációs és lenyűgöző az erőt és magabiztosságot és szépséget szimbolizáló izomzat az állat testén! TCH nagyon odafigyelt a fény árnyék hatásra is. Rendkívül jól mutat a test megvilágítása. Azt hiszem, kétségtelenül ez volt az egyik legszebb kép a party-n! Sajnálom, hogy csak 4. helyezést ért el. Itt is látható a közönség butasága. Még nagyon régen PSN-el beszélgettünk arról, hogy hogyan lehet

Megint itt "állunk". Minden a régi: tegnapi emlékek, "róka úr"...etc. (Mint abban a Bill Murray filmben... (Poison & Co. Ha emlékeztek a film címére ide szúrjátok be.)) (Nem emlékszünk. :) Poison & Co.) Tanulva az előző életünkből, most véletlenül se induljunk észak-keletre. Akkor gyérünk nyugatra. (NY) Nahát! Itt a kéglink! Gyérünk be. (BE) Egy kis adalék: A farmunkat hatalmas jelzalog terheli. A birtokunkat sanszunk sincs kiváltani... Ezért elhatároztuk, felcsapunk aranyásónak. Mielőtt neki vágunk volna a benéztünk a városba... (...búcsúzkodni?) (A többit felesleges részletezni, már volt róla szó.) Sasoljunk körbe. (NÉ) Hasznos cuccok, vegyük magunkhoz őket. (FF) Keletre el... (KE) Mielőtt aranyásó karrierünket elkezdzenénk, nem ártana gyakorolni... (Mégiscsak gyakorlat teszi a mestert!) Akkor kubikoljunk! (HASZ CSAKÁNY) Micsoda mák! Akarom mondani gyönygy...! Rakjuk el. (FF) Jól jöhet még a későbbiekben... Gyérünk tovább. (KE) Majd a kedvenc tisztásunkról, észak-keletre folytassuk utunkat. (ÉK) Most már tudjuk, hogy kelet felé, nem tanácsos menni... Menjünk inkább északnyugatra. (ÉNY) Huha! Egy titkos (vadász)ösvény. Itt van Vili a bokorban. Gondolhatjuk, nincs ebbe semmi különös, épp a "dolgát" végzi... De várjunk csak! Miért van nála a flinta? Ohh... Biztos a farkasokat hessegeti vele. Errefelé ez megszokott. Viszont az még a vadnyugaton se megszokott, hogy valaki a gatyájába csinál! Emberünknek ugyanis fönt a nacija! Csakhogy már késő. Mire elmékedésünkkel végzünk, sajnos Bill észre vesz és hidegvérrel tacsra vág minket... Újabb főzőcske az alvilágban... Konklúzió: sokkal gyorsabban kell agyálnunk! Akkor nézzük mit tehetünk Vili-vel... Azt már tudjuk, hogy rosszban sántikál. Imént megkínált minket egy kis ólommal, ezt illene viszonzni. (LÓ BILL) Nem ízlett neki... A dicsőség a miénk! Leterítettük a vadnyugat félelmetes bokorugróját! Ha Mi ezt a városban elmeséljük... (C\$ing-c\$ing...) Menjünk tovább az ösvényen. (ÉK) Végre egy nyugis hely. Gyönyörködünk a természetben. (NÉ) Nocsak. Egy bekecs. Jó lesz ez nekünk. (FF) Irány délre! (DÉ) Már megint a fő közlekedési csomópontonál találjuk magunkat... Sajna nincs más választásunk, csak a keleti irány. Az egyetlen bökkenő ott várnak "játsszó pajtásaink" (lincshangulatban)... Sajnos a tűzharchoz nincs elég időnk. Kikerülni meg nem tudjuk őket. Nem maradt más lehetőség, mint a megtevesztés. Ha álruhát öltünk talán nem ismernek fel... (Úgyis elég hiányos a gúnyánk, hiszen nagy része ott "maradt" a kártyabarlangban.) Kapjuk a fejünkre a kalapot. (HORD KALAP) Színből jól passzol hozzá a zeke, ez is vegyük magunkra. (HORD ZEKE) Most már nagyon csinások vagyunk. Szép lazán induljunk keletre. (KE) Na, ez bejött! Ránk se bagóznak. Dzsallunk is tovább, mondjuk északkeletre. (ÉK) Megérkeztünk a camping-be. Kővek a földön. Nézzük meg jobban! (NÉ) Ha már "ezt látjuk" tegyük el. (FF) Térjünk be a főnökhöz. (BE) A mufti elég közömbös velünk szemben. Nem baj, örüljünk, hogy nem csipkézte ki az arcunkat. (Különben is: "A jó indián nem kérdezi, honnan van törzsfőnök wigwamja." ...és ez vonatkozik a vendégekre is, így hát Mi se bolygassuk a dolgot...) Jó lenne megszerezni a bicskáját. Természetesen a csere-berével érdemes próbálkozni. Végig kísérletezhetnénk az összes tárgyunkat, de eláru-lom: a gyöngyökre indul be "Csingacsuk". (AD GYÖNGY) Egy gyors ellenőrzés, tényleg oda adta-e. (LI) Rendben. Na, itt nincs is több dolgunk, tehát leléphetünk. (KI) Megint a kővek, csak most már nem "fontos". (NÉ) Tegyük egy látogatást, a "Village People"-éknél. (DNY) Itt minden a régi, yóool van ez így... Délre még nem voltunk, itt az ideje, arra is elnézni. (DÉ) Ne is időzzünk sokat a sziklák között, vegyük az utunkat keletre. (KE) Huuú! Újabb izgalmak... Egy kis S/M kalandba csöppentünk. Szívesen kukkolnánk, ha nem a Marys lenne, kikötve... Bosszant minket, hogy kihagytak egy ilyen jó buliból. Bosszúból vágjuk közéjük a



De előtte: "töröl csipa"...

meg alaposan. (VI FAL) Persze "tök véletlenül" találunk egy titkos átjárót. Most már mehetünk délre. (DÉ) Ime, itt vagyunk a kritikus ponton, az erdő sűrűjében. (Itt szokás feladni...) Na, akkor a sallangot mellőzve, vonuljunk délnyugat felé. (DNY) Mielőtt azt gondolnánk, hogy nem történt semmi, gyérünk keletre. (KE) Még mindig erdő... Ennek öröme, irány délkelet. (DK) Úgy látszik "tisztul" a helyzet. (A cikk végén, további infok erről a részről.) Ha már úgyis eltévedtünk, rendezkedjünk be a túlélésre. Első lépésként, csiholjunk egy kis tüzet. (GYUJT TÜZ) Most aztán megcsináltuk a grimbuszt!!!! (Vöröslük a képernyő!) Sikerült lángba borítani az erdőt! Gyorsan kezdjünk oltani, mielőtt ropogásra sülünk az erdőtűz(vész)ben... Oltásra a legalkalmasabbnak a takaró tűnik. (HASZ TAKARO) Nahát, "véletlenül" segélykérésnek értelmezték akciónkat. Úgy néz ki egyfolytában ördögünk van... (Naná! Ott vár minket a pokolban, a bogrács mellett.) Akkor talán fogadjunk szót és gyérünk délre. (DÉ) Az "ingesekek" tanyáján vagyunk. Elég kekkec népség. Addig nem akarnak tovább engedni, amíg nem vetélkedünk velük. Bennünk aztán emberükre akadtak. No, akkor hajrá! Kapjuk föl a "szerelevényt". (FF) Aztán "töltsük" be a vesszőket. (FELAJZ IJ) Válasszuk ki a megfelelő pontot... (CÉLOZ) ...és Iójünk! (LŐ VESSZŐ) Elégedetten nyugtázhatjuk, teljes a siker. A második móka: egy nyihahát kell magunkéva tennünk... (Lószerszámmal rendelkezők előnyben.) Mi leszünk felül. (MEGÜL) "Áldozatunk" nem igazán akar minket és folyton le akar dobni magáról. Ne engedjük! (KAPASZKODIK) Harmadik feladat: egy "apacs legénnyel" kell elbánni. (Szerintem lelke mélyén "Village People", nem apacs...) Most már kezd tele lenni a hócipőnk! (Vagy a mokasin-ünk?) A bábu és a paci még "elment"... ..de, két ilyen menet után, hogyan bírhatnánk el egy kipihent harcossal??? Talán, ha megpróbálnánk húzni az időt, akkor lenne lehetőségünk "regenerálódni". Csakhogy már nincs esély taktikázni, betámadt, felénk küldte a "kisinasát"... Kerüljük el a nagy találkozást. (FÉLREÁLL) Válaszként uszítsuk rá "Tamaskát". (DOB TOMIKA) Erre az apa(cs)fej teljesen kész lett... (...mint a házi feladat.) Sikerült kivívni a falu tiszteletét. Ennek eredményeképpen, szabadon mozoghatunk. Akkor mozgás! Először keletre. (KE) Egy apacs kecóban vagyunk. Nézzük mit "fújhatunk" meg. (NÉ) Megteszi. Tegyük el. (FF) Egyéb dolgunk nem lévén, hagyjuk el a helyet. (KI) A "küzdőtéren" állunk. Menjünk dél felé. (DÉ) Itt egy almafa. Mivel tudjuk, hogy: "Nem esik messze az alma a fájától.", nem kell sokat keresgél-

követ. (DOB KÖ) A dobás nagyon bennán sikerült, átdobtuk a tisztást. De ennek következtében a "pecek"(?) lelépett megnézni, mi okozta a zajt... Itt az ideje, hogy felelőségre vonjuk "riskát". (SZABADIT MARY) Egy köszönet, egy doboz gyufa, egy lovaglás. Vajon mire célozhatott a gyufával?!? Na mindegy. Indulás nyugatra. (NY) A szikláknál forduljunk délnyugatra. (DNY) Még nagyobb és meredekebb sziklafalhoz érkezünk. Úgy tűnik ez egy zsákutca. Csak visszafelé mehetünk... Itt a sziklafal. Mivel mászni nem tudunk, hesszeljük

draz-lace-ben fejezte be. Most persze órákon át ecsetelhetném a pozitív és negatív oldalait a skicc+szkenn+konvert porblémakörnek, de most nincs kedvem ebbe belemászni, igencsak kényes kérdéseket lehetne vele feszegetni és nem szeretnék beleütközni a wired-art falaiba. Maradjunk annyiban, hogy 100%-ig PSN agyszüleménye a kép. A háttorzongatöbb ebben a képben leginkább az, hogy egy teljesen más szemszögből megközelítve a tájkép és szoba különleges kapcsolata teljesen átalakul és hosszabb töprengés után átértelmeződhet egy tájképpé ami fent lóg egy narancsos, vöröslőn izzó falon. és a gyakorlati lehetősége meghökkentőnek tűnhet, miszerint a lány épp "belépni" készül egy "képbe"... sok helyütt videoklippekben és különleges sci-fi témájú filmekben már találkoztunk hasonló lenyűgöző vizuális effektekkel. Egy szó mint száz ez a kép PSN utóbbi munkái közül az egyik legkiemelkedőbb darabja. Nos végső konklúzióként ha valaki első osztályú képet szeretne készíteni, kell hozzá egy DémonvadászJány, minimum tanga bugyiban (EZ a baj veled, hogy nem tanulsz , vazz! Nem minimum, hanem maximum. - szerk.), lehetőleg nehéztűzérségirohamágyúval, valamint girbegurba faszzerű képződménnyel és mellette nem árt egy telihoddal teletűzdelt éjszakai fujjdefélelmetes háttérkép... :)

Az én pontozásom: 7/10

A második helyezett ezen a party-n az általam rajzolt Ice című kép lett. Hát ezt azt hiszem, nem részletezem, ugorjunk! :) A bronzérmes F7-en egy nagyon kedves barátom és kreatív kollégám, JailBird vihette el. A cím egy szimpla rövidítés: NTTT. Sokat nem kell rajta agyalni, hogy mit jelent, mert csupán egy figyelem felkeltésre, felhívásra utal. No Time To Think a jelentése. Magyarul Nem volt rá időm... Pedig első ránézésre a kép teljesen befejezettnek tűnhet. A rajz 3 alakot ábrázol. Középen egy ázsiai férfi néz velünk farkasszemet, bal oldalt egy európai fehérbőrű nő látszik profilból és végül a kép jobb oldalán egy afrikai néger hölgyemény látható. Mindhárom alak egy sötét árnyékszerű háttérből bukkan elő. JB-t leginkább egy a közelmúltban készített film inspirálta, amely különböző etnikai problémákat bocogtatott. Hovatartozás, összetartozás, különböző előítéletektől túlfűtött mozarabról van szó. A téma érdekes, a megálmodott és pixelekben összerakott kép is nagyon lényegretörő lett! Arnoldka saját bevallása szerint megpróbált egy teljesen újfajta pixelhasználatot és látványmódot bevezetni ebbe a rajzába. Megpróbálta az alakok bőrfelületét "fémesen csillogóvá" varázsolni. A színhasználat JB-re jellemző. mivel szokásos módon a színárvány összes színét felvonultatta a képen és természetesen mindezt a lehető legvéletlenebb módon tette! :) Az időhiány már a néger nő felsőtestén is látszik, ugyanis ott már nem volt ideje ahhoz, hogy teledobálja "extra" színekkel. Valamint szlovákiában elmesélte, hogy eredetileg egy olyan falat tervezett el háttérnek, ami ilyne graffiti jellegű lett volna. Színes feliratokkal felfillezve. Sajnálom, hogy már nem jutott ideje megalkotni, kíváncsi lettem volna az összhatásra. Ettől függetlenül ez egy nagyszerű kép és az anatómiai kidolgozottsága önmagáért beszél. Bár, én kissé fintorogva fogadtam a hihetetlenül sok színátmenetet. Régebben én is imádtam összekavarni a színeket a legértelmetlenebb módon, de mostanában valahogy letisztult nálam ez a dolog és szép lassan tudatosult bennem, hogy





GFX review

Üdvözlök minden kedves Olvasót a Commie Inside legújabb számában! Kisebb nagyobb zűrök miatt, majdnem úgy jött ki a lépés, hogy nem kerül be cikk a magazinba tölem, de szerencsére sikerült időt szakítanom egy két magvas gondolatra! Úgy vélem, ha már a rendszeres cikkek közé sorolhatók Cargo által készített demoreview-k, akkor ideje, hogy gfx-review is színesítse az újságunkat! Úgy vélem, hogy a Forever 7 party-n kiadott grafikák mennyiségben valamint színvonalban is magasan az átlag felülínek mondhatók. Nem érdemes elsiklanunk felette, mert igazán "nagy" nevek mutatták be alkotásaikat ezen a rendezvényen.



