

# HÉ, ÖREG!

Péntekenként 10-től neked is  
a Gyermek Házában a  
helyed!



**COMMODORE 64  
CLUB, AJKA**

# COMMIE INSIDE

az ajkai Commodore 64 Club hivatalos magazinja - 1998/1 - 2. szám

**STROKE WORLD  
SAMBER  
GIRLTRIS**

**AMIGANICA 2  
IT'S MAGIC**

**WRATH OF THE  
DEMON**

TRIP

Commie Inside  
1998/1

Az ajkai Commodore 64 Club  
hivatalos magazinja

...kiadja a Singular Crew...

felelőtlen szerkesztő:  
Poison/Singular Crew  
borító: "Leon a profi"  
készítette: Tyrant/Therapy

Ennek a számnak az  
elkészítésében nagy segítséget  
nyújtottak:

Leon & West  
Pistabá/Singular Crew  
Lion/Chromance  
Scorpy/Replay  
Soci/Singular Crew  
Cargo/Singular Crew

Köszö mindenkinek !

Az újság ingyenesen letölthető a  
FTP://C64.RULEZ.ORG/CI címről  
WORD 6-os formában, vagy  
válaszboríték és 3.5"-os HD-s  
lemez ellenében postázzuk (Lion,  
Poison) bárkinek...

Mivel ingyen fénymásolt  
példányokat nem tudunk küldeni,  
(mert az saját zsebre megy), ezért  
szívesen vennénk  
bármilyen segítséget  
(fénymásolás, nyomtatás,...)  
a szélesebb körű terjesztés  
érdekében !

Ha kérdésed, észrevételed van,  
vagy szeretnél a klubbunk tagja  
lenni, akkor ide írd !

Ajkai Commodore 64 Club  
(Poison)  
Gyermekek Háza  
Ajka, 8400

## Tartalom

Be(le)vezető.....	2
Hírek.....	3
GirlTris.....	5
Stroke World.....	6
Wrath of the Demon.....	8
It's Magic.....	11
Samber.....	12
Newcomer ( Irész ) .....	13
Cinkelt Lapok.....	16
Basic Tippek & Trükkök.....	17
Programozástechnika.....	18
Hardwarefejlesztések.....	19
Commodore történelem.....	20
2 évesek lettünk.....	21
Scene Pages.....	23
Illegal Scene.....	25
Rage invitáció.....	27

## Hello mindenkinek !

Eltelt egy jó kis idő azóta, hogy kijött a Commie Inside első száma (már vagy fél év?!), de most végre a kezetekben tarthatjátok a másodikat is! Azzal kapcsolatban, hogy a következő mikor fog megjelenni, inkább nem ígérnék semmit, de biztosíthatok mindenkinek, hogy nem akarom pont most abbahagyni. Kisebb zűrök közepette születtek végre olyan cikkek is, amiket nem én (Poison) gépeltem be, tehát elkezdődött az újság olyan irányú alakulása, hogy az ne csak nekem tetszen :) Itt szeretnék mindenkinek megkérni, hogy ötleteikkel vagy esetleg cikkeikkel segítsék a magazin további alakulását! Szeretném, ha sikerülne egy olyan újságot összehozni, ami megközelít egy Amiga Only színvonalat (a példakép!). Az AO-val ellentétben ez azonban tök ingyen fog menni. Akinek tetszik az (fény)másolhatja magának (mégsem tök ingyen?). Persze ahhoz, hogy nekünk is legyen legalább annyi olvasónk, mint nekik, sokat kell még lépni és ez mindenkinek előtt azon múlik, hogy hány emberhez jut el a mag. Következésképp jó lenne, ha annyival segítenének bennünket, hogy a saját példányokat (fény)másolják másoknak, vagy legalább megmutatják barátaitoknak, ismerőseiteknek, akik még érdeklődnek a C64 után.

Amint az valószínűleg észrevehető volt, kisebb változásokkal jelentünk most meg. A mag nem A5-ös



Kempelen és a Resource ezennel szeretettel meghív a Rage-Scenest '98 partyra !

Mikor lesz ?

1998. július 3. (péntek) délután 16:00 órától  
1998. július 5. (vasárnap) reggel 10:00 óráig  
...és hol ?

Almácssy Téri Szabadidőközpont  
(1088 BUDAPEST Almácssy tér 1.)

Az Almácssy téri szabadidőközpont Budapest egyik legnagyobb és legismertebb művelődési háza, mely a party ideje alatt mindenkinek a rendelkezésére áll. Ez kb. azt jelenti, hogy a négy (!) szintes építmény a pincétől a padlásig, az uszoda kivételével, a büfékig nyitva lesz és kiszolgálja az igényeket. Több mint 6500 négyzetméteren folyhat a show! Itt jegyzem meg, hogy mind a dohányzás mind az alkoholfogyasztás engedélyezett. Az intézmény a Blaha Lujza tértől 5 percre található, ezért mindenhol könnyen megközelíthető.

C64 érdekeltségű compok:

- C64 Demo Compo (max. 2 lemez, 10 perc bemutatási idő)
- C64 Grafika Compo (konvertált képeket kizárjuk, egy grafikus egy képpel nevezhet)
- C64 Music Compo (lejátszás ideje 3 perc, egy zenész csak 1 zenét indíthat)
- Lamer Demo Compo
- Wild Compo (Ha nem VHS felvételt hoztok, úgy a compo kezdete előtt 15 perccel, jelenjen meg a csapat egy képviselője a szervezőknél. (A gépeteket kötik a projectorra.))
- Fun Compo (vetélkedő 5 fős csapatok részére, jelentkezés korlátozott számban)
- BRUTAL Compo (Szétverjük az összes PC-t a placent :-)) Hozzatok kalapácsot !!!)

Speciális Kempelen overdose:

- először is be fogunk mutatkozni :-)) 100%
  - amennyiben a placent lesz internet elérés, úgy megvalósítjuk a C64-ről való IRC-zést
  - bemutatjuk az első hardware-taskosított C64-et
  - süti evészet CSAK C64 scenerek számára (minenkinek hozzon sütit !!!)
  - külön, nyugodt C64 terem
  - a díjak nem egéralátétek lesznek, hanem torták !
  - a Commie Inside bemutatkozik
- A belépő ára kicsit nő ugyan, de még mindig nem éri el a TP7-ét: három napra max. 1000 HUF, lányoknak ingyenes, szavazni csak belépő megvétele mellett van lehetőség.

Deadline: a rengeteg induló miatt a zene, a wild és a C64 compokat még vagy az első éjszaka, vagy szombat délelőtt fogjuk leadni (de mivel ez nem fiar, ezért majd a Kempelen megrúgdossa a Melan hátsó felét)

A nevezési díj minden compora a lemez, amelyen leadod a munkádat.

- Kérünk mindenkinek, hogy hosszabbítót és elosztót feltétlenül hozzon magával! Egy csatlakozóhellyel mindig legyen több, hogy a sorban következő is áramhoz jusson.
- Nyitás előtt véletlenül se érkezzen senki, mert ezzel nagy fennakadást okoz a szervezőknek!
- A compok alatt kérünk kikapcsolni minden nemű hangforrást.
- Az alkoholfogyasztás és a dohányzás a party területén engedélyezett, de a nagyon ittas személyeket a biztonsági szolgálat eltávolítja a rendezvényről.
- A bejáratnál el fogunk helyezni egy hirdetőparavánt, melyre bármilyen a többiekkel érintő hírdetésedet írkálhatod.

LEGYÉL OTT TE IS !

eredeti programnál. Ez ma is így van. Egy játék feltörésének a győztese az, aki a leghamarabb tudja a saját, 100 százalékosan PAL és NTSC szabványon is működő változatát a megadott amerikai BBS-ek legtöbbszörre feltölteni.

Kontároknak nincs helye a versenyben, egyszerűen lehetőségük sincs beleszólni a dolgokba. Miért? Nem, nincsenek kitiltva, de hiába tud valaki egy megvásárolt eredeti programot szépen feltörni, örökérettel ellátni és összetömöríteni, nincs meg az amerikai kapcsolata vagy inkább gépe az NTSC fix elkészítéséhez, és az elérhetetlennek tűnő amerikai BBS-ekre sem tudja feltölteni. Ezen némiképp változtat a két nagyon friss tény, miszerint internet feltöltéseket is elfogadnak, és néhányan egyre kevesebb jelentőséget tulajdonítanak a kb. 20 amerikai felhasználó számára készülő NTSC fixeknek (különösen azt is figyelembe véve hogy a játékok 75 százaléka teljesen értékelhetetlen).

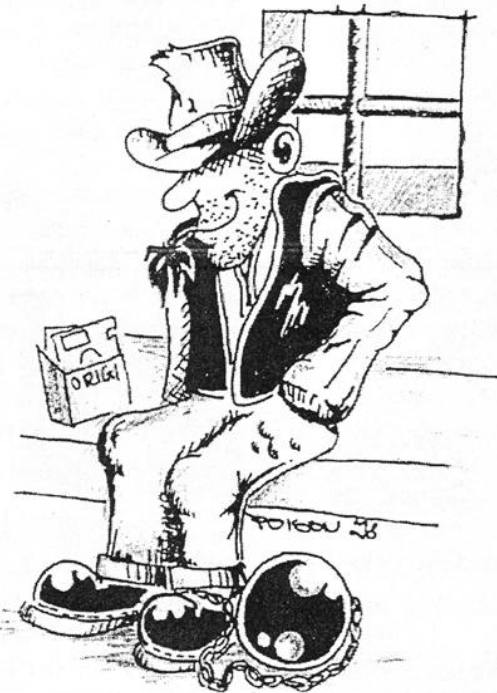
Kemény büntetéssel sújtják a crackereket azok a játékok "fejlesztők", akik megpróbálnak régi játékokat kis módosítással újra eladni. Hihetetlen, de ilyen valóban létezik! Néhány grafikát vagy pályát átrajzolva, egy új főcímképet elérve esetleg a kisebb újságmellékleteknek már el is tudja adni a játékot egy hamisító. A crackereknél viszont egy ilyen játék feltörése olyan színezetű mintha ők ástak volna elő egy régi játékot és próbálták volna a versengést csalással a maguk javára fordítani. Persze jó esetben a bírakat meg lehet győzni a cracker hibátlanságáról, de ha ez nem sikerül, vagy esetleg valóban egy régi játék a cracker által

előkotort verziójáról van szó, akkor kemény mínusz pontokat kap az adott csoport. Hasonlóan mínusz pontokat kap az, aki nem nézi meg, hogy esetleg előtte már valaki feltöltött egy frissen feltört változatot, és ő is elhelyezi a sajátját egy BBS-en vagy FTP site-on. (Mindkettőt "re-release"-nek nevezik.)

A zsűri? Mégis vajon kik adják a pontokat, kik azok akiknek van lehetőségük és elfogadott joguk a crackerek munkáját bírálni? Nem mások mint maguk a crackerek! Sok csapat futtat lemezújságot, ezekben hónapról hónapra láthatjuk az egyesek által feltört játékok listáját és az ezekkel összegyűjtött pontokat. Mivel a listák nagyjából ugyanazon szabályok alapján készülnek ezzel valóban korrekt játékot játszik az egész társaság, és valóban korrekt képet festenek le a cracker csapatok tevékenységéről.

Pontvadászok, így nevezik azokat akik megpróbálnak mindent megtenni azért, hogy másokat megszabadítsanak az újságokban kapható pontoktól, és a mérleget a maguk oldalára billentsék el. Sokszor sikerrel, hisz épp ez adja a küzdelem jelleget a dolognak. Ez hogy működik? Egyszerűen egy csapat bebizonyíthatóan ráfogja egy előzőleg megtört játékra, hogy az nem az eladott verzió, nem tartalmaz bizonyos pályákat, intro képeket, vagy valamilyen feltörési hiba miatt nem játszható végig PAL vagy NTSC gépeken, és kiáll a saját, immár 100 százalékos verziójával. Ez tulajdonképpen nem árt a versenynek, inkább használ, hisz mindenkit, aki a ringben akar maradni, tökéletes munka elvégzésre kényszerít.

Lion/Chromance



méretben fog kijönni, mert így olcsóbb a fénymásolása (és nem hasonlít egy bizonyos "közkedvelt" másik "újságra", igaz Grachow és Lion?!), már nem csak az Ajkai Commodore 64 Club tagjai kapják kézhez, és az oldalszám is jócskán növekedett. Remélhetőleg ez a tendencia a közeljövőben

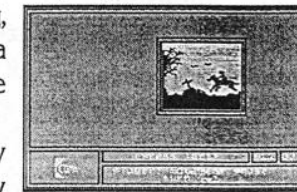
csak tovább folytatódik! Szeretnénk minél tágabb teret nyitni különböző témák felé, így a jelenlegi pár rovat száma még biztosan növekedni fog. Most viszont nem szaporítom tovább a szót, vessétek bele magatokat a NEWS rovatba!

Poison

## GAME NEWS

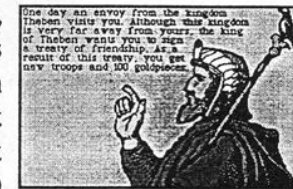
### CHAOS LANDS

A cím a legtöbb rajongó számára már ismerősen cseng, ugyanis a Coma Software House játéknak megjelent egy játszható preview verziója, valamint az intróját is megnézhetjük már, de eddig még nem mutattunk róla képeket. Ezt szeretnénk most pótolni. A játékot Viktor Gergely (VIC) írta és rajzolta, az aláfestő zenét pedig Görgényi Gergely (Phreakis) komponálta.



