

Az első 32 bites
processzor C64-ben!



...és a 16 bites Commodore One



COMMIE INSIDE

2003/01 - 9. SZÁM | SZABADON MÁSOLHATÓ!



COMMIE INSIDE - Nr. 9 - A MAGYARORSZÁGI COMMODORE 64 RAJONGÓK MAGAZINJA



Időregész



Crazy News

Star Wars játékok
PC tápegység átalakítása
Árok Party 4 review
Scene Pages



Sziasztok!

Miért kell mindig azzal kezdenem, hogy már megint késett a magazin? Hehe. Nem kezdem ezzel, ugyis tudjátok...

Újra itt a nyár, lehet menni a strandra hajtani a csajokat (a csajoknak meg lehet menni a strandra, hagyni magukat hajtani), végre egy kicsit félretenni a sulis okozta sokkot, készülni a következő Árok Partyra és nem utolsó sorban olvasgatni a legújabb Commie Inside-ot! A sorban ez a 9. szám, próbáltunk megint egy csokor érdekes cikket összeszedni számotokra. A bőséges játékorientált cikksorozat mellett helyett kaptak olyan írások is, ami esetleg mostanság többeket érinthet (PC tápból hogyan csinálhatunk könnyedén C64, illetve 1541 tápot, Contiki, stb.), felidézünk a tavalyi Árok-os emlékeket és persze nagyító alá vesszük az utóbbi idők demo-termését is.

A magazin mostani megjelenésének egy másik oka, hogy Salgótarján az idén ad először otthont egy multiplatform találkozónak (C64, Amiga, PC, Atari, ...) - mely a keresztségekben a SceneCON nevet kapta - és itt szerettük volna először a nagyközönség számára kiadni a legújabb számot, illetve néhány verseny kategóriájában a legjobbakat díjazni egy-egy példánnyal.

Valószínűleg sokakat érdekel, hogy mikor és hogyan kerül megrendezésre az idei Árok Party. 100%-os biztonsággal még ugyan nem tudunk ezzel kapcsolatban informálni benneteket, de a nagy nyomásnak köszönhetően biztosan meg lesz rendezve, és az eddigiek alapján valamikor augusztus elején lehet számítani rá. Először szeretnénk túllenni a SceneCON-on, kipihenni azt, utána bármit...

Nincs is más hátra, mint hogy kellemes olvasást kívánjak!

poison

C64 RULES

TARTALOM

hírek, érdekességek	003
Crazy News preview	005
Star Wars mánia	008
Newcomer - emulálva	011
Időregész	013
CHEAT	016
Játéknak készül (2.)	019
hardware: pc táp illesztés	024
Demo Music Creator 4.0	025
Contiki	029
Árok Party 4 review	031
Demozóna	035

Commie Inside - 2003/01 - 9. szám

Kiadja a Singular Crew!

felelőtlen szerkesztő:
poison (poison@c64.rulez.org)

általános rovatvezetők:
game - Leon (leonofgr@freemail.hu)
scene - Cargo (cargo@c64.rulez.org)

a szám létrehozásában segítettek:
Vili
CapaC
Füvesi
Vincenzo

honlap:
<http://singularcrew.hu/news>

Az Outspider egy meglehetősen jó dentro a Spaceballs csapattól, Komoly effektek vannak a demóban, csak kicsit sokáig tartják kint őket, mondjuk ezt meg lehet érteni, hiszen az alkotás egyfileos. A legjobb talán az utolsó bump-map.

A legjobb, de mindenképpen dobogós alkotás a 64ever produkciója, az *Insomnia*. Felépítése mintaszzerű. A zene időzítve van, a partok között van kohézió, és mindenekelőtt a beépített kód erős, látványos. Sokszor használnak rajzfilmszerű betéteket. Mindjárt a demo elején a számítógép, amin éppen a C64 emulátor fut windows alatt beszípkázik egy csajt, és mindez nagyon ügyesen van kivitelezve. Egy alagúteffekttel folytatódik, amiben a kis pontos (talán a csaj részecskéi) repülnek. A következő részben egy sprite mahinál egy kép részeivel. Ezután összekötözött bobok kínlódnak a képernyőn, majd az egyik legerősebb part, a több textúrával dolgozó zoomrotátor. Az egyik textúra ráadásul több frames, azaz olyan, mintha anim lenne, amit éppen kintat a gép. Ezt követi egy húzós alagúteffekt megintcsak több textúrával. A multiplex spriteokkal játszó part igen erős, de nemkülönben az a demo zárása, az FLD trükk a csöcsös csaj előtt. Az utóbbi egy év legjobb demoja, igazi etalon.

A rovatot egy kis 4k összefoglalással zárnam, hiszen abból is volt termés bőven. Két alkotással hozakodék elő. Az első AEG és Axis munkája, amiben egy nem akármilyen sebességű zoomrotátor -ami melleleg kicsit megtorzítja is a texturát- a kóderpáros bemutatnivalója. Az E2E4k a Push csapattól egy hárompartos 4k anyag szintén kiváló kóddal.

Ennyi olvasás után pedig ideje lenne egy kellemes demónézésnek!

Cargo



HÍREK, ÉRDEKESSEGEK

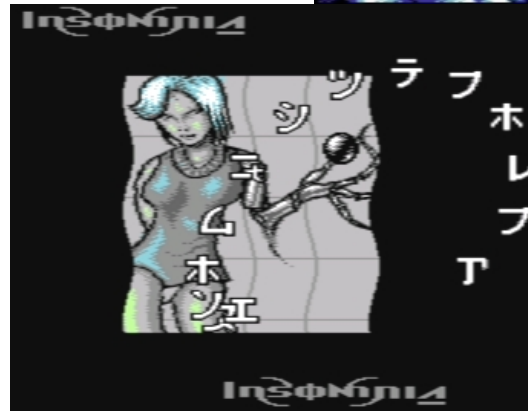
Az Anyone copdemo kicsit szolidabb, rövidebb, és szinte partok nélkül áll, de egy vektorváros bebarangolása és az érzés, ami elkísér minket a demonézés közben összetéveszthetetlen.

Az Elysium nagyot alkotott a Late ejaculation demoval. A név kicsit utalás a néhány éves elhúzó-dott munkára. Hosszú idő után ismét vizsgálhatjuk a worldrecord tényét, ami egy sprite-nagyító kód. A demo vége kicsit átmeleg kép kollekcióba, de az alkotások szépek, és jól lezárják a demot.

A srácok az Arise bolygóról előrukkoltak egy jó kis demoval a 7-es North partyn. A Biba2 két lemezoldalas demo rengeteg meghökkenítő effektet hordoz magában. Sok is lenne felsorolni őket. Inkább említenék két nagyon jó részt, mindjárt az elején a képdisztorter, és az a part, amikor telepakolták a képernyőt izgó-mozgó dolgokkal. Nagyon stílusos az sokképernyős szürkeárnyalatokból építkező Arise logo. Összességében egy kiváló munka.