Kezdjük az első helyezett munkával, Poison/SGR által megpíxelezett Daemonhunter című képpel. Nos, a cím sokat sejtet. Igaz túl sok kreativitásra nem utal, nemes egyszerűséggel Démonvadásznak fordíthatnánk! A kép viszont annál inkább tanúskodik a kreativitásról. Egy egészen különleges sperpektívikus látásmódnak lehetünk szemtanúi. A képen látható egy szoba árnyékba burkoló képe, amiből épp kilépni készül egy Démonvadásznak álcázott női alak. A női alak előtt elénk táruló tájkép látványa nagyon pazar és

mindamellett lenyűgöző! Posion mindig is híres volt arról, hogy nagyon aprólékosan dolgozzon ki egy-egy részletet a képein. Ez a háttér is erről ad tanúbizonyoságot. A távoli sötét komor túlvilági romváros képe, a mögötte meghúzódó gomolygó felhős égbolt és az égen előbukkanó hold világ nagyon impozáns! A kép jobb oldalán álló fa ágai nem igazán élethűek, mindinkább meseszerű de a távoli tájképhez nagyon passzol. A fa törzse is teljes mértékig élethűen lett kidolgozva, akár a táj jellegű horizont. (Akkor most kidolgozott a háttér vagy sem? - megnemértett szerk.) A női alak is szinte tökéletes anatómiával bír. A hatalmas fegyver madjhogynem nehéztűzerőként hat a törékeny, kecses nőalak kezében. Kicsit vallásos tematikát is megpendített PSN egy nagyon apró de ettől függetlenül látványos módon előtérbe helyezett képrészlettel. A Démonvadászjány kezében egy rózsafüzéren (?) lógó keresztet szorongat. Poison valószínű, hogy biztosra akart menni ezzel a képpel, ezt onnan sejttem, hogy kijelentette a party-ra menet, hogy "Leno, Leno, most úgyis lenyomlak... nem sok esélyed lesz!" :) Mindezt nyomatékossította, hogy a női alak igencsak "nyári" viseletben látható. Az össz öltözeke nem áll másból mint egy top szerű felsőből és egy tanga bugyiból! ;) Ráadásul a póz is önmagáért beszél. Az izlésesen kidomborodó női fenék szinte 100%-ig elveszi a kép kompozíciójáról és lényegi mivoltjáról a figyelmet és a hangsúlyt. A színhasználat megintcsak PSN stílus. A háttérnek a narancssárgát (más értelmezésben világos barnát) használt. A kép lényegi része ebből a színből áll. Poision elmondása alapján a képet skicc alapján készítette el, mégpedig úgy, hogy photoshop-ban (pc) felvázolta a főbb segédvonalakat, valamint kifillezte elnagyoltan a képet és utána ezt egy konverter segítségével áthúzta C64-re. Az aprólékosabb kidolgozást már eredeti 64en

ni. (NÉ) Vegyük fel. (FF) Van még a helyszínen egy apó is, aki épp a "szedd magad!" mozgalmat erősíti. (Nem túl sok sikerrel.) Hiába próbáljuk bekajolni az almát, nem megy! (?) Úgy-hogy nyugodtan adjuk a (m)ag(g)astyán-nak. (AD ALMA) A nemes jótett "jutalma" egy piszkafa... Az almafával már nem tudunk mit kezdeni (még a kivágás se megy!) ezért menjünk tovább az úton. (DÉ) A vadregényes természet közepén vagyunk. Délkeletre a Nádast láthatjuk. Induljunk erre, hátha beljebb meglesz a Markos is. (DK) Nincs itt... Viszont van itt más. (NÉ) Magától értetődő, nem fogjuk itt hagyni. (FF) Végre valami hasznos! Menők leszünk vele, amikor a "préri dzsúzt" kiszívjuk a krigliből... Ez igazi zsákutcának tűnik. Nyomás vissza. (ÉNY) (Jó-jó, okay. Tudom, hogy a Nádás poén már "térdszakállas", de egyszerűen nem tudtam kihagyni... Ez van.) Ismét a dzebelnél állunk. Szemléljük meg hová vezet az ösvény. (DNY) Egy (bűn)barlanghoz jutottunk. Valami azt sűgja, érdekes dolgok vannak bent. Gyerünk be! (DÉ) Itt aztán van minden, mint a búcsú-ban. Többek közt a helyi bagázs (barlangász) varázslója. Ráadásul "gonosz". Ennél is érdekesebb az a csillogó bigyó. Meg kéne nézni közelről... Csak az a gond, valószínű a csiri-bá' nem fog nekünk örülni. Tehát ki kell cselezni! Talán a meglepetés erejét kihasználva, lenne elég időnk "elintézni". De mivel lepjük meg? Rággjunk nádat!!! (HASZ NÁD) Hát kétlem, hogy ettől megdöbben. Viszont most már a víz alatt is megközelíthetjük. Vágjunk bele! (LEMÁSZ) (Ti is a "tö" északi végén vagyok?) Induljunk Hókuszpók felé! (DÉ) A "tö" központjában vagyunk. Látunk két alsó-végtagot. (Amik nyilván varázslóban folytatódnak.) Talán jelezni kéne neki, hogy "vége lesz mint a botnak". Piszkáljunk oda... (HASZ BOT) Sikerült vele megértetni... Ideje lenne kikeveredni a mélyből. (FELMÁSZ) Ezen a helyen posztolt a "gonosz". (R.I.P.) Mivel nem hagyott semmi érdekest, nézzük meg a barlang déli végét. (DÉ) Ez már annál érdekesebb. Tanulmányozzuk meg a repedést. (VI HASADÉK) Mit látnak szemünk?? (NÉ) 1/2 drágakő. Na, ez már a miénk! (FF) Tűzzünk is innen. (ÉS) ...és ismét közepén. Még mindig "semmi fontos". (NÉ) Gyerünk tovább! (ÉS) Itt vagyunk a parton. Úgy látszik meg lettünk átkozva. (Hallucináció) Gyorsan lépjünk le, mielőtt ránkragad. (KI) (Azért nézzük meg nálunk van-e a (fél)gyémánt. (LI)) A barlang bejáratához érkezünk. Induljunk vissza a hegyek "lábai" felé. (ÉK) Erre már semmi érdekes, ideje "útra kelni". (ÉS) A jól ismert "pályán" vagyunk, az almafánál. Északra vezet az út, akkor menjünk arra. (ÉS) A "tetthelyen" találjuk magunkat a táborban. (Ohh.. Be szép emlékek...) Ha kinosztalgiáztuk magunkat, gyerünk északnyugat felé. (ÉNY) Egy ligetben vagyunk. Ideje volna kipróbálnunk a fejszét. Amúgy is irtó jó erdőirtó hírében állunk. (VÁG FA) Huu! Úgy belejöttünk, hogy kifaragtunk egy ladikot. Igaz, csak egy ösvényt akarunk vágni, de így is jó... Nézzük mi vár ránk nyugaton. (NY) Egy folyó. (...vagy a hús vizü kispatak?) Micsoda véletlen! Pont az imént fabrikáltunk össze egy vízi alkalmatosságot! Itt a jó alkalom kipróbálni. (HASZ KENU) Jó-jó, de



BEVESZ CAVINTON



azért haladni se ártana. Tegyük azt! (NY) Megint benne vagyunk a szószban! Vagyis egy örvényben. (Valaki kihúzta a dugót a folyómederből? Vagy mi?) Azt már tudjuk, ilyenkor nem lehet sokat agyalni! Ne is habozzunk, inkább "lapátoljunk". (HASZ EVEZŐ) A folyó közepén találjuk magunkat. Itt már semmi veszély. Mehetünk délre. Hát, menjünk! (DÉ) Hoppá! Hirtelen a város főterén termettünk... (???) Látnivalók nyugatra, északkeletre és kelet-re. Kezdjük a városnézést előttünk jobbra. (ÉK) A hatóság irodájában vagyunk. Megkapjuk a jutalmunkat, a "bokros teendőkért". Vágjuk zsebre a zse-t. (FF) Mivel a hivatalos közzéggel, már nem tudunk mit kezdeni, hagyjuk el a helyet. (KI) Ismét a téren. Most, hogy egészen "megtollasodtunk" (Kukurikú!) talán ráverhetnének a dellára... (Ebből hogyan mászok ki...?) Irány a kricsmi! (NY) Kocsmára nyílik az utca ajtó... (Vagy fordítva?) De mi hallatsz ki? Semmi...!? Talán a helyi "szalonzenekarnak" esőnapja van? Úgy néz ki totális a pangás... De héj! Az egyik sarokban verik a blattot! (Most már az életben nem "mosom" le magamról, hogy nem vagyok recska mániás!!!) Nézzük meg közelebről... (ÉS) Megdöbbenve látjuk, hogy nem akar ki játszani az asztalnál. Igen, Ó az! A póker-papa!!! Persze, kapásból hív... (Ez pozitív.) ..., hogy "hold-oljunk" vele. (Vagy hódoljunk? Mindegy...) Nekünk nem kell kétszer mondani. Most reváns-ot veszünk rajta, minden eddigi megkopasztásunkért...! Jelezzük, hogy beszállunk és mehet a móka... (KÁRTYÁZIK) Ajaj! Nem úgy jötték össze a dolgok, ahogy azt reméltük... Nincs több zsetonunk. Talán ha sikerülne "meggyőzni", egy kis hitelezésről ezt a svindlert... Adjunk nyomatékat kérésünknek. Elő a coltot! (HASZ PISZTOLY) Ejnye-bejnye! Szégyellheti magát. Nagyot csalódtunk önben, Gyuri bá! Azért a stexet megtartjuk. (FF) Ne is időzzünk itt tovább, vissza a pulthoz. (DÉ) Mivel inni "nem teheted meg", (hol a csapos?) ezért irány a garádics. (FELMÁSZ) Délre szabad a pálya, akkor gyerünk arra. (DÉ) Ugyan a folyosónak vége, azért akad itt érdekesség. Elsőként itt ez a láda. Kukucskáljunk bele... (NYIT LÁDA) Ki mit talál övé. (?) Akkor tegyük el. (FF) Most már mehetünk szobára. Kezdjük a nyugatival. (NY) Helyben vagyunk. Sajnos a mulató kultúrfelelőse, éppen házon kívül tartózkodik. Nem baj, legalább szabadon kutakodhatunk. Az asztalon biztos találunk valami különlegességet. (VI ASZTAL) Naná! Levéltitkot még úgyse sértettünk, az se maradhat el... (OLVAS LEVEL) Lelepleztünk egy umbuldázást... Juhé! Ezen holmikra még szükségünk lehet... (FF) Elvégeztük amit lehetett, tehát mehetünk is. (KI) Újra a déli "végen". Van még egy szoba. Nézzünk be. (DÉ) Nahát! Itt vagyunk "all in" papa kuckójában! Pillantsunk körbe. (NÉ) Igaz, a Gyuri nem tudja, de nekünk adta a mordályát. (FF) Még itt "melegében" töltjük be, a talált skulót. (TÖLT PUSKA) (Tök véletlenül ugyanaz a kaliber...) Álljunk tovább. (KI) Megint a folyosón. Irány vissza a hosszú(?) pályán. (ÉS) Az emelet azon részén vagyunk, ahol a zárt ajtót találjuk. Büvöljük meg a zárat, a vadnyugati "csalagányánál" talált eszközzel. (HASZ KULCS) Lépjünk be a helyiségbe. (NY) Újabb szobára jöttünk! Itt sincs senki... (Ha ez így megy tovább, ebből kézimunka lesz...) Akkor kezdjük markecolni... (Söt! Jogilag ez már srenk! Mégiscsak zárva volt az ajtó. Készülhet a nyalavi oklevél...) Mérjük fel a terepet... (NÉ) Ez lesz az! Az emlegetett műtárgy! Ne sajnáljuk, zúzzuk meg! (TÖR SZOBOR) Ha felocsúdtunk a csodálatos eseményekből, nem ártana elrakni a szajrét. (FF) Na, most kell gyorsan lelécelni! (KI) A folyosó elején vagyunk. Elég volt már a "magasból", gyerünk a földszintre. (LEMÁSZ) Ismét itt vagyunk, a pultnál. (Igazi scener, most "puffra innya"..., nem fog menni...) Na, ide se jövünk többet! Gyerünk innen. (KI) Ismét a ferde téren. (Lehet, hogy valójában ez Celebrity Cant?) Keletre még akad látnivaló. Lássuk! (KE) Ez a helyi fércmester rezidenciája. Kell egy felöltő... Tudja ezt mindenki,

per. Sajnos ez a sráccokat érzékenyen érintette, de később tisztáztuk egymás között a dolgot. Mivel így már kevesen voltak a csapatban, így eleget téve egy megkeresésnek Risk, Jason és T.P.E. beléptek a Triasba, így a Fellows feloszlott. Véleményem szerint a Stella nagyon jó csapat volt, csak sajnos sok volt a vidéki tag és kemény szervezést igényelt összetartani, amit egy idő után Captain Tas meg is unt. Filterrel résztvettünk még a "Fölény" című Stella discmag szerkesztésében is, aminek az utolsó számát már teljes egészében ketten írtuk. Még a Fellows tagja voltam, amikor elkezdtünk írni egy logikai játékot, ami "Overload" néven látta meg a napvilágot. A játékkészítő csoport az elmés "Fellows Productions" nevet kapta. A kód nagyobb részét Risk, kisebbik részét én készítettem, a játék taktikáját T.P.E. fejlesztette, a grafikus Jason volt és ha jól tudom végül a "Golden Disc" nevű cég adta ki. Felkínáltuk a Novotrade-nek is, de ők csak minimális összeget ajánlottak. Itt kell megjegyeznem, hogy bár T.P.E. hivatalosan nem lépett ki a csapatból, de akkor már jó ideje nem foglalkozott C64-gyel, mivel PC-n programozott. Így készült el az "Overload" PC-s verziója, amit egyedül ő készített. Telt, múlt az idő és egyszer valaki (talán Cryptodancer) megkeresett a Triumwyrat-ból, hogy akarok-e tag lenni. Belementem, mire Filter is kilépett a csapatból és elhagyta a szint. Ekkor Captain Tas feloszlatta a Stellát. Elkezdtem törni a Triumwyrat színeiben és az anyagokat el is küldtem annak, aki bevett, gondolván azt, hogy a terjesztést megoldják egymás között. Sajnos, tévedtem. Hamarosan több magazinban megjelent, hogy kirúgtak a Triumwyratból, mert nem küldtem töréseket Sylvionak, aki a csapat leadere volt, és különben is, annak aki bevett nem volt joga megtenni ezt. A dolog fő szószólója Stephen volt, akivel összevettem emiatt, amit ma