LEGEND OF KYRIL

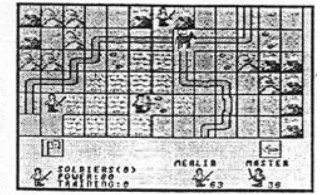
Szintén a képek terén vagyunk adósok a Legend of Kyrill tekintetében. Teljes verzióról még nincsen tudomásom, de szívesen megnézném már, mert nagyon ígértetes a kicsike. Talán a Merchantból ismert térkép szerű (de itt teljes képernyős)



megjelenítést, a helyfüggő csatákat, a teljes hardwares támogatást (egér, winchester, memóriabővítés, stb.) és a remek hires grafikákat emelném ki, mint jó tulajdonságait...

### UTOPIA

A stratégiák sorát folytatva viszonylag újnak mondható a Civitas és Willow közös játéka, az Utopia. Számomra annyira utópisztikus volt a game, hogy nem bírtam rájönni, hogy az egyébként ötletes térképről hogyan térjek vissza a főmenübe, és a töltési időn még nem ártana javítani, mert az ember elunja az életét, mire valami értelmes megjelenik a képernyőn.

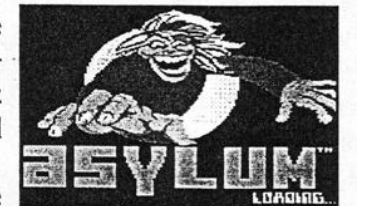


### PHANTASM & FANTASY

Az előző számban erről a gameről is szó volt már, így nem szaporítom a szót. Talán egyszer a Newcomer méltó követője lesz.

### ASYLUM

Az utóbbi időben rengeteg nagyon silány minőségű kalandjáték jelent meg a piacon. Nos talán az Asylum pontot tehetne ennek a végére. Igaz, hogy beviteli rendszere inkább egy 1980-as játékot idéz (mivel úgy kell parancsainkat begépelni), de grafikája azért ezt nagyban

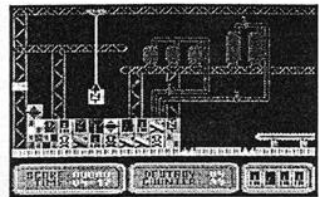


ellensúlyozza. Aki egy kicsit fel szeretné idézni az Olessák-játékok hangulatát, az feltétlenül nézze meg!



## PILE UP

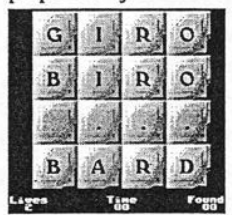
Logikai játékok terén az utóbbi időben szokatlanul kevés az új, értékelhető minőségű. A Pile up is már majdnem



a süllyesztőben végezte, mert minősége nem éppen a legjobb. Egy emelőkar segítségével pakolhatunk dobozokat, persze egyáltalán nem mindegy, hol mit hova és mikor teszünk!

## FOUR BY FOUR

Biztosan ismeritek azt a papíron játszható játékot, hogy két szó közé kell továbbiakat beírni úgy, hogy minden egymásra következő között mindössze egy betű eltérés legyen és így jussun el az egyikőtől a másikig. A Four by four akár ennek a játéknak a szimulációjának is tekinthető, csak itt mindez időre megy!



## PACMACX PREVIEW

A közismert Pac Man-t próbálja megírni pár unatkozó ember, több-kevesebb sikerrel...

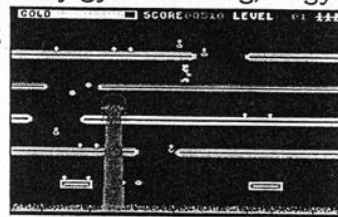
## AIR TRAFFIC CONTROLLER

Hogyan irányítsunk egyszerre 8 repülőt? Hááát... Nem éppen egyszerű, de az Air traffic controllerben szabadon próbálkozhatunk és egy repülő lezuhanása után "csak" újra kell kezdeni...



## KING RAMSON

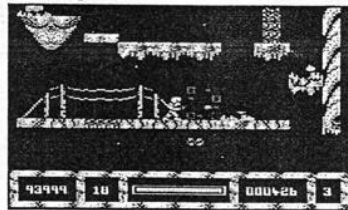
Amikor először néztem meg ezt a játékot, akkor elszörnyülködve jegyeztem meg, hogy néhol a sebessége az azt tükrözi, hogy BASIC-ben lett megírva jópár rutinja... aztán



játszottam is vele, és mindezt elfelejtettem! Nagyon szórakoztató tud lenni, és sok mai játékkal szemben igencsak változatos is! Ramson királynak kell segítenünk, aki aranyait próbálja meg összeszedni, miközben mindenféle szörnyek és mozgó szintek akadályozzák ebben...

## THUNDERZONE

Újabb kísérlet a Turrican trónfosztására. Eddig még csak egy preview verzió látott napvilágot, de minden esetre ha választanom kellene közte és a másik hasonló típusú készülő játék, a Scorpion között, akkor biztosan a Thunderzone mellett döntenék!



## TARGET 2

Újabb játék a Lepsi Developmentstől.

A grafikától eltekintve a játék nem hozott túl sok újat az 1980-as évek Galaxians-ához képest...



## HAWK

Szintén készüléfélben lévő ügyességi játék szép grafikával. Reméljük, hamarosan a teljes verzió is eljut.



## ILLEGAL SCENE

A cím talán kicsit furcsa elsőre, de aki látott már C64-es játékot, az már biztosan találkozott ezzel a fogalommal. A játékok indítása után látható ötletes introk, örökélet lehetőségek, másolatvédelem megszüntetések mind-mind úgynevezett cracker-csapatok munkái. De kik is ők? Mivel is foglalkoznak pontosan és mi tartja őket a C64 mellett? Hallgassuk egy beavatott szavait...

## Cracking I.

Crackerak, akik egymással versenyezve azon dolgoznak, hogy mások, a számítógép felhasználók, megvásárlás nélkül élvezhessenek egy-egy programot. Sajnos mostanában jóval kevesebb dolguk van, mint a C64 fénykorában. A láz még mindig megvan, a versenyszellem az ami őket arra készíti, hogy még ma is szinte naponta foglalkozzanak a programok böngészésével, egymás ismerete tartja őket ezen a géptípuson. Az illegális scene nem sokat változott az utóbbi évek során, akik itt voltak '91-ben, a Turrican, Eskimo Games és hasonló neves játékok idején, ma is ők foglalkoznak a már sokkal kevésbé érdekes munkával.

Játékok nélkül játék feltörők sincsenek. Szerencsére játékok még mindig vannak, így van ami elfoglalja crackereinket. Sajnos a nagy játék cégek már az évtized elején abbahagyták a Commodore gépek ellátását, Ocean, Sega, és a többiek, mind-mind a PC és a konzolok felé vették útjukat. Két fő játék beszerzési forrás maradt: Egyik az újságokkal megjelenő lemez melléklet, ilyeneket kaphatunk például Németországban a Go64!-től, vagy Amerikában a Loadstar-tól, másik forrás pedig a postai megrendelés útján beszerezhető játékok. Mindezekre vigyázó szemekkel figyelnek hőseink, nehogy annyit el lehessen belőle adni, hogy még érdemes is legyen vele foglalkozni. Igen, sajnos az egyre

gyengülő üzletnek egyre többet tud ártani az illegális másolás.

Felismerték a crackerek a lehetőséget a játék piac elgyengülésében, és néhány csapat saját játék forgalmazó céget alapított. Ezzel elvben több legyet is ütnek egy csapásra. Mivel ismertek C64 körökben, ahogy a töréseiket tudják terjeszteni úgy a cég reklámját is. A nekik küldött játékból ők azonnal kiadnak egy feltört verziót, ezzel megszerezve az ezért járó elismerést. Azon kevés embernek akik megrendelik tőlük a játékot, el tudják adni néhány példányban. (Hogy vajon a játék szerzője lát e valamennyi pénzt, arra csak tippelgethetünk.)

Másolásvédelmek? Már régen nincsenek, hisz miért is töltene el egy program szerzője dupla annyi munkát egy játékon, hogy ezzel is csak örömet szerezzen "ellenségeinek". Természetesen a crackerek örülnének egy-egy jobb védelemnek, hisz ma az összes tevékenységük örökélet keresés, minél kisebbre tömörítés, angolra fordítás és NTSC (USA) video rendszerre fixálás.

Az NTSC fixálás talán az a terület amiben legtöbbet változott az illegális scene munkája. A C64 fénykorában az amerikaiak sokasága szívesen játszott volna a játékokkal, amik sajnos nem futottak a gépeiken, a szoftver cégeknek elégnék bizonyult az európai vevőkör. Speciális csapatok alakultak, melyeknek a dolga az európai kollégáik által feltört programok amerikai TV szabványra igazítása volt. A komolyabb játékok számának csökkenésével az ő érdeklődésük megszűnt és szép lassan európaiak kezdték NTSC gépekkel a saját töréseiket fixálgatni, a megmaradt nagyon gyér amerikai közönségnek. Illetve tulajdonképpen nem is a közönségnek, hanem a C64-es cracker világban uralkodó szabálynak! A verseny mindig is abból állt, hogy ki tudja az adott játékot a leghamarabb feltörni, amit napos vagy órás különbségek döntöttek el egy-egy könnyebben beszerezett

Ezután a két igazán kicker demo után már csak szerényebb alkotások következnek, ami még nem jelenti azt, hogy minőségileg rosszak lennének! Mint jó poént, mindenképpen ki kell emelnem a Padua: We are family nevű alkotását. Ebben a dentroban nem is a code-on; de még csak nem is a grafikán van a hangsúly, hanem a zenén. Egy régi Beatles számot dolgoznak fel benne, a Yellow Submarine-t. Amig szól a zene, a gép 2x2-es fonttal irogatja ki az átköltött szöveget, amit a partyn jelenlévő C64 scenerék előre megkaptak papíron, és így mindenki egyszerre énekelhet a demo-compon. (Mellesleg a dentro címe a party alcíme is)



A WOW csapat is kidobott egy rövidebb trackmot, ami csupa plazmából áll. Szóval láttam már jobbat is, és a Hitmen is indult egy demoval, aminek Reanimated a neve. Ebbe egy rakás animáció van belenyomatva, ami Posion szerint csak égeti a C-64-et. (fizetett magánvélemény). A Metalvotze nevű csapat anyagában a Booze-ban egyedül csak a pornóanim a jó, az is csak biztos a Lionnak teccik...

Cargo/Singular Crew

## Amiganica II

1998-ban már valóban csodának számít egy PC mentes party, szóval mi, az Amiganica résztvevői Május 24.-én egy csoda kellős közepébe csöppentünk. Budapest egyik szórakozóhelyén, a Fáklya klubban rendezték az Amigások, 64-esek, Mac-esek és bárki mások, kivéve PCsek rendezvényét. A bejáratnál egyből két meglepetés fogadott: egyik az, hogy 64-en ment a belépések nyilvántartása, ami nagyon becses ötlet volt. A másik, hogy Bigfoot, aki a c64-es szervező volt, visszaküldött a sor végére, pedig azt hittem nem kell kivárnom a 20 idegen jegy vásárlását. :-)

A terem a szokásos volt, épphogy elég, vagy épphogy nem, a 200 körüli látogató számára. Ebből 95% Amiga dude, a maradék 10 pedig 64-es volt. Ennek ellenére a 64 sebben szerepelt a compókon, így büszkék lehetünk hazánk scene aktivistáira. C64-es gépet mindössze kettőt hoztak, ráadásul az egyiket egy "PC-s" csóka... Félretéve a száraz statisztikákat leírom milyen eseményeket alkotott a szűk 8-12 emberes C64 gárda. Jó sok beszélgetés, compóra készülés, sörözés és SID zenék hallgatása. Con/Leader jobb-épp-nem-volt színvonalú hangfalain volt a főmenü, mint általában az lenni szokott. Városnézés Rambo-val, Váci utca és környéke, távolról a Vár, a túlsó part épületei, viták a Budapesti hidak nevééről és sorrendjéről, hehe... Aztán volt egy kb 1 órányi "menjünk moziba vs. ne menjünk moziba" vita is,

aminek végén az amúgy is gyér 64 közönség 2 fővel csökkent.

Akik a compókra készültek, és ott eredményeket értek el:

Demo: Sea - Coma  
 1K intro: Tech-o-tex - Resource  
 Grafika: 1. Alien - Jonny/Ideal  
 2. NoFLINoLACE - Poison  
 Zene: K.Blues - Carlos/Breeze

Szóval versenyek nem igazán voltak, inkább csak bemutatták az alkotásokat és átvették a nyereményeket, ami készpénz volt. Egyik érdekessége a compóknak a 386 alaplap összetörő verseny volt, amit BALTÁVAL kellett elvégezni. A versenyzők nagy brutalitásról tettek tanúbizonyságot, mindenki megpróbálhatja elképzelni az eredményt, az apró zöld alaplap darabok sokaságát... A másik fénypont, a Breeze által kiadott WILD demo volt. Ugyebár egy wild demo annyit jelent, hogy bármiféle gépen v. eszközön futhat, de biztosítani kell a partin a szokatlan környezetet a bemutatáshoz. Itt egy olyan 20 megabyte-os animációról volt szó, amit egy PC (te jó ég, PC az Amiganicán??) folyamatosan nyomott át a C64-be, ami csak megjelenítette. A kép mellett digi zenét is továbbított, így elég érdekes "filmet" nézhettünk végig C64-en. Dióhéjban erről szólt az idei Amiganica - ami nevéhez híven valóban inkább Lamiga bázisú volt...