A Back Again betöltése előtt kicsit megálltam, és totóztam, hogy ki vette fel az egyik leghíresebb csapat, az Alphafight hárombetűs rövidítését. A hosszú ideje hallgató csapat most hallott magáról. Nem is akárhogy. A régi idők stílusában láthatjuk őket, és várjuk a folytatást.

Nagyon pergős, egy pillanat megtorpanást sem tartalmazó alkotás az Industrial Breakdown a Booze Designtól.



Fraktál zoomer, multi konvertált képek, képernyőn csúszkáló spriteadatok, keretet is hasznosító floormap, és tervezett bugzás.

Már nem telhet el esztendő, hogy a Triad demot ne nézhessünk. Tavaly a Floppy 2003-as demo-dömpingen láthatta először a nagyérdemű a Harmonius-t. Ismét és újra hozták az összetéveszt-hetetlen Triad stílust, az egyedi oldschool megoldásokat, és a modern demovilágban egyedülállóan sok rizsát. Ennek ellenére, és ezért kötelező darab.

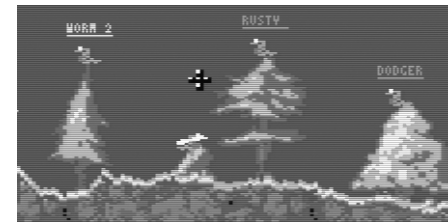
A másik oldschool versenyző a Triad mellett az Upstarts csapata Risperdal Dreams-szel. Egy 6 partból álló kellemes kis demot kovácsoltak össze az ASM 2002-re. A főként keretlembontással variálódó effektek között találhatunk függőleges raszterbárokat, chessboardot, plazmát, és FLD trükköket.

A multiplatform Haujobb csapat, és a Dekadance az Assembly partyra közös munkával érkezett. A demójuk tele van manapság divatos dities effektekkel, 4x4-es kóddal, amiből minden második rasztersor ki van emelve. Így legalább nem olyan rusnya. A My Kondom igazi harmadik évezred demója a múlt évszázad sikergépén.

JÁTÉKOK

battle kaos

Julian Gollop „Káosz - a varázslók háborúja” című műve alapján készült a Battle Khaos névre keresztelt játék. A készítő állítása szerint a könyv mellett komolyan befolyásolta még az Archon sorozat is. A program ingyenesen letölthető a <http://storm.prohosting.com/asterion/Battle%20Khaos.d64> címről.



Készül az utóbbi idők talán legjelentősebb C64-es játéka: Soci/Singular Crew Wormsklonja márciusban volt először látható a szlovákiai Forever találkozón, első játszható verziója pedig a SceneCON-on lesz bemutatva. (A jogok miatt valószínűleg nem Worms néven fog megjelenni a program.) Támogatni fogja a Protovision-féle 4-játékos adaptert és várható belőle IDE64 és 1541 verzió is, az előbbi audio track lejátszási lehetőséggel és egészképernyős animációkkal!

A Boulderdash kedvelőinek jó hír, hogy rengeteg új pálya érhető el kedvenc játékukhoz. (Schaikdash)

commodore-gg.hobby.nl/schaikdash/

FROGGY

Az öreg Frogger egy újabb utóélete a Froggy goes splat című játék, melyet a www.redesign.sk/tnd64/froggy.zip címről tudunk letölteni.

Super Seven néven megjelent egy logikai/tetris játék.

www.redizajn.sk/tnd64/super_seven.zip

FELHASZNÁLÓI PROGRAMOK

Egy igen csak érdekes táblázatkezelő program látott napvilágot C64 Datatool néven. A legfőbb érdekessége, hogy az egyes cellákhoz komplex BASIC programokat rendelhetünk, így a lehetőségek szinte korlátlanok! Angol és német nyelvű infót a program honlapján találhattok.

<http://members.chello.at/wiener.freiheit/datatool.htm>

MINDENFÉLE

Régi CoV-ok és Spectrum Világok scannelt verzióit (szinte az összeset!) letölthetitek a <http://www.muskatli.hu/pettingmaster/> címről. Akinek a minőség nem felelne meg, az lesse meg a következő oldalt is:

<http://dreamwar.freeweb.hu/>

Itt ugyan még csak egy kezdetleges gyűjtemény található, de azok sokkal jobb minőségben érhetőek el, illetve megtalálhatóak különszámok és Commodore Világ Füzetek is.

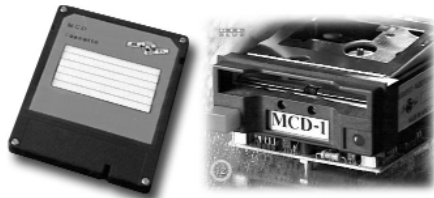
A német technobanda, a Scooter remixelte a Turrican 2 végén hallható "Freedom" c. zenét, Chris Huelsbeck engedélyével. Ez a remix az új CD-jükre került fel, melynek címe "The Stadium Techno Experience" és a szám a "Level One" nevet kapta rajta. Egy részletet meghallgathattok belőle az www.amazon.de oldalon.

SCENECON.2003

2003. július 4-6. között kerül megrendezésre Salgótarjánban a SceneCON.2003 számítástechnikai művészetek találkozója. A ren-

dezvény a HungaroCon sci-fi találkozók keretein belül lesz lebonyolítva, mely a szokásos scene programokon kívül rengeteg egyéb lehetőséget is kínál a látogatóknak. Persze nem kell attól félni, hogy a party place-en unatkozni fogtok: versenyek, fórumokat és szakmai előadásokat is szervezünk a számotokra! További információt és részletes programtervet a találkozó honlapján találhatsz.

<http://scenecon.intro.hu>
<http://www.atjaro.hu/hungarocon>



Az RTL Klub Fókusz című műsorának 2003. június 7-i adásában látható volt egy 2 colos meghajtó prototípus, mely a mai 3,5"-os lemezek őseinek tekinthető. A magyar feltaláló találmányát sajnálatos módon a japánok egy az egyben ellopták, így eddig alig halhattunk róla. A történet érdekessége, hogy a Commodore akkori elnöke személyesen kereste fel a Budapesti Rádiótechnikai Gyárat a meghajtó ügyében, és készült is olyan kísérleti egység, amely a C64-gyel képes volt együttműködni.

Újabb levelezési listák érhetőek el a retro-megszállottak számára. A nemrég indult 8bit.hu oldal külön listákat tart fenn különböző géptípusok számára (Spectrum, VTC, Primo, HT, stb.) és ingyenes hirdetési lehetőséget biztosít a regisztrált tagoknak. (C64-gyel kapcsolatos témákat érint az általános 8bit-es levlistát)

<http://www.8bit.hu>

USB adapter fejlesztésébe kezdtek az IDE64 készítői. Az egység segítségével akár a legújabb hardware-eket is hozzákötethetjük majd a

kisöreghez! A hamarosan megjelenő, új IDE-DOS-ban (IDE64) az ígéreteik szerint már megvalósítják a rekurzív könyvtármásolást is.

