

Idézet a C64 felhasználói kézikönyv "A" függelékéből, melyben a C64 tartozékairól olvashatunk:

Modem - Egy olcsó távközlési eszköz, a VICMODEM lehetővé teszi más számítógépekhez való hozzáférést, szokványos telefonvonalakon. A felhasználók így hozzáférhetnek nagy adatbázisok teljes forrásához.

Tud valaki valami bővebbet is az említett hardvereszközről? (beszerezhetőség, működés, emulálhatóság, stb.)

Vili

Elméletileg ma már bármilyen külső modem illeszthető a C64-hez. A user port ugyanis nem más, mint egy gyenge adatátviteli képességű RS232 port, ami pont az, amire egy modem illesztésekor szükség van. Így NAGYON minimális szereléssel (olcsón!) készíthetünk 9 vagy 25 tűs illesztőt, amire az egyik korábbi CI-ben már volt is példa. Ha ennél gyorsabb adatátvitelre (>9600 baud) van szükség, akkor az expansion port jöhet csak szóba, ahova szintén rengeteg fajta átalakító port köthető, mint pl. a DUART kártya. Szoftveres téren a leginkább javasolt program a NOVATERM, aminek a legutóbbi verziója ráadásul ingyenes is!

Hali!

Lehet rutinnal és annak leírásával beszélni? Ha igen, írok cikket! :)

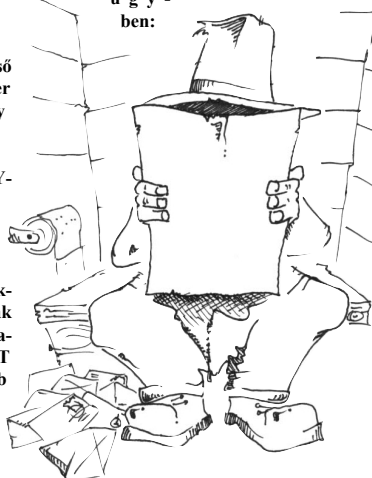
- > oswald valamikor elmeselte a bump
- > matematikai
- > alapját, de akkor mar vagy nagyon
- > almos voltam (vagy be voltam b....)
- > vagy azota torlodott a dolog, ugyhogy
- > kivesezhetnenk ezt a dolgot meg-
- > egyszer...
- > mi lenne, ha a ci-be csinálnank egy
- > effekt leleplezo
- > rovatot?! nem feltetlenul kesz forra-
- > sokkal, de legalabb az otletekrol...
- Remek ötlet! Ilyen kis kezdő kódereknek, mint én, jól jön! Lehet benne nyugodtan rutin is! (napersze nem 8 lapon at :)

Üdv! Werty

Bármilyen témájú cikket szívesen látunk, úgyhogy ne fogjátok vissza magatokat! Az effekt-leleplező rovatot pedig ebben a számban el is indítottuk (Kódertalk), és remélem, hogy hamarosan mások is beszállnak a dologba, mert szerintem nagyon tanulságos lehet.

Lord Mixxx of LOD barátunk kéri a segítségéteket demó- és intro-maker

ü g y -
ben:



Ha valakinek megvan a működő változata a: Rock Your Demo v2.0 /Scientists cuccnak akkor érdekelne. Hiba jelenség: a koala kép betöltése után nem találja a "maker" disket, valószínűleg Label, vagy valami bejegyzés hiányzik neki!! AR Demo Maker v1-hez még nincs semmim! Action Replay a teljes neve, ha valakinek megvan érdekelne.

Ha van ilyen típusú programod, vagy a fentiekben tudsz segíteni, úgy a lord-mixx@freemail.hu címen elérheted őt.

Sziasztok!

Aki meg nem tudna, c64 újságokra vadászok. Bővebb info a c64.rulez.org/mags

címen, komplett újság és könyv listával...
Lion

Csőváz!

Valaki írhatna egy-két "szavat" (Sótész Gögy (C)) a portálról, meg a CI-ről, hogy én is tudjam miről is folyik itt a csevej. Mondjuk a CI, sejtem, hogy valamilyen Commodore témájú újság, csak azt nem tudom, hogy általában mit lehet benne találni, illetve a portálról fogalmam sincs, hogy mi.

Sniper

Kedves Sniper! EZ a Commie Inside! A tartalom azt hiszem magáért beszél, úgyhogy ezt most hagyjuk, de a portállal kapcsolatban is találsz némi infót, amit Lion írt pont azért, hogy tisztázza a dolgokat (Zeropage).

Hello c64 örültek!

Nem tudjátok véletlen hogy szokott-e lenni manapság Pesten valami C64-es találka? vagy már csak partykon/Ajkán?

NikoN

Amennyire mi tudjuk, az Árok Party Magyarországon az egyetlen kifejezetten C64-érdekltségű találkozó, és ma már csak demo-scene meetingeken találkozhatsz igazán C64 userekkel. A legközelebbi ilyen összejövetel a CORE party, ami augusztus 17-19-én lesz Zalaegerszegen.

...

Sokan érdeklődtek az újság korábbi számai után, és a megrendelési feltételekről, utánvételi lehetőségéről. Na erről itt most nem lesz szó. Jelen pillanatban nagyon fogunk örülni annak is, ha ez az egész papírhalmaz Árok Partyn végre a kezetekbe kerül. Ja! ...és most kezd el előről olvasni, mert a végére értél :-)

...a képen nem én xarok...

a magyarországi Commodore 64 rajongók nem csak (sz)ámítástechnikai magazinja - <http://singularcrew.hu/ci>

COMMIE INSIDE

a COMMODORE 64 magazin



Firestart

Fuck Ya One

4 player adapter

„Lassan vége a nyárnak és az idén még nem jelent meg Commie Inside?! Na, ezen gyorsan változtatni kell...”

...és láss csodát, itt a változás! Újabb cikkdömpinget zúdítottunk rátok, remélhetőleg mindenki melegezésére. Mint eddig mindig, új az outfit, a tartalom is kicsit más, mint szokott lenni, de unalomtól azért nem kell tartani: lesz mit olvasni! Ha oldalra pillantasz, máris láthatod, hogy menyinyi érdekes cikk vár rád! Persze sikerült megint elég sokáig húznunk a kiadást, de mi is csak emberből vagyunk, és néha inkább két sörrrel többet iszunk, a billentyűzetet koptatása helyett...

Nagyon köszönjük a leveleket, és az írásokat, amikből máris olvashattok párat. Az ajánlatunk természetesen továbbra is tartjuk, miszerint az újságban közölhető cikket küldőknek a cikküket tartalmazó számot ingyen fénymásoljuk.

A mostani számtól kezdődően az újság forrása elérhető lesz a CHIP magazin CD mellékletén. Amikor ezt írom, akkor még nem lett pontosan eldöntve a formátum, de nagy valószínűséggel a JPEG-be kimentett oldalaknál maradunk, ugyanis ezt mindenki ki tudja majd nyomtatni...

Ha minde jól megy (és miért ne menne jól?), akkor ezt a számot először az Árok Party 3 látogatói vehetik a kezükbe. A újság vége felé ezért találhattok egy kis izelítőt a tervezett programokból is, meg aztán aki nem jön/jött el, az hadd bosszankodjon egy kicsit, hogy kihagyta ezt az óriási bulit!

Nem fárasztalak tovább benneteket, már csak annyi van hátra, hogy kellemes olvasást kívánjak!



-P-

TARTALOM

hírek, érdekességek a nagyvilágból	3
Firestart úrkaland az EOA-tól	5
The Untouchables genszterkorszak	6
Newcomer (6.) a kalnad folytatódik	8
Aztec Challenge fuss, ha futhatsz...	12
Enhanced Newcomer változások vagy új game?	13
ZEROPAGE Lion mondja...	16
Titokban hidden portások	16
4 Player Adapter hardware rovar	17
IFLI és társai berhelfjünk mi is	20
KóderTalk új rovat a színen	21
FuckYa One az első	22
Demo Review scene demok	24
Árok Party 3 infók newbieknak	?
Levdoboz hát olvassátok?!	28

Commie Inside 7 - 2001/1. szám - Az Ajkai Commodore 64 Klub magazinja

kiadja Singular Crew & Magic 6 Drunken borító Valsary/Lepsi Developments design & összehányás Poison
hírek Poison játék Leon / West / Gary programozás Soci scene Cargo

A magazin alapvetően ingyenes, a web oldalról letölthető bárki kinyomtathatja magának. Amennyiben mégis ránk bízna a másolást, úgy (a korábbi számokat is beleértve) 200Ft/db + postaköltség áron tudjuk azt fénymásolva küldeni. Ha lehetőség van rá, kérlek segítsd a terjesztést saját példányod másolásával! Köszönjük...

(Azoknak, akik bármilyen publikálható cikkel segítik a magazin alakulását, a cikküket tartalmazó számot ingyen másoljuk!)

web <http://singularcrew.hu> email poison@c64.rulez.org snail Ajka, 8448, Bakony u. 33. telefon (88)242244



ÁROK PARTY 3 = MINDIG SZOMBAT

PROGRAMOK:

augusztus 10., péntek

17:00 hivatalos megnyitó
19:00 IDE64 bemutató newbieknak
(lehetőségek és újdonságok)
ismerkedési est :-)

augusztus 11., szombat

9:00 foci bajnokság
14:00 M6D ki-mit-nem-tud
15:00 Enhanced Newcomer Live
16:00 Commodore-tudás vetélkedő
17:00 SCPU bemutató
(JOS, játékok, utilok...)
18:00 gulyásfőzés
20:00 game compo
21:00 msx, gfx, demo mustra
később szavazás, díjkiosztó

Éjjel tüzijáték (na, ezt jól megszerveztük, mi?) és egy csomó egyéb lehetőség a Robinson Tábort keretében. Ha unod a sok fanatikus fejét, akkor csak kisétálsz a falu szélére...

Közben folyamatosan adhatóak be a nevezések a játékkészítés és coverrajzolás versenyekre, melyek a szavazás keretében szintén zsűrizve lesznek.

augusztus 12., vasárnap

sátorbontás, hazaut
(vonatok, buszok ügyében segítséget találsz a helyszínen)

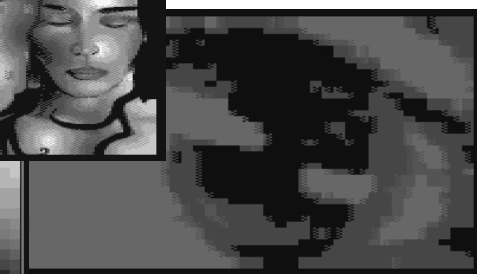
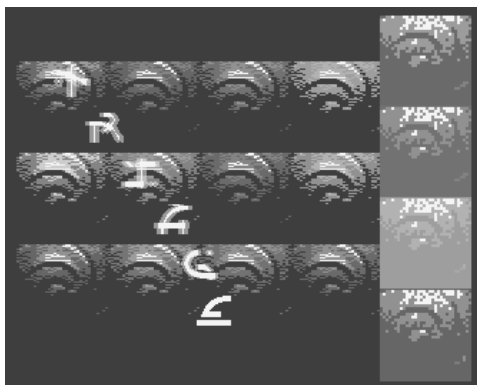
patinás, egyedi stílusával erősen kéri a mezőnyből. Nem kőkemény kód, és gyönyörű grafikák, hanem az életben maradás, és máig tartó aktivitás a lényeg.

Ha pedig igazi oldschool élmény kell, akkor ott az ABYSS CONNECTION MS2K1 anyaga, ami még Last Ninja 3 zenét is felvonultat.

WILDFIRE 2. Az első rész nagy sikerén felbuzdulva a Breeze berkeiben úgy gondolták, hogy akárcsak a Star Wars filmek esetében az anyag megér egy digitális feljavítást. J Igaz, hogy nem lett akkora a siker, de valóban, az első részhez képest több, és szebb frame kapott helyet a lemezen.

Természetesen nem szabad elfelejtenünk a tavalyi év második felének anyagairól sem, amit most Isten bocsá nem sorolok fel itt, beszéljenek inkább helyettem a képek az elmúlt idők legjobb demoiból.

Cargo/Singular crew/Médiageci



JÁTEKOK

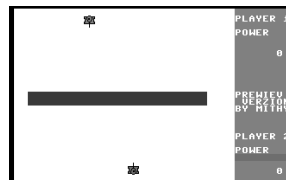


A **Turrican 3** fejlesztése pár évvel ezelőtt megszakadt, miután annak bemutatásakor egy crack-er csapat ellopta az akkori félkész verziót. Most azonban újabb lendületet vett a játék ötlete, és már az első hivatalos preview verzió is közkézen forog! AEG/Smash Designs, a **Crush** (Katakis 2) kiadása után most újra nagy fába vágta a fejszéjét, és a méltán híres sorozat újabb epizódját kívánja megírni. A preview-ban olvasható szöveg szerint a játék megjelenését az idén nyáron várhatjuk.