Lion/Chromance



## TRIS

A Girltris címéből érdekes következtetéseket vonhatunk le, hogy miről is szól a játék. Tuti beletalálunk mivel nem nehéz kitalálni. Egy tetrisz nőekkel. Furcsa összehatás. A kezdő logo egy Reliance feliratot takar. Ez a csapat

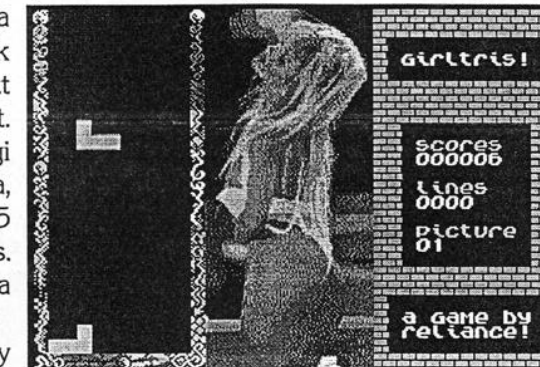
készítette a játékot. Aztán pedig egy Girltris logo. Ez lehet a játék introja is, mert eztán már a főmenü következik. Ja még annyit, hogy Leon minden zenénél elmondja: "Ez a zene van a Leo 2-ben is asszem, de lehet hogy a következő lesz az." Szóval ez a két logo intronak kevés, de legalább van valami ("...valami zűr a szívem táján..."-Kozso rules), és az egész jó. Főleg a zene. Majd beérkezünk a főmenübe. Itt elkezdhetjük a játékot. Beállíthatjuk a nehézségi fokot (ezt Leon mondta, úgyhogy nem tuti) 5 fokozat van az biztos. Megnézhetjük a pontrekordokat. Megfigyelhetjük, hogy 500 pont felett senki sincs. Ebből is látszik, hogy jó nők vannak a proggiban, és mindenki azokat nézte...

Az információban informálódhatunk különböző információkról. Például, hogy ki csinálta a grafikát, zenét, kódot. Még egy fontos infót megtudhatunk, hogy a prg 1996-ban készült. Egyelőre ennyi tőlem, most Leon következik.



Na hát, mivel megkaptam a terepet, beszélni kéne egy kicsit a játéktérről. Sajnos sokat kell törnöm a fejem, hogy hogy a fenébe is néz ki a játéktér, mert én spec. nem a játékra szoktam figyelni, hanem az igen tuti nőkre! De most megpróbálom felidézni a

gondolataimban a játékeret. Lássuk (...) (...) (...) (...) (...) Megvan! Bal oldalt egy téglalap alakú téglalap helyezkedik el. Ebbe esnek bele a tetrisz formák. (Egyenes, nem egyenes, ...) Középen a csajsziakat látjuk. (...én csak azt látom!) Jobb oldalt pedig egy téglalap alakú téglalap van. Ebbe meg az elért pontjainkat látjuk. (Nálam ez a szám valahogy sosem rúgott 200 fölé !?!) Meg ebben helyezkedik el az is, hogy hány sort szedtünk össze, tehát hogy hány sort tüntettünk el. (Nálam ez a szám meg kerek nulla szokott lenni!) Alul meg látjuk, hogy hányadik képnél járunk, hány képet néztünk már eddig meg.



"A játék kezelése..."

Ez két részre oszlik, ha komolyan játszani akarunk, vagy ha tők komolyan nyálcsorgatva végig akarunk nézni a lányokat.

Verzió 1.

Ha játszani akarunk, akkor azt nem írom le, mert szerintem nincs olyan ember aki életében egyszer ki ne próbált volna legalább egy tetriszt.

Verzió 2.

Szerezünk be egy jól trainelt verziót és nyomjuk a pályalépésre használható gombot (Ha már nagyon feltornyosultak azok a kis valamik amik lemennek, (alakzatok) akkor azért félre ránthatjátok a joyt!) Nők!

Hát igen a nők! Pár szót szólnék a prgben futó csajokról. Lényegében szerintem igen profi minőségűek. Sok képen a csajsziokon nincs nagyon túlzottan semmiféle ruha. (Még jól!) A képek fekete-fehérek, de

szerény véleményem az, hogy a színhiány nem ment a képek rovására. A lányok igencsak kéjes, kihívó pózokban vannak lefotózva. Az alkotók sajna elrontották néhány nő fejét. De ettől függetlenül valahogy nem bírtam levenni a tekintetem a képekről.

Endsequence... A megnyerés képe sajnos csak egyetlen kép. Ami meg csak egy csaj fejét ábrázolja. Alatta egy pár soros gratulációt olvashatunk. A kép mondjuk (majdnem) teljes képernyős. A zene viszont nagyon jó! Csont rules! Bár az az érzésem, hogy ez a szintű megnyerés nem igazán éri el a progi alatt futó képek minőségét. Tehát az alkotók hanyagolták a megnyerést.

Megpróbálnám értékelni a játékot: Végülis két részre tudnám felosztani a dolgot. Az egyik a tetris rész. Először nézzük talán ezt: Szerintem sokan kezdtek azokkal a kis tetrisekkel. Tudjátok szép szürke, és pittyeg, mint a marha. Na most a Girltris inkább Girl mint Tetris, ugyanis az alkotók nem nagyon foglalkoztak a játékkal magával, és csináltak valami szokványos unalmas gamet. A lányok viszont baromi élethűre sikeredtek. (Na jó, van néhány kivétel). Drazos felbontásúak, viszont azt a zavaró remegést megoldották azzal, hogy csak



feketét és szürkét használtak. Normeg jól kapcsolták egymáshoz a színeket (ami nekem sose sikerül) (hires sprites over hires picture és mindez 2 példányban egymáson lace-elve... pontosan... - Poison) Végeredményben ha valaki tetriszezni akar, akkor keressen valami mást. Ha meg a lányok tetszenek neki akkor azt találhat döggivel. Bár azért én nem töltenék be egy 450 blockos tetrist, hanem valami jó képkollekciót. A zenék tökéletesek, és rengeteg van belőlük. (Még mindig nem tudom melyik van a Leoban...) A kezelhetőség nem számít, egy tetrist remélem mindenki tud kezelni, ha nem a lányokat nézi.

Vélemény 1: (West)

Ha a tetrist kihagyták volna, egész jó kis program lenne, bár olyan amiből 12 egy tucat. Ezzel a párosítással végül is elég egyedi dolgot

tudtak nyújtani...

Vélemény 2: (Leon)

A véleményem lényegében csont ua. mint Westtél! (Az egyedi vélemény mindig az erőssége volt - West)

Leon & West

## STROKE WORLD

A Stroke World nevű játékot először a clubban láttam félig meddig. Akkor az introból láttam vagy egy képet. Aztán betöltődött a játék. Norbi ment a figurával két-három lépést, majd lekapcsolta, és hagyta az egészet. Akkor nem igazán nyerte meg a tetszésemet a játék. (Lehet, azért, mert nem láttam végig az intrót)



Intro: A kezdőképen egy sötét űrháttér előtt áll egy magas, izmos, szőke férfi, Mr.Uriversum, de ez valószínű, hogy csak álnév. Az igazi neve Poison lehet. Ezt onnan gondolom, hogy mikor PSN meglátta ezt a képet ilyesfélét mondott: "...hát már megint bemásoltak egy programba?" Az intro persze folytatódik, ha nem nyomjuk meg a space-t, ahogyan azt Norbi tette annak idején. Szóval az

## SCENE PAGES

Ebben a cikkben szeretnék bemutatni pár demot a világ egyik legnagyobb partyjának versenyéből. A idei év Symposium-Mekka partyja is színvonalas versenyt biztosított a compok nézőinek. Ismét kerültek ki az alkotók kezei alól nagyon jó anyagok.



Thumbs up

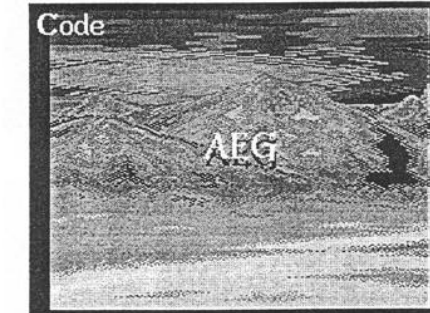
Kezdjük az egyik legjobbal, a C-64 democompo második helyezettjével, a Crest és az Oxyron közös demójával, a Krestyronnal. Hangulatos kezdés és egy kis rasztrükk után egy nagyon szép, C64-en eddig még sohasem látott nagyfelbontású plazmának lehetünk szemtanúi. A régi (oldstyle) demokhoz hasonlóan, itt is space-szel lehet továbblépkdeni a partok között. A dentroban található még állítólagos "függőleges raster" (az Ice Cream Castle-ben már egyszer átverte a Crest a nagyközönséget, úgyhogy most már nem dőlünk be nekik :) és befejezésként egy scroll-zoomer. Az utolsó part előtti poén a "nagy álomról" elég rulla! A demo egyfile-os...és nagyon jól

code: Crossbow/Crest, Graham/Oxyron, Axis/?

gfx: Cupid, Deekay, FCT

msx: Mitch & Dane

A másik meglepően jó demo a Smash Design gondozásában az Our Darkness. A csapattól már jól megszokott pörgős, techno design jellemzi ezt az alkotást is, ami AEG utolsó demoja is egyben a kis öregben. A rengeteg 3D-s effekt mellett sikerült felvonultatni egy sor nagyon jó minőségű partot. Kezdeképp mindjárt egymásba morfolódó shadevektorokat láthatunk, majd a Krestyron esetében már említett újszerű plazma is előkerül egy, a képernyőre beforgó kocka oldalán,

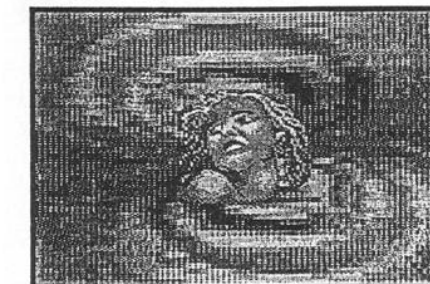


Code

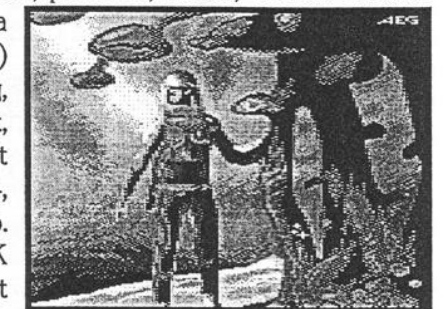
igaz ez méreteiben jóval elmarad a Crest-Oxyron kooperációjától. A kedvenc részem ezután következik. Egy multi táj felett (ami egyébként hegyeket ábrázol) fut az ég. Gyakorlatilag egy felhőket szimuláló part, ami nagyon coolosan néz ki. Mivel a demo bővelkedik jobbnál-jobb partokban, ezért inkább kiemelnék pár effektet. Például együtt felvonultat pár rángatott 8x8-as trükköt. Ezek rendre: fényeffekt, 3D bobok, plazmák, hurka, stb. és ezeket



a zene ritmusára váltogatja. Meglehetősen megrázó rész a demóban a multi felbontású fényeffekt (Animáció! - Poison) vagy sokak kedvence, a "kacsa-part", melyben a vadállat forog, mozgatja rajta a megvilágítást, változtatja a fényerőt, fényköröket is láthatunk, egyszóval cool! Az utolsó part, amit kiemelnék, az a wormhole. Azt meg látni kell. Igaz, hogy 4x4, de akkor is nagyon jó. (Stash...TP7 PC 64K győztes intróból lopott ötlet - Poison) A demora



végig jellemző a gyors menet, de még így is jópár percnyi kikapcsolódást jelent a demokedvelőknek, mivel nagyon hosszú alkotás. Nagyon jó képek, kigondolt design jellemzi a demot, aminek hatását csak emelik Orcan, Wacek, Sonic és AMJ kiváló zenéi.