Most már Wings operációsrendszer alatt (SCPU+IDE64) is létezik az IDE64 firmware-ben található filemanagerhez hasonló program: másolhatunk, törölhetünk és átnevezhetünk vele, illetve lehetőség van közvetlen wav, mod, s3m, xm lejátszásra.

wings.webhop.org/wingsscreenshots/

Neumann János születésének 100. évfordulójára kiállítás nyílt a Természettudományi Múzeumban. A kiállításon megtekinthetőek a magyar számítógépek történetének fontos darabjai, az első összeadógépektől a magyar gyártású M-3 nagygépen át a Hunor, HT és Primo mikrogépekig. Egy készlet Commodore, ZX Spectrum és hasonló gép is kiállításra került, s mellettük látható a „Newcomer” című C-64 játék egy példánya is

Újabb C64 szolgáltatott web-szerver készült. Az ethernet kártyával felszerelt standard C64-en, Contiki operációs rendszeren futó szerver a <http://www.tfe.c64.org/> címen érhető el.

Megjelent a Nokia 7650/3650-re portolt Frodo C64 emulátor első verziója. A program kipróbálható verziója letölthető a következő címről:

<http://my-symbian.com/7650/download/sendfile.php4?DownloadID=309>

Megtörténtek az első tesztek a C64-hez illeszthető 32 bites processzorral. Egyelőre csak fényképek érhetőek el az eredményekről.

<http://commodore-gg.hobby.nl/processor32.htm>

Mosonmagyaróvári központtal újabb C64 fanclub alakult. A srácok indítottak egy saját levelezési listát is. További információkat találhatok a honlapjukon:

<http://free.x3.hu/commodore/>

alkotják.

A Kleptoparanoi a Extend-től három egész jó partot tartalmaz. Stílusos, fogyasztható alkotás.

Egy kategória vele a Civitas munkája a Fear, ami egy kis oldschool dentro rasztereffekkel, és néhány multi grafikával.

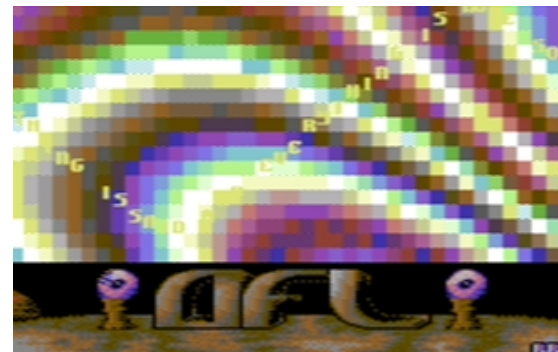
Bár a csapatnév nem ezt indokolná, a Fairlight a Crest-es coppedemon kívül egy közepes demoval is próbálkozott, ami nem más mint a Fourteen&Life. Plazmák, és báreffekt ügyesen kivitelezve. nagyjából ennyi a lényege.

Az Abyss csapat Coop Demo-ja az alsó középkategória tipikus alkotása. A loader horrorisztikus, a partok nagy része slamos, leggyakrabban 8x8 effektek. A logok, képek szintén ASCII építőkövekből állnak. A legjobb része a demonnak az endpart, ami a többi résszel ellentétben ötletes, és újszerű.

A Fata Morgana az Oxygen-től nem fogott meg annyira. A grafikák, és a design nem egy komoly színvonal, de nem is nagyon rossz. Néhol bugzik is a demo, ami viszont már komolyabb negatívum. Annyit azonban el lehet mondani a demóról, hogy nem esik szét, és egységes. Van pár jól felvezetett part, és azt lehet mondani, hogy fejlődőképes a csapat.

Két partyinvit, és egy kis magyar introt emelnék még ki, mielőtt rátérek a cikkem krémjére. A Vision party invit, a Breakpoint invitation, valamint a Kiscsillag a Singulartól.

A Breakpoint invit egyszerű, de nagyszerű. Egy multi kép előtt nyílnak meg a kis szövegmezők, amiben aztán a partytudnivalókat olvashatjuk. A Vision partyinvit pedig felveszi a versenyt egy jobb dentroval. A Lemmings, egy Boulder Dash klón, és a Maniac Masion szereplőit hívták segítségül, és ők jöttek. :)



A Kiscsillagot csak azért emelem bele a rovatba, mert csapatmunka. Na jó, ez csak vicc. Ezzel az introval, és Leon Kiscsillag című képével indult el az utóbbi idők scenemizériája a kiscsillag, amely méltó utóda az autó-kacsa-firg nagy elődöknek.

Lássuk hát a demokat, amik taroltak! Kezdeném mindjárt két Crest, pontosabban egy Crest és egy Crest-Fairlight alkotással. A nagy nevekkel szemben az embereknek már vannak elvárásaik. Szinte hihetetlen,

hogy a Crest alkotói évek óta képesek megfelelni ezeknek az igényeknek, és emberek sokaságát szögeznek le ismét és ismét a C-64-ek elé, ha csak egy demo erejéig is. A Phases című demóban a Crest elővette a képtorzításos, disztorteres receptjeit, és főzött velük valami finomat. Ismét nagy ívben tesznek a keretre, a C64 képességeire, és sziporkáznak. Mikor lesz vége - kérdik? Bárcsak sose!



demozóna

A legutóbbi időszakot talán úgy foglalhatnám össze, hogy a kis-közepes csapatok idősza volt, miközben előkerült egy-két majdnem elfeledett régi csapat. Ennek ellenére ebben a számban mégis arról a kevés számú kiemelkedő demóról ejtenék szót, amik meghatározták az utóbbi idők kivetítőtartalmát a partykon. Igazságtalan lennék azonban, ha nem foglalnám össze a helyenként igen széles mezőny munkáját. Van pár csapat, aki nem is egy demoval erősítette a kínálatot. Ilyenek a Sataki Team, a nagy nevű Crest, a nemkevésbé világhíres Fairlight, és a Dekadance.

A Sataki Team két release-e a Willow 2002-n bemutatott Das Experiment 2, és a North partys Born in pain. Az Experiment a négyzetben maga nemében egyedülálló, hiszen az első élvezhető basic alapú demo, és szenzáció a maga nemében. Időzített zene, loader, és ügyesen kitalált partok jellemzik. Olyan nem erőforrásigényes Basic-ben is megvalósítható partokat alkalmaznak, mint a spritekezelés, karakteres trükkök, az és interferencia. Érdekes, és jól sikerült próbálkozás. A másik bátyájuk a Born in pain,



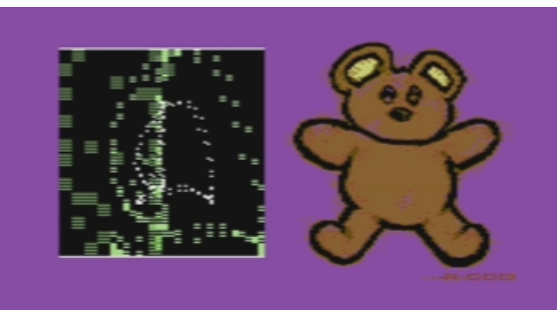
egy nem túl erős, de élvezhető oldschool dentro, amiben FLD-t, és bobokból felépített szinuszscrollt láthatunk.