NEWCOMER

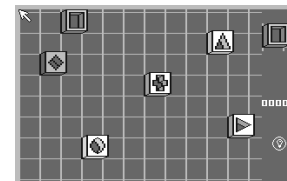
Bár a szlovákiai Forever talákozón nem lehetett még másolni a **Newcomer** új verzióját, mára minden regisztrált rajongó szabadon letöltheti a játékot a készítő honlapjáról. A 6 lemez teljesen tele lett tömve. Ezt Hoild/CID mondta el nekünk, és állítása szerint ez elég lesz, hogy a crackerek kedvét elvegyék a játék "megmásításától", ugyanis egyetlen szabad byte sem marad crackintro-nak. Közben olyan hírek szivárogtak ki, hogy a korábbi információkkal ellentétben készül a játék **második része** is, amelyben Washington utcáit róhatjuk majd.

<http://www.newcomer.hu>



Az 5-ös számban már számotadtunk egy Storm fejlesztésű IFLI rajzprogramról (Shit Paint), melynek már rengeteg funkcióval élő verzióját hamarosan bárki

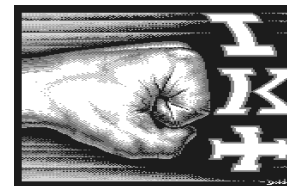
használhatja. Most azonban a készítő testvére lepett meg igazán bennünket készülő tankos játéka previewjával, mely biztosan a képernyők elé fog kötni jónéhány játszani kívánó embert: a jelenlegi puritán felület hamarosan extra ötletekkel lesz fűszerezve, és a 2 játékos üzemmód mellett várható gépi ellenfél is.



Ishido címmel láthatatok egy játék preview verzióját, melyet a Kempelen „cracker csapat” kezdett el terjeszteni még tavaly. Ez a logikai játék már csak némi pofozást igényel (főleg grafika, credits...) és terjesztve lesz a végleges verziója, igéri a készítő. A játék nonprofit készül, úgy-hogy azt majd bárki másolhatja...



Elkészült az előző számban beharangozott Metal Warrior 3 végleges verziója. A hír így önmagában nem is lenne olyan érdekes, de mint kiderült, a game teljesen ingyenesen hozzáférhető az interneten. Akinek tetszett(ek) az előző rész(ek), az kukkantson a <http://www.student oulu.fi/~loorni> címre!



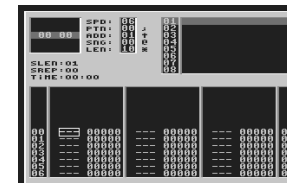
Ninja/Dreams gondozásában megjelent az Inter Karate+ 3 joy-

adaptes verziója, amit mostantól bármilyen adapterrel játszhatunk akár 3-an is!

<http://www.rz.tu-ilmnau.de/~ninja>

FELHASZNÁLÓI

Újabb preview verziója forog közvéleményre a HyperLink nevű csodának. Itt rögtön azzal a helyesbítéssel kell élnünk, hogy az előző számban említett ellentétben ez nem egy browser, hanem egy hypertext rendszeren alapuló, grafikus bemutatókészítő (olyasmí, mint Amigán a Scala, vagy PC-n a PowerPoint). A program továbbra sem tűnik különösképp optimalizáltnak, talán HD-ről elviselhető a futási sebessége.



Cybertracker néven egy új, a PC-s Fast Trackerhez hasonló opciókkal rendelkező zeneszerkesztő jelent meg Cyberbrain/NoName-től. A program újdonságai között leginkább az új hangszerkezelés kiemelkedő, amelyre eddig még nem volt példa C64-en.

<http://noname.c64.org/tracker>

A GunZip és PuZip újabb verziói elérhetőek a <http://singularcrew/ide64warez> címen. Ezek természetesen már IDE64 kompatibilisek ZIP tömörítők.

HARDWARE

A különböző bővítések megjelenésével egyre többen gondolkoznak



azon, hogy házbá szereljük a gépüket. Sajnos eddig ennek igények határt szabott az, hogy hogyan oldjuk meg a billentyűzet helyettesítését, ugyanis csak a C128D billentyűzete nyújtott igazi megoldást... eddig! Az IDE64 fejlesztőgárdája újabb, tőlük megrendelhető eszközt harangozott be a honlapjukon. Ez nem más, mint egy PC billentyűzet-C64 billentyűmátrix konverter, amivel tetszőleges AT billentyűzetet köthetünk az eredeti helyére és a numerikus részre joystick emulációt is képes konfigurálni.

<http://come.to/ide64>

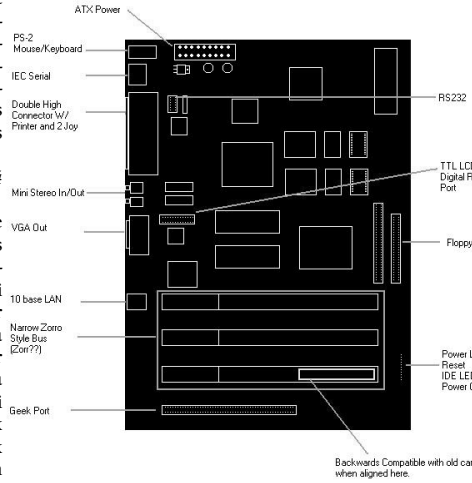
Az amerikai CMD (Creative Micro Designs), az SCPU és CMDHDD gyártója véglegesen befejezte bővítő gyártást. A szerencsétlen hír hallatán Maurice Randall, a Wheels operációs rendszer fejlesztője magára vállalta a további gyártási és árusítási felelőségeket, így nem csak hogy továbbra is kaphatók az egységek, de korábban befagyasztott CMDHDD (scsi winchester) DOS-ROM fejlesztése is újabb lépcsőhöz ért: hamarosan CD-ROM támogatással bővített verzió kapható hozzá, illetve már terve van véve ZIP-Drive ilyen szintű támogatása is.

Az első C64-es web-server (SCPU/JOS) a következő címen érhető el: <http://c64.nvg.org> (Közben a linux alapokon nyugvó Lunix legutóbbi kiadásában is megjelent a web-server funkció!!! <http://ng.sourceforge.net>)



Jerri Elsworth korábban beharangozott VGA kimenetű kártyája a legutóbbi Commie Inside óta "kissé" túlnötte a korábbi project céljait, és most már Commodore One (Amiga

után szabadon) néven egy teljesen új gép létrehozását várhatjuk az amerikai kislánytól. A <http://commodoreone.com> címen megleshetjük az ATX házias tervek: 25mhz-es proci, IDE, 3,5" FDD controller, SDRAM, LAN csatlakozó, sztereo DAC/ADC és Zorro-szerű csatlakozó is várható az új alaplapra!



EGYÉB

A sokak által ismert **C64.RULEZ.ORG** „webkikötő” komoly bővítése történt az elmúlt hónapokban, miután a gép új háttértárolót kapott. Így most online helyett kaphat Jean/ex-Chromance híres gyűjteménye, a HOF (Hall Of Fame), mely rengeteg információt, képet és leírásokat tartalmaz C64-es partykról, csapatokról és személyiségekről, illetve mindemellett komoly programgyűjteménnyel is rendelkezik. „A továbbiakban szeretnénk a RULEZ-t általános magyar C64 portállá alakítani” - mondta el Lion, így a magyar C64-el foglalkozó lapok mostantól biztosan számíthatnak az üzemeltetők támogatására. A legfrissebb hírek szerint a változás új URL-lel fog járni, ami a zeropage.hu lesz.

<http://c64.rulez.org>

A Penguin Films nevű cég filmet forgat **6510** címmel, mely egyáltalán nem véletlenül egyezik meg a

kisöreg procijának sorozatszámával! A film, amint elkészül szabadon elérhető lesz a „stáb” honlapján (real video), illetve megrendelhető lesz CD-n (mpeg). Ami miatt azonban ilyen hirtelen ismertté váltak, az az, hogy a további tervek között szerepel a Giana Sisters című nagyszerű játék megfilmesítése is!

<http://www.penguinfilms.com>

HVSC

Megjelent a HVSC 26. update-je. A <http://c64audio.com> címről leírható módosítás rengeteg új SID-et, helyesbítést és javítást tartalmaz minden SID fanatikus örömeire.

A **Commodore Hacking** 20. számában (<http://www.fjd2.com/fridge/chacking>) érdekes cikkeket olvashatunk a C64-es akár 8 bites digitális hanglejátszásáról és a C128 VDC-jének programozásáról.

Augusztus 17-19-én kerül az idén első alkalommal megrendezésre a **Scenery party**. A pécsi Antiq sorozat tavalyi utolsó megrendezése után néhány aktív scener úgy gondolta, hogy ez a zalaegerszegi találkozó méltó módon léphet annak a nyomdoakiba. Gyertek el minél többen! Infoline:

charlie@scenery.dfmk.hu

AROK PARTY 3
...mindig szombat...

A nyár legnagyobb bulija téged is vár!

Részletes meghívó a hátoldalon!

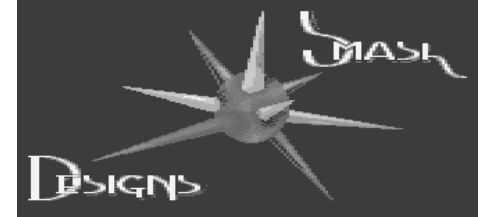
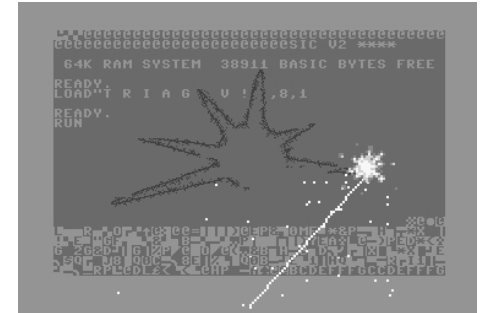


anyagukat húzták le a másik demojuk, az EMBRYO javára (tiszta koalíciós játék) Mindkettőt érdemes megnézni, mert nagyon ügyes trükköket tartalmaznak az amúgy szépen átvezetett partokban.. Egyébként Lubber főköder úrnak nem volt elég egy partyn két demo, és egy 4k, indult még egy 32K játékkészítő versenyen, ahol a DREAMCARS nevű játékaival elvitte az első díjat.

Térjünk át egy másik p-betűs csapatra a PLUSH-ra. Ők azért nem voltak olyan termékenyek, mint Lubberék, de kiadták a TEARS-t, ami ugyan nem nyűzsög a worldrecord partoktól, és nem egy félórás anyag, de nézhető.

Aki ismét kirázott a kisujjából egy gyöngyszemet, az AEG a SMASH DESIGN-ból. Igyekszik TRIAGE sorozatával beérni a COMA LIGHT mennyiségét, és az 5-ikkal ismét faragott a hátrányából. Hiába próbálnám lehúzni a csapatot, hogy megint egy lerágott csontos trackmot alkotott, nem sikerülne. Meg kell hagyni, hogy a maga stílusában AEG bravúrokat művel, még mindig tud csiszolgatni az effecteken, és még mindig tud újat mutatni.

Számomra üdítő folt a TRIAD új dentroja az EMISION. A C64 scene egyik legöregebb csapata a maga



DEMOREVIEW

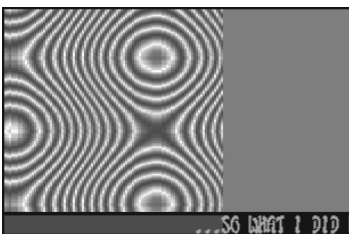
Firestart FIRESTART

EOA
ELECTRONIC ARTS™

Dynamix



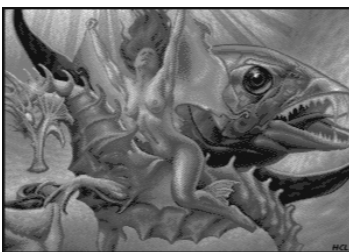
Legutóbb, mikor előadást volt módomban tartani a C64-es világról egy sci-fi találkozón, meglepődve vették tudomásul az emberek, hogy a kedvenc számítógépünkre mind a mai napig jelennek meg programok. A demókkal teljesen más a helyzet, hiszen az éves kiadott mennyiségük semmiben sem marad el a mára már kissé meglaposodott PC illetve Amiga scene-nel szemben. Így hát elmondhatjuk, hogy a fénykor ugyan távolvan már, de a scene még aktív. Mi sem bizonyítja ezt jobban, minthogy nagyon jó versenyek voltak a partykon a legutóbbi CI óta, igazán kiváló demókkal.