Cargora és Poisonra?! Aki itt van a kezdetek óta (Pistabá, Ba-zso...) az biztosan! Azóta ha nem is növekedett túlzottan a létszám, azért végre vannak állandósult tagok, akik veszik a fáradságot, hogy szombaton "hajnali" 10 órára bejönnek, az esetleges új programokat megnézni és másolni...most már több, mint 2 éve! Hát igen, rohan az idő és mi alig vesszük észre, hogy mi

magunk is öregebbek lettünk egy kicsit (talán, mert mi örök fiatalok vagyunk :) ...ezért aztán 1997 őszén úgy

döntöttünk, hogy valahogy megünnepeljük ezt a kis évfordulót. A felállítás a szokásos volt. 9:20 körül

berobogtunk a VMK-ba, ahol kisebb tömeg fogadott bennünket. Na nem kell megijedni, nem a klubbot jöttek látogatni ilyen sokan, csak hát ezen a szent napon akart sajtótájékoztatót adni Torgyán atyánk is, és egy csomó rendőr próbált bombákat nem-megtalálni, hátha valaki egy utolsó repülésre indítja a "kisgazdát". Ennek köszönhetően minket átírányítottak egy eszméletlenül kicsi terembe és mindjárt közölték, hogy a szerepjátéklubbosokat is ide fogják küldeni. Köztudott, hogy a szerepjátékosok úgy szeretnek minket, hogy legszívesebben leszúrnának a 28millió oldalú dobokockáikkal az első billentyűkoppanásra. Na persze meg lehet őket érteni! Talán én se szeretném, ha a Radio Napalm üvöltene a fülemben, amikor éppen abba akarom beleélni magam, hogy a varázskardommal lenyomok egy 20-es szintű jetivadászharcospapot :) Na erről csak annyit, hogy 5 perc után feladták...

Elkezdünk gyülekezni és összerakni a gépeket. Szépen lassan összejöttünk annyian, hogy sikerült új létszámrekordot felállítanunk. Lássuk csak, ki is volt ott:



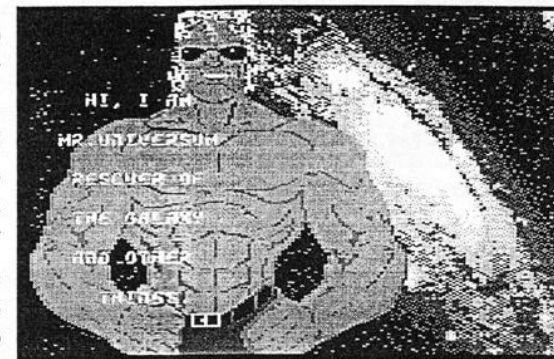
Cargo, Grachow, Poison, Bálint és haverja, Ba-zso, Pistabá, TGM, Best, Whitemoon, Ivett :) , "az iker"... A gépek beizzítása egy kis demózással és "kódertalk"-kal kedődött. Ez utóbbi talán nem mindenki számára világos, ezért elmagyaráznám, mit is jelent. Amikor Best és "az iker" leül egy gép elé és nekiáll programozásról beszélgetni, akkor általában halk

megjegyzések hallhatók különböző irányokból (de leginkább Pistabá felől :) ) hogy már megint "kódertalk" folyik. Az új anyagok gyors másolása után azonban kezdetét vette mindaz, amiért ilyen sokan összejöttünk: a "kompók".

Igen, tiszta partyfeeling volt, csak az volt a különbség, hogy itt nem demok, zenék és képek indultak, hanem különböző játékokban kellett bizonyítani a rátermettséget! Joggal merül fel a kérdés, hogy milyen játékokról is van szó, elárulom: SAVE NEWYORK (köszö a Differentnek a törésükért!!!) UP'N DOWN és IKKIUCHI. Az első kettő game legjobbjai egy-egy csokit, az utóbbi egy üveg sört kapott díjként. Elárulom, hogy az csak a SAVE NEWYORK kompónak volt kétséges a nyertese, mert Pistabá már előre gyakorolt vagy 2 hetet az UP'N DOWNnal és aki ismeri TGM-et az tudja, hogy IKKIUCHIban nincs ellenfele. Ettől függetlenül a hangulat nagyon jó volt! Az eredmények valahol még megvannak, de ne várjátok, hogy elővakarjam, jó? Arra még emléxem, hogy Cargo elég jól megfingatta a Pistát és második lett "Fenn és lenn"-ben megelőzve ezzel Ba-zsot, de a többi elveszett a "történelem süllyesztőjében"...

Poison, a feledékeny...

ürhátteréből elősuhan egy csöppnyi ürhajó, majd előkászálódik belőle egy zöld kis sprite (vagy mi?), aki még mindig kicsi, de már majdnem nagyobb mint az ürhajója. Érdekes nem? Na, ez a kis ürge meg mi, azaz a nagy szőke pacák, tudjátok Mr.Universum, vagyis Poison...Mindegy.(Dehogy mindegy! - Poison) A lényeg, hogy nekiállnak pofázni angolul (Esetleg németül. Ez attól függ, hogy mit állítottunk be.) A lényeg, hogy nem értem. Nem baj, de a dolog vége az lesz, hogy a zöld ufó összezsugorít minket



apró, pici aranyos fehér pálcikaemberré. Majd elfelejtettem, hogy az intro előtt a játék készítőinek logoja is befut, azaz behúzza a pálcikaemberünk. A cég neve : Protovision

Az intro grafikája marha szép. Jók a sprite-ok, és az animációk is. A zene fergeteges. A jó zene jellemző a proggi többi részére is. Az intro tele van poénal. Ezért is néz ki a fenti rész úgy, ahogy kinéz. Tehát látszik az intróból, hogy jó lesz a játék is. Csakhogy van egypár olyan prg, ami beleesik a jó intró, vacak játék csapdába. Itt is valami ilyesmiről van szó, de azért az alkotók próbálták ellensúlyozni ezt több kevesebb sikerrel.

A proggiban a harmadik logo a Stroke World. (Ez a játék címe) A logo mellett két koponya helyezkedik el. Itt 3 dolog közül választhatunk. Kezdjük a játékot (Jó lenne már mi?), beírjuk a pályakódokat, (body building, bizeps, spinat, the final horror) avagy belépünk az option menübe. Itt beállíthatunk egy csomó fölösleges dolgot. Azért fölöslegesek, mert ha az elején mindent végtelenre állítunk ezek a dolgok értelmüket veszítik. (A kis hamis! - Poison)

Végre elérkeztünk a játékhoz. Nyomjuk a Commodore jelet amíg tudjuk és akkor megtekinthetjük az endsequencet. Azért nem csinálom ekkora szivatást, és írok a játékmenetről is. Először is szeretném leszögezni, hogy nekem nem tetszik a játék. De azért nem fogom leszólni. Mi azt a kis görcs ürgét irányítjuk. A méretünk ugyan

kisebb lett, de az erőnk megmaradt, így nyugodtan ütogethetjük a velünk kb. azonos méretű szörnyeket. Brutális a prg az biztos. Ugyanis ha bemosunk egy nagyot a kis kreatúráknak hatalmas vérfröccsenés közben lelépnek a színről. Emberünk egyébként

produkál néhány tetszetős mozdulatot. Ha egy darabig nem csinálunk semmit elkezd tomázni, és feszengeni. Vagy ha egy magas helyről leesünk a kis muki lóbálja karjait és örül magának, mint az örült, hogy megúsza a zuhanást. Az eddigiekből úgy is tűnhet, hogy ez egy oldalra scrollozó

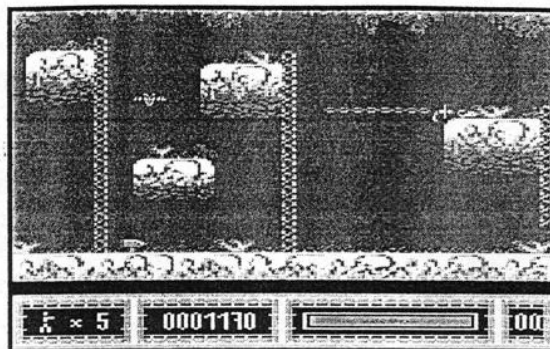
platformjáték (nem tudom mi az a platform, de asszem ide tartozik. Ja és Leon azt üvölti a fülemben hogy kérdezzem meg Poisonsót, mi is a platform...) (Pont az. - Poison) De ez nem oldalra futó játék, hanem a pályák egy képen vannak. Minden pálya tele van létrákkal, sziklákkal, mászókákkal meg ilyenekkel. A cél az, hogy mindenkit kinyírjunk, és rámenjünk a kijáratot jelképező nyílra. Mint már említettem a játék 5 világból áll. Elég változatosak, de lehetnének változatosabbak is. Most pedig egy értékelő féle következik:

A grafika undorító. Legalábbis nekem nem igazán tetszik. A pálcikaemberünk mozgatása egész tűrhető. Bár szerintem egy olyan kis görcsöt nem lehet nehéz mozgatni. A legjobb a játékban a zene. Mind az 5 világnak más a zenéje, és mindegyik igen tuti. Ez az értékelő csak a játékmenetet értékeli. Az endsequencet külön kategóriába kell sorolni. kb. olyan minőségű, mint az intro.

Endsequence...

Végre elérkeztünk a jól megérdemelt megnyeréshez. Itt először a széttört főellenséget látjuk (akit természetesen mi törtünk szét), és jókat röhögünk rajta. Aztán bejutunk egy helyre, ahol egy ismerős zöld ufó van egy asztal mögött. Hoppá, rájövünk a trükkre ez nem az a szörny. Hiszen ez buzgón mutogatja a szőke parókáját nekünk. Dumálunk vele egy nagyot, majd megelőzve a dolgot fölmászunk hozzá, és

szétverjük a fejét. A mászás animációja fantasztikus. Nagyon jól animált. Végre sikerül eljutunk zöld haverunkhoz, akinél az erőnk van. Amit szépen visszanyerünk, visszajön eredeti alakunk is. Már nincs is más hátra, mint a büntetés. Szegény ellenfelünket keresztre



feszítjük, és ott tartjuk örök időkre. Ez a kép nagyon jó! Nagyon tetszik a táj a kereszt mögött. Az endsequence alatt 4-5 zene fut. Mindegyik marha laza. A program intrója és a vége nagyon jó, ami a kettő között van az kevésbé.

West

GOLDEN OLDIE

## Wrath of the demon

Azt hiszem ez a progi volt West cimborám első vett programja (nem biztos) és ha minden igaz, születésnapjára vagy névnapjára kapta. Mivel én a bulijára később érkeztem meg és először azt a bizonyos lovas pályát láttam meg, baromira megtetszett. A szép grafika nomeno a kissé tuti térhatás! Ki is próbáltam de sajnos az a hülye röpködő denevér féle állandóan lelökött a lóról, úgyhogy hagytam az egészet...

Egy pár hétre találtunk egy leírás-félét a programról. El is olvastuk, és azon nyomban be is töltöttük a gamet. Megpróbáltuk végigvinni de nem igazán működött a dolog, ugyanis az uccsó pályán megfeneklettünk. Megállt a tudomány!

(Nomeno már vagy hajnali 2-3 óra körül járhatott az idő úgyhogy meguntuk az egészet.) Azért most leírnám az eddigi eredményeinket.

Intro: A prog. introja a gyártó cég logójával kezdődik. (A nevét elfelejtettem) Utána meg egy szép állókép tekinthetünk meg amin maga a démon látható, meg mi, meg egy ló,

meg egy üveggömb abban meg egy csajszi. A harmadik képernyőn pedig a program készítői nevei láthatók.

1. pálya

Mint mondtam volt az első pálya egy olyanféle ügyességi pálya féle. (Ezt szépen mondtam volt.) A lényeg, hogy vigyázni kell, mert szemből denevérhez hasonló ócska szörnyek másznak ránk. Amiket a kezünkkel kell lecsapni. Alul meg mindenféle akadályok (sírkő, tégladarab, koponya stb.) Meg ilyesfélék vannak



elejtve<sup>4</sup> ezeket át kell ugrani. Aztán le is kell hajolni az elejtett varázsszerekért. Ráadásul szivatásként a földön megjelenik egy pár piros színű kancsó amit ha felveszünk lemegy az energiánk. Apropos Cargo mesternek üzenem, hogy mondja már meg mire

lehet használni a földön lévő szalmahalmot?????? (Még soha a bűdös életben nem játszottam ezzel a játékkal - Cargo) Az irányí-(hé rájöttem! A Ready-Soft készítette a gamet!!)-tásra nem térnék ki mert nagyon- nagyon nehéz és nem is lehet elmagyarázni erre rá kell érezni.