A Dekadance a Surmjolk című dentrojával képviseltette magát a Mainframe partyn, valamint a Beertime 3-mal jeleskedett a Breakpoint-on. Az első demóban kevés értékes dolgot bírtam

felfedezni. Stílusilag egyben van, de rövid, és semmi maradandót nem mutat.

A Beertime már jobban sikerült, de a design dolgában még nem jeleskednek a srácok, a ditingelt karakteres 4x4 effektjeik viszont nagyon kellemesek, főleg a bár effektjük. A demo pergős, a zene jó, illik a demóhoz, kicsit talán Mérgező Anyag beütése van, de ezt meg lehet nekik bocsájtani. :)

Az Outcast csapat L.O.V.E. című demoja nagyon érett alkotás. A partok kódja nem elvadult 4x4 effekték dömpingje, hanem jól átgondolt, és mutatós kód. Plazmák, bobok, és a reneszánszát élő FLP effekték



CRAZY NEWS prv.

Elég sok idő után végre megkaptam a Crazy News-t! A játék címe elég idétlen: Örült Újság. De a game korántsem olyan nevenséges, inkább egész érdekes úgy is fogalmazhatnék, hogy igencsak "forró". Ezt inkább később... A prg eddig egy lemez, azaz két lemezoldálny. Az indító file 89 block-os. A másik oldalon lévő fileokról nem tudok mit mondani, mivel nincsenek a lemezen vagyis a game track-sector töltős így directory nem nagyon van, de azt hiszem már el is lehet várni.

A progi egy crazy news logoval kezd. Ami elég érdekes, annak ellenére, hogy multi. De szerintem valahogy a lila, kék nem igazán jól passzol a barnához. De ez ízlés kérdése. (én biztosan nem használnám ezt a szín kombinációt.) A logo végülis szép, de egy kicsit sötét tónusu, rnyalatú. A logo alatt valami zene is ketyereg, ez nem annyira jó. Ez a kis logo egyben az intro is, mert a space lenyomása után a főmenü jelentkezik. De a logo után a lemezt meg kell fordítani.

A menü ötletes, érdekes s tetszik, hogy ha a kicsiny ikonokra húzágáljuk a joy-t, akkor a pointer (nyíl) alatt megjelenik az adott ikon funkciója is. A menü felett ismételtlen egy Crazy News logo tündököl a képernyőn. Ez valamivel szebb mint az introban látottak. A menükben az ikonok sorrendben:

Joy: itt lehet választani, hogy joy-al vagy egérrel akarunk-e játszani.

Fej: azaz player. Itt egy új menübe jutunk. Kilenc ember közül lehet választani. 7 férfi és két női újságíró bőrébe bújhatunk. Az embereknek külön képességeik vannak, amiket megfontolva választhatunk az illetők között. Ezek a tulajdonságok :

- Fancy: képzelőerő, kreativitás. Gondolom, ez lényeges lehet, az újság kivitelezésénél, hogy ki milyen "dizájnos" ötlettel tud előrukkolni.
- Cleverness: ügyesség, talán az lehet, hogy ki milyen találékony? Fogalmam sincs. **(Leon, akkor ez nálad ugye negatív... - szerk.)**

- Sexappeal: vonzerő. Ez inkább csak a hölgyekre jellemző.

- Vitality: életerő. (Mi ez szerepjáték, vagy Newcomer?! :-)

Mode: a mode ikonra klikkelve, a játékosok számát állíthatjuk. Kedvünk szerint. (Két játékos, gép+jatékos...)

Go: nagyon bonyolult ugye? Itt indíthatjuk a gamet.

Kupa: az eddigi highscoret nézhetjük meg.

Lemez: valószínű itt lehetne állást tölteni. Nem működik, hisz a gáma prv.

Hát igen! A go-ra klikkelve kasideig tölt a gép, mondjuk van egy gyorsítóje, azt meg kell hagyni! Szerencsétlen drive-om, alig bírta a gyűrődést. S hip-hop máris a játék alapterületén vagyunk,

ami nem más mint egy hatalmas épületház, amit emeletenként látunk. (4 emeletes) A képernyő pedig meg van felezve vízszintesen. A játéktér üzleti játékhoz képest egészen újszerű, de igen ötletes és frankó! De ezekután állatira lehangolódtam, mert a prg nekiállt nekem mindenféle német szövegeket nyomtatni. Pedig a főmenü angol volt! Nem mintha angolul annyira perfekt lennék, de amennyire nem tudok angolul úgy németül háromszor annyira sem tudok. Szóval ezekután egy árva szó nem sok, de



még annyit sem sikerült megértenem. Mivel a West mégis csak jobb németes, így átadom neki a billentyűzetet. Egyelőre ennyi tőlem, azaz Leon-tól!

Na! Nézzük mit bírok kezdeni a játékkal. Először talán a Leon által írt dolgokba szólnék bele egy pöttyet. Mikor először indítottam el a logo után elfelejtettem megfordítani a lemezt, mivel a képernyőn csak ilyen dolgok jelentek meg, hogy -1 -2 pre meg hasonlók. Nekem sajn' ebből nem derül ki a lemezcsere. Most pedig vágjunk bele. A játéktér két részre van osztva, a 2 játékos, illetve a játékos és a gép által irányított figura közt. A bal sarokban a helyes kis karaktereink pofiját látjuk. Egész érdekesek... A játék egy nagy házba játszódik, ami 6 szintes. Van alagsor (-1), földszint(e), meg 4 emelet (1, 2, 3, 4). Közöttük lifttel közlekedhet kis karakterünk. Pár poént is beletettek az alkotók a játékba. Pl, ha nem csinálunk semmit az emberünk dobogtat a lábával, vagy ott vannak a szereplők, amelyeknek észveszejtő arcokat találtak ki. Az irányítás azzal történik, amit a főmenübe beállítottunk. A nyilat mozgatva tudunk mázskálni az épületben. A cél az, hogy valamilyen újságot készítsünk (a képregénytől a pornóig). Ehhez sok minden a rendelkezésünkre áll.

Kezdjük talán az alagsor szobáival: az első mindjárt a nyomda (Druckerei), ami sajnós nincs meg, mert mint Leon említette volt ez itt egy preview, tehát kb. a fél játék még nincs meg. A következő szoba a V.Z.A.V.D. Amiről elképzelésem sincs, hogy mi lehet. Egyébként ide be lehet menni. Odabent egy fehér parókás szivar ugat pár dolgot, aztán feltesz egy kérdést. Ha rosszul válaszolunk kiküldenek, ha meg jól... hát akkor is kint találjuk magunkat. Az uccsó szoba a legalsó szinten az alvilág (Unterwelt). Itt először egy kis nőci áll elénk, majd választhatunk, hogy kémkedésre, avagy szabotázsra adunk-e megbízást. Kémkedés esetén megjelenik egy kis térkép a házról, a szobák között válogathatunk, hogy melyikbe akarunk bekukkantani. Ami természetesen rengeteg pénzbe kerül. Csakúgy, mint a szabotázs, ami 3-féle lehet: betegséget okozhatunk ellenfelünknek, a számítógépes rendszerébe mászhatunk be vagy a népszerűségét csökkenthetjük.