Most nem mennék bele túlzottan, hogy melyik demo hol is jelent meg, és milyen helyezést ért el, csupán bemutatni szeretném őket, felhívni rájuk a figyelmet, hogy aki nem néz demokat, az legalább tudja, hogy miről marad le.



A ROYAL ARTE című új munkája a BOOZE DESIGN csapatnak egy igen kellemes oldschool (tehát space billentyű leütésére váltó partok, amik gyakran új zenét, és eltérő desin-t tartalmaznak), de nem hiányzik a partokból a kor szelleme sem. A grafikák jó színvonala, és a régies, de felturbózott kódok az ideai év egyik legértékesebb darabjának avatják a demot.



Lépünk is tovább a PADUA csapatra, akik különösen aktívnak mutatkoztak ebben az évben, hiszen volt olyan party, ahol nem egy, hanem több demo is bemutatásra került egy időben, és ugyanakkor a színvonalat is sikerült megtartaniuk. Azért, hogy nevük is legyen a gyerekeknek, mondanám mindjárt az ideai év egyik legjobb 4K-ját a 4KUNDENT, ami nekem személy szerint nagyon tetszett, és folytatnám is a sort a SMURF nevű anyagukkal, ami megítélésem szerint viszi a pálmát a kiadott demok közül. Mondom ezt azért, mert a bemutatáskor ezt az

A játék az EOA, mostanság csak EA vagyis az Electronic Arts műhelyéből került a nagyérdemű elé, a gamet 1988-ban nyomta ki a Dynamix...

kóceráját. Az intro után olvashatunk némi credits-eket is, ez alatt fut valami zene is, bár én ezt nem nevezném zenének... Ez volt az introakción. Ahhoz képest, hogy igen régi a stuff elég színvonalas!



Ha valami folytán az intro képsora it összekevertam azt tudod be annak, hogy igen régen nyomultam a játékkal, ezt

meg fejből nyomom.

INTRO, STARTSEQUENCE
meg ilyenek...

Az intro elején bejelentkezik az EOA logo, majd a Dynamix luggája, ezek után egy számítógépet látunk, ami akkor kapcsolódik be, a susteris közben egy idősödő, kopasz fickó jelenik meg a monitoron, nekiáll dumálni a Szaturnuszról meg a Titánról, meg egy Prometheus nevű űrallomásról, valamint egy küldetésről, amit nekünk kell végrehajtani; névszerint fel kell deríteni,

hogy mi is történt a bázison, mivel az űrallomás és a Föld közötti kapcsolat teljesen megszakadt... Ezután megcsodálhatjuk a Saturnus nevű bolygót, majd megtekinthetjük a bolygó holdját a Titánt, valamint feltűnik a bolygók között egy kis űrallomás, a Prometheus. Ezután felvillan az űrallomás nagyobb, kidolgozottabb képe is. Az intro a bázison folytatódik, vagyis megtekinthetjük egy meglepően igényes, de éppannyira rövid animációban, amint a laborból kitornek a szörnyek, és megölik a legénység nagy részét. Az intro záró képe egy dögkő szintet mutat benne egy sárga tengeralattjáróval... izé... űrhajóval. Ezzel kell majd itt hagyni ezt a lezüllött

AKKOR JÁTSZUK KI A GAMÉT

Az első dolog elsétálni a labor szintre, aholis fel kell venni a két ID kártyát, valamint a video kazit. (Az egyik kártya a lifthez kell, a másik meg az alsó szintekhez.) Valamint vegyük magunkhoz a laser pisztolyt is :-). Itt találhatunk hullákon kívül egy csomó terminált, amikből adatokat hívhatunk le, pl. a kísérletekről, valamint a bázison



bekövetkezett katasztrófáról. Az egyik helyiségben van egy video is, a kazinkat is be lehet nyomni, sőt meg is tudjuk skubizni, a lényeg, hogy a szörnyek elpusztulnak a rádióaktív sugárzástól, valamint a hidegtől, meg hogy kitünően látnak a sötétben. Utána fel kell galopposzni a 4.

szintre a rádió szobába, ahol a rádiót bekapcsolva fel kell venni a kapcsolatot a Földdel, valamint ki kell hívunk a security room-ból az őrt (mellesleg itt van egy Mary nevű csaj is akit ki kell szabadítanunk) a radio room-ból nyíluk egy ajtó, ami mögött egy visszazámláló berendezés van. Elindítása után a levegőbe röpi a bázist. (Ezt érdemeőbb egy ideig hanyagolni. Innen le kell koccolni az 1-es szintre, ahol mostmár be lehet menni az alvó lányhoz, de igyekezni kell különben a szörnyek előbb mennek be a lányhoz és szó szerint kibelezik. Én sajna láttam, úgyhogy nem egy felemelő érzés, higgy nekem! A következő lépés a lányt el kell bújtatni, a közelben van egy lift ezzel fel kell menni a 2. szintre, ahol van egy energia elosztószerszerűség. A csajt ide kell eldugni egy időre... A folyosón ezen kívül csak 1 ajtó van ami mögött rajzanak ki a szörnyek. Be lehet menni, de nem érdemes, bár kapunk egy kalssz animot, amint a szörnyek kinyiffantanak, nade nem ez a játék célja ugyebár! Eközben ki kelt a

szörnyek tojása is ami-ből egy hatalmas fehér kreatúra bujt elő (a főellenség). Majd a security fickó eközben az egyik kontrollszobában lekapcsolja a pilácsot, nagyon klafa főlhomályban nyomulni a korridorokon. Nincs is más dolgunk, mint felkapcsolni a vilányt, valamint a fehér szörnyet kicsinálni. Ez igen húzós mivel semmilyen laser nem fogja, csakis megfagyasztani tudjuk a konyha egyik szobájában, ez azért nem ok, mert túl messze van. Be is lehet csukni, a laser börtön-be, ez meg túl körülményes, marad a jó öreg reaktor, amit ki kell nyitni, de csak akkor amikor a szörny is követ minket, különben ha ott várjuk a dögöt kinyitott reaktorblokkal...hát kicsit

vészesen csökkenni fog az energynk! Ha kinyiffantottuk nincs más dolgunk, mint bekapcsolni a detonátort a fenti radar szinten, valamint előhívni Maryt, megke-resni a kis űrhajót és elpályáznai a bázisról... azt már jön is az endsequence !!!

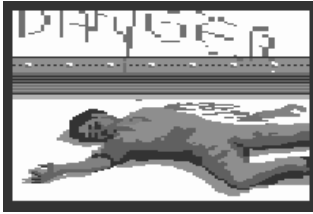
TIPPEK & TRÜKKÖK

Minden lift mellett vannak elsősegély ládák, amiket használva kezelhetjük sérüléseinket. Ezekkel csak az a baj, hogy kifognak... mint általában ugye minden láda kifogy. A második szinten valahol van egy orvosi szoba, ahol van egy regeneráló gép, ez pár mp. alatt helyre rázza az energiánkat, bármennyiszor használható. Sok helyen lehet felvenni fegyvereket, pl van egy raktár valmint egy olyan room ahol van egy hulla, van itt valahol egy plasma gun, ez jóval hatékonyabb mint a laser... érdemesebb ezzel írtani a szörnnyeket!

ANIMOK & KÉPEK

A játék tele van szebbnél szebb állóképekkel, rövid animokkal, pl. nagyon süti az elhalálozásunk animja... de nagyon tetszetek Mary animjai is! Valamint tele van a game gyönyörűen kidolgozott folyosókkal, meg szobákkal, nekem nagyon tetszett péell. az első szinten lévő hologramm szoba, de említhetném a

biokertészetet (NEWCOMER kixx) vagy a magánszobákat is, de az alkotók még zuhanyzókat, játéktérmet, konyhát, és még megannyi szobát kreáltak... Igen sokkoló az a



folyosó amin keresztül láthatjuk a Saturnust, vagy a felső szinten lévő két hatalmas ablak, amin keresztül a bázis elejét ill. végét láthatjuk. Az endsequence-ról ne is beszéljünk: nagyon csúcs!

És a poén az, hogy ahogy alakítjuk a storyt úgy változin az endanim is, tehát megoldhatjuk a gamet úgy is, hogy nem szabadítjuk ki Maryt, vagy nem robbant-juk fel magunk mögött az úrállomást, de a játék közepén is a levegőbe röpíthetjük! Igen kínos egy omladozó base-en nyomulni. A legtokéletesebb kijátszás az amikor a csajt is magunkal visszük, és a rádión segítséget kérve élénk jön egy bazi nagy spaceship is.

BILLENTYŰK

P : pause /szünet/
S : sound on-off /hangok ki-be/

D : disc menu /lemezműveletek, formát, savedisc, load, save/
Z : ?? /fegyver váltás/ pl. ha egy fegyverben már kevés a skuló de a másik még full...

T : ??? /megleshetjük tárgyainkat/ ...valamint még egy rakás billentyű, amik segítségével billentyűzetről játszhatunk a privigal.

ÉRTÉKELÉS

GFX: ahhoz képest, hogy karakteres, meghogy '88-as game igen színvonalas, én karmoltam.

MSX: zene öne, hangok vannak, ennyi... átlagos...

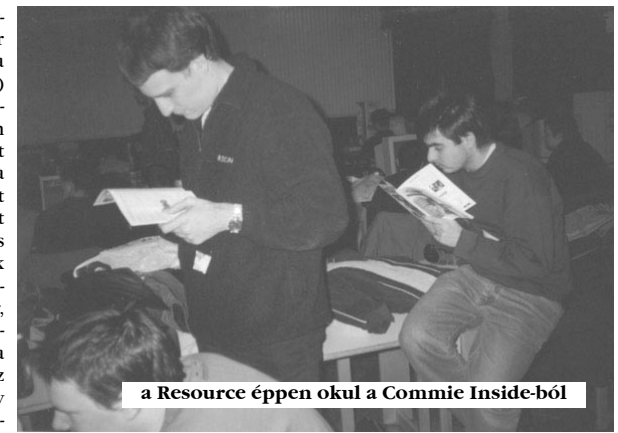
kezelés : joy-ról nem nehéz, de elég nehéz megtalálni péell az inventort...

Hát ennyi volt a FireStart, remélem cikkem hatására nekiültök nyomulni vele, nekem mindig olyan Newcomer-es hangulatom van ha nekikezdek vele jáccani...

Leon



(lehet, hogy csak nekem volt az egész partyn?), amit mint kiderült a csúczzuper Amigájával jóóól hazavágott. Így aztán a Csexlovák koncert alatt (ami kurva jó volt!) szépen rajzolhattam újra az Amiga Pixel compóra szánt „képemem”. Ezt Zorba nem nagyon díjazta, mert volt rajta egy Amiga Suxxx felirat is, és csak ennek letörlése után volt hajlandó a bemutatandó képek közé másolni. A koncert után kimentünk az udvarra, ahol is kezdetét vette a PC-égetés és zúzás. Cargoval mi is megragadtunk egy-egy deszkát, és segítgettünk az igencsak lelkes tömegnek a PC-k sajtolásában. Jónéhány billentyűzet, monitor, alaplap és vinyó „fixálása” után Ratman megpróbált meghegeszteni egy alaplapot. Ez a rész már elég bénán ment nekik (vagy az alaplap volt Crimson Jihad protected), így inkább elmentem kábelteftettni. A fő attrakció, a leszbí-show valamikor az éjjel közepén kezdődött. A főszerző Louise, szerencsétlen már annyira izgult előtte, hogy minden nőnemű egyéntől megkérdezte, hogy vetközni jött-e a partyra. A lányok nagy sikernek örvendtek, de Cargo hiába nyújtózott a



a Resource éppen okul a Commie Inside-ból

felé vettük az utunkat. Az utolsó pillanatképek az Ajkán való ébredés előtt azok voltak, amikor is Cargo magyar népmeséit hallgattuk Westtel, amiben arról mesélt nekünk, hogy mi lett volna, ha ő felszabadul a színpadra a lányok közé...



Ébresztőóóóóóóóó!

Hát így zajlott a 3. évezred első számítógépes partyja. Nagyon sajnálom, hogy csak ennyien voltak képesek odadugni az arcukat a Csokiba, de talán majd legközelebb mások is eljönnek, és ha csak fele olyan jól érzik majd magukat, mint mi, akkor is élményekkel gazdagon mennek majd haza.