Overload, logikai játék a Fellows -tól

már gyerekesnek tartok, de akkor nagyon sértett. Ekkor döntöttem, és végleg elhagytam a C64-es szint, vásároltam egy Amigát és egy ideig a Crimson Jihad csapat tagja voltam. Eltelt jőpár év és a barátságok túléltek a Fellows feloszlását, így, ha idők engedi összejárunk a mai napig is. Risk, Warhead, Filter és T.P.E. a mai napig hivatásszerűen számítástechnikával foglalkoznak. Jason egy nagy vegyiárukkal foglalkozó cég anyagbeszerzője. Trenkből buszvezető lett. Én már a 16. évemet gyűröm a Fordnál alkatrész vonalon. Jelenleg az egyik márkakereskedés alkatrész kereskedelmi vezetője vagyok. Volt egy ret-roszámítógépes találkozó a Csokonai Művelődési Ház fennálásának évfordulója kapcsán, ahol összefutottam Pubi of Triumwyrat-tal, aki időközben felköltözött Pestre. Azóta sokat beszélgetünk a régi időkről, jőpár régi scenert sikeresen felkuttattunk én pedig újra Triumwyrat tag vagyok.... Mivel a régi lemezeink már nincsenek meg, így release listát nincs módomban összeállítani.

Kovács Zsolt (Stack J. of Triumwyrat)



(Darky, később Warhead), aki Risk haverja volt. Kiváló cracker, introcoder volt, akiben megvolt a kellő agilitás, hogy előre jusson. Felker Attila (Filter), aki Warhead iskolatársa volt, lett a csapat zenésze. Nagyon szép idők voltak, haverságok, barátságok alakultak ki, nem olyan személytelen volt a számítástechnika, mint manapság. Nem csak a klubban és levelezés útján szereztünk új ismerősöket, hanem a "beállítós" módszerrel is. Így történt, hogy egy magazinból megtudtuk Dr. Hector of Faces címét, aki a szomszéd kerületben lakott. Nosza, beállítottunk hozzá testületileg, aminek a szülei valószínűleg nagyon örültek... Jó haverok vagyunk a mai napig, sok tippet adtunk egymásnak a törésekhez, valamint originalokat is cserbereltünk. A "beállítós" módszernek esett áldozatul Solo of V.I.P., Anarchy of Gentlemen és Captain Tas of Stella is. Amikor először meglátogattuk Captain Tast, még nem sejtettük, hogy ez mennyire rá fogja nyomni bélyegét a Fellows további sorsára. De erről majd később. Egy másik story volt, hogy ültünk Clairvoyant of Faces szobájában Clairvoyant, Jason, Warhead, Filter és én. Egy kólás üvegből iszogattunk mindannyian, de mikor Warheadre került a sor, közölte, hogy nem kér, mert már föle van a kólának! Ez az aranyköpése -ha jól emlékszem- be is került a következő Magyar Méhészbe. Elmentünk a



Wax és Jean őrsgben

C.C.C.P. nevű partyra is (Chromance-Cerberos Copy Party), amit Jean és Mr. Wax szerveztek. A mai napig nem tudom, szinte gyerekefjével hogyan sikerült kibérelniük a Műszaki Egyetem egy részét. Az aulában voltak a fizetős "lamerek", mármint azok, akiket Wax annak tartott. A felső szinten voltak a meghívott, általában külföldi, "elíttek", Wax pedig a lépcső tetején ellenőrizte, hogy ne mehessen be senki, aki nem odavaló. Ez nekem személy szerint nem tetszett, annak ellenére, hogy én bejutottam az "elíttek" közé, mivel Megabyte of Lazer cimborám (később Crest) is a meghívottak között volt. Mai fejjel vizsgálva valószínűleg én is így tettem volna a helyükben. Szerintem nagyon jó party volt. Ezidőtájt Trenk eladta a C64-ét, vett egy Amiga 500-ast és kilépett a csapatból. Sokat jártunk át Captain Tas-hoz, aki a Stella nevű csapat leadere volt. Annyian contactolták, hogy már nem győzte őket, így Filter, Warhead és én megkaptuk a fölös címetek, ami nagyon normális húzás volt tőle. Tőlünk pedig rendes húzás volt, hogy Risk írt egy új introt a Fölényhez. A Stellának szüksége lett egy új crackerre, így Tas megegyezett Warheaddel, aki átlépett hozzájuk. A sors fintora, hogy nem töltött sok időt a Stellában, hamarosan a Faces, majd a Chromance tagja lett és még a mai napig is az. Akkoriban keztek el írni a Fellows discmagjának első számát, ami sajnos sosem jelent meg, pedig már a címe is megvolt: "Commchi" Elkezdtem gondolkodni azon, hogy merre tovább, mi lenne ha belépnék egy elitebb csapatba. Ez még egy ideig terv maradt, mivel úgy éreztem, ezzel cserbenhagynám a barátaimat. Persze tudtam, hogy ez előbb-utóbb be fog következni. Háromnegyed év múlva el is érkezett ez az idő. Filterrel kiléptünk a Fellows-ból, és beléptünk a Stellába. Ő mit zenész és swapper, én mint cracker és swap-

csak pont a szaki nem. Kell... Akkor szóljunk neki: felruházz vagy megruházzuk! (VARRAT ÖLTÖNY) Őt kilónk bánta az új rucit. Nézzük, hogy mutat rajtunk. (HORD ÖLTÖNY) Megjárja... Ideje tovább állnunk. (KI) Újra az utcán. Azt hiszem ez a porfészek, már nem tartogat számunkra több kihívást. (Mindent elemeltünk, amit csak lehetett...) Tudjuk, eljött "egy szép nap", hogy elhagyjuk a várost... Az utca délre tart, és vele együtt mi is. (DÉ) Itt a pályaudvar, egy indulásra kész csihuhával. Na, erre befizetünk. Talán száz dodó elég lesz a (kéj)utazásra. Kínáljuk fel a kallernak. (AD SZÁZLÁBU) Elfogadta. Reszkess Frisco, jövünk! Celebrant City, sivatagi megálló, San Francisco útvonalra utasoknak beszállás!!! (BE) "Ülünk a vonaton, ülünk a vonaton..." ...és egyszer csak, újabb balhéra keveredünk! Ez bizony egy vonatrablás. Pontosabban kirablás. (Mihez is kezdenének ennyi vassal a rablók?) Profi bandával van dolgunk. (Az egyik banditában, gyerekkori haverunkat, Tyükszem XII Gyomkeresőt, ismertebb nevén: Netzharisnyát véljük felfedezni. Na, majd Mi megstoppoljuk ökelmét!) Gyorsan kell cselekednünk...! (Ezt már ismerjük...) Optimisták próbálkozhatnak hessegetéssel. (MOND BANDITA HESS) Akik biztosra akarnak menni, azok hazavágják a spant... (LÓ PUSZIPAJTÁS) ...Így ért véget egy régi barátság... Gyilok után édes a pihi. Élvezzük a látványt! (NÉ) Kleptomán énünk azt súgja tegyük el a cuccot. Hallgassunk rá. (FF) Most már kezd unalmas lenni az utazás... Szálljunk ki! (KI) ...És "megérkeztünk úti célunk végállomására" ((c) Bada "Dada" Tibor)! Ha kigyönyörködtük magunkat a "csodás" épületeken, menjünk kelet felé! (KE) Az utca (ha lehet) még rondább környékkel folytatódik. (Mi ez?) Ezután csak jobb jöhet, azaz kelet. (KE) Itt vagyunk Robbers házánál. Sok jóra ugyan nem számíthatunk, (Nomen est omen.) de azért nézzünk be hozzá! (BE) Szép-szép a "Robi" háza, csak nagyon emlékeztet egy másik helyre... Ez ám a pofátlan házigazda! A "kiosztott" feladattal csak az a gond, hogy egy kanyi suskánk sincs. (Na, majd ezen is segítünk!) Mehetünk is megoldani a problémát! Hagyjuk el a viskót! (KI) Itt állunk a kapez előtt, innen csak nyugatra (vagy be) mehetünk, tehát vissza... Akkor gyérünk tovább! (NY) A "ronda" utcában vagyunk. Délre egy bizsus. Látogassuk meg. (DÉ) Az üzletben megtudjuk, hogy lehet ékszereket venni, eladni. A vásárlás nem igazán megy. (Miből?!?) Viszont van nekünk egy kristályos szendarabunk. Próba cseresznye, talán ráharap a kufár. (ELAD GYÉMÁNT) Ahogy az várható volt, nyélbe ütöttük az üzletet. Távozzunk is. (KI) Ismét a falnál. Menjünk a "városközpont" felé. (NY) Itt vagyunk a XIX. századi építészet "csúcsmekéinél". (Aki gyorsan szeretné befejezni a játékot, válassza az északkeleti irányt.) Mehetünk még tovább nyugat felé. (NY) De jól! Hirtelen a börzén találjuk magunkat... (?!?) Kezdjük a felderítést délnyugaton! (DNY) Egy hivatali helyiség előterébe jutottunk. Nézzük mit lehet elcsaklizni. (NÉ) (Ez már a (meg)szokás hatalma...) Tegyük el. (FF) Gyérünk az irodába, hátha elősegíthetjük az ügyünket. (KE) Máris "bent vagyunk". Egy "csapat" gondolatolvasó találunk a helyszínen. (Vagy a hírek gyorsabban terjednek, mint mi magunk?) Persze itt is kérnek tőlünk egy szívességet, de ehhez már kezdünk hozzászokni... No, akkor dologra! Hagyjuk itt Bob-ot. (KI) A "kis várószobában" vagyunk. Gyérünk ki innen. (ÉK) Újra a "zsibongóban". Vegyük az irányt északra. (ÉS) Egy újabb (út)vesztőhely. (Lehet, hogy Minósz király a hunyó?) No, akkor vessük magunkat az sűrűjébe! Elő a finesszel...! Az előző hasonló helyzetben, (erdő) délnyugatra indultunk. Nyilván túl egyszerű megoldás lenne most is azokat az irányokat használni. Ezért az abszolút ellentétes útvonalat követjük, azaz először északkelet. (ÉK) Ha nem lennénk ilyen rutinos versenyzők, most azt gondolnánk nem történt semmi. A taktikát követve: a korábbi kelet "itt" nyugat. (NY) Bár nem látszik,



eddig jó... A "fásban" délkelet volt a következő irány, akkor vegyük az ellentétjét: északnyugat. (ÉNY). Végre valami! Már csak fele annyi "izé" van itt. Felkészüljünk a túlélésre? Ez a kulcskérdés! Mégpedig a rezesebb fajtából. Lássuk mi a válasz! (HASZ RÉZKULCS) Megtettük, amit megkövetelt a (vad)nyugati eszme... Ha már nyugat, menjünk arra. (NY) Ismét egy tethelyre értünk. Figyeljünk körbe. (NÉ) Ezért jöttünk, vegyük magunkhoz. (FF) Lépjünk tovább, azaz keletre. (KE) Na, kezdődhet megint a bolyongás. Lehet tippelni, hogy az ide vezető irányok, megfordítva működnek-e?! Kezdjük logikusan, ez pedig délkeletet jelent. (DK) Jók vagyunk! Bár ez ebből az állapotból, nem tűnik ki, mintha nem történt volna semmi. Tovább kelet felé. (KE) A szokásos. Mielőtt megmakkanunk, gyorsan vegyük az irányt délnyugatra. (DNY) Már nagyon elégünk lehet. Most jönne a déli útvonal, de elárulhatom az nem nyerő... Helyette a délkeletit tudom javasolni. (DK) Végre kint. (Persze csak a labirintusból.) A csarnokban vagyunk. Vigyünk a holmit "csapatnak". Az irodája délnyugatra van... (DNY) Ez a váró. Az ajtó keletre, gyerünk be. (KE) Helyben vagyunk. Cuccoljunk le. (AD DOSS) Most biztos boldog! Hagyjuk itt, örüljön magában! (KI) Ismét az előszoba. Kijárat északkeletre. (ÉK) Itt vagyunk a közlekedőtérben. Nézzünk el nyugat felé. (NY) Huuu, ez itt a fináncoligarchia főhadiszállása! Költsünk egy kis lovét! (VESZ SIEM) Beütött a krach. Se kutyánk, se macskánk... (Bár jellemző a helyi "brókerekre", hogy még mindig próbálkoznak Siemens-papírokkal! (HE)) Sokat nem érünk rá ezen rágódni, még le kell szállítanunk ezeket a fecniket". Induljunk is kifelé, keletre. (KE) Az előtérben vagyunk, remélhetőleg utoljára. Tovább keletre. (KE) Rumba-rumba... A centrumba. Frisco központjába jutottunk. Menjünk keletre a "főúton". (KE) Az ocsmány utcában találjuk magunkat. Itt a randa fal is. Egy fantasztikus ötlettől vezérelve, álljunk neki kötögetni!!! (KÖT KÖT) Most már lehet mászni. Tegyük azt. (FELMÁSZ) Robbers udvarába csöppentünk. (Csak nehogy szétfolyjunk...!) Az lesz ám csak a meglepő antré, ha az ablakon keresztül érkezünk! Mozgás befelé! (BE) Azt hiszem Mi jobban meglepődünk mint Robbers... A házigazda kissé szenilis, de majd rápirítunk! Vágjuk hozzá a részvényeket! (AD RÉSZV) Na, ez már több a sok(k)nál! Ez volt az "uccsó" csepp a pohárban! Egy bitófát megér, hogy kilyuggathatjuk ezt a huszonnyolcast...! Elő a hatfogatú revickivel...(HASZ PISZTOLY)...!