Az alagsor után jöjjön a földszint. Az első 2 helyiség a 2 játékos irodája. Az elennfelébe nem mehetünk be. A sajátunkat, majd később részletezem, mert a legtöbb dolgot itt lehet csinálni, de csak akkor, ha elintéztünk pár dolgot. Az irodák mellett van egy ügynökség (News Agentur). Itt is egy szépkis lány ül az íróasztalnál. Fontos hely ez, hiszen itt az archívumból válogathatunk cikkeket és fotókat az újságunk számára. A negyedik szoba az információ lenne, ami még nincs meg.

Ruccanjunk fel az elsőre, amit kivételesen kezdünk a jobb széléről. Innen az első egy Arbeitsmarkt feliratú helyiség, amelyben alkalmazottakat, munkatársakat szerződteshetünk. Az ilyen helyeken, nyilakkal mozoghatunk a dolgok, emberek között, amik nagyon egyértelműek. Nos, itt 7 alkalmazott van. Le van írva a tulajdonságuk, rövid életrajzuk. Őket cikkek írásával bízhatjuk meg.

1. Miss Playboy (whoool!): Minden témához konyít egy keveset.
2. Susi Sunshine (érdekes név...): Az Ő szakterülete a politika és a gazdaság.
3. Jenny: Őt a szex, sport, kultúra valamint a vidékkel kapcsolatos témákkal bízhatjuk meg.
4. Mad Muskelin: Állítólag Ő a legjobb sportriporter.
5. J. Caser
6. Mr. Cleverhead

A szomszédba a bank van, amiben egy dagadt egyén terpeszkedik. Vethetünk fel kölcsönt, ilyenkor kedvesen mosolyogva adja oda a suskát. De ha másodsorra is a kölcsönre clickelünk, a bankos már dühösen ácsingózik a pénze után. A másik dolog amit itt tehetünk, hogy megnézzük a helyi újságok árfolyamait vehetünk és adhatunk el a felvásárolt részvényekből, amikkel kis pénz lehet keresni. Továbbhaladva balra egy ügynökség (Werbeagentur) található. Ez sincs

tévéje elhaldokolt, és nem volt hajlandó ráhangolódni a C64-re. Poison kezdte a bemutatókat. A GEOS-IDE64 rendszerről tartott beszámolót, ami CapaC-nak nagyon tetszett. Ezután Soci bemutatója következett az IDE64-ről, és az általa fejlesztett új IDE DOS-ról. Sajnos nem volt már idő befejezni a bemutatót, mert el kellett kezdeni a Commodore-tudás vetélkedőt. De remélem jövőre (Uff. Idén. - szerk.), folytatjuk a bemutatót. Ezután mindenki készült a Commodore vetélkedőre, valamint nagy volt az izgalom, hogy lesz-e vajon projector estére,



ahol kivetítjük a pályamunkákat. Pár óra várakozás után már nagyon untuk magunkat, és ekkor láss csodát, elkezdődött a vetélkedő. (valószínűleg ekkor agyalták ki az elvetemült kérdéseket) A vetélkedő activity játékkal kezdődött, ahol csapatokra osztva lükébbnél lükébb módon próbáltuk kézzel-lábbal mutogatni a feladványokat, vagy éppen grafikusai tehetségünket csillogtathattuk meg a rajzos feladatokban. A kínrímeket valahogy sosem sikerült tökéletesen alkotni az amigás csapatnak. Ezután vette kezdetét a Commodore-tudás vetélkedő, ahol sok kérdésre kevés válasz született. Erre már sokan nem vállalkoztak. A vetélkedő alatt sok lótás futás volt, mert a jó öreg C64-es masinát nem kívánta megemészteni a projector, és atomul ugrált a képe. Minden trükköt kipróbáltunk, de maradt úgy. Bigfoot barátomja főzte estére a gulyást, de mint kiderült megromlott a hús, így elugrottak még húst hozni. A vetélkedő végére el is készült a leves, amit a pincében osztogattak, így alaposan jóllaktunk belőle. A game compo közben elkezdődött olyan 11 óra felé a házfalra kivetített nagy képernyőn játszhattunk a klasszikus C64 játékokkal. Ez eltartott olyan 3-ig amikor a visszavágók is lefutottak. Ezután már marhára álmos volt mindenki. Páran el is húztak aludni, köztük volt Füvesi is, aki már a fáradtságtól alig tudott menni. De a többiek nem adták fel! A music, gfx, és wild kategóriákban lementek a szavazások, és az eredményhirdetés. Sokan lettek gazdagabbak egy-egy oklevéllel. Az első helyezettek pezsgőt, és pólót kaptak. Ezután vasárnap reggelig szólt a zene főleg a Back in time, majd a Tankcsapda, amire főleg Lion, és Oswald ropta az eszeveszett táncot.

Vasárnap:

Reggel olyan 8 körül úgy döntött CapaC és Vili hogy elindulnak haza. Füvesi éppen ekkortájt mászott ki a sátrából. Ép hogy sikerült tőlük elbúcsúzni. Nagy meglepődéssel azt vette észre, hogy már majdnem mindenki elment haza. Így Füvesi és Takács is elkezdett pakolászni. Kb. 11 órakor ők is elhagyták az Árok Parti területét.

Megjegyzés:

Amit itt olvashattatok az csak 3 ember szemszögéből volt látható. Lehet hogy más ember másképp látja a dolgokat. Ezért elnézést kérek azoktól, akik nem lettek megemlítve a fenti leírásban. Remélem jövőre még több C64 örüllettel lehet számolni az Árok Partin. Ha eddig még nem voltát, remélem, ezután eljössz. Nem fogysz unatkozni!

Füvesi

A szomszédból pedig a "Pofátokat fogjátok be!!!..." tetszésindex érkezett amit ők valószínűleg nem hallottak.

Szombat:

Szombat reggel olyan 7 körül keveredtem elő CapaC a sátorból, Vilivel egyetemben. CapaC-nak olyan láb-szaga volt hogy majd megfuladt a sátrában, ezért úgy határozott hogy elmegy fürdeni. A fürdőhöz vezető út során jó volt látni hogy