Poison



Mi történik itt...nélkülöm?

színpadra, hiába esett le az álla, és lógott a nyelve, végül egy másik (egyébként hasonlóan guvadó szemekkel bámuló) amigás srácot hívtak fel a pódiumra a szőke ciklonok, hogy az besegítsen a számukba. Eközben Hoild jóízűen olvasta a Commie Inside 6-os számát! A compók mindezek után, a hajnali órákban kezdődtek. Életemben először bírtam végighallgatni a zene compókat, aminek talán az is lehetett az oka, hogy ekkor már a fáradtságtól felállni sem volt kedvem. Az Amigás cuccok már a vége fele közeledtek, amikor is Zorba közölte velem, hogy miért nem vittem oda neki éjjel előtt a leadni kívánt C64 stuffokat, úgyhogy várjak türelmesen, amíg a „rengeteg” bemutatandó anyaggal sorrakerülök. (Mellesleg Zorba szerintem még azzal sincsen tisztában, hogy hol kell bekapcsolni egy C64-et, nem hogy ő, mint szerző biztosított volna egyet a partyra.) Fél óra türelmes várakozás után aztán feladtam, és így a C64-es anyagok bemutatása nélkül nekiálltunk összerakolni, majd a Déli

THE UNTOUCHABLES™

Ez az a játék amit bátran besorolhatunk a Batman, Lethal Weapon, Die Hard programok közé s, hogy miért, hát mert ezt a játékot is egy hasonló című film nyomán írták a kis 64-re. A mozivásznon olyan hírességek köszönnek vissza, mint például Kevin Costner. Azthiszem ebben az esetben a film színvonalát megközelítő szintű game került ki a programozók kezéből. (Ami ugye nem mondható el péell a Lethal Weapon-ról!) A játék a film fő cselekményszálát követi nyomon. Lássuk csak, hogy miről is van szó!

Képzeld el egy olyan korszakot, amikor a fekete-fehér némafilmek kezdenek a mozikban fel-felbukkanni, mikor a legnagyobb filmszillag Charlei Chaplin, ahol füstös síkátorokban öltönyös, nyakkendő, ballonkabátos gengszterek nesztelen lépdelnek, ahol éjfékete Rolls Roysok járnak a macskaköves utakat, ahol öreg verklíken nyítt számok recsegnek, ahol még dívik a szeszcsempeszt, s ahol az éjjeli gyilkosságok már nem is riasztanak el senkit. Igen-igen a maffiózók kora ez Al Capone-val az élen. Azt hiszem ez

egy igen érdekes történet, nos ide kalauzol el bennünket a játék. Akkor most kövessük nyomon a gamet az elejétől a végéig:

Elsőként egy kép fogad bennünket, s alatta egy Untouchables logo. Ha a képet jellemeznem kellene, akkor valahol a festett kép és a fénykép között mozog. Szóval elképzeltetik, hogy nem semmi! Aztán egy Ocean valamint egy Paramount presents logo és a főmenü következik.

SCENE

FUCKYA ONE PARTYREPORT

...AVAGY AZ ÉVEZRED ELSŐ TALÁLKOZÓJA

Huhhhh...ezen is túl vagyunk. A nyárközepi Árok utáni partymentes időszak igencsak megviselt, így igencsak lelkesedve vártam ezt a januári hétvégét. Emlékeimben ugyan csak egyetlen Amiga-nica él (a többi sajnos kihagytam), de mivel az volt életem egyik legjobb találkozója, így nagy reményekkel készültem. Mint általában, most is az utolsó pillanatra maradt a compókra szánt grafika elkészítése, de hát vizsgaidőszak közepén mit várhat az ember?! Péntek éjjel aztán az utolsó simítások is megtörténtek, és reggel korán indultunk Cargoval a vonatra, ahova West is megérkezett. Ez az igencsak megfogyatkozott csapat most még Leont is kénytelen volt nélkülözni, mivel ő ekkor 39 fokos lázzal fetrengett az ágyában (Pedig a Nemecek Erő beteges is kiment megvédeni a grundot!). 7 órakor hagytuk el az ajkai állomást és elindultunk a Déli Pályaudvar felé. Útközben elpárolgott 9-10 üveg sör, aminek a „kaller-néni” nagyon örült, és Cargo beszólása után még majdnem kifizette velünk azokat a helyeket is, amiket mi csak megfáradt testünk pihenésére foglaltunk el pluszban. A fegyelmelés után egy cetlit erősítettünk a fülle ajtajára egy joystick-kel, amin a következő felirat állt: **Itt még van 4 üres hely, de ha kell még csinálunk.** Mái sem értem miért nem ült be hozzánk senki sem?! A vonatozás örömeit ki más, mint Cargo koronázta végül azzal, hogy egy fél üveg sört szép egyenletesen elosztott a padlón. Valamikor fél 9 tájéka értük el aztán végcélunkat, ahol több-kevesebb sikerrel, de végül leestünk gépestül-monitorostul a vonatról. Ezek után már magam is csodálkoztam, hogy elsőre megtaláltuk a Csokit Rákospalotán: közvetlenül a művház előtt szálltunk le! Mikor beléptünk, rögtön a Sanyi csúnya képe fogadott bennünket. Ez Westre olyan nagy hatást tett, hogy a kezében lévő 6 üres sörösüveggel négyet bukfencezett a folyosón. Itt azonban sokat nem időz-



Oswald/Resource vigyorog az arcotokba...

tünk, beizzítottuk a gépet, és rohantunk a boltba folyékony kenyérért. Miközben folyamatosan hűtöttük magunkat az éjszakára, sorban érkeztek az ismerős arcok: megjött Izzy, hogy tovább erősítse a Singular Crew erőfőlnyét (na, a Sanyi nem is kekekedett többet), berobogott Lion, aztán megjötték Unsofték és a délu-tán folyamán a Resource is tiszteletét tette Oswald és Edhellon személyében. A releasek száma sajnos ettől függetlenül egy darabbal sem nőtt, az általunk hozott 2 kép, egy fake 4K és az amigás Cobra introja árvalkodott csak a Fuck-

Ya One könyvtárban...így hát újra és újra meglátogattuk a kis boltot a sarkon, hogy teljen az idő. Közben Oswald komolyan nekiállt oktatni Venturát a dot alagutak rejtelmeire, megérkezett Hoild/CID a Newcomer legújabb kipróbálható verziójával (és egy SCPU-val!), mi pedig a Csexlovák Rock Band koncertjét vártuk. Korábban a sok ismerős amigás arc közül egy tóal ismeretlen elkérte a nálam lévő egyetlen 3,5"-os lemezt



...ez sem Amiga, úgyhogy koncentrálj a képernyőre!

A menüpontok:
1-joy (botkormány kezelés)
2-keyboard (billentyűzetkezelés)
3-player (játékos üzemmódok 1.2...)
4-Highscore (pontrekordok)
5-zak or sfx (zeme vagy hangeffekt mód)
Ha mindent beállítottunk kezdődik

...az első scene (a raktár)

Itt egy hatalmas raktárban kell kóvályogni, a cél, hogy a sok bandita közül elkapjuk a vezért, egy fehér öltönyös krapekot. Ez igen komoly, és nehéz feladat. Először is ilyen főnökből 10-et kell eltenni láb alól, mindegyik után egy fehér kendő marad, amit fel kell venni, ha lassúak vagyunk, akkor egy másik rosszfiú felveszi, és üldözhetjük megint, melleleg a pontot sem kapjuk meg. Nos van némi segítség is, a kép jobb felső sarkában láthatunk egy nyilat, ami mindig mutatja a főgonosz helyét és persze a feléje vezető helyes utat. (Tulajdonképpen ez egy térkép.) Középen egy hegedűtököt láthatunk, ezt megtölthetjük a gaffickóktól elharácsolts fegyverekkel amik három félek lehetnek: kék, barna, piros. (80, 60, 40 tölténnel) ezek folyamatosan fogynak, az alap töltény természetesen végtelen. Fent még láthatjuk a pontunkat, és az életünket. Ha meghalunk, átváltozunk és kinyiffanunk (értelem szerűen). A raktárban még elorozhatunk időnövelőket (homok óra), életerőt (virág?!). Ha megcsináltuk a 100 percent-et (százalék) akkor léphetünk a ...



...második scene-re (a híd)

Itt a földön gurulva tudunk közlekedni, rajtunk kívül még három dude közül választhatunk, úgy, hogy kigurulunk a képernyő bal illetve jobb oldalára, s a joyal kiválasztjuk a szimpatikusabb fickót. Ez a rész amúgy nem mászkálós mint az előbbi, hanem célkeresztes.

(A célkeresztes pályák lesznek túlsúlyban.) Az érdekessége az, hogy tulajdonképpen nem is látszik a célkereszt, csak fent egy távcsövön keresztül látjuk a területet, amit puskánkkal befogtunk. Ezen a pályán is fellehetők extrák, kábé ugyanazok, mint az elsón, csak itt fegyver helyett golyóbisokát. Itt mindig a rohangáló pacákokat próbáljuk kilőni, mert csak akkor tudunk tovább lépni, a felső sarkában láthatunk egy távcsövet (?!), ami ha a rohangáló gengsztereket kinyiffantjuk, egyre csökken. Ha elfogy akkor következik a ...

...harmadik scene (az utca)

Ez viszont egy vérbeli 'igazi' céllovöldözős rész. Sikátorokban kell kinyírni csávókat, itt is 4 ember közül válogathatunk oly módon, hogy a kép bal oldalán elbújunk a fal mögött, s máris új emberek közt válthatunk. Itt is megadott számú embert kell lelőnünk, ezt is egy távcső (?) méri. Kb. 10 utcán keresztül folyik a küzdelem, s ha az utca végére értünk, akkor jöhet a ...

...negyedik scene (a vonattállomás)

Itt egy kisbabát kell megmentenünk, egy hatalmas vasúti váróban. A nehézségek közé tartozik, hogy a gengszterek folyamatosan lönek ránk. Ezeket le kell löni. A városban civilek is vannak, akiket le lehet löni, de nem teljesen profi megoldás, és egy kicsit pontlevonással is jár. Nehezítő tényező még az is, hogy rengeteg lépcső van a csarnokban, amin nagyon meglendülhet a babykocsi, még ráadásul fel is borulhat. Ha viszont végig érünk a hódályon, akkor kijuthatunk, az...

...ötödik scene-re (a peron)

Itt csak annyi a dolgunk, hogy egy túszejtőt likvidáljunk. Nos itt két variáció lehetséges, vagy a túszt vagy a túszejtőt löjük le, végül is fele-fele, de az utóbbi azért egy kicsit kifizető-döbb. S máris jöhet az utolsó pálya, a...

...hatodik scene (a tetőn)

Ez szintén egy célkeresztes rész, mint az előbb, kb. olyan mint az utcán. Itt is a néha rejtekükből előrohanó gazembereket kell le vadászni. Ha kiértünk a tető szélére, megcsodálhatjuk a város panorámáját, de melleleg le is lehetjük a főellenséget. Ha megvan, jöhet az endsequen-ce ami egy kis véres animáció...

Minden pálya előtt egy állóképet nézhetünk meg, ami röviden összefoglalja a pályán való teendőket, illetve utána egy újságcikket, aminek a főcíme, hogy mit is követtünk el.

Rövid értékelés:

Grafikailag tökéletesnek mondható. A pályaelemek aprólékosan, élethűen vannak kidolgozva, a szereplők szintűje. Ami még pozitívum, hogy a céllovöldözős pályákon az átlagnál is nagyobbak az ellenfelek, és persze mi magunk is. Érdekes még a fickók elhalálozása is, ami nem annyi, hogy eltűnnek, hanem a szívükhöz kapnak, vagy épp térdre hullnak. De persze ehhez nagyon hozzájárult a SIT nevű grafikus állóképei is. Pécell a 3. szín előtti (az utca) kép, amin igencsak kivehető a filmbéli főhős, Cevin Costner. Emellett kifejezetten jól komponáltak a zenék is. Mind visszaadják az 1925-ös éveket. A programra végképp nem lehet panasza, igencsak jó anyag, noha 1989-ben gyártották!