A játék letölthető a Magyar Commodore 64 HQ gyűjteményéből:

<http://c64.hardwired.hu>

Nagy kár az aránylag sok (főleg logikai) hibaért. Például "Robbers" házánál is csak úgy lenne értelme a "hátsó" behatolásnak, ha az utcáról nem tudnánk bejutni (miután megszereztük a részvényeket). Ez csak egy a kisebb-nagyobb bakik közül és magyarázat lehet a hiányzó 10%-ra is. Bár, ha valaki megtalálja, nyugodtan "lamerezhet", ez nem mentegőzés...

Szabó Zoltán (Jason): leader, grafikus, swapper
 Kovács Zsolt (Zenix, később Stack J.): leader, cracker, grafikus, swapper
 Erdei Béla (Risk): coder, swapper
 Getse Ferenc (Trenk): swapper
 Vágvölgyi László (The Public Enemy, azaz T.P.E.): coder.



Fellows arcok ma:
Stack J, Trenk, Jason

Sikerült bekerülnünk a Csokonai Művelődési Ház pénteki "elit" klubjába, ahová nem volt egyszerű bejutni. Akik voltak tagok, azok ezt jól tudják. Ebben az időben sok többé-kevésbé frissen alakult csapat tagjai is lejártak oda. Jean of F.B.I. Crew (később Chromance), Martin és Zolee of Reds, Chris (később Painkiller) és Laysoft of Idiots, Rascal of Gentlemen, Glee of Soldiers, valamint több ismert arc az Amiga scene-ről. Innen indult útjára a Guru és az 576 Kbyte című magazin is. Az utóbbi első számába jómagam is írtam egy hosszabb lélegzetű végigjártást, mert fogadtam Painkiller-rel, hogy egy hét alatt végignyomom a játékot. A leírás volt a bizonyíték, és ő elbukta a fogadást... Elkezdődött gőzerővel a munka, a haverkodás, a swappelés, cheatelés a telefonfülkékben és a postán. Emlékszem, hogy bekentük Pelifix-szel a bélyegek felületét, visszakértük őket a contact-tól és leáztatva a bélyeget a ragasztóval együtt a postai bélyegző is lejött. Volt olyan bélyegem, ami így jópárszor megjárta Skandináviát. Viszont egyszer történt olyan malőr, hogy sok lett a ragasztó és az izzadós tenyerű postai alkalmazottnak hozzáragadt a bélyeg a kezéhez. Lehetett volna magyarázkodni, ha a srác nem pont Risk haverja lett volna, akitől kaptunk még pár tippet arra, hogyan spórolhatunk a postaköltségen... Az originalokat általában én kaptam külföldről, amiket "megtörtem", trainteztem, intrót tettem elé. Azért írom idézőjelben a törés kifejezést, mert mint tudjuk a

beérkező eredeti játékok egy része elő volt törve, hogy egyáltalán másolni tudják őket. Az introkat Risk írta közös ötletek alapján. A logokat, charseteket Jason és én rajzoltuk. A scrolltexteket általában én írtam, a zenék rippeltek voltak. Végül a kész anyagokat mindannyian terítettük, ki külföldre, ki belföldre. Elég sokat lógott együtt a csapat a scenen kívül is. Mi például T.P.E.-vel egy testvérpárnak udvaroltunk. Hagyomány volt a rendes éves "Döbrönteai Buli" is, amit mi sem hagyhattunk ki soha. T.P.E. és még két haverja kibérelt a Bakony közepén egy kulcsos házat három napra, ahol nagyobb társasággal ünnepelték születésnapjukat. A jó hangulat garantált volt! Risk itt esett át az ivászat tüzkeresztységén, ugyanis addig nem fogyasztott alkoholt. (Igazság szerint utána sem nagyon.) De itt elkaptuk és tölcserrel itattunk vele vörösbort. Volt pezsgőlocsolás, tortadobálás is. Katonaidőmet Veszprémben töltöttem. Szerencsémre ott is tudtam foglalkozni a töréssel, mivel a laktanyában is C64-en dolgoztam. Úgyhogy abban az időben is születtek értékelhető produkcióink. Később csatlakozott hozzánk grafikusként Molnár László (Rack), aki Jason contactja volt, és aki később jelentős sikereket ért el például az Amiga scenen a Majic 12 csapat tagjaként. Molnár József



Fellows csapattörténelem

Stack J / Triumwyrat emlékiratai



A csapat gyökerei 1978-ra nyúlnak vissza, amikor első osztályos lettem a csepeli Gombos téri általános iskolában. Minden nap Matchbox-fogót játszottunk az udvaron, ahol megismerkedtem egy Szabó Zoltán nevű sráccal, aki pár évfolyammal felettem járt. Nem gondoltam volna, hogy ebből életreszóló barátság lesz, ami sok mindent ki fog bírni... Mi ezután iskolán kívül is összejártunk, mivel egy környéken laktunk. Megismertük egymás családját és egyre többet lógtunk együtt. Ezután egy kis mosolyszünet következett. Közben megismerkedtem a számítástechnikával a csepeli Úttörőházban, ahol délutánonként egy Primo gépet nyújtunk, alaposan letesztelve a Demo Kazetta játékaikat. 1986-ban születémtől kaptam egy Sinclair ZX81 típusú számítógépet, kicsit később pedig egy 16K-s memóriabővítőt hozzá. Nem volt valami nagy szám a gép, de legalább saját volt. Ezen programozgattam BASIC-ben és játszottam. A véletlen folytán összefutottam Zolival és kiderült, hogy a testvére vásárolt egy Commodore VC-20-as gépet, ami már színes, hangos, rendes billentyűzettel rendelkező gép volt. Persze ettől fogva ki sem lehetett robbantani tőlük. Megismertem

egy Getse Ferenc nevű pesterzsébeti srácot, akivel Zoli játékprogramokat cserélgetett és -szintén Zoli révén- egy Vágvölgyi László nevű, csepeli, szintén VC-20-as arcot. Az évek teltek, a gépek követték egymást, míg Zoli, Feri és én a C64-nél kötöttünk ki. Kiderült, hogy Csepelen a Radnóti Művelődési házban van egy számítástechnikai klub, ahová le kezdtünk járni. Ott találkoztunk egy Erdei Béla nevű kisseráccal, aki szintén a környékünkön lakott és C64-en nyomult. Megtudtuk, hogy Rákospalotán üzemel a Csokonai Művelődési Ház szoftver börzéjére, ahová sokan járnak, így remek hely az új játékok beszerzésére. A szombat délelőtti programunk ezzel egy időre biztosított is volt. Járogattunk néha Kelenföldre, a Cirmos utcai klubba és elmaradhatatlan résztvevői voltunk a Bit-Let, Mikrovilág, és Computer Karácsonyoknak is. Először, mint vendégek, később mint lelkes önkéntes rendezők. Ahogy telt az idő, valahogy ránk jött, hogy alkotni kellene valami maradandót C64-re, amihez kellett egy csapat. Megalapítottuk tehát Zolival a Word Soft Inc. nevű csapatot. Szinte kizárólag Demomaker-es demokat gyártottunk, amibe még a sprite-feliratot sem tudtuk lecserélni, csak egy karakter szedtünk ki a World szóból. Ezért lett a csapat neve Word. Nevetséges, de ez az igazság! Ahogy előre haladtunk az Assembly nyelv megismerésében, elérkezettnek éreztük az időt, hogy valami komolyabbat csapatot alakítsunk. A csapat neve Fellows lett, amit szerény személyem álmódott meg és a régi haverokból állt. Az alapító tagok listája:

Végezetül az ígért megfejtés az "útvesztőkkel" kapcsolatban: A "séma" az erdőben és a tőzsdén is ugyanaz. (Az utóbbinál kisebb nehezítéssel.) Szóval, amikor egy ilyen helyszínrre érkezünk és próbálunk tovább haladni, úgy tűnik, mintha nem mozdulnánk. A "trükk" a következő: ha "rossz" irányt adunk meg, akkor a progi ugyanazt a helyszínt "hívja be" újra. Ha "jó" a megadott égtáj, akkor igaz, hogy egy új "játékmezőre" vergődünk, de azt Tihor "mester" teljesen ugyanolyanra alakította, mint az előzőt. Így aztán nem vesszük észre, hogy jó "úton" járunk... Plusz nehézség még, hogy "visszafelé" is "észrevétlenül" és tudtukon kívül mozgunk. (Lehet, hogy a "cél" előtt egy kicsivel, két "rossz lépéssel" a kiinduló ponton "találjuk" magunkat.) Az erdőben három, a tőzsdén négy egyforma helyszín "követi" egymást. (Meg még egy extra, de azzal csak akkor találkozhatunk, ha nagyon elkeveredünk. Ezért kicsit nehezebb a tőzsdéi keringő.) Megoldás: megkülönböztető jelzéssel kell ellátni ezeket a mezőket. (A gyakorlati megvalósítást megtaláljátok, az erre hivatott rovatban. (Ha nem most, majd egyszer...)) A jelölések segítségével, könnyen tudjuk követni, mikor léptünk "előre", "vissza" és mikor nem mozdultunk. Természetesen, ha megvan a "jó" irány, azt célszerű lejegyezni, ha netán "visszaesnének" ne kelljen újra próbálgatni... Azt hiszem ezt a "csontot" sikerült kellőképpen lerágni...! Vauuuúú!!!

Izzy/Singular Crew





Játéknak készüle

Beszélgetés Kemenczés Mester Zsolttal a Liberator című játékról.



Tiszta vadnyugat: kép az intróból.

Liberator. Sokan vannak, akik ha meghallják ezt a szót (velem együtt) a legendás(?) B-24-es nehézbombázó jut az eszükbe. (Ami felszabadítás helyett, inkább pusztítást és halált hozott hazánkra. De ez egy másik lapra tartozik...) Tehát a név alapján valami repülő játékra (akár szimulátor) gondolhatnánk. De nem... Ez bizony egy vadnyugati piff-puff, pontosabban annál sokkal több (lett volna). Talán a Cabal-hoz lehetne hasonlítani. (Első ránézésre.) Aztán említhetném akár az Operation Wolf-ot is, vagy megannyi egyéb gámát. A lényeg, hogy egy "céllovölde" stílusú játék. Ezalatt azt értem, hogy egy célkereszttel kell pásztáznunk a játékteret és tüzelni mindenre, ami arra érdemes. A grafika megfelelő, erre nem lehet panaszunk. (Talán csak a sprite-ok kidolgozása hagy kívánnivalót maga után.) Az aláfestő ZENE jól szól, a western hatást "A Jó, a Rossz és a Csúf" c. film zene témájának a beleszövése biztosítja. (Ennio Morricone örökzöldje.) Sajnos pont a lényeg hiányzik a játékból, de hát ez a preview-k sajátossága. Ettől az ami... A játékról a legautentikusabb készítő faggattam. Az alábbiakban olvashatjátok a beszélgetést Pubival.

Izzy: Mikor jött az ötlet egy játék készítésre?

Pubi: Mindig is vonzódtam a játékokhoz, a demozás közben is. Nekem az volt talán a csúcspont - a demo mellett - a saját játék készítés. Szerintem a '90-es évek elején, talán '91. Nem tudom pontosan.

I: Ehhez képest mikor jött ki a preview?

P: A preview '93-ban jött ki. Wax ellopta tőlem. Pontosabban azt ígerte értékesíti, de igazából Chromance first release lett belőle.

I: Akkor Wax titeket jól átdobott...

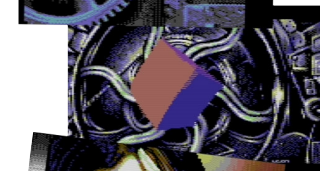
P: Így van.

I: Tehát 2 évig készült a játék?

P: Nem folyamatosan. Nem tudok erről pontos infot mondani. Szerintem másfél évet foglalkozhattam vele a szabadidőmben. 90%-ban, Lenyn és én csináltuk, amikor kedvünk volt, kitaláltuk mi, hogy legyen és kész.

I: Honnan jött a vadnyugati téma?

P: Nem emlékszem rá miért pont vadnyugati. Talán abból kifolyólag, hogy a grafikai-vetítőre



mondva, a következő 3 demo grafikai tartalma is az ő nevéhez fűződik. Mindenesetre elmondható, hogy a csapat egy emberként vett részt a munkában, és bezsebelt egy igen értékes díjat.