ki a ház sarkában, ki a díványon, ki a lócán aludt ahol éppen eldőlt. Ezután a pincében jól bereggeliztünk, és kiültünk a tornácra beszélgetni. Nagyon jó volt a hangulat. 8:30-kor Füvesi is kinyitotta a csipáit. Egy kicsit várakoznia kellett a fürdőre, de azért ő is bejutott egy idő után. Addigra akkora víz volt a fürdőben hogy még a vadkacsák is megirigyelték volna. Olyan 9 óra felé elkezdtünk a C64-es társasjátékkal játszani. Mivel sokan voltunk, ezért a bábukon kívül sima, és csiszolt söröskupakkal is játszottunk. Az indulásnál a Vilinek marhára nem volt szerencséje, de később behozta a lemaradást. Társasjáték után elmentünk a pályára focizni egyet. Felálltak a csapatok a pólósak, és a póló nélküliek, és elkezdődött a harc. Oswald a Tesco napszemüvegben védett a legjobban. A kerítésen többször átrepülő labdát sokszor kerestük, szerencsére mindig meglett. A foci végére mindenki kellemesen elfáradt. Visszafelé ment a Cargo Easy Raider motorját nyúzta Pista bá, és Oswald. Estére ismét leesett a lánc, és Cargo megint nagyon örült. Míg mindenki focizott, egy kevesen ottmaradtak a tábort őrizni. Soci nekiállt készülődni a bemutatókra. Úgy döntött, hogy Poison gépébe nem kell IDE64, hanem egy C128D-be fogja bele csatlakoztatni. Természetesen Poison gépében úgy volt ráforrasztva az IDE64-re a RESET és a HDD LED. Amit Soci-nak el kellett távolítania. Kisebb nagyobb sikerrel sikerült is neki. De bánatára már nem akart működni tovább az IDE64. Soci a sok tesztelés és próbálgatás után arra a döntésre jutott, hogy az IDE64-en lévő kiegészítő memória ment tönkre. Közben Poison visszatért a focizásból ellehet képzelni hogy mennyire örült neki. Socinak egy kis elmélkedés után esszébe jutott, hogy van neki otthon ugyan olyan memóriája, ami tönkrement Kb. 11 óra körül



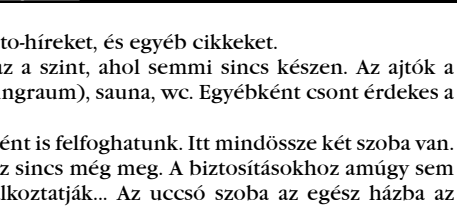
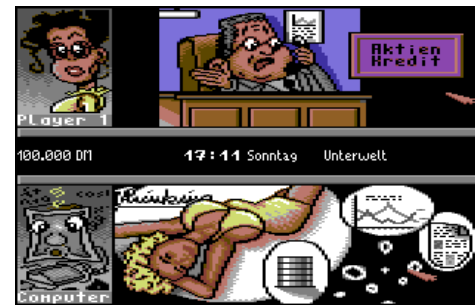
megérkezett Bigfoot, Soci szerencséjére. Így elvitték haza alkatrészért. Közben megkértük őket hogy menjenek el a Tesco-ba valami péksüteményt venni. Ezután üldögélés vette kezdetét. Bigfoot és Soci kb. 3-4 órákor jöttek vissza. Soci gyorsan nekiugrott hogy megcsinálja az IDE64-et, de valahogy még mindig nem működött. Bigfoot úgy döntött, hogy megnézi, hátha ő megtalálja a hibát. És meg is találta. Soci forrasztott félre valamit, amikor leszedte a RESET vezetékét az IDE64-rol. Délután elkezdődtek a bemutatók. Sajnos egy piciny monitoron kellett nézni a bemutatókat, mert Poison

meg. A folyosó elején alkalmazottaink szobája van. Itt kirúghatjuk őket, avagy itt adhatunk neki munkát. (Az utóbbi kifizetődőbb.)

Irány a 2. emeletre, ahol a dolgok nagy része még nem készült el. Tehát nincs Erotic Shop (kár), Kantine (étkezde) és nem lehet bemenni a Wahrsagerin feliratú ajtón sem. Ahova nagyon szívesen benéznék, ugyanis ez egy jósdá! Totál durva egy ilyen épületbe, de legyen. Az egyetlen iroda ahova be lehet csámpázni a comics & co. nevet viseli. Bent egy vörös hajú srác buzgálkodik. Tőle szerezhetünk újságunk számára képregényt, lotto-híreket, és egyéb cikkeket.

Ez a folyosó kész, mászhatunk a 3-ra. Nos ez az a szint, ahol semmi sincs készen. Az ajtók a következők: rendőrség (Polizei), fűtőház (Heizungraum), sauna, wc. Egyébként csont érdekes a kazánházat a 3-ra tenni....?

A 4-es számú emelet következik, amit padlástérként is felfoghatunk. Itt mindössze két szoba van. Az első a biztosító (Versicherung) helye. Sajn' ez sincs még meg. A biztosításokhoz amúgy sem értek, az ilyesmi inkább Cargo mestert foglalkoztatják... Az uccsó szoba az egész házba az



időjárás állomás (Wetterstation). Itt egy brutális nő, egy szőke néger fogad, akitől vehetünk időjárásjelentést némi dm-ért. (Német márka a gyengébbek kedvéért.) **(A játék ezek szerint nem EU-kompatibilis. - szerk.)**

Most pedig térjünk vissza irodánkba, amit a gép meg is mutat nekünk, ha belépünk. Kissé purritán, de elmegy. A telefonra klikkelve ugyanazt tehetjük, mint a personal player 1-ben. A számítógép segítségével az eddig megvett/írt cikkeket vághatjuk be az újságba, hadd ne részletezzem, mert igen

egyszerű, meg már marha hosszú a leírás. A térképre menve Németországot láthatjuk nem'tom mennyi részre felosztva. Ezeket a területeken terjeszthetjük az újságot. Még annyi, hogy a játék időre megy. Kezdődik 16:00-kor, de 23:00-ra a lényeges dolgok bezárnak, úgyhogy, ha addig nem csináltuk meg az újságot (márpedig nem csináltuk meg, mert ugye nyomda még nincs) akkor koppantunk. A legnagyobb baj az volt, hogy az óra irtó gyorsan pörög, tehát mindössze 21 perccel volt arra, hogy mindent megnézzek, ezért ehhez a leíráshoz 3-4-szer kellett a játékot egymás után betölteni.

Hellóka! Ismét én irogatok itt, vagyis Leon! Most értékelni kívánám a játékot, hát lássuk: **grafika** : Mit is mondhatnék. Ez egyszerűen bámulatos. Annyira profi szintre van emelve a grafika színvonala, hogy az ember erősen azt hihetné, hogy valami rajzfilmet néz a Cartoon Network-on! De komolyan. Az eddigi állóképekből számomra az derült ki, hogy a gfx-erek igencsak profin tudnak rajzolni és látszik, hogy nagyon sok időt elszöszmötöltek a rajzprogik mellett! A leírást, valami olyasfélének kezdtem, hogy a game elég forró! Itt a játékban szereplő nénikre gondoltam! Mert eddig szinte az összes női alak, karakter nagyon is dögösre lett rajzolva! Ez is jót tesz a játéknak! De a többi állókép is igen szép. Pl. a szobánk, a bank, az alvilág, meg a többi, a játéktér a piciny sprite-ok...

zene: a főprogiban eddig csak egy zene nyekereg, ez egész rulla de azért a game tölthetne újabb zenéket...

Mindent összegezve, jó kis game lesz ez, ha egyáltalán el fog készülni. De remélem hogy el, mert eléggé kíváncsiá tett az alkotógaráda.

Leon & West tm.

Star Wars mánia



...egy messzi, messzi galaxisban...

Hát igen, ezt is megértük! A Világ ismét Star Wars lázban ég!!! Úgy gondoltam, ha már ez a mánia ennyire eluralkodott az emberek között, nem árt ha egy kis áttekintést nyújtok nektek az eddig C64-re kiadott SW game-kről! De előtte lássuk, hogy maga a film-trilógia mitől is lett egy negyed évszázad egyik legmeghatározóbb film alkotása!