Leon



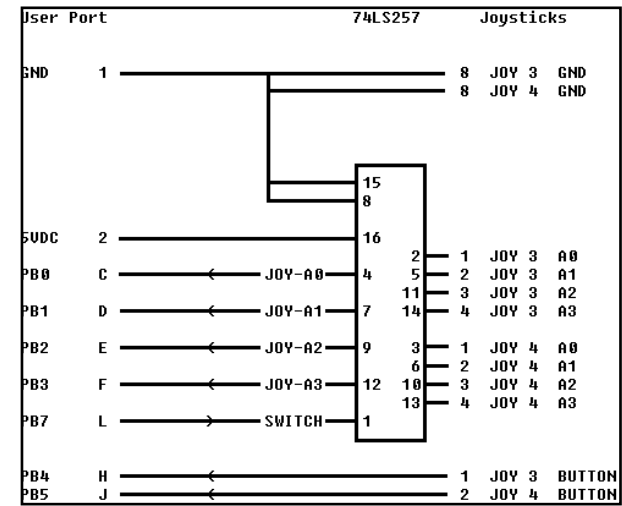
kezde a koldus.
 - Ez érdekes, - csodálkoztam szavain - de tudsz valamit Wilderről?
 -Igen, ő nagyon furcsa ember.
 - Te Neil, nem kéne megagyalni ezt a Nathant? - dühödve vont kérdőre, a már józan Hans.
 - Igazad van - mondtam neki, ezzel átkeltünk a súlyos fémaj-tón, és elindultunk a háza felé.
 Épp Sepp háza előtt jártunk, s benyitottam rajt, hátha tud valami infotációt adni erről a Nathanról. Számításom beigazolódt, mivel a lakó elmondta, hogy egy disznó és gyűlöli! Erre már Hans is nagyon bedühödött, Sheila csitította. Na Hans, most kiélheted szadista gondolataid, bemegyünk Nathanhoz! Pár lépés múlva az ajtaja előtt álltunk és épp azon voltam, hogy az állkulcs-csal nyitom ki az ajtót, mikor beugrott, a kápolna falán lévő szöveg. Pár másodpercig gondolkotom. Csapattagjaim kérdőre is vontak, hogy miért nem megyek be a házba.
 -Tudjátok, egy szövegen azt olvastam, hogy vigyázni kell ezzel a söpredékkal, mert van egy agyfűrt csapdája.
 - Akkor meg nyitni ki kilincsel nem? - sürgetett fekete csapattársam. Az ajtó mögül egy hang szólalt meg:
 - Ki vagy?
 Erre a kérdésre csakis egy lehet a válasz:
 - Ivanov vagyok.
 - Áhhh! Te vagy az? Gyere be.
 Ezzel a zömök ajtó megnyílt előttünk, és mi be is léptünk a házba serényen. A tagot nagyon megleptük, mert meglepetten jelentette ki:
 - Te...te nem ivanov vagy!
 -Igazán? - gondoltam. Ezzel pár percnyi halgatás után kicsi fenytés képpen emígyen förmedtem a rusnya képüre:
 - Most aztán nagy pácnban vagy! Nem igaz?
 -Deee igen. Ha elengedsz, elárulom a széfem kódját, és a jelszót Karlson uradalmába! Nos, áll az alku? Mivel nem éreztem magam gyilkosnak, és ilyen gyáva férget amúgysem öltem volna meg, elfogadtam az alkuját. Hans egy kicsit morgott, hogy miért nem nyituk ki a főszert, de aztán belenyugodott.
 -Ok! Köszönöm a kód: 1990 a jelszó pedig: vérrög!
 Ezzel eliszkolt, félve, sietve. Kis nézelődés után egy szekrénybe rejtett trezort találtunk, begépeljük a kódszót és a széf megnyílt. Csak egy megsárgult papírt találtunk, ezzel a szöveggel:
 - Mit gondoltatok, a pénzemet itt tartom?
 Hát ezzel jóll mellé fogtunk, mondtam magamban. Ellenben találtunk pár darab narkotikumot, amit Mnogo magához is vett. A házból kilépve hat-négy csoportban járőrök támadtak meg, a meglepetéstől egyből vissza iszkoltunk Nathan házába. Az a csirkefogó ezekszerint a járőrök védelme alatt állt!
 - Most mi legyen? - kérdezte Sarah, majd folytatta: Miképpen álljunk csatasorba? Mialatt ezeket a kérdéseket vitattuk, kintről egy rekettes mély felbőszült hang kiáltott be:
 - Na mi lesz szarháziak? Dugjátok ki a mocskos pofátokat! Nekünk sem kellett több, a házból kirontva lemészároltuk a járőröket. Ezek után egy eldugott

sarokban egy eddig számomra ismeretlen ajtóhoz értünk. Benyitva rajta egy hang szól ki:
 - Mi járatban? - kérdezte az ismeretlen.
 - Jövevény vagyok - feleltem kicsit gyerekes bizonytalansággal.
 - Utálok a niggereket! Ha visszajössz nélküle, talán beszélhetünk. Mnogo kérdésen nézett rám. Hans megint csak szitkozódott és átkozódott.
 - A tetvesek! - ordította.
 Sarah is benne volt már a harcok kellős közepében és most ő is Hans pártjára állt. Így tolvajkulcsomra hagyatkozva könnyűszerrel kinyitottam a nehézkesen mozgó faajtót. Bent mintha meghalt volna a levegő. A csend s a pánik lett urrá a kis szobában. Ekkor a göndörhajú, szakállas megszólalt:
 - Ügyes fiú. Jó csapatunk lenne. Ekkor a másik egy nagydarab néger is közbeszólt:
 - pontosan Ron.
 Kezdtém unni a tétovaságot, és Sarah-val megsoroztuk a két gaztevőt. Akik el is hulltak kemény ólom csapásainktól. A kis helyiségben egy lelakatolt széfre lertünk, amit sikerrel nyitott ki állkulcsom. A trezor mögött 10000 kredit rejtőzött, amit egyből zsebre vágtam. Neme egy összegörgetett kis papiros, amin egy térkép volt. Megszemlélve rádöbentünk, hogy ez a szigetet ábrázolja, amit a határtalan óceán vesz körül. A sziget e kép szerint leginkább egy téglalapra hasonlított. A különböző bejelölt tájegységek, épületek meglepően szimmetrikusan voltak elrendezve. Szinte mérnöki pontossággal lettek ábrázolva. Jól felismerhető volt az erdő, ahol még nem jártunk, csak messziről láttuk, valami a mocsár, a telep, a vadásztábor, a két ház a pusztában, neme a város. De pár objektumot nem ismertem fel, például a térkép középső-alsó részén lévő buckahalmokat, meg azt a sok parányi épületből álló területet. A papírt középen is volt egy, a vadásztáborhoz hasonló nagyságú építmény megjelölve, de azt sem tudtam, hogy mit jelöl. A kép alján ballra egy "K" betűt olvastam, de senmmiféle ábra nem volt a betű mellett. Ezen kívül találtunk még egy jegyzetfüzetet, amit egyből fel is lapoztam, és olvasni kezdtem:
 - Ez Darren Perry jegyzetfüzete - (emlékeztek, utálok a világot) - kábszert átvenni Wildertől vasárnap, találkozó a szókével ... Lőszer, Beszélni Mr. Slime-mal a tnt-ről, felrobbantott ajtótól 5 lépés észak felé, találkozó A-val minden nap 8-kor, reggeli...
 - Hmm - elgondolkodtam. Ki az a Darren Perry?
 - Ki kéne deríteni, kié volt ez a füzet - mondtam báméskodó csapatomnak.
 - Az a szegény ember ott a másik negyedben lehet, hogy ismeri, nem? - vetette fel Sheila.
 -Igen! Lehet - bólintott Sarah.
 Ígyhát átkeltünk a rockerekhez. A koldus megkeresve és odaadva neki az alamizsnát. Kifagattam Darrenről is, s ő erre is kimerítő választ adott:
 - Két sötét fickóval láttam, az egyik egy alacsony göndör, rótt szakállu vézna alak, a másik egy erős, magas enyhén pocakos, borostás képű néger rosszfiú. Egyik nap bement a házukba, és többé nem láttam Perryt. Visszatértünk a gyilkosokhoz, és a széfől felvettünk minden érdemlegeset, a térképet, a kis gyűrődött szélű füzetet, narkókat, gránátokat. Eztán otthagya a túsztanyát ismét a rockerekhez vettük az irányt.

```

jmp *
;-----
; interrupt calls other routines
;-----
irq
inc $d020
jsr read ; read adapter
inc $d020
ldx #(40*1)+4
lda $dc00
jsr displaybits
ldx #(40*2)+4
lda $dc01
jsr displaybits
ldx #(40*3)+4
lda joy3reg
jsr displaybits
ldx #(40*4)+4
lda joy4reg
jsr displaybits
lda #$00
sta $d020
inc $d019
jmp $fabc
;-----
; displays 5 lowest bits of joystick-reg
;-----
displaybits
rol a
rol a
sta bitmp
ldy #$00
loop
var *
rol bitmp
bcc skip1
lda #" "
sta $0400,x
jmp skip2
skip1
lda #"*"
sta $0400,x
skip2
inx
iny
cpy #$05
bne loop
rts
;-----
screen
.text "{clr/home}joy brldu"
.text "1{return}"
.text "2{return}"
.text "3{return}"

```



2. ábra - a Classical Games adapter sémája

```

.text "4{return}"
;-----
read
;-----
; reads adapter and composes the
; additional virtual joystick-registers
;-----
;this code demonstrates how to read the
;additional 2 joysticks and how to com-
;pose 2 'virtual' joystick-registers
;that can be processed exactly like the
;usual ($dc00/$dc01) ones.
;-----
lda $dd01 ; cia 2 port B read/write
and #$0100000 ; get bit 5 (PB5)
lsr
ora joy4reg
sta joy4reg ; joy 4 button
rts
;-----
;warning: do not mess around with this
; unless you really know what
; you are doing! wrong cia setup
; may toast your cia's !
;-----
lda #10000000 ; cia 2 port B Data-
Direction
sta $dd03 ; bit 7: out bit 6-0: in
nop ; no idea if this delay is need-
ed
nop
nop
lda $dd01 ; cia 2 port B read/write
sta $dd01 ; (output zero at PB7 ?)
rts
;-----
lda $dd01 ; cia 2 port B read/write
and #$1f ; get bit 4-0 (PB4-PB0)
sta joy3reg ; joy 3 complete
lda #$00 ; cia 2 port B read/write
sta $dd01 ; (output zero at PB7)
nop ; no idea if this delay is need-
ed
lda $dd01 ; cia 2 port B read/write
and #$0f ; get bit 3-0 (PB3-PB0)
sta joy4reg ; joy 4 directions

```



asm példa a D&H adapterhez:

```

sta $0400,x
jmp skip2
-----
;4 player adapter sample code by gpz/hit
-----
joy3reg = $02 ; example joy-regs
joy4reg = $03
btemp = $04 ; temp for display
-----
; main
-----
*= $1000
; usual irq setup
sei
lda #>irq
sta $0315
lda #<irq
sta $0314
lda #$1b
sta $d011
lda #$7f
sta $dc0d
lda #$ff
sta $d012
lda #S01
sta $d01a
; print info
ldx #S00
loop .var *
lda screen,x
jsr $ffd2
inx
cpx #22
bne loop
jsr setup ; cia setup for adapter
cli
jmp *
-----
; interrupt calls other routines
-----
irq
inc $d020
jsr read ; read adapter (takes about 2 raster-
lines)
inc $d020
ldx #(40*1)+4
lda $dc00
jsr displaybits
ldx #(40*2)+4
lda $dc01
jsr displaybits
ldx #(40*3)+4
lda joy3reg
jsr displaybits
ldx #(40*4)+4
lda joy4reg
jsr displaybits
lda #S00
sta $d020
inc $d019
jmp $fbc
-----
; displays 5 lowest bits of joystick-reg
-----
displaybits
rol a
rol a
rol a
sta btemp
ldy #S00
loop .var *
rol btemp
bcc skip1
lda #"-."