2. pálya

típusú hobbi elektronikának számítógépek voltak. A KIM készletek nagy sikere után a CBM kereskedelemben bocsátotta a PET (Personal Electronic Transactor) szériát. Ez volt az Apple II mellett az első igazi számítógép. A MOS Technologies felvásárlásának idején a CBM fantasztikus gyártási sikereket ért el és így lehetősége volt a számítástechnikában más irányú fejlesztésekre is. 1979-ben megjelent a CBM3000 és a CBM4000, amelyek már több memóriával és jobb billentyűzettel rendelkeztek, mint őseik. 1980 elején, nekiálltak a gyártási sikereik csúcsának számítógépes játékok gyártásának, ami akkoriban kirobbanó fejlődésen ment keresztül. Erre az időszakra jellemző az Atari videojátékokkal való versengés. 1981-ben életre kelt a VIC-20, ami már egy színes, videojátékokra tervezett, 3Kb RAM-mal rendelkező gép volt. Ez volt a CBM első igazi sikere, melynek köszönhetően több, mint 2 milliót adtak el belőle! (kezdetben 1000DM-ért darabját!) Ebben az évben jelent meg a kisebb sikert elért CBM8000 is. 1982-ben az USA-ban jött a Commodore 64. Ez volt az a gép, ami a Commodore-t a csúcsra juttatta. Ez a mai napig legnagyobb számban eladott (minden példányában azonos processzorral rendelkező) számítógép. 83-ban Európában is megjelent a C64, ami egy házi számítógép vásárlási robbanást indított el. Még ebben az évben megjelent a C64 öszecsukható verziója, az SX64 is. A Commodore ugyan tényleg sikereit csúcsának könyvelhette el a Commodore 64-ek eladását, de eközben több hátralépést is tett. Kiadták a zsákutcának számító Plus/4-et és a C16 szériát (1984). Jelentőségüket később a C128 megjelenésével (1985) sikerült újra

megerősíteniük, amiből újabb 4-5 milliót adtak el. Közben Jack-Tramiels és a Commodore fejlesztésekért felelős 4 legfőbb ember (köztük a C64 tervezője, Shiratz Shivji is, aki később az Atari ST-t is tervezte) kilépett a Commodoreból. Ez a 80-as évek közepén volt, a GEOS operációs rendszer (GUI) megjelenésének és fejlesztésének idején, amit ezek után a C64-hoz és a C128-hoz gyárilag adtak. Közben jelentős hardwarefejlesztések is történtek: megjelent az 1351 (egér), a 3.5"-os lemezeket támogató 1851-es meghajtó és az 512Kb-os 1750 nevű RAM bővítő. Ezek a C64-et és a C128-at továbbra is versenyképesé tették az ekkor közkedvelté váló 80286-osokkal szemben. A 8 bites gépek forradalmának utolsó lángra a befagyasztott fejlesztésű C65 volt. Ez már egy új generációs chipset-et tartalmazott és gyorsabb processzort, de akkoriban gazdasági szempontból előnyösebb volt az Amigák fejlesztése. C65 fejlesztése tehát megszakadt, de az 1994-es bankcsőd idején több példány is közközre került. Az Amiga Inc.-et még 1984-ben vásárolta fel a Commodore az Atari elől 21.1 millió dollárért. Ugyan évente jelentek meg az akkoriban legfejlettebb technikának számítógépes Amigák, de magas áruk miatt nem igazán váltak közkedvelté. Az első elfogadható árú Amiga, az Amiga 500 1987-ben jelent meg, de ekkor már PC-k gyártásával is foglalkozott a cég (PCI). Az Amiga továbbfejlesztése mellett újabb próbálkozás volt a multimédia területére való betörés is: az első játékokra alkalmas CD-t használó konzol, a CDTV 1991-ben jelent meg...

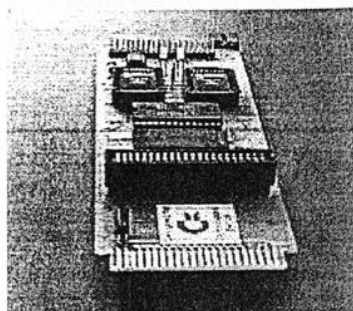
Internetes információk és az Internal magazin alapján

## 2 ÉVESEK LETTÜNK !!!

Egy szombat délelőtt kezdődött minden... Két figura jelent meg az ajkai VMK-ban, hogy először kérjék el a 34-es terem kulcsát. A rendért felelős portás furcsán

nézett rájuk, de mivel tudta, hogy a naptár szerint tényleg létezik a srácok által állított C64 Club, oda is adta nekik a kulcsot. Aznap talán 5-en jöttek össze... Ráismertetek





SID-be is lehetne vezetni, szűrni, stb...

Még anno, én is foglalkoztam, vinyó-kérdéssel, de

én MFM felől közelítettem meg a dolgot. C64-es viszonylatban, ez is bőven megfelel. (Nekem 242kb/sec adatátviteli sebességű MFM vinyóm volt, a 286-osomhoz.) Aztán, láttam a PC hardware kézikönyvben, hogyan

néz ki egy AT-buszos illesztő. Pár buszmeghajtó IC, meg még egy-két cuccos, és kész!! Tehát logikus, hogy AT-BUS-os vinyóval sokkal egyszerűbb a dolog. Az, aki ezt megcsinálta, tett bele még egy órát, egy CMOS RAM-ot (szerintem), egy kis ROM bővítéssel és egy expansion csatlakozóval megfűszerezve. Ezáltal a gép expansion portjára még lehet rakni más kártyát is!

## Commodore, Amiga történelem

...A Commodore története...

1958-ban, Torontóban alapította meg Jack Tramiels az akkor még csak írógépek javításával foglalkozó cégét. 1959-ben már Commodore International Limited néven van bejegyezve. 1965-ben egy bútorgyár felvásárlása után már különböző irodaszerek gyártásával is foglalkoznak és annak egy régi épületét rendezik be központi épületüknek. Még ebben az évben Jack Tramiels megismerkedik Irvin Goud ügyvéd/bankárral, a Commodore későbbi vezetőjével és egy japán utján először lát elektronikus számológépet. 1969-ben már ők

Más: FD2000/4000... Ez egy aranyos kis kütyü, ami egy 3.5"-os drive-t foglal magában. A 2000-es max. 1.6MB-t tud tárolni, a 4000-es max. 3.2MB-t.

...C64-TOWER...

Mi az a C64-TOWER? A C64-TOWER egy C64-es gép, ami extrákkal együtt be van zárva egy PC-s (torony) házba. Egy török címen kaphatunk erről további információkat, de ennek a honlapnak az elérése közel sem éri el a kielégítő szintet, így senkinek nem ajánlom, hogy (mint én,) órákig lógjon az interneten (feleslegesen). ([www.newton.physics.metu.edu.tr/~filker/cbm.html](http://www.newton.physics.metu.edu.tr/~filker/cbm.html) de a www lehet, hogy nem kell) Itt olvashatunk a "vasdobozolt" c64 átalakításához szükséges lépésekről is.

Remélem sikerült adnom egy kis ízelítőt a C64 hardware fejlesztésekről.

Scorpy/Replay

is ilyen számológépek gyártásába kezdenek: megjelenik a C108 nevű gépük, ami Texas Instruments IC-eket tartalmazott. Miután 1971-ben a Texas Instruments is elkezd számológépeket gyártani, órási harc alakul ki a két cég között. A Commodore ebbe majdnem bele is bukott, de a MOS Technologies, az IC-eket gyártó Frontier és az LCD-ekkel foglalkozó Micro Display Systems következő évben való felvásárlása végre függetlenné teszi a Commodoret a Texas Instrumentstól. A MOS az úgynevezett KIM számítógépek eladásával foglalkozott a CBM-be való beolvadás előtt. Ezek otthon összerakható, amolyan "csináld magad"

A második pályán egy kis kék manóval kell megküzdenünk. Ez nem olyan nehéz csak a haverja hátulról igencsak megkeresi az életünket a fránya késeivel, mivelhogy folyton dobál minket. Szerintem a legjobb taktika letérdelni és ha közel jön mindig odaszógni neki egyet. Ez viszont vagy bejön v. nem, mert a hátsó kék izé hol fent, hol lent szórja el a késeit. A lent dobott késeket pedig csak akkor tudnánk kivédeni, ha hirtelen felállnánk és felugranánk. De ez idő alatt a kardos csávó szétszabdal minket. A tanulság: hagyjuk rá a szerencsére a dolgot és reménykedjünk, hogy sokszor dobja a kést a fejünk felé a késdobáló kobold! Ja és ha kinyírtuk a késes ürgét egy varázsital a jutalmunk!

3. pálya

Itt egy nagy zöld iszonyatosan ronda sárkányhoz vet a (bal)sors. Aki valami oknál fogva nagyon pipa ránk és folyton szét akarja rúgni a hátsónkat. Oly módon iktathatjuk ki, hogy ha közel jön, nagyon gyorsan ugorjunk fel a levegőbe és folyamatos tűzgomb nyomással kaszaboljuk meg a sárkány fejét ha már jó hátulra esett okosabb lenne visszavonulni a pálya bal szélére mert egy olyan nagy erejű rúgást kapunk mint az állat! (Leon, te vadállat! - Poison) Ezt a procedúrát 2-szer 3-szor meg kell csinálni és a sárkány szó szerint füsté válik.

4. pálya

Ez egy kegyetlen hosszú mászkálós rész amit nagyon sok ideig tart végigvinni. Először is induljunk el balra. El lehet menni jobbra is de a kapun úgysem lehet tovább menni. Ezzel azt értük el, hogy vissza mehetünk a középső szoborhoz és el indulhatunk balra. Szóval itt egy csomó teremtmény jön velünk szembe (pl. orkok, ördög félek, pókok, hernyók) meg efféle gusztusos lények! A taktika először is szép lassan ballagjunk végig a szörnyek között közben pedig firkantsuk le hogy hol milyen tag jött velünk szembe. Ezeket vagy áttudjuk ugrani v. bukfcenet vethetünk előttük avagy

letérdelhetünk előttük. A lényeg tanuljuk be hogy hol mit kell csinálnunk és mint a barom gyorsan fussunk neki a szörnyeknek. Ha még élünk akkor a szobor kezéből szedjük fel a kulcsot. Induljunk el jobbra vigyázni kell a szörnyekre és ha elérték a sárga kapuhoz üssetek bele egy nagyot és ezzel le is van tudva a dolog. Bal oldalt a zöld szörnyet ha lecsapjuk egy energiatalra tehetünk szert, jobb oldalt pedig az ugráló zöld valami lecsapásával nyerhetünk egy kis itókat.

5. pályát

A kapu őrzőjével kell elbánnunk. Ez egy botos csávó. Itt a lényeg röviden a következő: ha 1 inch távolságra merészkedik a dög ugorjunk fel és a kardunkat forgatva náspángoljuk el a fejét párszor. Hasonló az eljárás mint a jó öreg sárkány kománál volt. Ez nem olyan nehéz feladat. (Legalábbis nekem.) (A szerénység, ugye?! - Poison)

Egy gyors lemez csere után aminek a logója igen rules v. rulez? netán roules?? Na

hagyjuk...szóval:

6. pálya

Egy úgynevezett mocsár cityben kell lerúgni egy leginkább Tarzanhoz hasonló emberkét. Hallottam róla, hogy meg kell spékelnit az ürge

lábát. (Hááát ez nekem nem igazán jött bel!) Az én verzióm a felugrás lenne és a Tazánunk hasfalának szabdalása középső kardállással!

7. pálya

Ez már a vár bejárata ahova igyekeztünk. Itt két ellenfél vár ránk. Egy repülő sárkány szerű lény. (Szerintem ez az egyik legjobban kivitelezett ellenfél!) Meg egy késdobáló kék kobold. Mint a 2. pályán csak ez pár centit összemert. Először azt tanácsolom nyírjuk ki a kis manót. (Egy ütés elég neki.) Eredménye egy szép kis flaska tele fincsi italkával!! Utána foglalkozzunk a sárkányunkkal. Ha közel repül szózzuk meg egy enyhén felugró srég kardállású ütessel. Ezt addig ismételtessük amíg ki nem nyúlik.

A várban...

Itt hasonló módon mint az előző mászkálós pályán csak menni kell és gyűjteni az italokat



a végső harcra. Azaz magával a démonnal való küzdelmünkre. Eközben pár ellenfelet le kell gyűrni. Névszerint egy zöld koboldot a szokásos térdelő állásból. (Nincs kézdobáló haverja!) Szóval aki itt meghal az egy iszonyatosan nagy pancser!! Aztán egy pár ajtóval messzebb pedig egy lila rugdalózó sárkányon kell túljutni, és jöhet a mindent eldöntő végső harc. Az

uccsó fight. Aminél én sajnos elvéreztem, (Rip) (Hehe... - Poison) de eddig kegyetlen hosszú lesz az út, úgyhogy mellékelek egy térképet, hogy tudjátok hova kell bemenni először, és hogy hogyan tovább. A lényeg: szedjétek fel rengeteg sok kulcsot !!!

\* = mi vagyunk. Itt van a bejárat.

11 = sárkány

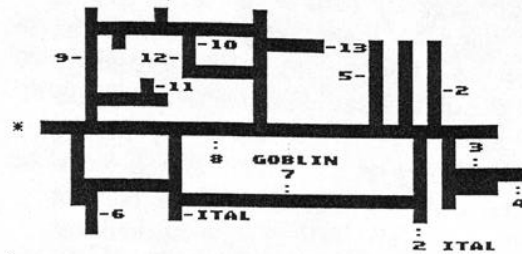
12 = ital

13 = démon

Értelemszerűen a számok sorrendjében kell végighaladni a kastélyban...

Italjaink...

A piák amikről annyit írtam már sorrendben: erő, bénító, pajzs ital. Életerőnket az a kör



alakú 10 csillagó micsoda jelzi ott fent a bal sarokban.

Endsequence...

Passz. (Jellemző! - Poison)

Értékelés...

Nos a program nem rossz. Az zene igen kitűnő! A grafika is minőségi. A játszhatóság is igen jó, csak ne lennének olyan hosszúak azok a mázskálós részek!!!! Emiatt a zenét is meg lehet unni pár óra(!) alatt.

Összegzés...

Ajánlom azoknak, akik megrögzött mázskálós buzik (bocs) de egy biztos, ha egyszer beteszi valaki a lábát a várba, még egyszer nem lesz kedve elővenni a progit ez tuti!!!!