Az Error 23 egyike a Resource eleddigi legsikerültebb alkotásainak. A briliáns zenére nagyon jól kiidőztített demo partjaiban mindent lehet, csak csalódní nem, esetleg elveszni. A szintén nem százszázalékosnak titulált alkotásnak csak az intro és a endpartja hiányzik, ezek beillesztésére nem volt idő/ötlet a fejlesztéskor, talán majd a teljes változatban. Leon és AMN grafikái, és konvertjavításai nagyon jól összezsengenek a demo stílusával. Mind a kezdő bump part, mind a vektoreffektek, és persze a textúraforgatások az eddig látott legszebb megoldások 64-en. Igazi mestermű. A demo második helyezése csupán álca.

A Unicorn a megtestesítője annak a stílusú demonnak, amitől Puterman/Fairlight olyan messze áll, mint Makó Jeruzsálemtől. Még a Boggie Factor designját is messze túlhaladó demo csak világrekord partokat vonultat fel. A kód irgalmatlanul kemény. Az alkalmazott AFLI technikájú grafikák szemet kápráztatóak,

a zenét pedig Drax szolgáltatta, ami több mint garancia a sikerre. Az egyfrémek effektek, a csodaszép sakktabla disztortor, a fullscreen, sosemlátott starfield, de még a scroller partok is a professzionalizmusról tanúskodnak. Nem csoda hát, ha a Unicorn azóta a CSDB portál BEST OF kategóriájának lakója. Az egyetlen hibája, egy elszólás, az unikonrisnak, mint lónak nem szárvai, hanem csak egy szárva van. (Clarence, majd javítsd ki a szöveget, és had jöjjön még egy Very Hot Summer Edition.) J

Ennyit mára a demokról. Most pedig lemezt be, és tölts!

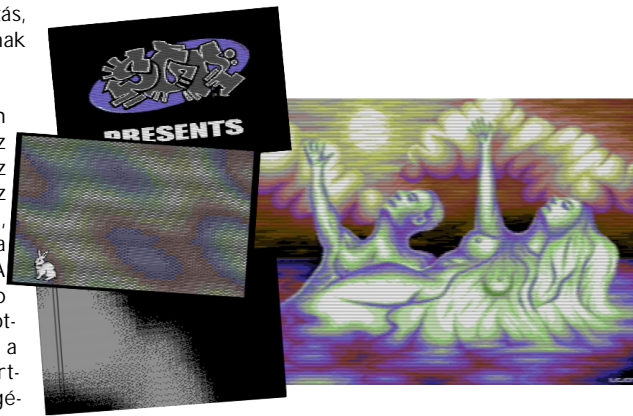
Cargo





zenei egyértelműen telitalálatok, és a demo hangulata is kellemes. Mindent összevetve a Boogie Factor kellemes alkotás, tekintve, Putterman/Fairlight-nak nincs hozzá köze. Szerencsére.

A Shudder 2 az első olyan demo, ahol a csapat kész zenéből tudott kiindulni, és az első partokat sikerült a ütemhez igazítani, sőt, egyes effektek, mint a nyitó logo megrázása tovább fokozták az élményt. A zenei rendezésben nagy szerep jutott Izzynek, aki sikerrel oldotta meg a demo felkészítését a kiadásra. Az eredetileg Best partjait felvonultató munka kiegészülhetett egy Scorpy által készített szürke blob-parttal, ami jól illeszkedett a demoba. A feliratok lecserélése időszerte szövegekre, Arok party reklámra, és a Non Plus Ultra beharangozóra is jó választás volt, a hírveréssel a kívánt hatást érte el a csapat.



A Non Plus Ultra tervezése valahol 2005 őszén indult meg, bár tény, hogy Soci és Scorpy partjainak jó része ekkor már rendelkezésre állt. Ebből kellett egy egységesnek ható alkotást összerakni. A Szilvesztert megelőző csapatmeeting nagyon kellemesen zajlott, és sok mindent sikerült kiötleni a

demohoz, így aztán tavasszal már nagy lendülettel dolgozhatott tovább a csapat. Végül balszerencsesorozatok mellett a demo party-kódolással ugyan, és bár nem száz százalékosan, de indítva lett a compon. A partok nagy része worldfirst, vagy worldrecord. Külön figyelmet érdemel az alagút, és a szalag-scroll, ami sokak tetszését elnyerte. Bár az eredeti vason időnként akadozik, érdemes nem emulátoron megnézni, még ha kicsit melegíteni is kell a gépet előtte. Leon szégyenszemre igen kevés munkát szállított a demoba, de az legalább minőségi munka volt. Mentségére legyen

könnyebb lett volna csinálni, a rajzokat... Ááá... Nem tudom. Passz....

I: Mindenképpen shoot' em up-ban gondolkodtatok?

P: Épp hogy nem, mert alapvetően a Liberator nem csak egy shoot' em up, hanem egy adventure és shoot' em up keverék. Tehát abban fel lehetett venni fegyvereket, tárgyakat, és puzzle-öket kellett volna megoldani...

I: Pont ezek maradtak ki a preview-ból...

P: Igen-igen. De ezekből volt játszható rész, csak nem kapott meg mindent a Mr. Wax! :)

I: Előtte-utána volt egyéb játék próbálkozásotok?

P: Azt kell mondjam, lehetséges hogy nem volt... Ja!!! De volt! Volt nekem egy szöveges kalandjátékom, a Novotrade-nek akartam eladni. Ez még a Triumwyrat tag korszakom előtt volt, talán '89-ben.

I: Mi lett a sorsa?

P: Szerintem megvan valahol. De magyar nyelvű, és ugye át kellett alakítani ami nekem nem tetszett volna és hagytam a fenébe...

I: Ezek szerint nem lett kiadva...

P: Nem lett kiadva, de a grafikai engine-jével indultam egy hülye pályázaton, valami biológiai szaron és avval ott második lettem.

I: Vissza a Liberatorhoz. Hogyan is történt a preview kiadása?

P: Nem adtuk ki! Ez benne a poén. Egyébként még az a vicc, hogy most találtam meg a régi C64-es lemezeim közt olyat ami be van csomagolva, Liberator a contact levél...stb. és a cég aminek ment volna ki... Az volt, hogy írtunk több kiadónak. Szétküldtük kb. 25 cégnek azt a pack-ot. Válaszoltak úgy heten-nyolcan -köztük az Activision, ha jól emlékszem-, amiből három írt vissza, hogy tetszene, de hát izé, meg inkább amígán, meg ez, meg az, meg amaz... Szóval érdeklődtek, de nem C64-re, hanem amigára és pc-re... Aztán elkezdtek csürnicsovarni a dolgokat, végülis egyikből sem lett semmi. Aztán már végső tanácsalanságban úgy voltam, úgyis tök. mindegy, hogy most ki lesz adva vagy nem, akkor megpróbálom a Wax-szal. A Wax meg nyilván beígérte azt, hogy majd ő eladja, de hát first release lett belőle. Legalábbis a mai napig nem tudok róla, hogy eladta volna... Mivelhogy nem is lett kész, nem is adhatta el.

I: Az ismert verzióhoz képest történt még fejlesztés, került bele még valami?

P: Igen-igen. Főleg az adventure részek. Például: bemész a házba, ott logikai részek mint a puzzle tologatás. Olyasmik mint ami a preview-hoz van mellékelve.

I: Kik voltak még a készítő csapatban?

P: Én csináltam a kódot teljes mértékben, meg a grafika nagy részét. A grafikát még Lenyn, a zenét meg az ADSR készítette, azaz Cane és Dos.

I: A játék forrásai, grafikai maradtak?



Az intró továbbra is: credits.



P: Elvileg meg. De kellene idő rá, hogy megnézzem.

I: Mikor láttad utoljára a játékot?

P: Emulátoron láttam, tavaly megnéztem. C64-esen tizenvalahány éve. Talán 12 éve!? Emulátoron tavalyelőtt láttam először, akkor még a CSDB-ről sem tudtam, semmiről. Az egyik haverom emu alatt nyomott C64 játékokat melőhelyen, láttam, hogy a Liberátorral játszik, és nem hittem a szememnek... Mondta, hogy letöltöget játékokat és ezt is megnézte.



Eksőn: pusztuljon a férgese!

I: Mit jelentett számodra a játék készítése?

P: Mindenképpen az alkotás örömét, és másfajta kihívást, mint a demo készítés. A demokban általában nincs interaktivitás, a játékban van. A demo a vizualitást adja vissza, egy effect szépségét. A játékban interaktív kölcsönhatásról van szó, játékelményt kell nyújtani, hogy a játékos bekapcsolódjon.

I: Mit éreztél amikor láttad, hogy a crackerek hozzányúltak a Liberátorhoz?

P: Semmit. Tudtam, hogy ez lesz a sorsa. Nem izgatott különösképpen. Végülis utána a C64'er megvette volna 1994-ben. Adtak rá árajánlatot is, de nem fejeztem be, mert nem érdekel. 1994-től a SEGA-nak rajzoltam és sokkal jobban izgatott az a téma, mint a C64.

I: Nem volt furcsa játék egy csapatától, amelyik tör is?

P: Nem. Miért? Nem amiatt csináltam -legfőképpen-, hogy meggazdagodjak belőle, hanem mert érdekelt mint kihívás. Meg az alkotóerőt kipróbáljam a játék készítésben.

I: Nem bosszantottak a játék hiányosságai?

P: Attól függ mire gondolsz egy félkész játéknál. Nyilván, ahol hiányos ott nincsen kész. Ez egy hülye kérdés! Jóhogy bosszant mert nincsen kész. Ez olyan dolog, egy félig kész háznál nem bosszantana, hogy nincsen teteje?

I: Eszedbe jutott valaha a folytatás, befejezés?

P: Tavalyelőtt megkeresett valami lengyel csóka, ha utánajárok a forráskódnak, ők szívesen beféjezik, de azóta se lett semmi belőle, mert egyrészt nem néztem utána -lusta voltam-, kettő meg, én magam nem éreztem semmiféleképpen affinitást, hogy én ezt beféjezzem. De most, hogy megvannak a lemezeim és nálam vannak, szívesen odaadom bárkinek, hogy finiselje...

I: Köszönöm az együttműködést.

Izzy



Liberator compókép - Pubialkotása.

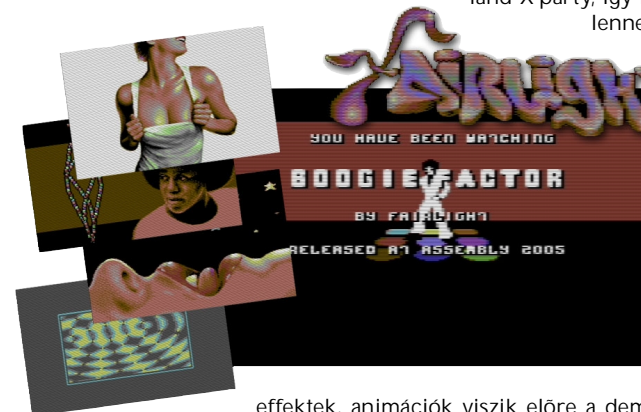
::: DeMoZóNa :::

A mostani demostrában kicsit elszakadok a teljességtől, és figyelembe véve a hosszúra nyúlt szerkesztési időt, és az ez idő alatt született demotermést, csupán néhány aktuáldemot ragadnék ki a sorból részletesebb analízisre.

A 2005-ik évi demotermés elég felemásra sikeredett. Fairlight és a Triad kompozíciókon kívül nem született értékelhető munka. Mondjuk az év nem volt unalmas, mert az X'04 anyagai 2005-ben indultak hódító újtukra (lévén, hogy a 2004-es találkozó karácsonykor volt). Nem csoda hát, ha a frissen indult Scene.org Award Oldschool díjat idén a Fairlight söpörhette be a Boogie Factor-ral, ami bár egy szép design demo, messze nem mutatott kiemelkedőt.

A 2006-os startnál a Singular Crew odatette magát, és a tavaszi Forever találkozón kihozta a Shudder 2-t, ami sok pozitív kritikát kapott. Az idő vasfoga kicsit elrágta már a partokat, de a vérfrissítés jót tett a demonak, és egy elég koherens alkotás született végül. A Breakpoint találkozó aztán nagyot ütött, és igazi magyar overdoze alakult ki. A Resource, a Chorus Labs és a Singular Crew is rajthoz állt. A közönségdíjat a Singular Crew zsebelte be Non Plus Ultra-val, de a másik két alkotásról az Error 23-ról, és a Unicorn-ról is csak szuperlatívuszokban lehet beszélni.

A cikk írásakor még négy biztos találkozó jövőbeli anyagai vannak függőben, a nagy, finnországi Assembly party, a svéd Big Floppy People, a magyarországi Árok party, és a holland X-party, így idén minden tekintetben felülmúlható lenne a 2005-ös esztendő. Most azonban nézzük a fenti öt alkotást.



A Boogie Factor-ral kezdem a sort. Sajnos nehéz úgy objektívnek maradni, ha a Fairlight egyik vezető (?) kódere a csapatunk legnagyobb, és legigaztalanabb kritikusa. Azért igyekszem ezen cikk keretein belül nem csak a demo negatívumaira szorítkozni. Amit nem lehet elkendőzni, hogy a code az bizony harmatgyenge, összesen 1 komolyabb part szorult bele. Jobbára csak csinosabb sprite

effektek, animációk viszik előre a demot, ami igencsak hajaz a PC-n sikeres boogie hullámra, amit a Farbrausch nyitott meg, majd a Conspiracy folytatott sikerrel. Reed



ismertetővel, gyakorlatilag azonban jó, ha ezekből 100-150 ér valamit. Arról nem is beszélve, hogy két nyelven sokkal macerásabb fenntartani egy oldalt. Szóval azt hiszem, ez is a 'talán egyszer, de valószínűleg soha' kategóriába kerül.

A C64 H.Q. számokban

Levezetéképpen néhány érdekesség az oldallal kapcsolatban.