```

```

sta $0400,x
jmp skip2
-----
skip1
lda #""
sta $0400,x
skip2
inx
iny
cpx #S05
bne loop
rts
-----
; cia 2 setup
lda #S00 ; port b direction
sta $dd03 ; => input
lda #S01
sta $dd04 ; timer a lowbyte
lda #S00
sta $dd05 ; timer a highbyte
lda #%00010001
sta $dd0e ; control register a
; timer: start
; continuous
; forced load
; serial port: input
; cia 1 setup
lda #S01
sta $dc04 ; timer a lowbyte
lda #S00
sta $dc05 ; timer a highbyte
lda #%01010001
sta $dc0e ; control register a
; timer: start
; continuous
; forced load
; serial port: output
lda #Sff ; serial data register
sta $dc0c ;=> writing Sff causes
;cia to output some
;count signals at cnt1
rts
-----
a CGA példa-forrás:
-----
;4 player adapter sample code by gpz/hit
-----
joy3reg = $02 ; example joy-regs
joy4reg = $03
btemp = $04 ; temp for display
-----
; main
-----
*= $1000
; usual irq setup
sei
lda #>irq
sta $0315
lda #<irq
sta $0314
lda #$1b
sta $d011
lda #$7f
sta $dc0d
lda #$ff
sta $d012
lda #S01
sta $d01a
; print info
ldx #S00
loop .var *
lda screen,x
jsr $ffd2
inx
cpx #22
bne loop
jsr setup ; cia setup for adapter
cli

```

Menetelésünk közben Mnogo megszólalt:

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

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

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

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

- Tudod régebben gyakran megjelentek a fémlovagok, hóféhér csillogó mezben, sokunkat lemészároltak. Ez most már egyre ritkább, de mikor az egyik egy közelharcban meghalt a fegyverét elrejtettem a nagy erdőben, a sziget középső, legészakibb részén, egy nagy sziklától három lépésnyire!

- Vén hülye - sügta nekem halkán Hans.

Mikor az érdekes szinte hihetetlen, sőt érthetetlen történet leülepedett bennem egy igen megerősített ajtó elé toppantunk. Előtte egy kigyúrt izmos testű kidobó féle ember állt.

- Na mi van? - tette fel a kérdést érces hangján.

Az ajtó felett egy fém táblán ez állt: "AXEL"

Belepillantottam Darren jegyzeteibe, s magamban egy kérdés fogalmazódott meg, lehet hogy a jegyzetben írt "A" egyenlő Axellal? Egyetlen módon bizonyosodhatom meg erről.

- A jelszó reggeli - vágtam oda a pöffeszkedő örnek.

- Helyes, bemehetsz - felelt ő.

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

- Hát te honnan tudod a jelszót? - kérdezte egyből rámripakodva.

- Aki elárulta, nem más mint Darren Perry - feleltem neki.

A tag teljesen kifakadt. Üvöltve kérdezte:

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

Kis habozás után átnyújtottam a jegyzeteket Axelnak. Tekintete kissé megnyugodott, s így szolt hozzám:

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

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

Axel intett az embereinek, és hívták Mei Shaot. Amikor belépett egy sapkáját gyűrögető kis kínait láttam, akivel a raktárban beszélünk. Ő vad tekintettel a szemembe nézett, s éreztem belenéz gondolataimba, titkaimba, álmaimba. Furcsa érzés volt. A fejem zibbadni kezdett, épp úgy, mint a telepen amikor azt a furcsa telepátiát gyakorolta rajtam, az a kopasz kis öreg. Mikor végzett odasugott valamit Axelnak, s ő emígyen szólott hozzám:

- Ok. Mi hiszünk ennek a vén kínainak. Ő azt állítja, nem te voltál.

Ezek után nagy nehezen kinyögtem a gyilkosok nevét. Axellal beszélgetni kezdtem és beugrott a Marcos-Will bosszú felirat az ezredes börtönében. S talán, esetleg

Axel ismerheti valamelyiket, mivel itt igen jó kapcsolatai vannak. Meg is említettem a Marcos nevet, és ő így felelt:

- Volt egy nézeteltérések a pappal, Murdock atyával. Bezárták az ezredes börtönébe, és mi kiszabadítottuk, s elrejtettük itt a rocker negyed alatt húzódó barlangban. Ha akarod lemehetsz hozzá.

- Persze, miért is ne! - feleltem.

Axel még ennyit mondott:

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

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

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

Több faggattam a némát a papról. Kissé több ideig körmölt, s átadta az irományt.

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

- Miért, mit művelt az atya?

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

Úr isten, gondoltam, a fattyú mindenkit csak hitegetett, az álszent. Ennyi beszélgetés után vissza mentünk a rocker negyedbe. A raktárban lévő kínait megszólítottam, de mint mindig, megint nem szólt meg. Erre Sheilának támadt egy ötlete, mégpedig az, hogy ő talán szóra bírhatná az öreget. Sikerral járt. Az agg nekiállt értelmetlen mondatokat zagynálni.

- Tudod régen jöttek a vibráló, fehéren csillogó, fénylő lovagok. Egy közelharcban az egyik harcoss elesett. Nála volt egy furcsa fegyver, ami villámokat szórt, amit elrejtettem a nagy erdőben. Megtalálhatod, a nagy sziklától három lépésre.

Mikor kiléptünk a raktárból megpillantottam Changat, a szintén kínai kártyát. Eszembe a jutott a furcsa ábrákkel díszített gyűrű. Odaadtam neki, és Chang kifejezéstelen arccal egy mosoly suhant át, és ezt mondta:

- Köszönöm, hogy szerezted meg? Ezt Rene nyerte el tőlem. Cserébe megkapod a magnumomat, és meg is taníthatlak egy kártyatrükkre. Ja, és ha egy barlanglakóval találkozol legyen nálad hasis.

A kártyatanulást visszautasítottam, semmi kedvem nem volt egy újabb tudománnyal foglalkozni. Az utolsó megjegyzését a kínainak viszont érdekesnek találtam. Vajon kik lehetnek azok a barlanglakók? Ekkor, mint a villám hasított belém a gondolat:

- A fene! Eladtunk minden hasist!

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

- Nagyszerű! Na, add csak ide.

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



AZTEC CHALLENGE

Célunk hogy a kis azték emberkénkkel bejussunk a piramisba és legyőzzük az ott ránk váró akadályokat. A játék előnye hogy ha elrontunk egy pályát nem kell rögtön előről kezdenünk, hanem ugyan annak a pályának az elejéről folytatjuk.

I. The Gauntlet

Első pályánk roppant egyszerű. Futunk a piramis felé, de bejutásunkat akadályozza a sok felénk szálló dárda, amit a templom őrei lőnek felénk. Ezeket úgy tudjuk kikerülni, hogy joyunkat hátra húzzuk vagy éppen előre toljuk. Hátra húzásnál lehajol és fölfőtte elszáll a dárda, előre tolásnál viszont felugrik és alatta száll el. Ahogy közelünk a piramis felé egyre többet látunk belőle, a végén már a kapuját is. Ez azt jelenti hogy közel a cél...

II. The Stairs

The stairs, avagy a lépcső. Elindulunk egy lépcsőn felfelé de akadályként nagy kőtömbök gurulnak lefelé a lépcsőn. Jobbra és balra húzva a joy-t tudjuk kikerülni őket, és vigyázzunk hogy ne lapítsunk össze miniket!

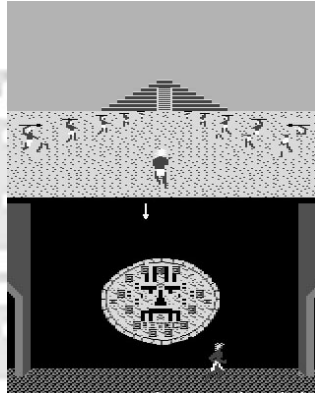
III. The Temple

A lépcsőn felérve egy templomba érünk, ahol vigyáznunk kell hogy ne lapítsunk össze minket a sok zuhanó téglát, ne teperjen a földre a tömördek hulló nyilvessző valamint, ne zuhanjunk bele a gödrökbe és végképp ne nyársaljon fel minket a 3, földből kiálló karó. Ha előre toljuk a joyt akkor ugrik. Ezzel tudjuk átugrani a nagy repedéseket, és a karókat. Viszont ha

balra húzzuk a joyt akkor megáll és így nem hullik ránk a sok téglát és nyilvessző...

IV. The Vermin

The vermin magyarul: a férgek. Karakterünk kijutott a templomból és egy olyan helyre ért ahol nyüzsgenek a kigyók, pókok, skorpiók. Lényeg, hogy ne menjünk bele az állatokba, és vigyázzunk mert az égből is zuhannak kigyók, amik ha a lábunkra tekerednek, akkor elesünk és kezdhethük előről... nem is beszélve a pókokról.



szerű pálya. Egy szobában találd magad ahonnan ki kell jutnod. Látod az ajtót is, de vigyáznod kell hogy hova lépsz, mert ha rossz helyre teszed a tappancsod akkor bizony oldalról két nyilvessző megöl! Hasonlít egy aknával telerakott terepre.

VI. Piranha

Egy pirányáktól hemzsegő tóban találd magad. Ha előre tolod a joyt, akkor előre halad, ha jobbra akkor jobbra úszik, ha balra akkor balra... Vigyázz, hogy ne ütközz egy ragadozóba se, mert akkor felzabálnak. Tűzgombbal le tudsz merülni és akkor elúszik fölötted, de maradsz a víz alatt, akkor biz megfulladsz és kezdheted előről!

VII. The Bridge

The bridge avagy a híd. Ez az hetedik és egyben befejező pálya. Ahogy futunk a hídon előre itt-ott hiányzó deszkák vannak amiket át kell ugranunk, mert ha nem, akkor leesünk és elnyel a mély. Ha hátra húzzuk a joy-t akkor egy, ha balra akkor kettő, ha fel toljuk akkor három deszkányit ugrik... Így kell haladni előre, míg el nem érjük a célt.

V.Hopaztec
Ez egy elég rövid és egy-

NikoN (Nikon@freemail.hu)

HARDWARE

4 player adapter házilag nem csak Bombmania megszállottaknak

Két típusa létezik, az egyik a Classic Games Adapter (CGA), ez valamivel bonyolultabb áramkört is foglal magába, a másik a Digital Excess+Hitmen adapter (D&H). Erről készült a kép is.

Az eddig kész 4 játékkal játszható játékok:

Név:	Kiadó:	Támogatott adapterek:
Bombmania	Classical Games	CGA, D&H(*)
QuadTris	Protovision	CGA
QuadTron	Protovision	CGA
Folyamatban a következők készítése:		
IK+ 3Players	Ninja/The Dreams	CGA, D&H
Detonators 2	Digital Excess	CGA, D&H

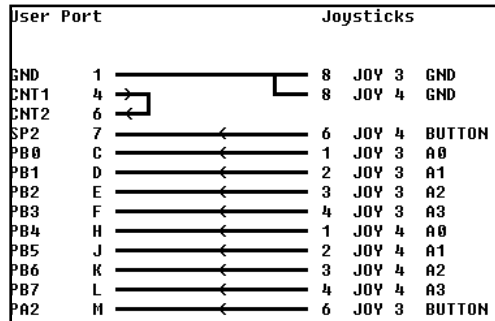
(*) készült hozzá patch

A D&H Adapter-ről

A fejlesztése abból indult, hogy a csapat tagjai (Digital Excess & Hitmen) a MekkaSymposium 99-en látták a BombMania-t és a hozzá tartozó adaptert. A csapat két tagja akkor kezdett hozzá a Detonators 2 kódolásához, és szerették volna ha többen is játszhatnának vele, mint ketten. Miután feltörték a játékot (a Bombmania-t) azután lett számukra világos, hogy az adapter valami egyéb elektronikát is tartalmazhat. (Akkoriban készítői még nem tették szabaddá, nem lehetett róla információt találni.) Ekkor határozták el, hogy készítenek egyet, és hogy minél több ember kivitelezhesse is, a csatlakozókon és a néhány dróton kívül semmit nem tartalmaz.

Hogyan működik?

Ahhoz, hogy még két joystick használható legyen, szükség van még további 10 darab input vonalra a C64-en. Elsődleges szempont volt, hogy az adapter könnyen és olcsón összerakható legyen, tehát nem tartalmaz a csatlakozókon kívül csak vezetékeket. Első látásra megvan a 8 vezeték a 8 irányhoz, a CIA 2 B portjának személyében, mely elérhető a USER porton. A további 2 vezeték meg-



1. ábra - a D&H verzió kapcsolási sémája

találása már kicsit nehezebb feladat, de megoldható. Ha közelebbről megvizsgáljuk a USER portot, észrevehetjük, hogy a CIA 2 A portjának 2. bitje is ki van vezetve. Már csak egy kell. Amit az adapter használ a soros szinkron



adatregisztere a CIA2-nek, ami szintén ki van vezetve a user portra. Amennyiben ezt használni szeretnénk, egyetlen feladatunk van, a CIA 1 kimenő számláló szignálját kell ide visszavezetnünk, megetetnünk vele, és ha ez a számlálás elég gyors, akkor úgy kezelhetjük, mintha digitális bemenet lenne.