Nos a '70-es években igencsak fiatal George Lucas újdonsült filmrendezőként nem igen tudta, mibe vág bele, azt sem, hogy mekkorát fog "szólni" ha elkészül, csak azt, hogy olyan filmet szeretne létre hozni, amit Ő előtte senki sem tett! Talán a fiatal forrófejűsége, kitartása, hite, akaraterije miatt tudta elérni célját, és 1977-ben megszületett minden idők egyik legjobb űr-klasszikusa, a Csillagok Háborúja! (egy új remény - a new hope) A film különlegessége abban rejlett, hogy a vizuális effektekhez merőben új, és -abban az időben- korszerűbb technikai megoldásokat alkalmazott! Rengeteg miniatűr modellel dolgozott, festett hátterek előtt zajló csatajeleneteket alkalmazott, és számtalan trükköt bevetett, hogy a mozija valóban látványos legyen! A film furcsasága, hogy a szereplő gárdát eleddig ismeretlen "színészekből" boronálta össze! Az egyik főbb szerepet ács/asztalos barátjára osztotta, aki nem más volt, mint Harrison Ford, de a Luke-ot alakító Mark Hamill és Leia hercegnő (Carrie Fisher) is igencsak új arcnak számított. A "kis" kölcségtetésből összehozott film, meghozta a hozzá fűzött reményeket, ugyanis jelentős többlet bevételt hozott az alkotóknak. A film megjelenése után 3 évvel elkészült a folytatás is! Ez mondjuk nyilván való volt, mivel az előző rész a 4. epizóddal volt fémjelvezve! 1980-ban megszületett a Csillagok Háborúja (A Birodalom visszavág - The Empire strikes back) sorban az 5. rész. Ugyanazon szereplő gárdával, talán még monumentálisabb effektekkel, és kidolgozottabb makettekkel! Itt már nem volt kétséges a siker. A trilógia befejező utolsó (6.) része a Csillagok Háborúja (A Jedi visszatér - Return of the Jedi) megjelenésének időpontja 1983. A soroza megjelenésének érdekessége, hogy 3 évbe telt, amire megszülettek az újabb epizódok. Talán nem véletlenül, hiszen a harmas egység igen fontos a művészetben is (emlékezzünk csak az irodalmi tanulmányainkra) A három részben rengeteg művészeti, népi elemmel találkozhatunk, a legfontosabb megemlíteni az életút metaforát, és persze az utazás archetípust! A főhős elindul egy úton, és ezt az utat követhetjük nyomon, a megérkezésig, aholis egy külső-leg-belsőleg teljesen megváltozott, áttranszformálódott személy bontakozik ki előttünk! Az ifjú Skywalker életútja ez, melyet oly nagy várakozással, szorongással követtünk nyomon. Érdekes még az epizódokra bontás, hisz a történetnek a '70-es, '80-as években csak a közepét láthattuk, élhettük át, és most a milleniumi korszakban megértük, hogy megismerhetjük a történet kezdetét, az első epizódot a csillagok Háborúját (A Baljós Árnyak - The Phantom Menace) ami jószereivel 22 évet várattott magára, és a minap volt látható a mozikkban a sorozat 2. része, a Csillagok Háborúja (A klónok támadása - The clones attack) ami szintén hűen követi a harmas egységet, hiszen míg az első epizódot 1999-ben adták ki, addig ez a rész 2002-ben azaz ez évben jelent

kezébol a sörös üveget meg a cigit. Hát szerintem mások ezt nem így csinálták volna. Természetesen Soci nem jött el velünk. Továbbra is kódolt valamit. Mikor visszaértünk még akkor is azt írkalta. Pista bá elkérte Cargo-tól a motorját, hogy menjen vele egy kört. Úgy hozta vissza, hogy leesett a lánc. Cargo nagyon örült neki. Alig tudta visszarakni CapaC segítségével. De legjobb az egészben az, utána mindig leeset akár hányszor használni akarta. Az eset után megbámultuk Soci alkotását. Szerintem nagyon jó lett. Visszatérve a pincébe éppen az orosz nyelvről volt szó. Hát nem tudom ki mennyire tanult orosz nyelvet, de nagyon gyér volt a tudásuk. Cargo meg is próbált valamit írni, de nem sikerült neki. Tényleg Poison hova lett? Á megvan fent aludt a szobában. Éppen, hogy Fűvesi felért az ébresztésére. Hát elég kómás feje volt. Az ébresztés így hangzott: "Add ide a didit, az anyád úristenit!" Nagyon örült neki. Főleg amikor Fűvesi készített róla egy képet. Fűvesinek ez volt az utolsó képe amit készített a fényképezőgéppel, mert valamiért behalt. Lehet hogy Poison kívánta a tönkremenetelt? Később Poist kirángatták az ágyból is. Sajnos kép nem készült róla. Pedig szép jelenet volt. Onnantól CapaC vette át a fotós szerepét "jó minőségű" orosz gépével. Nagyjából ilyenkor kezdődött el az igazi bulis hangulat. Nekiálltunk Demokat és Intrókat nézni, full hangerő-vel, hogy a szomszédok is halják. Természetesen a Back in time és a Nexus 6581 se maradt ki. Közben megérkeztek Bigfoot-ék. Lion és Oswald is velük jött, Tesco gazdaságos napszemüvegben, hogy legyen miben bulizni az éjjel. Közben a mellettünk lévő házban is valamilyen buli volt. Természetesen nem tetszet nekik a hangzavar, amit mi keltettünk a Nexus 6581 zenéivel. Bigfoot és barátjáné sajnos nem sokáig maradtak így ők nagyjából ilyenkor el is mentek haza. Cargo bemutatta bámulatos táncstudását (párszor majnem



letépte a függönyt), majd hangfalakat szereltünk Fűvesivel mert Cargo a nagy táncolás közben valamit csinált a hangfalakkal, mert zárlatos lett a kanóc vége, és leblokkolt a hifi-je. Az emberek lassan eltűnédeztek CapaC és Vili is nyugovóra tért olyan 1 körül. Ekkor kezdték a Tankcsapda party-t a többiek teli torokból, bortól fütve üvöltötték a hifi mellé a nótákat.