Leon

## Játéktoplisták

### Minden idők játéakai

1. Mayhem In Monsterland
2. Defender Of The Crown
3. Scenario
4. Turrican 2
5. Microprose Soccer
6. Newcomer
7. Zak McCracken
8. Katakis
9. The Last Ninja 3
10. Space Rogue

### Új játékok

1. Bombmania
2. Zwei Bereten
3. It's Magic
4. Leo 2
5. Merchant
6. Knoorkie
7. Girltris
8. Dave Speed
9. Stroke World
10. Maximum Overdrive

## Hardware-fejlesztések

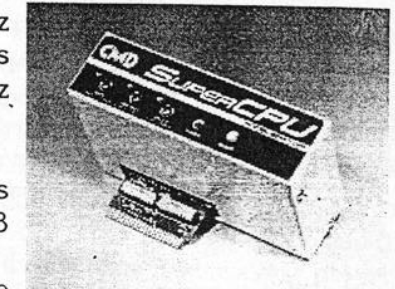
...**SUPERCPU** és társai...

Hát igen! Szép dolog az az SCPU. Én is megnéztem azt a homepage-t, és nagyon tetszik a bővítő képessége. Az egész egy kis világos doboz, amire rá van írva: Super CPU, van rajta pár kapcsoló, nyomógomb, meg LED. Őszintén szólva, kicsit csalódtam, amikor megnéztem, mert azt vártam, hogy a belsejéből is mutatnak valamit, de azt a látogató fantáziájára bízzák. Akit érdekel, azonban megnézheti a 65816 képét is, valamelyik linkről. Nincs benne semmi különös, csak egy 1xú IC tok van a képen. A lényeg, ami belül van. Szóval amit mondani akarok, lényegében csak az, hogy az SCPU nem a 20MHz-es órajel miatt SCPU, hanem azért, mert ezt ki is tudja használni!!!! A gond az, hogy amikor az eredeti RAM-ba akar írni/olvasni (szerintem inkább csak írni akar oda), vagy a perifériákhoz akar szólni, le kell alacsonyodnia az alap órajelre, azaz 1MHz-re. Ezt úgy csinálták meg, hogy beiktattak egy amolyan buffert. Még egy pár érdekesség:

Az illegális utasításokat azért nem ismeri, mert ott újabb utasítások vannak. Olyan spec. utasítások, amik alpból csak több utasításból lehetne összerakni. Vannak benne újabb címezési módok! Max. 16Mb-t tud kezelni, ebből alpból 128 Kb van beépítve. A RAM-ok nem dinamikusak, hanem statikusak. Ilyet pl. a PC-kben a CACHE-nek használnak. (A bővítés már persze dinamikus RAM.)

Nem értettem, miért 128K, de mikor elolvastam, rájöttem, hogy így KELL csinálni. Az egyik 64K sima RAM, a másik 64K-ba bemásolódik a ROM. Ebből lesz a "SHADOW RAM". Ez azért kell, mert a ROM/EPROM elérési ideje elég nagy. 1MHz-en nem jelent gondot, de már 20-on érezhető. De azért kíváncsi lennék, mi lehet abban a 128K ROM-ban?!!! Persze a Jiffy DOS is be van építve... Na de akkor is. A kernel-t ki tudná bányászni az alapgépből is. (Lehet, hogy így is tesz.) Összességében, baromi jó dolog lehet az a SCPU! Csak egy baja van:

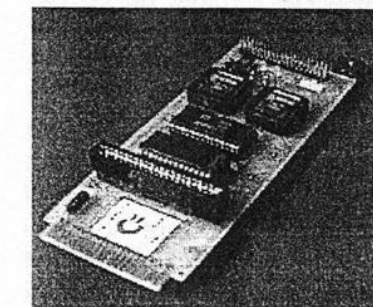
DRÁGA!!! Az alap kiépítés ára: \$200. Az SCPU128 (C=128-hoz) \$250, és ezekben OMB dinamikus RAM van! De gondolom a slot-ok benne vannak.



A cmdweb/scpu-ból van egy link az SCPU utasításairól. Van benn egy cool táblázat, amiben a 6502,65c02 és a w65s816 utasításkészlete össze van hasonlítva. Jól láthatóak a különbségek.

...winchesterek, CD-Rom-ok...

Érdekes dolog a www.cmdweb.com-on a HDD is. Bár szerintem gyengébb, mint amit az a Cseh ürge (Tomas Pribyl) csinált. Mindkettőben az adatátviteli sebesség 50kb, mindkettőben van beépített óra, így a dátum és az időpont tárolása megoldott a vinyón. Sajnos a cmdweb.com-ról kevés információhoz jutottam erről a perifériáról, de ők azt állítják, hogy max 2.1GB-os vinyót tud kezelni. Persze ezt úgy értik szerintem, hogy ők adják a vinyót is vele együtt, és ez kerül asszem 100.000HUF-ba, átszámítva. Ellenben az a másik, "házi" IDE-controller-ről többet tudok. (<http://sgi.felk.cvut.cz/~vorlice/ide/c64ide.html>) Ez két, max. 8GBI-s vinyót tud kezelni, van saját "BIOS"-a, 16 karakteres file-nevek, directory természetesen, BASIC bővítés. (pl. cd, mkdir...) A vinyót át lehet rakni 8-as egységszámra is.



A legújabb bővítés eredménye, hogy CD-ROM-ot is lehet illeszteni a gépbe. Ez azért már nem semmi!! A CD jelet, akár a

...PROGRAMOZÁSTECHNIKA...

Itt most a programozás rovatban nem az utasítások működésével fogok foglalkozni, (mint ugye ez tapasztalható sok esetben ☺ ) hanem valami összetettebbel. Még mielőtt átlapoznál máshová, EZ NEM BASIC TANFOLYAM, ezek csak az algoritmus megértését segítik. Best kérésére most az egyenesrajzolóval fogok foglalkozni. A pontrajzoló rutin a következő lesz:  
X koordináta=Xreg Y koordináta=Yreg

Ez a rutin csak 256x200-as képernyő megcímzésére alkalmas, viszont nagyon gyors. YKOORDHI ← egy olyan tömb, amelyet a következő Basic sor generál:  
FOR Y=0 TO 199:POKEYKOORDHI+Y,(8192+(Y AND 7)+INT(Y/8)\*320)/256:NEXT

```
10 LDELTA=X2-X1:SDELTA=Y2-Y1
20 IF LDELTA<0 THEN LDELTA=-LDELTA:LSTP=-1:GOTO 40
30 LSTP=1
40 IF SDELTA<0 THEN SDELTA=-SDELTA:SSTP=-1:GOTO 60
50 SSTP=1
60 IF LDELTA>SDELTA THEN 130
70 CYCLE=INT(SDELTA/2)
80 IF Y1=Y2 THEN END
90 PONT(X1,Y1)
100 Y1=Y1+SSTP:CYCLE=CYCLE+LDELTA
110 IF CYCLE>SDELTA THEN X1=X1+LSTP:CYCLE=CYCLE-SDELTA
120 GOTO 80
130 CYCLE=INT(LDELTA/2)
140 IF X1=X2 THEN END
150 PONT(X1,Y1)
160 X1=X1+LSTP:CYCLE=CYCLE+SDELTA
170 IF CYCLE>LDELTA THEN Y1=Y1+SSTP:CYCLE=CYCLE-LDELTA
180 GOTO 140
```

```
LDA YKOORDHI,Y
STA $FB
LDA YKOOORDLO,Y
STA $FC
LDY XKOORD,X
LDA ($FB),X
ORA BITEK,X
STA ($FB),Y
```

Az YKOORDLO-t is ugyanezzek a sorral lehet generáltatni, csak a "/256"-ot "and 255"-re kell változtatni.

Az XKOORD-ot és a BITEK-et pedig a következővel:  
FOR X=0 TO 255:POKE XKOORD+X,X AND 248:POKE BITEK+X,X AND 7:NEXT

Most pedig a vonalrajzoló következik. Ez a "Bressenham" algoritmust használja. Mivel kevés a hely, meghagyom mindenkinek a lehetőséget, hogy kibontakozhasson. Így most a Basic verzió következik:

Remélhetőleg ebből más is meg tudja írni az ASM verziót, de azért itt van egy kis segítség :

X1	.BYTE 0	CYCLE	.WORD 0
Y1	.BYTE 0	SSTP	.WORD 0
X2	.BYTE 0	LSTP	.WORD 0
Y2	.BYTE 0	-1	= \$FFFF
LDELTA	.WORD 0	/2	= LSR
SDELTA	.WORD 0	A--A	= 0-A ESETLEG (A XOR \$FFFF)+1

Most pedig a 16bités műveletek:

<b>AS=BS+CS</b> LDA BS CLC ADC CS STA AS LDA BS+1 ADC CS+1 STA AS+1	<b>AS=BS-CS</b> LDA BS SEC SBC CS STA AS LDA BS+1 SBC CS+1 STA AS+1	<b>AS=BS/2</b> LDA BS+1 LSR AS STA AS+1 LDA BS ROR STA AS	<b>AS=-AS</b> LDA #0 SEC SBC AS STA AS LDA #0 SBC AS+1 STA AS+1	<b>AS&lt;BS</b> LDA AS CMP BS LDA AS+1 SBC BS+1 BCC THEN... ELSE...
--	--	---	--	---

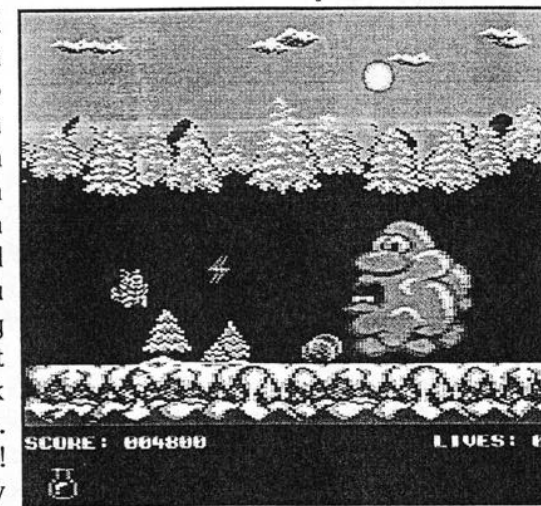
Soci/Singular



Az It's magic egy igen-igen friss játék ugyanis '98-as azaz idei a game! Lényegében... Egy olyan, totálisan sablonos játék menetű progról van szó. Nekem leginkább a Creatures, Gianna Sisters, Super Mario jut az eszembe róla. (Később tárgyalom, hogy miért!)

Amikor... behoztam a játékot, amit egy fél óráig kerestem, mert a PSN lemezén egy csomó más prog is volt, és hát ilyen az én formám ez a prog volt az uccsó a lemezen.

Loading... és... egy pár százezer fokkal jobb logo tűnik fel a képernyőn mint az előbb (mármint a crackben lévőnél). Ezt el is tudom olvasni: It's magic! Ez a képernyő felső részén helyezkedik el, alul balról jobbra teljes angolságú szöveg fut. Közben meg érdekesség képpen pont jobbról balra csillagok repülnek a képernyőn. (Szép látvány!) !!Attention!! Poison megkért, hogy feltétlenül jegyezzem meg,



hogy egy csomó dolgot loptak más játékokból. Állítólag a csillagokat is úgy lopták valahonnan. (Creatures, a gyengébbek kedvéért - Poison) Én leírom, bár fogalmam sincs, hogy honnan szedték ki. (Csodálkoztam volna - Poison) Visszatérve az It's m. logóhoz, a zene ami alatta fut igen tuti! Szóval igencsak fülbemászó a dallam. Hogy miért is hasonlít a game a fentebb említett progikhoz? Hát mert a játékban felszedhető gyémántok csontra ugyanazok, mint ami a Super Marióban, és a Giannában voltak! Meg a pályák kidolgozottsága is + az ellenfelek is hasonlítanak a Creaturesban látottakra. Ez szerintem sokat ront a vizuális élményen! Hát

már ugye régebben játszhattunk kacsával, elefánttal, dizzyvel, szellemmel, most pedig, hogy ismét absztrakt legyen a mű egy macskát irányítunk, amire történetesen az endsequence megtekintése után jöttem rá! (De ezt majd később!)

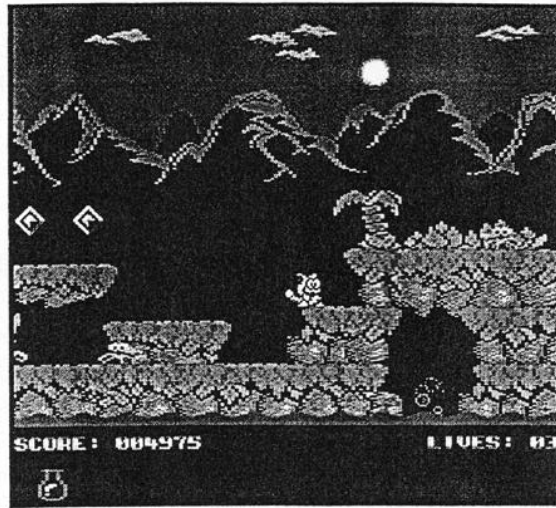
A játékmenet lényegében mint mondtam már igen csak régmódi. Tudjátok, ballról jobbra scrollozó pályák, egy-egy pályarész utáni főellenségek... Ami mégis más a játékban, hogy ha végig értünk a pályarészen a gép nem enged át a következő játéktérre, mert meg kell ölni mindenkit aki mozog a pályán, és ráadásul a gyémántokat is össze kell szedni, tehát ha a játémező totálisan üres akkor léphetünk át a következő szigetre. Lényegében három világra oszlik a game, minden világban nyolc pályát kell bejárnunk. Természetesen a világokat a gép külön tölti be.