Pontos adataim nincsenek a látogatókról, ugyanis volt némi kavarás a számlálással, de a 200.000-et már átléptük :) Havonta úgy 3000 ember teszi tiszteletét az oldalon, ami nem sok, de tekintve, hogy csak magyarul érhető el, alig van frissítve és letöltéseken kívül mást nem kínál (híreket, ismertetőket például), szerintem így is szép teljesítmény.

Az oldal több, mint 30.000 file-ből áll és jelen formájában 1.4 gigát foglal el. Pár hónappal az indulás után durván 5200 játék volt fent, 2004. nyarán pedig felkerült a 10.000. cím is. Emellett 1600 kézikönyv, közel 600 térkép, majdnem 500 végigjátszás és több száz csalás várja a Kedves Látogatókat.

Én pedig továbbra is szeretettel várom a pár mondatos (vagy hosszabb) játékmertetőket, illetve bármilyen észrevételt, kritikát, kérdést, javaslatot, egyebet, no meg persze a további látogatókat :)

(Köszönet Cargo-nak a lehetőséget, hogy pár mondatban (oldalban) bemutathattam kicsiny weboldalamat!)

Dohi

Cinkelt lapok

2 NAP 4 ÓRA
örökidő: POKE 6721,166
apró javítás: POKE 14757,93
SYS 2560

BOMB MANIA
örökidő: POKE 5048,189
SYS 11994

BUNDESLIGA MANAGER 2.0
"pörgösebb" meccsek: POKE 15000,x
(x=96 alap tempó, x=1 leggyorsabb)
SYS 4096

COBRA (Yeah!)
örökélet: POKE 13506,173
végtelen "Big Mac": POKE 13312,173: POKE 13315,173: POKE 13337,173: POKE 13399,173: POKE 13402,173
"páncéling" be: POKE 10353,96
még a babakocsi is lepattan rólunk:
POKE 10411,96: POKE 13284,96: POKE 13332,96

COBRA FORCE (Csurél!)
örökélet: POKE 42439,0: POKE 42448,0:
POKE 42457,0: POKE 42466,0
örökNRG: POKE 40421,0
sprite-háttér akhtun'cvanciger:
POKE 40632,44: POKE 37408,169: POKE 37409,0: POKE 37410,234
végtelen rakéta:
POKE 43096,173: POKE 43283,173
végtelen "bügöcsiga":
POKE 43131,173: POKE 43318,173
végtelen"traktorkerék":
POKE 43166,173: POKE 43353,173
végtelen "sírkő":

POKE 43030,173
reSTART:
POKE 56576,2: SYS 32775

DETONATORS
örökidő: POKE 13278,173
örökélet (Player 1): POKE 8071,173
örökélet (Player 2): POKE 8411,173
SYS 2307

HI SKA DO
örökidő: POKE 8259,173
SYS 33792

IKKIUCHI
örökidő: POKE 12223,173
SYS 3806

WESTERN ADVENTURE
Cartridge POKEok:
"mankó" az erdőhöz:
POKE 21624,49: POKE 21651,50: POKE 21678,51

"mankó" a tőzsde szövevényes folyosóihoz:
POKE 24993,50: POKE 25030,51: POKE 25067,52: POKE 25135,49: POKE 25248,48

Ha nincs kártya, töltés után (RUN előtt):
"mankó" az erdőhöz:
POKE 19516,49: POKE 19543,50: POKE 19570,51

"mankó" a tőzsde szövevényes folyosóihoz:
POKE 22893,50: POKE 22930,51: POKE 22967,52: POKE 23035,49: POKE 23148,48

Izzy



Logic
Számítástechnika és Médiaműhely + WEBARUHÁZ

LG SAMSUNG ÚJ SZÁMÍTÓGÉPEK, KELLÉKEK, ALKATRÉSZEK ÉS INTERNET...Online

Minőségi termékek - kedvezményes árakon • díjmentes házhozszállítás és üzembehelyezés • akár azonnali szerviz

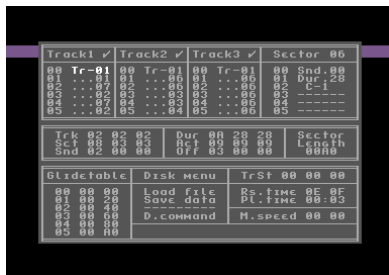
Telefon: 06-96/52-31-35, 06-70/29-49-555
Telefax: 06-96/429-512
eMail: info@logic.co.hu Web: www.logic.co.hu



SIDwinder v1.23 kézikönyv

01 A szerkesztő ill. a lejátszó képességei címszavakban

- max. 32 zene egy fájlban
- max. 96 szektor
(max. 256 utasítás szektoronként)
- max. 64 különböző hangszer
- max. 16-szoros sebesség támogatása.
- hangerő-regiszter (\$1673) és -vezérlőregiszter (\$165D) külső hangerő-vezérléshez.



02 Billentyűk

02.01 Általános

F1	Lejátssza/újraindítja az aktuális zenét a szerkesztőben
F3	Lejátsszás megállítás
F5	Lejátsszás folytatása
F7	Gyors előretekérés
F2	Egy szektor lejátszása
F4	SFX (szinti) mód
F6	Következő alzene kiválasztása (\$01...\$1F)
F8	Előző alzene kiválasztása (\$01...\$1F)
<	Kapcsolás a track+szektor és a hangszer-képernyő között
, ./	SID csatornák ki- és bekapcsolása (1/2/3, sorrendben).

A Plus/4-verzióban a billentyűk a fentiek pozíció-szerű megfelelői.

F1	Lejátssza/újraindítja az aktuális zenét
F2	Lejátsszás megállítás
F3	Lejátsszás folytatása
HELP	Gyors előretekérés
F4	Egy szektor lejátszása
F5	SFX (szinti) mód
F6	Következő alzene kiválasztása (\$01...\$1F)
F7	Előző alzene kiválasztása (\$01...\$1F)
ESC	Kapcsolás a track+szektor és hangszer-képernyő között
, ./	SID csatornák ki- és bekapcsolása (1/2/3, sorrendben).

hogy miért kell csupán névbeli egyezés miatt leszedetni valamit. A legjobb(?) pedig, hogy a játékhöz a játékosok által kézzel rajzolt, majd újságban megjelent és onnan be-scannelt térképek is 'jogsértő tartalomnak' minősültek.

Természetesen próbáltam hatni az IDSA-s fickóra, de hajthatatlan volt, mintha csak egy bottal leveleztem volna... Aztán felkerestem pár céget, hogy engedélyt, de legalább némi infót kicsikarjak belőlük a történetekről. Egyedül a Blizzard válaszolt (Diablo-ügyben írtam nekik, ami egy vicc: nézzétek csak meg a H.Q.-n, mit takar a C64-es Diablo :)), de ők is csak annyit, hogy továbbítják a leveletem a kalózkodással foglalkozó osztályra, aztán persze csend...

Stöki barátom nem sokkal az eset után írt egy cikket a témáról a Gamer nevű, azóta megszűnt PC-s magazinba, valamint meginterjúvolt egy ügyvédet, de sajnos nem sok haszna volt. A 'jogsértő tartalom' azóta sem tölthető le az oldalról, jobb a békesség alapon.

Jelen

Ahogy telt-múlt az idő, úgy kezdtek gyűlni az egyéb teendőim, kezdett lankadni az érdeklődésem a téma és az oldal iránt, és ezek miatt kezdtek ritkulni a frissítések. Eleinte pár havonta sikerült összedobnom egyet, most pedig ott tartunk, hogy durván évente, nyár környékén felpakolom, ami az előző update óta összegyűjtött.

Kivéve idén nyáron. Májusban ugyanis, durván 6 és fél év után, a tárhelyet szolgáltató cég minden figyelmeztetés nélkül törölte az oldalt. Roppant hálás vagyok nekik az eddigiekért, de akkor sem volt szép húzás... Szerencsére azonban gyorsan si-

került új helyet találnom, és kb. 2 hét kihagyás után újjászületett a H.Q. a <http://c64.hardwired.hu> oldalon (ezúton is örök hála Flatline-nak a tárhelyért!). Izzalmakból elég is volt ennyi egy darabig, nemege egyéb teendőim is akadnak bőven, így az idei nyári frissítés a költözésben ki is merült. Talán jövőre...

Jövő

És ha már szóba került a jövő, lássuk, miket tervezek a következő 150 évre! (Azt hiszem, tanácsos lenne inkább álmoknak nevezni őket, ugyanis a megvalósulásukra nem sok esélyt látok...)

Az oldal külsejével személy szerint nincs különösebb bajom (mindig is a tartalom helyeztem előtérbe a külsővel szemben), de alkalmasint lehet, hogy illene egy ráncfelvarrást eszközölni rajta. Ami viszont fontosabb és hasznosabb lenne (persze azon túl, hogy felpakolom az utóbbi hónapokban összegyűjtött stuffokat és a gamebase-ben lévő újdonságokat), az a keresés megkönnyítése, valamint az oldal PHP/SQL alapokra való helyezése, de ez na-gyon nagy meló lenne - úgy meg pláne, hogy nem is értek a dologhoz...

A másik sarkallatos pont: a külföldi látogatók közül meglepően sokan és sokat rágják a fületem a H.Q. angol verziójával kapcsolatban. 2001. elején elkezdtem fordítgatni, de pár hónappal később ez is abbamaradt. Mivel nem sok szöveg van az oldalon, nem lenne nagy kaland angolul is elérhetővé tenni, de egyrészt így is egész jól el lehet navigálni az oldalon (ezt bizonyítja az oldal külföldi népszerűsége), másrészt meg pont azért nem lenne sok értelme fordítgatni, mert alig van mit. Több, mint 10.000 játék van az oldalon, elvileg mind



Mayhem in Monsterland a gyűjteményben

jónéhány ráncfelvarráson. Mivel magam csináltam a menüképeket és egyebeket, egyik pocsekább volt, mint a másik, így végül maradtam a szöveges menünél, ami mellesleg minimális helyet foglal el az oldal tetején.

Mivel elsősorban magamnak csináltam az oldalt, és mivel engem elsősorban (na jó, kizárólag) a játékok érdekelnek, a utility részleg igen szegényes. C64-es felhasználói prog-ramok, demók, lemezújságok és egyebek egyáltalán nincsenek, és PC-s utilokból is csak azok, amiket én is használok. Ezt a "konceptiót" elég sűrűn el kell magyaráznom azoknak, akik hiányolnak ezt-azt a H.Q.-ról :)

Akik nem a kezdetektől látogatják az oldalt és/vagy lusták elolvasni a régebbi híreket, talán nem tudják, hogy egy ideig, pusztán kényelmi szempontból tervbe volt véve az oldal CD-n történő terjesztése is. Semmi warez vagy gyors meggazdagodási szándék

nem állt a dolog mögött, egyszerűen akkoriban még nem volt mindennapos a szélessávú Internet (sok kis file-t meg gyors nettel is vacak letölteni). Később persze elvettem az ötletet. Aztán jött a gamebase64, én pedig nem egyszer elgondolkoztam azon, hogy hagyom a fenébe a H.Q.-t, de szerencsére a látogatók meggyőztek az oldal létjogosultságáról.

A múlt egy sötét darabja...

2002. szeptember 11., szerda. Gyanútlanul elindítom a böngészőt és megnézem, kaptam-e levelet. Kaptam. A feladó nem más, mint az Interactive Digital Software Association (röviden IDSA, azóta már ECA), vagyis egyfajta 'szoftverrendőrség'. A levélben megkérnek szépen, hogy azonnal távolítsam el az oldalamról a 'jogsértő tartalmat', különben irtgumburgum. Néhány levélváltás és némi gyözködés után okos enged alapon beadom a derekam és leszedem mind a 70 file-t. Egyebek mellett a következő dolgoktól kellett megszabadulnom: egy Doom! című lövöldözős játék, egy Soldier of Fortune című platform játék, egy Mafia című manager program, egy Diablo című logikai játék, egy Quake Minus One című úrhajós stuff, és még sorolhatnám.

Egy részük valóban az, aminek látszik (az itt felsoroltak persze nem), tehát a Dig-Dug, a Test Drive és társai valóban azokat a játékokat takarják, amikből ilyen-olyan módon (leginkább konzolos és mobiltelefonos átiratok képében) pénze van a fejlesztőknek, de akkor is rohejesnek tartom az eljárását. Az meg végképp érthetetlen,

02.02 A szerkesztőben használható billentyűk

- SHIFT+1,2,3 track-szerkesztők
- SHIFT+4 szektor-szerkesztő
- SHIFT+5 glide/slide tábla-szerkesztő
- SHIFT+6 lemezmenü (tartalomjegyzék \$-ral tölthető a Disk command menüpont alatt)
- SHIFT+7 zene-opciók.

A hangszer-szerkesztőben:

- SHIFT+1 hangszer alap-paramétereinek szerkesztése
- SHIFT+2 wave/arpeggio tábla
- SHIFT+3 filter tábla
- SHIFT+4 kitöltési tényező tábla
- SHIFT+5 glide/slide tábla
- SHIFT+6 slide/vibrato tábla
- SHIFT+7 track kezdő pozíciók.

02.03 A track-szerkesztőben használható utasítások és gyorsbillentyűik

- + Tr+XX
- Tr-XX
- SHIFT S ...XX (szektor szám)
- SHIFT V VolXX
- SHIFT D DecXX
- SHIFT I IncXX
- SHIFT H HltVS
- SHIFT J JmpXX
- (Font) Az aktuális zene kezdő-mutatóját a kurzor pozíciójára állítja be.
- DEL Parancs törlése az aktuális pozícióról
- INS Parancs beszúrása az aktuális pozíciótól
- SHIFT RET. Belépés a szektor-szerkesztőbe (aktuális -kurzor szerinti- szektorba)
- Az INS és a DEL az összes érintett JmpXX-parancsot ill. kezdő-mutatót is frissíti.