A szükséges alkatrészek:

1 db User Port csatlakozó, 2 db DB9M csatlakozó, kevés drót

Az adapter ismert hibái:

Az egyetlen ismert hibája, hogy amennyiben nincs adapter csatlakoztatva a számítógéphez, a JOY4 tűzgombja állandóan nyomva tartottnak látszik, tehát amennyiben adapter nélkül is működő játékot szeretnénk, adjuk meg a lehetőségét annak, hogy a játékosunk kikapcsolja annak figyelmét.

A Classical Games Adapter-ről

Az adaptert a Classic Games csapata készítette, és sokáig nem volt ismert semmi információ róla, azonban 2000 decemberében a készítői publikussá tették azt. (Az adapter nem csak a 4 player funkciót látta el, hanem, mivel nélküle elveszett az öröme a 4 személyes játéknak, de kezdetleges védelmet is jelentett, hiszen nem volt értelme másolni a játékot.)

Hogyan működik?

A működése egyszerű. A switch vonal magas vagy alacsony állapotától függően hol az egyik joy adatvonalait olvashatjuk ki az User portról, hol a másikat. A tűzgombok közvetlenül vannak a portra kötve. Ezt a feladatot végzi el a 74LS257 IC.

A szükséges alkatrészek:

1 db User Port csatlakozó, 2 db DB9M csatlakozó, kevés drót, 74LS257 IC, kis nyomtatott áramkör és opcionálisan egy 16 lábás IC foglalát.

Az adapter ismert hibái:

Nincs róla információ, és az egyszerű felépítése és kezelése alapján nem is tartom valószínűnek. (a rajzokon a nyilak csak az adatáramlás irányát jelölik)

Viktor

Két-három éve lelkes internetező Commodore-osok egy csoportja összerakott egy saját szervert, hogy az az Interneten nekik C64 jellegű mail, Web és FTP címetek adjon. Kezdetben egy 386-ossal indult, a kernelt majd 3 percre töltötte a gép, ma egy viszonylag erős P200 ketyeg alatta, 64 MB memóriával. A fejlesztéseket az tette lehetővé, hogy a kezdeti 5-7 fős gárda mára több mint harmincre bővült. A gép neve c64.rulez.org, és a Műegyetem egy eldugott laboratóriumában függeszkedik a T1 vonalon.

Nagy az érdeklődés! Ha nem lennének a P200-nak fizikai korlátai, és komoly szerver-biztonsági szempontok sokkal több felhasználó lenne, mint 30. A helyzet most megváltozik, akinek nincs stabil helye a honlapja számára, unja az ingyenes szolgáltatók problémáit, vagy egyszerűen csak szeretne Commodore-os Web és email címet, annak készül a c64.rulez.org kibővítése!

Bekerül egy 10 GB-os meghajtó, és egy új cím az új szolgáltatáshoz. A program és a gép előkészületei még folynak, de hamarosan indulhat az első magyarországi Commodore Portál, a Zeropage, mely a www.zeropage.hu címen lesz elérhető.

Mi lesz a Zeropage-en? Főként honlapok, főként magyarországi Commodore rajongók lapjai, FTP site-ok nagy játék és demo gyűjteményekkel. A c64.rulez.org korábbi szolgáltatásai is elérhetők lesznek a főoldalon, de ezek maradnak a c64.rulez.org domain cím alatt. Ilyenek például a "c64forum" magyar Commodore levelezési lista, vagy a "plus4@c64.rulez.org" lista, ami a világon egyetlen Plus/4-es levelezési listája! Az

"ftp://c64.rulez.org/pub/c64" FTP archívum is sok anyaggal bővül majd, felkerül a Hall Of Fame több mint tízezer darabos demogyűjteménye! Készül egy keresőgép, ami beindexeli majd neked a Commodore-os honlapokat, így bármire kereshetsz úgy, hogy nem talál-sz kétszáz nem oda tartozó oldalt.

Vajon lehet-e neked is anyagod a portálon? Igen, mindenképpen, minden érdeklődőt szeretettel vár az új szolgáltatás. Ehhez mindössze annyit kell, hogy küldd el a honlapod főbb részeit a szerkesztőknek, és már kaphatsz is belépést! Az anyagnak mindenképpen Commodore jellegűnek kell lennie! Az összes szolgáltatás teljesen ingyenes!

Miért jobb neked a Zeropage, mint más Web szolgáltatók? Próbáld ki és meglátod!

- www.zeropage.hu/sitenév Web cím

- user@zeropage.hu e-mail cím

- ha problémád akad a frissítésekkel, lesz kihez fordulni

- tömörített feltöltéssel akár egyszerre frissítheted a honlapodat

- hirdetési lehetőség lesz a főoldalon (banner)

- Commodore-os érdeklődők a központi helyen könnyen megtalálják a lapodat

- Te is sok érdekes oldalt találhatsz a témában

Ha akarod, máris írhatasz az info@zeropage.hu címre további információkért, illetve a Commie Inside hasábjain mindig találhatsz majd ízelítőt a Zeropage oldalairól.

Meglátod, a nulláslap pont az, aminek tudtad: index minden fontos adathoz, amire szükséged lehet

<http://www.zeropage.hu>

TITOKBAN

Már volt hasonló a Commie Inside egy korábbi számában, de most következzen (a teljesség igénye nélkül!) még pár demo rejtejt partájához a cheat! Talán lesz, akinek újdonság.

4years/Oxyron

Egyszerűen töltjük be a 4years note alatt található file-okat...(3 van!) Értelemszerűen azt, amelynek a típusa 'prg'. Mind a 3 file RUN-nal indítható.

A box of toiletpaper/Noname

Amikor a demo a 3D landscape részéhez ér, egy jól időzített mozdulattal nyomjuk le az N,O,M,A,E bil-

lentyüket. (Ami a Noname csapat nevének betűinek felel meg.) Ezután kövessük a kiírt utasításokat, tehát nyomjunk egy SPACE-t és a resetelés után, a bepötyögött SYS2061, és RETURN.

Sonic/Triumwyrat

A demo legvégén (end of history part) várjuk meg, míg az upscroller végig ér. Ezután nyomjuk le a '3'-as billentyűt. (Ja, és lehetőleg fogjuk vissza magunkat, mert a TV vagy a monitor nem tehet róla.)

Tower power 100%/Camelot

A main fiule betöltés után gépeljük be a bal felső sarokba a "SECRET"

szót.Tehát a lényeg az, hogy a \$d400-\$d405 képernyő területen a "SECRET" ott legyen. Ezután RUN-nal indítsuk a demot.

Winteractive final/Resource

Amikor a környezetvédelmi részt csodálhatjuk (rádioaktív hulladékok jelző szimbólum vektorokból), nyomjuk le egyszerre a "L,I,Q,U,D,S,U,X" billentyűket. (Ami egyébként a "Liquit Sux!" megálapítás betűinek felel meg.) Kis várakozás után kiderül, hogy sikeres volt-e a művelet..

Izzy/Singular

Még igen régen, 1990 közepén két srác hajtott a sötét pesti éjszakában... A kocsiában elhangzott egy mondat...egy mondat amiből mára egy több mint 10 éves sztori kerekedett ki. A mondat így hangzott: „Csináljunk egy játékot C64-re!”

Ebből a mondatból '94 közepére megszületett C64 egyik legszebb, leggyorsabb, legszuperebb kalandjátéka a Newcomer. Kevesen tudják, hogy ez az aműgy magyar nyelvű szerep/kaland játék, eredetileg angol nyelven íródott és csak a Valhallának volt köszönhető, hogy mégis magyar karakterekkel került kiadásra. (Emiatt olvashattatok a kezdő ill. záró szövegeket angolul :-)) A játék elkészülte után a srácok pihentek egy kicsit majd nekiálltak, hogy önerőből (!) folytassák a játékot...

Így mindent összevetve 10 éves munka eredményeképpen napvilágot látott a játék angol és egyben (kicsit) feltuningolt változata... A magyar verziót 3 (!) dude írta : Gonda Zoli (sztori/ zene/ kézikönyv/játékszerkesztés) Lay(soft) Andris (programozás) és Fóris Csabi (grafikák/borító)) az angol verzió elkészítésében részt vett még egy plusz ember : Belánszky Hoild István (+ sztori). A magyar verzió 5 teljes lemezt elfoglal, azaz 10 oldalt. Sőt többet is mivel a boot oldalon kívül minden oldal 40 trackre van felformázva. Hogy mi is az a Newcomer?

A sztori lényege, hogy Neil Quoit (főhős, azaz mi) rájön, hogy felesége megcsalja őt egy fickóval. A férj rögtön cselekszik és megöli hitvesét és annak udvarlóját is... Ezek után a rendőrök elkapják és lesittelik, illetve sittelnek, de a helyzet az hogy a játék a jövőben játékosként így nem holmi bőrtönbé zárják a bűnözőket, hanem száműzik őket egy szigetre, s aki idekerül (nem is akár milye módon!) megbélyegződik: newcomer (jövővény) lesz!

Mivel engem az a megtiszteltetés ért, hogy tesztelhettem az angol verziót, így most

leírnám véleményemet a játékkal kapcsolatban, illetve egy kis segítséget nyújtanék, ha valaki ki szeretné próbálni!

A játék két lemezzel hosszabb lett, pontosabban sokkal többel, mivel most már a szövegek is le vannak tömörítve... Az egyik oldszkúl Commie Inside-ban olvashattok egy riportot Gonda Zolival, lényegében amiket ő ott elmondott azok mára elkészültek azaz kész a hat új area, a négy új falkészlet, a 20on akárhány új szereplő...és a legfontosabb a sokkal több kijátszási mód. Mivel jomagam kijátszotam már az összes lehetséges módon a gamet így elmondhatom, hogy a 3 (!) tőkre eltérő új kijátszás igen jól bele illesztve a régi magyar környezetbe! Az első kijátszás a magyar Newcomer féle végkifejlet eredményezi, a második egy alternatív befejezés amolyan beszari lamereknek, aki ennél megáll az magára vessen! A harmadik kijátszás a leg-leg-leghosszabb... A magyar Newcomerben kb 5-6 helyen eshetett pófára a játékos, azaz enynyszer mondhatta, hogy te jó é! Hát hogy lehet ez? Hogy találhattak ki ekkora baromi nagy dolgot ezek a fickók? Akkor garantálhatom, hogy ha lenyomod ezt a kijátszást, akkor vagy 20-szor fogsz lecsúszni a székéről, és vagy 20-szor fogod keresgélni az állad a padlón... (Ha nem többször ! Merthat az az igazság, hogy nem az a fontos, hogy milyen gépen nyomul az ember, hanem hogy a kaland története jó legyen... Na most a Newcomer sztorija önmagáért beszél! Nem hiszem, hogy létezne még egy olyan játék amelynek ilyen lebilincselő története lenne ! (Még fospumpán sincs, az tuti !! :-)) A negyedik féle mód a kedvencem, ezt csak profiknak ajánlom ! Ez az a kijátszás amikor egyes egyedül, ismétlem I szem emberrel azaz a főhőssel Neilel kaszabolod le földig a játékot... Na itt aztán lesz megint egy két falnak ugrás, ugyanis ebben a játékmódban a gép egyszerűen nem engedi meg, hogy az ismert szereplők közül (illetve az újak közül) bárkit is bevegélyel a csapatodba... Tőkre egyedül

kell minden (!) küldetést minden (!) csatát végignyomnod! Azt garantálhatom, hogy a világon nem lesz túl sok emberke akinek mindez sikerülni fog, de ne hangolódjón le senki, hanem irány és vessétek bele magotokat a nagy kalandba ! Amit még kihagytam, hogy mostmár minden tárgy szükséges lesz valahol, sokszor több helyen is, néhány felesleges holmitól megszabadulhatsz úgy is, hogy út közben bizonyos helyeken lerakod őket. (Persze ezeket a helyeket meg kell találni !) Sajnos csak 4 db új nagy kép került bele a játékba illetve az elején egy új kép, mivel Csabának mostanság nem volt nagyon ideje, hogy azt a pár (20-25) új képet megrajzolja... Ez a helyzet, az endsequence animáció-jával is, semmi új ! (Sajnos!) Akkor most lássuk a kezelést, szaktudásokat, egyéb szövegeket, amelyek angol verzióról lévén szó kissé megváltoztak. Most nem másznék bele, hogy elmagyarázzam a kezdőknek azt, hogy hogyan kell játszani a Newcomerrel, ugyanis az amatőrök ebből nem sokan fognak megérteni, azoknak azt ajánlanám, hogy inkább a magyar Newcomerrel kezdjenek és olvassák el a kézikönyvben leírtakat. Megnyugtatók mindenkint, hogy valószínű a kézikönyv heves átnyálazása után sem lesz minden világos. Ez itt csak a jártasabb „jövvényeknek" szolgáltámpontul a közeljövőben...