1. világ : The green mountain island azaz a zöld hegy szigete.
2. világ : The white snowy forest island ez a jéghegy sziget. A tél birodalma.
3. világ : The red hot vulcano island, a vörös forró vulkán szigete.

Értékelés:  
A játék grafikája igen tetszetős. (Bár nekem a Creatures is tetszett!) Ez a programozó csapat is alkalmazta, a két helyszín eltolását, vagyis a közeli és távolabbi hegyeket úgy ábrázolja, hogy a távoli az elől lévő hegy mögött fokozatosan elcsúszik amint a macsekkel megyünk. (Paralax-háttér... - Poison) Rengeteg szép kivitelezésű háttér van a prg-ben. Majd meglátjátok!

Igen jók a hanghatások, a lövések hangjai, és ami nekem a legjobban tetszett, a vulkán szigeten hallható mennydörgés! Különösen jó az endsequence zenéje.

A játék megnyerésében a macskánk a lemenő napot nézi amint sugarai meg-meg csillannak a tenger habjain. (Szép!) Közben elolvashatjuk a készítőik neveit. Ez a megnyerés kicsit uncsi már! Gondoljatok a Shadow Dancerre, vagy a Ninja Rabbitra! De



említhetném a Mindnigh-ot is! Szóval lerágott csont!!! Ettől függetlenül a zenével együtt nagyon jó az összehatás!

A véleményem a következő: jó a progí, de egy idő után kicsit uncsivá válhat. De végülis minden tekintetben megállja a helyét a '98-as anyagok közt!!!!!!!

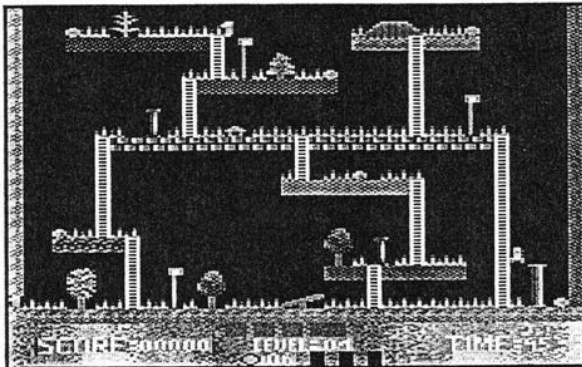
Leon



(LEPSI DEVELOPMENTS)

Úgy látszik nemcsak én, hanem a Lepsí Developments emberkéi is sokat játszottak valamikor a Loderunner nevű csodával. A gfx vacak volt, a hangeffekteken csak röhögni lehetett, de azért szórakoztató egy game volt. Nos az LD úgy gondolta, nem ártana bennünket elkápráztatni egy 97-es színvonalú Lode Runnerrel, amit Samber névre kereszteltek. Lássuk mit sikerült összehozniuk:

A feladat itt is az, hogy kis golyókat (amik itt éppen kékek) kell gyűjtögetnünk egy 'egykarakternyi' méretű faszival. Néhány hozzánk hasonló azonban nem tekinti a kis golyók gyűjtögetését nemes célnak, ezért kergetnek minket azon a 30 pályán amit tartalmaz a játék. Sajnos kedvenc fegyvereink (pisztoly, golyószóró, nukleáris robbanófej, hidrogénbomba stb.) nem állnak rendelkezésünkre, ezért meg kell elégednünk



emberünk pszi erejével. Ezzel az előttünk lévő platformdarabkát porlaszthatjuk el, és ilyenkor ellenfeleink egy kellemeset zúgnak a mélybe. Sajnos rajtunk kívül senki sem hal meg, mert ha a rosszfiúk kiesnek alul, visszatérnek felülről (nem kell semmi rosszra gondolni :) A játék maga egyképernyős, a játéktér alatt a szokásos dolgok láthatók: pontunk, kulcsaink, a még összeszedendő kék golyók száma, a szint száma, és az idő ami meglepő módon telik (kivéve ha egy jó törésünk van a game-ból) az NRF-ek (nagyon rossz fiúk) likvidálásának egy módja az, hogy egy kétkarakternyi paltformba lyukat lövünk és ha beleesnek, nem tudnak kijönni. Ha az összes NRF-et bezárjuk akkor kb. 70 százalék az esélye annak, hogy...lefagy a game. Sajnos ez egy nagyon bosszantó bug, hiszen a játékban menteni nem lehet és ha a 29. pályán fagy akkor átszaladhatnak a szomszédok, hogy mi az a

## Basic tippek és trükkök

Az ebben a rovatban leközlésre kerülő információk lehet, hogy sokak számára már nem fognak sok újdonsággal szolgálni, de mivel némelyik nagyon is használható egyszerűbb, BASIC-ben is megoldható programozási feladatok esetén, ezért úgy gondolom, hogy lesz iránta érdeklődés. Itt leginkább kezdőkre gondolok, akik nem feltétlenül egy assembler integrált környezetében fogják a szabadidejüket eltölteni, ha csak egy egyszerűbb programot írnak. Szó lesz alapvető programvédelemről, IO eszközök kezeléséről, de kisebb gépikódú programok BASIC-ben való felhasználásáról is. Kezdjünk is neki...

Futtassuk a következő programot:

```
10 I=32768 : S=0
20 READ A : IF A=-1 THEN 40
30 POKE I,A : I=I+1 : S=S+A : GOTO 20
40 IF S<9839 THEN PRINT"HIBA AZ ADATOKBAN..."
50 DATA162,120,169,8,160,0,132,34,133,35,177,34,201,177,240,9,200,208
60 DATA247,230,35,202,208,242,96,142,80,128,141,81,128,140,82,128,165,35
70 DATA133,37,165,34,133,36,162,4,200,240,28,177,36,201,58,208,10,202
80 DATA208,244,172,82,128,169,0,145,34,174,80,128,173,81,128,172,82,128
90 DATA76,16,128,230,37,76,47,128,-1
```

Ha nem gépeltünk el valamit, akkor a program lefutása után már tölthetjük is be a védeni kívánt programunkat. Minden védett sort írjunk át úgy, hogy egy > jellel és 4 kettősponttal kezdődjön, majd a SYS32768

BASIC-ben írt programjainkat egy jártasabb felhasználó könnyűszerrel átírhathja, vagy programrészeket lophat ki belőle. Ez bosszantó lehet, főleg ha az részünkről többnapos munka fekszik benne. A legáltalánosabb védelem az, ha valahogy felülírjuk a LIST parancsot. Ezt több módon is megtehetjük, de igazán nem hatásos, mert általában az ehhez szükséges parancsokat magába a programba tudjuk csak beírni, tehát az csak indítás után aktiválódik. Egy sokkal hatásosabb, és akár nagyon is megtévesztő védelem lehet az, ha magát a programunkat kódoljuk úgy át, hogy azt a LIST parancs a "fűrész" szemnek lerövidítve, a fontosabb részeket kihagyva mutatja csak meg. A megvalósítás:



paranccsal védetté tehetjük. A kész programot mentsük el! Ne feledkezzünk meg arról, hogy legyen egy védelem nélküli másolatunk is, mert ha bele akarunk javítani ebbe a programba, akkor abba könnyen beletörhet a fogunk!

A módszer a következő: a kis rutin megkeresi a >::: jellel kezdődő sorokat, majd az első karaktert átírja 0-ra, amit a BASIC LIST parancsa úgy értelmez, mintha annak a sornak vége lenne és így

listázáskor csak a sorszám jelenik meg.

Ez a megoldás megvalósítható BASIC-ben is, de a sebessége sokkal több kívánnivalót hagy maga után...

## CINKELT LAPOK

Ez az oldal a CoV-ból már talán mindenki által nagyon jól ismert "Elsősegély" nevet viselő rovatot hivatott felidézni, illetve mivel ez egy scene érdekeltségű lap is, ezért demok rejtettpartjairól is szó fog esni... Talán essünk is neki!

1942 (unlimited lives)  
POKE 5806,234:POKE 5807,234  
SYS 2640  
**ACTION BIKER** (unlimited lives)  
POKE 19287,47  
SYS 13312  
**ALIENS** (infinite ammo)  
POKE 42043,234:POKE 42044,234:POKE 42045,234  
SYS 38233  
**ATTACK OF THE MUTANT CAMELS** (255 lives)  
POKE 11639,255  
SYS 4096  
**AUF WIEDERSEHEN MONTY** (unlimited lives)  
POKE 21862,76  
POKE 21863,123  
POKE 21864,85  
SYS 16384  
**BOMB JACK** (invincibility)  
POKE 5112,0  
SYS 3101  
**COMMANDO** (unlimited lives)  
POKE 14631,0  
SYS 2128  
**DELIVERANCE** (unlimited lives)  
POKE 56356,234  
POKE 54657,234  
POKE 53658,234  
SYS 7360  
**DIG DUG** (255 lives)  
POKE 10465,255  
SYS 2071  
**FALCON PATROL** (255 lives)  
POKE 16705,255  
SYS 16640  
**FEUD** (all ingredients)  
POKE 16404,15  
SYS 16384  
**GAME OVER** (unlimited lives)  
POKE 15244,234  
POKE 15245,234  
SYS 2304  
**GHOSTBUSTERS** (infinite money)  
POKE 38454,96  
SYS 24576  
**GHOSTS 'N' GOBLINS** (255 lives)  
POKE 2175,255  
SYS 2128

**HEAD OVER HEELS** (90 lives)  
POKE 30315,144  
POKE 30316,144  
SYS 324  
**HENRY'S HOUSE** (unlimited lives)  
POKE 4063,173  
SYS 2560  
**HIGH NOON** (255 lives)  
POKE 18033,255  
SYS 16384  
**HUNCHBACK** (unlimited lives)  
POKE 22521,234  
POKE 22522,234  
POKE 22523,234  
SYS 16384  
**LAST V8** (unlimited lives)  
POKE 7149,173  
POKE 7326,173  
POKE 7858,173  
SYS 3328  
**LAZY JONES** (unlimited lives)  
POKE 4063,173  
SYS 2061  
**NEMESIS** (255 lives)  
POKE 5868,255  
SYS 5768  
**PARALLAX** (unlimited lives)  
POKE 5796,96  
SYS 319  
**ROCKET ROGER** (255 lives)  
FOR A = 7680 TO 7720:POKE A,255:NEXT  
SYS 5600  
**SABOTEUR** (255 lives)  
POKE 56325,255  
SYS 30735  
**SLAMBALL** (255 lives)  
POKE 43,1  
POKE 3245,255  
SYS 2066  
**SPY HUNTER** (255 lives)  
POKE 35914,255  
SYS 32782  
**STAFF OF KARNATH** (unlimited lives)  
POKE 5634,45  
SYS 2560  
**STREET SURFER** (unlimited lives)  
POKE 3868,230:POKE 3869,67:POKE 3870,169

SYS 3072  
**SUPER PIPELINE 2** (255 lives)  
POKE 32943,255  
SYS 32784  
**THRUST** (infinite lives)  
POKE 6139,234  
POKE 6140,234  
POKE 6141,234  
SYS 2304  
**UP 'N' DOWN** (unlimited lives)  
POKE 36103,173  
SYS 32768  
**WARHAWK** (infinite energy)  
POKE 27090,234  
POKE 27091,234  
POKE 27092,234  
SYS 24604  
**WONDERBOY** (unlimited lives)  
POKE 2676,234  
POKE 2677,234  
POKE 2678,234  
SYS 2112  
**KILLER WATT** (unlimited lives)  
POKE 40305,234  
SYS 33792

Mérgező Anyag 3 / Profik  
Az indítófile betöltése után töröljük le a képernyőt, és indítsuk a demót a RUN:HIDDEN PART parancs-csal...

One Yeat On Da Scene / Singular Crew  
Töltsük be a P3-mal kezdődő file-t és indítsuk, mint egy sima programot (RUN).

Dawnfall / Oxyron  
Az első rejtett partot úgy tudjuk behozni, hogy a dentro elindítása után rögtön lenyomjuk és nyomva is hagyjuk a balra nyíl gombot... A második rejtett part ennyire nem bonyolult. Amikor már azt hinnénk, hogy vége az egésznek (upscroller) nyomjuk meg a SPACE-t...

Értékelés:

..... nagy suxolás. A másik bug az, hogy néha emberünk nagyon lelassul minden ok nélkül. A harmadik bug, meg az amikor 1-szerűen lefagy a game... Szerencsére ez azért ritka. Kulcsunk háromféle lehet: kék, zöld, sárga. Gondolom azt mindenki kitalálta, hogy a kék kulcs a kék ajtót, a zöld a zöld ajtót nyitja. Hogy a sárga mit nyit azt nem árulom el. Ha nem találod ki meghívlak egy party doom-ra... Az ajtókat néha ki lehet kerülni úgy, hogy a fölötte lévő platformot kilyukasztjuk és az ajtó túoldalán leugrunk. Ha megcsináltuk a 30 pályát (amihez sok szerencsét és csívet kívánok) akkor jön egy endsequence, ami egy jó zenét és egy hihetetlenül gyönyörű képet tartalmaz. A kép olyan fantasztikus mintha Ba-zso rajzolta volna (Na jó, annál szebb :), mivel összesen 6 négyzet, 2 vonal és 3 sor szövegből áll. Először azt hittem ez valami vicc és mindjárt jön a gyönyörű végkép, de nem.