02.04 Szektor-szerkesztő

- SHIFT S Snd.XX
- SHIFT D Dur.XX
- SHIFT V Gld.XX
- SHIFT H +++
- SHIFT F Finish
- SHIFT + or ; Következő szektor szerkesztése (\$00...\$5F)
- SHIFT - or ; Előző szektor szerkesztése (\$00...\$5F)
- RETURN A teljes aktuális szektor bufferbe másolása (vágólap)
- up arrow Buffer beillesztése az aktuális szektorba



DEL Parancs törlése az aktuális pozícióról
INS Szünet (---) beszúrása az adott pozícióba.

02.05 Hangszer-szerkesztő

+/- Következő/előző hangszer (\$00...\$3F)
SHIFT +/- Hangmagasság emelése/csökkentése a teszthangnál
SPACE Aktuális hangszer tesztelése
RETURN Aktuális hangszer bufferbe emelése
Felfelé nyíl Buffer adatok beszúrása az aktuális hangszerbe
SHIFT RET. Belépés az effekt táblába (a megfelelő kurzor pozíciótól)
INS Parancs beszúrása az aktuális pozícióra
DEL Parancs törlése az aktuális pozícióról

Az Ins és a Del billentyűk minden oszlopban működnek; mindkettő frissíti a pozíciókat és a JMP utasításokat

03 Parancsok

03.01 Track parancsok

...XX Megadott számú szektor lejátszása \$00...\$5F
Tr+XX Félhangot emel \$00...\$3F
Tr-XX Félhangot csökkent \$00...\$3F
VolXX Globális hangerő kiválasztása \$00...\$0F
DecXX Hangerő csökkentése adott sebességgel \$01...\$07
IncXX Hangerő növelése adott sebességgel \$01...\$07
HitVS Megállítja a hangerő változást, aktuális hangerő marad érvényben
JmpXX Adott pozícióra ugrás a track táblán \$XX

Minden parancs egy byte hosszú, kivéve a Jmpxx, ami kettő.

A parancsok sorrendje kötött. Egy szektor lejátszásának parancsát a többi parancs (ha van) a következő sorrendben kell hogy megelőzze:

JmpXX,
IncXX, DecXX, HitVS vagy VolXX közül egy
Tr-XX vagy Tr+XX közül egy

03.02 Szektor parancsok

Snd.XX Hangszer kiválasztása \$00...\$3F
Dur.XX Sebesség beállítás \$01...\$40
C-1 - A#8 Hang lejátszása (a kiválasztott hangszert a kiválasztott sebességgel)

Commodore 64 HQ

6 és fél év története...

Múlt

Az egész a Terror News című lemezújsággal kezdődött. Illetve természetesen azzal, hogy megkaptam életem első C64-ét, de ez a cikk nem a gyermekkori emlékek felidezéséről szól, úgyhogy maradjunk a Terror News-nál. Egy szép napon megérkezett az aktuális szám (ne kérdezzétek, melyik), amiben volt egy rövid cikk Taylor/CG tollából a C64-ről. Megemlítette benne az emulátorokat, valamint az azóta legendássá vált Arnold FTP szervert. Azonnal izdítottam is a villámgyors modememet és a böngészőt, és hosszú hetek alatt sikerült levadásznom mindent az Arnoldról.

Eleinte persze csak azok a cuccok érdekeltek, amikkel gyerekkoromban is játszottam, de gyorsan rájöttem, hogy ez nekem nem elég: a lehető legtöbb C64-es játékot össze kell szednem, különben semmit nem ér az életem! Természetesen csináltam listát is a dolgaimról, amit kezdetleges weboldalamra is feltettem. Akkoriban, középsulliba járva, rengeteg időm volt (főleg nyáron) a gyűjteménnyel foglalkozni, de aztán '99 nyarán (asszem) besokalltam és parkolópályára tettem mindent, ami C64.

Az Úr 2000. évének elején azonban újra fellobbant bennem a tűz. Elővettem a listát, a sok-sok tesztetletlen-rendezetlen játékot, és nekiálltam ismét...

Január végén elhatároztam, hogy márpedig összehozok egy normális C64-es weboldalt, amiből egy hónappal később megszületett a

Magyar Commodore 64 H.Q. A 'normális C64-es weboldal' azonban kicsit sántít, ugyanis soha nem nyilvános oldalnak terveztem, sokkal inkább saját használatra készült, hogy áttekinthetőbb legyen a gyűjteményem (az áttekinthetőség persze relatív).

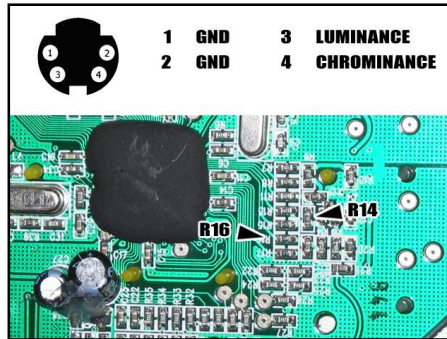
A C64 H.Q. indulásakor, és még néhány évem keresztül jóval több időm (és ösztön szölvá kedvem) volt foglalkozni a gyűjteménnyel, ennek köszönhetően a Kedves Látogatók néhány naponra hozzájuthattak némi újdonsághoz, akár hírek, akár új játékok vagy bármilyen más formájában. Fantasztikus élmény volt, meg kell hagyni, de mint minden jónak, egyszer csak ennek is vége szakadt.

Eleinte csak egy szöveges lista volt a 'Játékok' menüpont alatt, játéknév-crackerkiadó-megjelenés-kategória elrendezésben, és egy klikkel lehetett is vinni a stuffokat, a doksik és egyebek pedig külön oldalakon kaptak helyet, valamint voltak pontszámok, ismertetők és egyebek, amik rövid időn belül Vili Tökmák (<http://c64.rulez.org/tokmak>) oldalára költöztek (aztán a pontszámok onnan is eltűntek). Miután végeztem a játékok tesztelésével és feltöltésével, elhatároztam, hogy kicsit gatyába rázom a letöltéseket: elkezdtem átalakítani a szöveges játéklistát a ma is látható formába, képekkel, rövid ismertetővel (ezek többnyire olyanok, amilyenek sajnos - kivéve amiket nem én írtam :)), és egyúttal a kiegészítőket (doksik, térképek, etc.) is a játékok mellé pakoltam. Az oldal ezen része azóta sem változott, a többi azonban átesett



S-Video hack

Az S-video jel előállításához szükség van egy föld pontra, az R16-os ellenállás ASIC chip felőli oldaláról leszedett CHROMA jelre és az R14-es ellenállás bármely oldaláról elérhető LUMA jelre. Amennyiben nem Commodore S-video monitorral, hanem S-video bemenetes TV-vel szeretnénk használni, a CHROMA vonalra kössünk egy 470 ohmos ellenállást is, hogy a színek megfelelőek legyenek.



Paletta csere: Crossbow/Crest készített

két színvariációs fixet, amelyek futtatása után a rossz palettából (tehát hardveresen nem javított videojel esetén!) a lehető legjobb színeket válogatja össze a C64 által használt 16 darabnak.

<http://www.artbyus.com/dtv/dark-colorfix.zip>

<http://www.artbyus.com/dtv/bright-colorfix.zip>

ROM módosítása: Daniel Kahlin nevéhez fűződik többek között az a utility is, amivel a PTV flash memóriáját tudjuk módosítani. Természetesen csak saját felelőségre, ugyanis könnyedén előidézhetünk olyan állapotot, hogy a gép többet nem bootol be.

DTVTrans: Ez egy adatátviteli program és kábel, melyet akkor használhatunk, ha a joyportot kiveztettük. (a joy portot és a PC printerportot köti össze)

DTVMON: Ez egy egyszerű monitor program, a C64-ről ismerős lehetőségekkel.

<http://www.kahlin.net/daniel/dtv/>

Numero Uno: Bár az első verziós DTV-kre már több demo is készült, az európai PTV eddig egyetlen munkát, a Crest Numero Uno-ját tudja csak felmutatni. Ebben a produkcióban egy 320 x 375 pixel nagy, 256 színű scrollozó képet láthatunk.

<http://noname.c64.org/csdb/release/?id=23394>

256Draw: Az első 256 színű rajzprogram. Igaz, hogy BASIC-ben íródott, de viszonylag gyors, mivel a DTV DMA funkcióit használja.

<http://galaxy22.dyndns.org/misc/hummerdtv/software.html>

Assembler: Alig telt el pár hónap a PTV első hackjeinek megjelenése után, amikor is több assembler fordító is megjelent DTV/PTV támogatással. Így létezik a híres Turbo Assembler natív verziója, de pl. a 64TASS cross-fordító is támogatja már a PTV opkódjait.

<http://www.style64.org/>

<http://singularcrew.hu/64tass/>

Gld.XX	glide (\$01...\$0F) vagy slide (\$11...\$1F)
-----	Egy ütem szünet, + elindítja a hang lecsengetését.
+++	Kitartja az aktuális hangot (egy ütemre felfüggeszti a lecsengést elindító időzítőt)
Finish	Szektor vége

Mint a track-parancsoknak, a szektor-parancsoknak is előre meghatározott sorrendben kell következniük.

Snd.XX,
Dur.XX,
Gld.XX, ---, +++ vagy egy hang megszólaltatása közül egy
Finish

03.03 Hangszer-szerkesztő (alap-paraméterek)

A 7 szám sorrendben az alábbiakat jelenti:

- Felfutás, Lecsengés (SID AD)
- Kitartás, Elengedés (SID SR)
- Gateoff számláló
- Hullám/arpeggio program kezdetének mutatója
- Filter-program kezdetének mutatója
- Kitöltési tényező (pulzus)-program kezdetének mutatója
- Slide/vibrato-program kezdetének mutatója

A felfutás és a lecsengés a SID megfelelő paraméterei (burkológörbe). A gateoff-számláló minden frémben csökken, és elindítja a hangszer lecsengetését, amikor elérte a nullát. A többi paraméter egy-egy mutató az effektprogramok kezdőpozícióira a megfelelő táblákban.

A filter-, kitöltési tényező- ill. slide-program mutató 0-értéke azt jelenti, hogy az effekt kikapcsolva marad. Ha az érték \$FF, az azt jelenti, hogy egy új hang elindításánál az effekt inicializálása kimarad (azaz a korábbi hang effekt-programja fut tovább).

03.04 Hullám/Arpeggio tábla számértékei és hatásuk

WF	\$00...\$8F aktuális hullámforma = WF, arpeggio offset = AR
	\$90...\$FE az aktuális hullámforma használata WF-\$8F frame-ig AR offsettel
	\$FF ugrás az AR-ben megadott pozícióra (jump)
AR	arpeggio offset ill. ugrási pozíció

Hullámformák:
\$09 - Üres
\$11 - Háromszög



- \$13 - Furcsa Háromszög 1
- \$15 - Furcsa Háromszög 2
- \$16 - Furcsa Háromszög 3
- \$21 - Fűrészfog
- \$23 - Furcsa Fűrészfog 1
- \$25 - Furcsa Fűrészfog 2
- \$27 - Furcsa Fűrészfog 3
- \$41 - Négyszög
- \$43 - Furcsa Négyszög 1
- \$45 - Furcsa Négyszög 2
- \$47 - Furcsa Négyszög 3
- \$51 - Tű
- \$53 - Furcsa Tű 1
- \$55 - Furcsa Tű 2
- \$57 - Furcsa Tű 3
- \$81 - Fehérszaj (Doboknál ideális)



Értelemszerűen létezik még pár kevert hullámforma, de alkalmazásuk nem gyakori.

03.05 Filter table

RP	\$00...\$FD	Frekvencia- és rezonancia-érték növelése/csökkentése (előjeles) FH/RL-lel RP frame-ig
	\$FE	filtertípus beállítása az FH oszlopban megadott értékre
	\$FF	ugrás az FH oszlopban megadott pozícióra
FH		cutoff frekvencia magas bytejának növekménye vagy filtertípus (bit 6-4) vagy ugrási pozíció
RL		rezonancia növekménye (bit 7-4) ill. frekvencia alacsony byte növekménye (bit 2-0)

Szűrők kiválasztása:

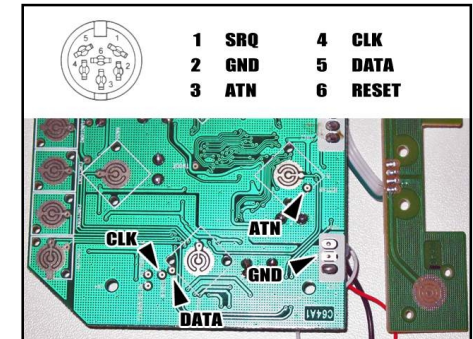
bitek	6.	5.	4.		
	0	0	0	\$00	A szűrő-áramkör zárt.
	0	0	1	\$08	Aluláteresztő szűrő
	0	1	0	\$10	Sávszűrő
	0	1	1	\$18	Aluláteresztő és sávszűrő
	1	0	0	\$20	Feluláteresztő szűrő
	1	0	1	\$28	Alul és feluláteresztő (sávszűrő)
	1	1	0	\$30	Feluláteresztő és sávszűrő
	1	1	1	\$38	Mindent áteresztő szűrő

Amikor a lejátszó egy szűrő-programot használó hangot indít, kezdetben minden filter-

kezőket raktak bele a készítő. Így ugyan olcsóbb a játék, de az élete jóval rövidebb lesz, mint a híres előde. A problémákat megelőzendő, kivezethetjük a megfelelő jeleket egy bármilyen elektronikai boltban kapható 9 tűs, apa DIN csatlakozóaljzatra és máris ráköthetjük a C64-ünkhöz is használt botkormányunkat. Bár a gép nem igazán tartalmaz alából két joystick-et igénylő játékokat (ami eredetileg tudna ilyesmit, pl. Pitstop 2, abból kiirtották ezt a lehetőséget), de meghajtóról betöltött játékhoz szükség lehet a gép másik (port 2) joyportjára is. Természetesen erre is van lehetőség. A DTV alából egy 2-es joyportra dugott joyt képvisel, tehát az irányító gombok alól ennek a jeleit tudjuk kivinni. Az 1. joyport jelei az extra gomboknak felelnek meg: A fire, B fel, C le, D balra, jobb oldali tüzgomb jobbra. A C64 joycsatlakozója szabvány DIN, ennek kiosztását bármelyik felhasználói kézikönyvben megtalálhatjuk.