Kezelés:

return - előre eegy lépés
curzor fel/le - balra fordulás
curzor bal/jobbb - jobbra fordulás (shift nélkül)
o)pen - nyit = kinyithatsz egy csuktot ajtót, szekrényt
s)hut - csuk = a nyit elentettje:~)
t)alk - beszélget = dumálhatsz a szobában levő npc-vel
u)se - használn = használhatsz egy tárgyat (item) vagy szaktudást (skill)
g)ive - odaad = odaadhatsz egy tárgyat (item) vagy pénzt (money) egy npc-nek
p)ause - szünet = ??
a)ttack - támad = megtámadhatsz egy npc-t vagy csoportot.
f)ind - keres = kutogathatsz egy

szobában, vagy ahol éppen állsz
 Dook - körülnézni = megnézheted mi van előtted
 ⓓ) dismiss - elküldhetsz embereket a csapatodból
 c)onversation - beszélgetés = saját csapattársaiddal tudsz tár salogni
 A conversation egy teljesen új parancs, ami bárhol használható, sőt, a játék folyamán rengetegszer kell is használni, mivel a szereplők mostmár teljes mértékig élnek és saját gondolataikat dolgokról elmondják neked, persze csak ha rákérdezel! A dismiss is teljesen megváltozott, ugyanis mostmár intelligenciát is kaptak az egyes csapattagok, vagyis megeshet, hogy egy-egy emberrel már keresztül jutottál pár rázós helyzetben, így valamiféle baráti viszonyba kerültek veled a csapattagjaid és lehetséges, hogy nem akarnak távozni a csapatból...

F7- load/ save
 F1- new order (új sorrend)
 space = csapat információ
 act (current activity) = tag energiája
 ac (armor class) = védettség
 amm (ammo) = lőszer
 weapons = kézben tartott fegyver
 1-6 csapaton belüli fickók tulajdonságai.
 name = név
 age = kor
 nat = nemzetiség
 sex = nem (male/ female=férfi/ nő)
 money = pénz
 exp = tapasztalati pontszám
 str (strength) = erő (1-7)



agi (agility) = gyorsaság (1-7)
 spt (spirit) = ügyesség (1-7)
 dex (dexterity) = ész (1-7)
 chr (charisma) = kinézet (1-7)
 szaktudása (skill) : max. 10
 gamble = kártya
 picklock = zárok
 detection = keresés
 demolition = robbantás
 climb = mászás
 sneak = osonás
 tracking = nyomkövetés
 makeup = maszkolás
 persuasion = meggyőzés
 cryptology = szövegfejtés
 first aid = elsősegély
 doctor = doktor
 mechanic = mechanika
 electronics = elektronika
 fist-fight = ökölharc
 - fist = ököl
 - knuckles = boxer
 handarm = kézfegyver
 - knife = kés
 - axe = balta
 - machete = machette
 - grenade = gránát
 - prod = ösztöke
 pistol = pisztoly
 - walther ppk
 - makarov
 - magnum
 rifle = puska
 - shot gun = vadászpuska
 - black magic
 - spass
 smg = gpi
 - skorpion = skorpió
 - Ingram
 - g111
 assault rifle = gépkarabély

- galil
 - m200
 launcher = rakétavető
 - sl7
 - rpg

Egy ember csak 19 tárgyat cipelhet, és meg van szabva a tárgyak súlya és az emberkének teherbírása is.

Az angol verzióban most már egy igen jól összehozott, feelinges kis credits-et olvashatunk az intro elején. Ami csak emeli a színvonalat.

Most még leírnék pár jótanácsot kezdőknek :

- Próbálj minél kevesebb emberrel nyomulni a csapatodban, hiszen így egy csata utáni tapasztalati pontok kevesebb felé fognak osztozni, így egy tagnak sokkal több jut belőle!
- A magyar verzióhoz képest a puskákat, pisztolyokat illetve a gránátot is egy kissé hatékonyabbá tették az alkotók, így bátran javasolhatom, hogy mindenki használja őket... Tehát nem feltétlenül kell mondjuk egy assault rifle-vel kezdeni!
- Ha már játszottál a magyar Newcomerrel akkor felejtse el, ugyanis ez nem csupán annak átírata, hanem egy teljesen új (!) játék!
- Ne dobj el semmilyen tárgyat!
- Ha hibát észlelsz a játék folyamán, hagyd abba az állásod, reseteld a gépet és tölts vissza egy régebbi állást.
- Ha már lenyomtad mindenhogy a játékot próbáld újra kezdeni úgy, hogy nem töltesz vissza állást soha (!) csak ha kinyiffantál... Tökre élvezetes lesz így! Hidd el!
- Ha már ismered a játékot, mindig próbálj máshogyan nyomulni vele így mindig elő tudsz csalni valami újat a játékból... Hisz a game teljes mértékig több utassá vált! Pl. egy ajtót most már kb 5 féle képpen nyithatsz ki, s mind az 5 fajta bejutás valamit megváltoztat a játék során...

Most sokan azt mondják, hogy ez azért kicsit éles megközelítés, de higgyétek el kb ilyen apró dolgokkal is alakíthatjátok a sztorit! Akkor most lássunk pár érdekességet :
 - A játékban 34 db 3d-s falkészlet található! Van olyan wallset amiből több terület is építkezik, így 50-nél is több hatalmas területet járhatunk

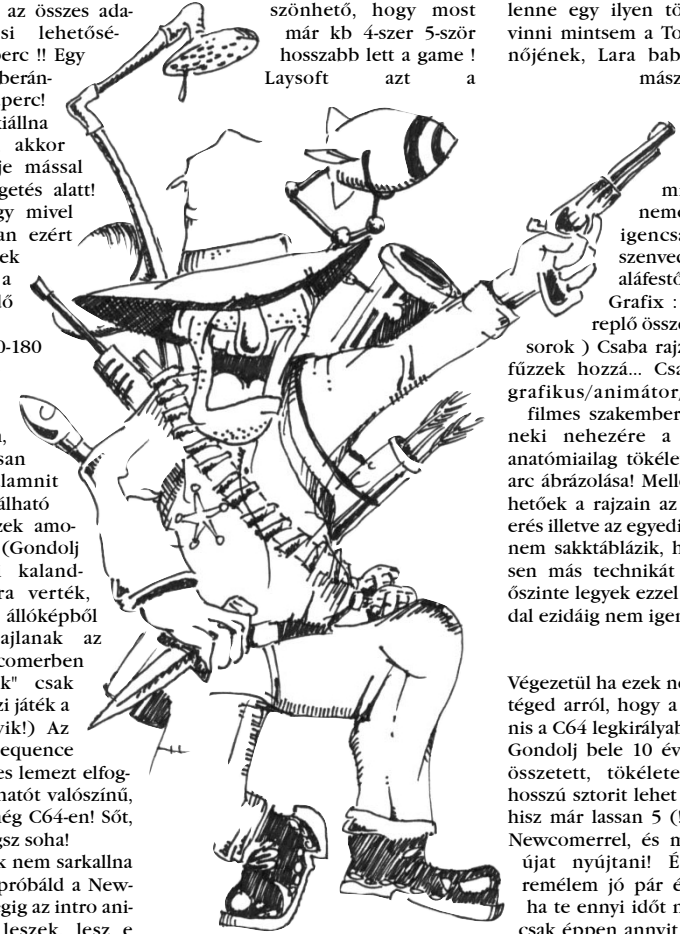
be... Egy falkészlet 47 elemből épül fel. Ezek az elemek grafikus képernyőn vannak, ami igencsak eszi a memóriát, és elméletileg a lemezről való betöltése igen hosszadalmas feladat... Ellenben a Lay gyorsított rutinja, amely 15-ször gyorsabban kezeli a lemezeket, mint a hagyományos rutinok, átlag 10-15 másodperc alatt berántja a teljes falkészletet, plusz a terület koordinátáit!!!

- Egy npc betöltése az összes adatokkal, beszélgetési lehetőségekkel kb 2 másodperc !! Egy full képernyős kép berántása kb. 4-5 másodperc! Szóval ha valaki nekiállna játszani a játékkal, akkor nem igen lesz ideje mással foglalkoznia a töltögetés alatt! Sajna az a baj, hogy mivel minden tömörve van ezért pár sec. alatt a gépnek ki is kell pakolnia a cuccokat, de ez az idő elenyésző...

- A játékban kb 170-180 npc szerepel, mind-e egyiknek külön arcképe van! 256 db tárgy van a játékban, mindegyik vizuálisan megtekinthető! Valamint 70-75 db állókép található még a progiban, ezek amolyan bónusz cuccok! (Gondolj csak bele régebbi kalandjátékok szerzői arra verték, hogy majdnem 100 állóképből álló helyszínen zajlanak az események... A Newcomerben ezek az „állóképek” csak adalékok, hisz az igazi játék a 3D-s area-kban folyik!) Az intro illetve az endsequence animjai mintegy teljes lemezt elfoglalnak! Amikhez fogható valószínű, hogy nem is láttál még C64-en! Sőt, szerintem nem is fogsz soha! -Ha az itt leírt dolgok nem sarkallna téged arra, hogy kipróbáld a Newcomert, csak nézd végig az intro animot, és kíváncsi leszek, lesz e kedved utána betölteni a játékot!:) Volt szerencsém belepillantani a főprogramba és mondhatom igencsak érdekes volt. Azt tudtam, hogy a Lay baromi nagy programozó, de a főprogi még jobban alátámasztotta e véleményemet! Az egész játék egy Amiga 4000-sel lett elkészítve, a fejlesztői környezet illetve a nem

mindennapi story lefigyelés teszi a az engine-t még ma is időállóvá... Arról nem is beszélve, hogy plusz memóriát lehessen kicsikarni a C64-ből illetve a főprogramban több szabad hely lehessen, a Laysoft újra és újra nekiesett az engine át-szerkesztésének...

Olyannyira, hogy mostmár péell lett cserélve a vásárló rutin és helyére a 'give' rutin került. Ez illetve számtalan, farigcsálásnak köszönhető, hogy most már kb 4-szer 5-ször hosszabb lett a game ! Laysoft azt a



hajmeresztő másolás-védelmet is elmondta egyszer (annyira nem emléxem rá, mivel mind a ketten enyhén toxikus állapotban voltunk :-)) ami elérhetetlenné tette a magyar Newcomert a kalózkodóknak ! Ezt a rutint is kisemmizték az alkotók a progiból... A játék csak egyszer tölt programot vagyis a

motort, azaz az engine-t, amit a játék elején bejelentkező képképernyő alatt ránt be... (Ez kb 10 sec-et vesz igénybe !) Ezek után csak grafikát és szöveget olvas be a játék a lemezekről!
 - A progi hosszúsága 4.5 Mb!

Gyorsan értékelnem a játékot elemeire bontva :

Sztori : talán a valaha írt legszuperebb történet! Talán érdemesebb lenne egy ilyen történetet filmre vinni mintsem a Tomb Raider hősnőjének, Lara babának az idiótá máskálásait!

Zenék : a credits, intro, end anim alatt futó zenék mind királyok, nemcsoda, hisz Zoli igencsak sok időt szenvedett, mire ilyen aláfestő zenéket kreált! Grafix : a játékban szereplő összes grafikát (fenti sorok) Csaba rajzolta. Hát mit is fűzök hozzá... Csaba hivatalosan grafikus/animátor/operator/rajz-filmes szakember! Így nem esett neki nehezére a 3D illetve az anatómiailag tökéletes emberi test, arc ábrázolása! Mellesleg megfigyelhetőek a rajzain az egyedi színkeverés illetve az egyedi pixel használat, nem sakktablázik, hanem egy teljesen más technikát alkalmaz, hogy őszinte legyek ezzel a rajzolásai mód-dal ezidáig nem igen találkoztam...

Végezetül ha ezek nem győztek meg téged arról, hogy a Newcomer ige-nis a C64 legkirályabb játéka akkor... Gondolj bele 10 év alatt mennyire összetett, tökéletes, lebilincselő, hosszú sztorit lehet írni? Én tudom, hisz már lassan 5 (!) éve játszom a Newcomerrel, és még mindig tud újat nyújtani! És még fog is remélem jó pár évig...Szerintem ha te ennyi időt nem is szánsz rá, csak éppen annyit, hogy kijátszd a játékot, már elértem célom, de szerintem ha egyszer belekóstolsz...magával ragad egy életen át !

Leon/Singular/M6D