A kifagyáson kívül még egy hibája van a programnak; ha meghalsz mindig újratölti a pályát. Nem mintha olyan nagyon értenék a kódhoz, de szerintem ezt értelmesebben is meg lehetett volna csinálni. Ebben a formában nagyon idegesítő, mert mexakítja a folyamatos játékot. A gfx-re (az endképen kívül) és a zenére nem lehet panasz. A háttérgfx cool, nagyszerű hangulatot teremt. A zene 10 pályánként változik. Az első egy jó kis punk-rock szám (Billie Jean, mellékesen valami májkrém dzsekszon is ének(?)li) átírata, ami baromi jóra sikerült, de a többi zene se rossz. A nehézségi fok egy csöppet magasra sikerült, de a Lode Runner-nél mintha könnyeb lenne. Egyszóval jó kis game ez, a hibái ellenére is. Próbáljátok ki!!

Pista bá

## NEWCOMER

( 1. rész )

Az itt következő történet az azonos című játék alapján készült és annak egy kijátszásának is tekinthető...lássuk!

Éreztem, fájt minden tagom! Körbenéztem a kietlen zord falak megrémisztettek! Forróság volt. Azthiszem elgondolkozhattam, talán az elmúlt pár perc eseményein? Nem tudom, de az érzés a gyilkos érzés ott motoszkált a fejemben. Nem hát ez lehetetlen...én nem ölhettem meg senkit! Ez képtelenség! De az öreg szavai igencsak igaznak bizonyultak! Eme gondolkodásomban zavart meg a csavargó. - Nos elvezesselek a papunkhoz, Murdock atyához ? - A hangja nyugodtságot árasztott. Biztos régóta élhet itt. Belenyugodott sorsába.

- Igen, menjünk a paphoz! - feleltem. Egy kis ideig mentünk, a tértől nem messze volt a pap háza. Az ajtón egy felirat díszelgett : Ez Murdock atya háza... - Nem tudtam tovább olvasni, mert a csavargó, Péter beinvitált a házba, ő maga pedig kiment a szobából.

Elöttem egy nagy mackó termetű szakállas ember állt. Nem látszott papnak, egyáltalán nem. Bemutatkozott, s pár igen fontos információt mondott. Időt hagyott, hogy kérdezzek. Nekem per pillanat ez jutott az eszembe:

- Úgy hallottam bajom is eshet? - kérdeztem.

-Éz így igaz. - felelte. - Adok neked egy jelvényt, ez az ezredes jelvénye. - mondta. - Még sürgős lehet rá.

-Köszönöm. - válaszoltam kissé félve. Majd kis idő múlva távoztam. A pap még adott egy kis pénzt. Pontosan 100 kreditet. Ahogy kiléptem a szobából a ház egy másik helységébe léptem. Itt egy szerzetes mormolt valami ima félét. Egy teljesen üres perselyt találtam a fal mellett, de inkább hagytam, és beszélgetésbe kezdtem a szerzetessel.

- Adakozz a szegények javára! - mondta! Én oda is adtam volna a 100 kreditem, de ez túl kevésnek bizonyult, így tovább álltam. Nem volt más választásom felderítő útra indultam, mielőtt megtettem volna az első lépést, megvizsgáltam tüzetesebben a jelvényt, és

feltűztem a ruhámra. Murdock atya háza mellett volt egy leforduló, így lefordultam. Hirtelen a semmiből pár járőr lépett elé, s megkérdezték mit keresek itt?

- Én csak valami kocsmá felét keresek. - feleltem. Hangos nevetésben törtek ki! Előre löktek és utánam szóltak:

- Itt van baby! Ha-ha-ha. Hangjuk lenéző volt a nevetés meg egyenesen gúnyos. Na mindegy, gondoltam, ha már itt vagyok nézzünk be a kocsmába. Bent rámköszönt a bártulaj, Tim. Megkérdezte, nem akarok-e inni valamit. Nem voltam szomjas, így nemmel feleltem. Rákérdeztem pár dologra, megtudtam, hogy az egyik széken ülő fickónak skorbutja van, hogy van erre valahol valami bordélyház, ott meg egy Ruth nevű csaj, meg hogy a tag mármint Tim utálja a papot, meg a szerzeteseket is. A sok szövegelés után áttértem a bár

másik helyiségébe. Itt egy srác ivott, és igen erős rap zenét halgatott. Egyből ráismertem ez a Run Dmc! Meg is említettem neki, hogy bírom ezt a muzsikát. Erre ő teljesen bezsongott! Ezt mondta:

- Használj a szerető szót a vegyesboltban.

No fene!

- Kösz a tanácsot öcsi! De per pillanat azt se tudtam hol a vegyesbolt. Innen is elhúztam a csíkot. De a köllök nem mondott akkora hülyeséget, mert a vegyesbolt majdnem mellette volt, így hát be is léptem a boltba. A tag rá akart bírni, hogy üzleteljek, de nekem nem igen volt kedvem. A szerető szót viszont megemlítettem neki. Erre kezembe nyomott egy sex újságot és így szólt:

- Látom beavatott vagy!

Tovább sétálva ezen az utcán beléptem egy házba, ahol egy nagydarab spanyol lakott, aki Sanchonak nevezte magát. Körbenézve a házába az egyik koszos falon egy posztert pillantottam meg, ami egy jó bögyös meztelen nőt ábrázolt. Gondoltam, ha neki ez tetszik, szerzek neki egy kis örömet, hisz ilyet én is tudok neki adni. Odaadtam a sexlapot, amit a vegyesboltban szereztem.

Sancho nagyon örült neki:

- Óh, madarat lehetne fogatni velem. Nézd meg Rene kaszinójába a graffityket. Egyébként nincs kedved repüléshez?

Kiderült, hogy a kábítószere gondolt, de mivel ilyen nem volt nálam elkostattam

innen, Rene kaszinója felé, ami csak pár lépésre volt. Rene kaszinójába kártyázásra invitáltak, de a nehezen szerzett pénzemet nem akartam kockára tenni. Megpróbáltam körbenézni a kártyaszobába, de az egyik kártyás rárvallt, hogy:

- Na mi olyan érdekes? - kiabálta!

- Semmi, elnézést, inkább távoznék!

- Ok. - jött a válasz.

Tehát nem igen jártam szerencsével. Kiléptem a küszöbön kívülre, de tekintetem egyre inkább a kaszinó mellett lévő felrobbantott ajtóra szegeződött. Micsoda vandál munka! - gondoltam! Mi képes itt ekkora pusztításra? Ha már itt vagyok be is nézhetek a temetőbe! - morfondíroztam magamban! Nosza be is léptem hamar. Hirtelen furcsa érzés fogott el, itt meg is halhatok akár! A falak hidegek, érzéketlenek, és nagyon hatalmasak voltak. Az ajtók elég kisméretűek s nem fából mint az előző negyedben, hanem fémből készültek. Egyből a bejárat mellett egy tábla lógott az ajtó mellett. Elolvastam temetőőr volt ráírva. Benyitottam az ajtón, a fal mellett egy sunyin hunyorgó púpos alak állt.

- Jó napot! - köszöntött.

Érdeklődtem a berobbantott ajtóról, és megtudtam, hogy néhány rocker akarta ide temetni egy barátjukat, de ő nem engedte. Ezért bosszúból a levegőbe röpítették a bejáratot. Rockerek? Gondoltam, ezekszerint rockerek is élnek a szigeten?

- Még találkozunk. -<sup>3</sup> mondtam. Ezzel elindultam a keresztfolyosókon. Rengeteg bezárt kriptaajtót találtam. Egyszerűen nem bírtam kinyitni őket. Pár percnyi bandukolás után egy nagy halom szemetet találtam az egyik sarokban. Átkutattam, és egy álkulcsot valamint némi pénzmagot találtam. Zsebre is vágtam a kulcsot nometeg a pénzt is. Megpróbáltam a kulccsal kinyitni pár zárt ajtót, de ügyetlen voltam a záruk tudományában, így elhagytam a balljóslatu területet. Az ezredes negyedében kószáltam céltalanul, mígnem az egyik sikátorban egy igen szakadt punk jött velem szembe.

- Ez az én területem, nem jöhetsz át!

Össze gyűjtöttem minden erőm és megtámadtam a férfit. Neki egy boxere is volt, nekem sajnos nem, de pár percnyi verekedés után megtört a punk.

Összeomlott, és eldőlt mint egy zsák. Kifulladásig lihegtem, sajgott szinte minden porcikám. Mivel a terep már tiszta volt tovább haladtam. Egy lefordulónál egy újabb házat pillantottam meg. Dr.Spesich háza volt amit az ajtó felett lévő tábláról tudtam meg. A dr. rövidítésről jöttem rá, hogy ő egy orvos. De nekem hál'istennek nem volt szükségem orvosra így tovább sétáltam. Egy beugrónál két épület ajtaja állt előttem. A bal oldalt megpróbáltam kinyitni. Egy hang kiszólt bentől, hogy:

- Mi járatban errefelé?

Egy kis töprengés után válaszoltam a kérdésre:

- Látnom kell a gyerekeket! - Mondtam.

- Ha igazán látni akarod őket, mond meg a jelszót, hogy tudjam, hogy nem vagy ellenség? Sajnos erre nem tudtam mit felelni, így elsonfordáltam. Az óvoda (mivel ez a hely az volt), melletti ajtó mögül ismét egy hang szólalt meg:

- Ki lenni odakint? - kérdezte

- Egy jó csapattagot keresek. - feleltem.

-Lehetni szó pár napról,ki küldött?

Itt sajnos ismét megfeneklettem. Egy hosszabb egyenesen benyitottam egy alakhoz, aki pontosan úgy nézett ki, mint egy Wrestling Federation Star névszerint Sepphez, aki nem állt velem szóba mert nem ismert. A fapolcon egy öreg óra hevert. Megvizsgáltam, a férfi így szólt:

- A szigeten találtam valahol, sajnos nem működik.

Felemeltem és mivel nem volt nagy baja, én meg értettem egy kicsit a műszerészethez, megjavítottam az órát. Az alak szinte istenített, hangos éjjenzésben tört ki:

- Ó istenem, nem is tudom, hogy csináltad!

Köszönöm, köszönöm! Cserébe tudlak trénelni! S még valami: Halál az ezredesre! Whoo! Szép beszéd volt! Gondoltam. Le is álltam Seppel egy kis csevegésre, aki megemlítette a Marcos nevet. Mivel nem tudtam, hogy ki az a Marcos, rákérdeztem. Elmondta, hogy fellázadt az ezredes ellen, és Carlos Pereirának volt a legjobb barátja. Az információt megköszönve kiléptem az utcára.

Tovább sétálva az egyik ajtó mögül egy barátságos öreg hang szólt ki.

- Á, te nem vagy martalóc, gyere bel!

Át is léptem a küszöböt. Egy tényleg vén szakállas, vékony ember állt előttem. Semirnek hívták. Beszélgetésünk közben megtudtam, hogy egy kínai ember majd megvesz a puskákért, és hogy ő maga pedig eltudja sajátítani velünk a záruk tudományát. Ez nem jön rosszul, de sajnos nem volt elég pénzem, és nem is volt meg a tudáshoz szükséges tapasztalatom, így otthagytam az öregét. Visszamentem a pap házához, és Jones testvérnek odaadtam az áhitott 200 kreditet. Erre ő megköszönte, és ezt mondta:

- Ha a kápolnába igyekszel, a bölcsesség szóval kaphatsz bebocsátást!

Sajnos nem tudtam hol a kápolna, úgyhogy inkább benéztem a csavargóhoz, akinek a szobafalán egy tájkép függött. Valószínű a szigetet ábrázolja. Alatta egy név szerepelt: Jürgen. Peter elmondta, hogy szegény Jürgen féleszű és nem lehet vele szótérteni. Eztán távoztam is a helységből. A halott Punk mellett elmenvén most betértem dr. Spesichhez, merthát mégiscsak kíváncsi voltam a doktorra. Egy szemüveges nagyorrú férfi volt a doktor, és egyből felajánlotta a segítségét, de én inkább körbe néztem. Egy polcon megpillantottam pár doboz kötszert, és egy hajómodellt. Sajnos kötszert nem árult a doki, de megtudtam tőle, hogy Carlos az óvoda vezetője. Aha, szóval Carlos nem engedett be az óvodába. Gondoltam! De mivel nem akartam kezelést távoztam Spesichtől. Egy pillanatra megálltam, és gondolkodni kezdtem, hogy valahogy be kéne menni az óvodába, ha már ennyi mindenki ismeri Carlost, biztos fontos tag lehet eme kicsiny közösség életében. Megpróbáltam eljutni a kápolnába, de egy csavargó szerényen, kéregetve közeledett, épp azon voltam, hogy megszórom a szerencsétlent egy pár apróval, de hirtelen rám támadt és a botjával hadonászva szaladt felém. Mondanom se kell a frász jött rám! Nem bírtam volna vele, így inkább elmenekültem.