Serial port

Hogy teljes számítógépként üzemelhesen PTV-nk, képesnek kell lennie valamilyen háttértárral kommunikálni. Mi sem jobb erre, mint az öreg C64-ünk mellől megörökölt 1541-es meghajtó? Csatlakoztatásához szükségünk lesz a Serial (IEC) port kivezetésére. A képen látható forrpontokat vezessük a megfelelő helyre és már be is tölthetjük kedvenc játéunkat... a Commando-t :) (A Reset és ServiceReQest vonalakra nincsen szükség!)



Videójel javítása

Sajnos a PTV sorozatgyártásába hiba csúszott. A gép egy kötött 256 színű palettát használ, ez azonban pár felcserélt ellenállásnak köszönhetően nem megfelelő, pontosabban nem olyan, mint amilyennek lennie kellene. Vannak játékok (pl. Winter Games), melyek egyes képpernyői emiatt élvezhetetlen minőségűek: nem olvashatók pl. fehér feliratok világoskék háttéren. Ez valamennyire javítható szoftveresen (a 256-os palettából más színeket választunk a C64 által használt 16-nak), de a legjobb, ha a hibásan szerelt SMD ellenállásokat kicseréljük. Daniel Kahn megoldása:

Luma fix:

R12, R14, R18, R22, R26: 330 > 300 ohm

R16, R20, R24: 680 > 150 ohm

az R16 és R14 ellenállásokat összekötő pont és egy föld pont közé 300ohm

Chroma fix:

R15, R19, R23, R27: 1k > 2k ohm

R17, R21, R25: 2k > 1k ohm

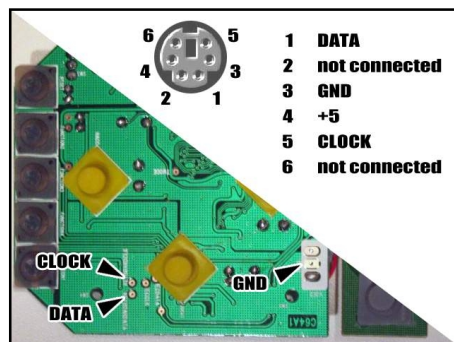
az R17 és R15 ellenállásokat összekötő pont és egy föld pont közé 2k ohm



retro-hullámot meglovalva azonban a Mammuth Toys és a Toy:Lobster nevű cégek számára tökéletes megoldást kínált a project arra, hogy egy kis mértű eszközbe csomagolva olyan játékot készítsenek, melyet az egykoron C64-en felnőtt emberek számára tudnak eladni. Ne higgyük, hogy ilyesmi másnak nem jutott az eszébe! Hasonló termékkel állt elő szinte ugyan ekkor az Atari, a Namco, a Disney, stb. A DTV érdekessége az, hogy az egykori fejlesztés lenyomatai is megtalálhatóak a gépben. Ennek köszönhetően kis hozzáértéssel a joystickból teljes értékű számítógépet faraghatunk!

Tápcsatlakozó

Nem kívánok ennek túlságosan sok helyet szentelni. Személyes tapasztalatom, hogy a gép viszonylag hamar "megeszi" a 4 db tartós elemet, ezért érdemes vagy akksikba befektetni, vagy valamilyen elektronikai szaküzletben egy általános adaptert vásárolni és azt bedrótozni a készülékbe. Túl alacsony feszültség mellett instabillá válik és lefagy (ugyan ez történik, ha lemerül az elem, de ne ijedjünk meg pl. attól, ha megfeledezünk kicsit a készülékről és a kép elsötétül, pontosabban "elkékül", ez ugyanis csak valamiféle képernyővédő). A 4 sorba kötött AA elem alapján arra következtethetünk, hogy egy 6 voltos adapterre lesz szükségünk, de szintén tapasztalat alapján azt kell, hogy mondjam, hogy a saját PTV-m 4,5V-ra kapcsolt adapterrel működik stabilan. (A TTL áramkör 5V-ot elviselő portokkal rendelkezik, illetve 3.3V-on működik stabilan, a maradékot az áteresztő stabilizátor és a LED fűti el.)



Billentyűzet

Az eredeti számítógép-konceptciónak köszönhetően lehetőség van PS/2 billentyűzet illesztésére. A mellékelt ábra mutatja a bekötési pontokat. Ha a bekötés sikerült, akkor a gép bekapcsolása közben a CTRL billentyűt nyomva tartva a gyártó reklámfeliratait kihagyva a C64 bejelentkező képernyője fogad bennünket. A gombok kiosztása sajnos katasztrófális, a PC-s 101 gombos kiosztás, és a C64 billentyűzetének egy-fajta keveréke.

Promblémák, érdekességek: Nincsen F7 gomb és shift + F3 kombinációban sem üzemel. A shift + C= kombináció (kis/nagy betű váltás) a jobb oldali ALT lenyomásával érhető el. A Capslock elvileg shift billentyűként üzemel, gyakorlatilag viszont képes "beragadni", ilyenkor egyszerűen üssük le még egyszer. A jobb és bal oldali SHIFT fel vannak cserélve az eredetihez képest.

Extra joystick(ok)

Olcso húsnak híg a leve, mondhatnánk: a PTV bár kívülről tökéletes Competition Pro joysticknak tűnik, szétszerelve rögtön kiderül, hogy mikrokapcsolók helyett csak gumi érint-

paraméter -beleértve a típust- is nulla értékű lesz. Ez azt jelenti, hogy a kezdő cutoff frekvenciát és a rezonanciát is be kell állítani a filter-program első utasításaként. Ki kell választani a filtertípust, különben a filter nem fog átengedni semmit (Lezáró szűrő). A lejártszó frissíti a \$D418-at az aktuális hangerő és a beállított filtertípus közötti OR eredményével, ezért mindig nullára kell állítani a filtertípus alsó három bitjét.

03.06 Kitöltési tényező (pulzus) tábla

RP	\$00...\$FE	Impulzusszélesség módosítása PL/PH-val (előjeles) RP+1 frame-ig
	\$FF	Ugrás a PH-ban megadott pozícióra
PH		Kitöltési tényező növekményének felső byte-ja vagy ugrási pozíció
PL		Kitöltési tényező növekményének alacsony byte-ja

Hasonlóképpen, mint a filter-effektnél, új hangszer indításakor a kezdő impulzusszélesség nulla. Az impulzus-effektprogram első sora általában beállít egy nagyobb induló-értéket, amit a későbbi utasítások lassan növelnek v. csökkentenek.

03.07 Slide/Vibrato tábla

RP	\$00...\$FD -- pillanatnyi frekvenciaérték módosítása FH/FL-lel (előjeles) RP+1 frame-ig	
	\$FE -- FH/FL abszolút frekvenciaérték beállítása egy frame-re (dob-mód)	
	\$FF -- ugrás FH-ban megadott pozícióra	
FH	Frekvencia felső byte növekménye vagy abszolút frekvenciaérték magas byte-ja vagy ugrás pozíciója	
FL	Frekvencia alsó byte-jának növekménye vagy abszolút frekvenciaérték alsó byte-ja	

Miközben egy glide/slide parancs (szektor-parancs) fut, a vibrato-effekt inaktív, de szinkronban marad (a háttérben közben fut).

04 Egyebek

- A szektorokat sorrendben használd fel, mivel a szerkesztő, amikor a zenét elmenti, a szektor-adatokat az első nem használt szektorig menti. Nem használt szektor az, amelyben nincs Finish.

- Ha egy trackben nincs JmpXX parancs (ami a zenét loop-olná), azt a szerkesztő nem használtnak látja, és nem menti el. Azaz a track-parancsok közé mindig írd (célszerűen a track-lista végére) egy JmpXX-et.

Cargo/Singular Crew, Hársfalvi Levente, Taki/Natural Beat



C64 DIRECT 2 TV

Amit a DTV-ről tudni érdemes...

Processzor emuláció: módosított 6510 mag, a legtöbb nem dokumentált opkódot is emulálja, JAM-ek helyén speciális utasítások (1MHz, illetve két "turbo" mód)

VIC emuláció: a legtöbb VIC trükköt képes emulálni (extrák: 256 színű üzemmód, programozható videovezérlés (PAL/NTSC jel), blitter)

SID emuláció: közepes minőségű emuláció, szűrőket nagyon gyengén utánozza (extrák: 8 bites D/A konverter)

RAM: 2mb (ebből egyszerre 64Kb látszik, illetve 16Kb-os szeletek tárbeli elhelyezkedése variálható, extrák: DMA)

ROM: 2mb (valójában nem ROM, tartalma szoftveresen módosítható, vagyis Flash memória)

Hivatalos játékok: Alleycat, California Games, Championship Wrestling, Cyberdyne Warrior, Cybernoid, Cybernoid 2, Eliminator, Exolon, Firelord, Gateway to Apshei, Head the Ball, Impossible Mission, Impossible Mission 2, Jumpman Junior, Marauder, Maze Mania, Mission Impossible, Nebulus, Netherworld, Paradrroid, Pistop, Pistop 2, Ranarama, Speedball, Summer Games, Super Cycle, Sword of Fargoal, Uridium, Winter Games, Zynaps

Mi is az a DTV? A betűszó a Direct To TV rövidítése, de valójában az eszköz teljes neve C64DTV, vagyis egy olyan C64, amelyet közvetlenül (mindenféle kiegészítő táp és egyéb beviteli eszköz nélkül) a TV-nk audio/video bementére tudunk kötni, és máris használhatjuk, játszhatunk vele. Feltéve persze, hogy az elindításához szükséges 4 db AA ceruzaelemet behelyeztük. Ez kicsit körülményes, mert csavarhúzó is kell hozzá. A játék 3 verziója ismeretes ezidáig. Az első és a legutóbbi az Egyesült Államokban jelent meg, ezek az NTSC video szabványnak felelnek meg. Egyikük a jól ismert 30 játékot tartalmazó Competition Pro joystick utánzat, a másik egy terepjáró szimulátor (kormány). A közel egy évvel az amerikai premier után napvilágot látott európai verzió a PAL videoszabvány miatt ismeretes még PTV, illetve DTV2 és D2TV néven is. Külsőre semmiben sem különbözik az első szériától, tartalmában azonban annál inkább. A joy részben más játékokat tartalmaz, mint az előd, és a hardware sem teljesen ugyan az. A gép lelke egy olyan FPGA (ASIC) chip, amely szoftveresen programozható, így tetszőleges áramkört lehet rajta létrehozni. Az első verzió felfedezett hibái ennek köszönhetően részben javítva lettek, illetve a hardware-es emuláció is ráncfelvarráson esett át. A továbbiakban a PTV-ről fogok írni, így névben is jelezve, hogy az itt leírtak erre a verzióra vonatkoznak.

Easter Eggs

Húsvéti tojásoknak hívják azokat a rejtett lehetőségeket, amelyekre a gép/program képes, de hivatalosan nem dokumentáltak. Ezek általában vicces feliratokban merülnek ki, melyeket a megfáradt programozók rejtenek el a munkájukban. A PTV rengeteg ilyenennel rendelkezik, melyek jó részét az első szériából örökölte. Lássuk ezeket!

A gép indulásakor látható sok-sok logó egy idő után unalmassá válhat. Ezen gyorsíthatunk, ha bekapcsoláskor nyomjuk a tűzgombot. A játékménüben az A gombot nyomvatartva egy scroll jelenik meg. Az easter eggek legnagyobb gyűjteményét úgy érhetjük el, hogy amikor a gép elkezd kiírni, hogy LOAD, akkor a joyt jobbra-balra rángatjuk. Ekkor nem a szokásos játékménü jön be, hanem egy lemez listázódik ki. Tetszőleges sorba mozgathatjuk a kurzort, majd a gomb nyomvatartása mellett betöltődik a kiválasztott file. A Minima Reloaded, Splatform, DWCave, Cliff Diving és Tynirinth nevű programok egy-egy plusz játékot rejtenek, míg a Basic Prompt betöltésével egy kezdőképernyőhöz jutunk. Itt a joy gombjának lenyomására egy billentyűzet jelenik meg, amely segítségével begépelhetünk parancsokat és kisebb programokat is. Ha ezen a képernyőn a háttérszint megváltoztatjuk (pl.: POKE53281,15), akkor az európai verzió készítőinek üdvözleteit olvashatjuk a felső sorokban. Ugyan itt betölthetjük az 1-es számú egységről a Flash memória tartalmát. (LOAD"\$",1 majd LIST). Innen elindíthatjuk a játékokat és pár újabb program is előkerül: Az Entropy nevű demót a POKE1,55:LOAD"ENTROPY",1 paranccsal tekinthetjük meg, Jim Butterfield-ről az 1337, a DTV készítőiről a DTVTEAM nevű file-okat betöltve nézhetünk meg képeket (LOAD"1337",1,1 illetve LOAD"DTVTEAM",1,1). Az elérhető új grafikus

lehetőségekről is olvashatunk (LOAD"DOCVIEWER",1,1). A lista utolsó sorában (0 blocks free) a tűzgombot lenyomva egy újabb felirat jelenik meg a képernyő felső sarkában.

Bővítési lehetőségek

Mint az sokak számára ismeretes, a DTV valaha egészen más formában létezett. A játékszer eredetileg egy mini ATX alaplap méretű számítógépnek indult, melyet Jerri Elsworth tevezett. Ez lett volna a Commodore One, mely kissé megváltoztatott felépítésben C-One néven került végül forgalomba. A világszerte érezhető