tovább. Poison később összeszedte a beérkezett lemezeket rajtuk a nevezésekkel a különböző kategóriákra. Aztán megérkezett Marci, aki hozott Poison-ról pár különösen pikáns felvételt. Kiragasztotta a bejárati ajtóra, a kinti WC-re, meg lent a pincébe. Nagyon durva képek voltak. (Ezt a részt biztos, hogy kiszedik) (Nem tudom mikor, de 17:40 óra előtt) mindenki leköltöztött a pincébe. Eredetileg ilyenkor kellett volna, legyen a megnyitó. Aztán csak ennyi hangzott el: "Ezennel megnyitom az Árok Parti 4-et." Természetesen Soci nem volt ott velünk. Leon képeinek a behúzó rutinját kódolta. Sör és borfogyasztás közben megettünk minden fellelhető száraz süteményt. Valamilyik okos egyén ráöntötte a sós percre a mézes puszedit. Ilyet sem ettem még soha. Kiderült hogy Cargo nem bírja tisztán a bort, csak szódával. Vagy csak szódát ivott? Pista bá elkezdett műanyag pohar-

akból tornyot építeni. De nem valami nagyra sikerült, hamar összedőlt. Még itt kitaláltuk, hogy elmegyünk megnézni Marcell árokba való ugrását. Legalább így már tudjuk miért Árok Parti az Árok Parti. Olyan 19:20 órakor indulhattunk el, mert már nagyon kezdett sötétedni. Helyszínen rekonstruáltuk a történeteket. A sok felvétel után megpróbáltunk a közelben lévő domb-ra felmászni. Mégis kinek sikerült? Na persze hogy Marcellnek. Még jó hogy megint nem törte össze magát. A szemle után visszaindultunk a Parti helyre. Miközben visszafele gyalogoltunk be akartunk menni a boltba, de már zárva volt. Az eladó még ott volt. Megkérdezte, mit akarunk. Miután megtudta, hogy nagytételben sört veszünk, kiszolgált bennünket. Bevásárlás után, további gyalogolás köz-

ben kiderült pár érdekes dolog Leon-ról. Valahol volt Leon, és ott egy csaj elhívta a klotyóba. Leon szépen végignézte, hogyan végzi a folyó ügyeit a csaj. Nem volt képes elkapni és jól meg... **(Hát, ha az előbbt benn hagytam, akkor már ezt sem szedem ki. Hehe. - szerk.)** Megkérdeztük hogy miért nem Erre azt mondta, hogy nem akarta lerakni a



meg! Hogy miért is történt mind ez? És Lucas miért nem épp az elejétől kezdve készítette el e nagyszabású produkcióját? A válasz egyszerű, sajnos beleesett George abba a csapdába, amit röviden úgy lehetne megfogalmazni, hogy az ember előrébb haladva jár a koránál! Vagyis nem igen voltak meg a szükséges technikai feltételek ahhoz, hogy az első három részt igazán úgy tudja a nézők elé tárni, ahogy azt eltervezte... most viszont már a számítás technika segítségével sikerült olyan technikai hátteret összehoznia a ILM 1300 munkatársával együtt, hogy a '70-es évek akadályait legyőzve az elképzeléseit maradék nélkül tudta kamatoztatni! Most pedig lássuk, hogy miről is szól az első epizód, nem másról, mint Anakin Skywalker életútjáról, gyermekkorától kezdve a felnőtté válásáig! Az egész eddigi történet egy "család regényhez" hasonlítható, apák, fiúk, leszármozottak, szerelmek, királynők, államformák, köztársaság, császárság, csillagközi birodalmak életét mutatja be a produkció... egy olyan világot ismerhetünk meg belőle ami magával ragadja az embert és egy olyan világot, amelyben szívesen azonosulna az ott élő emberekkel, karakterekkel... George nem szakított előző hagyományával, hiszen a Baljós Árnyakban is ismeretlen szereplőkkel dolgozott, hiszen az Amidala hercegnőt alakító 18 éves Natalie Portman ezzel a filmmel debütált, talán az egyetlen ismertebb szerepe Jean Reno partnereként a Leon a profi című filmben volt, igaz akkor még 10-én éves kislánként... valamint igencsak fiatal színészként került bele a mókuserékbe Anakin is, és talán Ewan McGregor egyik legismertebb filmje is a Transpotting volt! Nem túlzás azt állítani, hogy az egyetlen híresebb színész Lian Neeson aki többek között például a Schindler Listája címszerepét játszotta el, de több komolyabb szerepben is látható volt. A második epizódban is a 20 éves Anakint Hayden Christensen alakítja, aki szintén ismeretlen volt eddig a nézőknek. Az más kérdés, hogy az első részben voltak olyan elemek, amik nem tetszést váltottak ki az eddigi rajongók körében például az időtlenül rohangáló Jar-Jar Bings, de ettől eltekintve, jó volt végignézni, hogy honnan is indult el ez a fergeteges történet! Minden bizonnyal érdemes lesz kívánnunk a 3. illetve a 7., 8. illetve 9. epizódot is! És hogy azok miről fognak szólni, azt mindenki sejtethi, de találgatásokba most itt nem akarok belebonyolódni, mondjuk úgy ez a jövő titka!

És hogy mi is történt az eredeti produkció főszereplőivel? Mark Hamill-el, Harison Ford-dal és Carrie Fisher-rel? A történet leginkább Harrison Fordnak hozta meg a hírnevet, nem csoda, hisz talán a Han Solot alakító színész színészi képességei voltak talán a legkidomborulóbbak! A fiatalember sok legalább ilyen híres produkciókban szerepelt, például az Indiana Jones címszerepében, de idős kora ellenére is rengeteg kasszasikerben produkált (Szárnyas fejedvadász, Dolgozó lány...) Mellesleg George Lucással még ma is igen jó barátok! Az ifjú Jedi lovagot alakító Mark Hamill a 2. illetve 3. rész eltelte közben hatalmas motor balesetet szenvedett, aminek következtében szerencsétlenül teljes arcpasztyát végeztek, ettől látszott a színész kissé karakteresebb, erősebb arc vonásúnak mint az előző részben! Mellesleg Hamill felhagyott a színész mesterséggel, illetve csak szinkronszínészként dolgozik, a Batman és Joker című rajzfimben Joker az ő hangján szólalt meg, mostanáig PC-s játékok szereplőinek kölcsönzi hangját, voltak kisebb film szerepei is, de ezek jelentősége elhanyagolható. És végül Carrie kisasszony, aki a hírnévvel nem igen bírt mit kezdeni és a drogokba menekült... Mint az ET-ben látható Drew Berrimoor sem, a különbség csupán annyi, hogy Drew ki tudott lábalni a drogok fogságából, igaz ő 15(!) évesen esett rabságul az ajzószereknek! Carrie-t sem igen lehetett nagyobb szerepekben látni... kár érte, mert szerintem egy igen karakteres személyiségnek bizonyult a trilógiájában! Sajnos az egyetlen szereplőről a Dart Vader-r alakító David Prowse-ról nem tudok információval szolgálni! Az viszont bizonyos, hogy egy hihetetlen kultuszt teremtett a színész a "fekete sisakkal" és sajnos vagy épp nem sajnos (ezt mindenki döntse el maga) Dart Vader a félelem, a gonoszság színónimájává vált a 25 év alatt! És akaratlanul is egy óriási tiszteletet vívott ki magának a hihetetlen céltudatosságával, magabiztosságával. Az biztos, hogy egy olyan személyiségről van szó akit szerintem a Földön élő emberek talán 90%-a ismer! Ami nem elhanyagolható szám adat!

Nagy hirtelen ennyit tudtam összehozni nektek erről a film kasszikusról, azt javaslom, aki még nem látta volna, az sürgősen nézze meg, mert nagyon megéri. (bár nem hinném, hogy lenne ilyen!?) Most pedig lássuk, hogy ez a fantasztikus sztori, milyen formában mutatkozik meg a jó öreg C64-esünkön...

Árok Party 4

[...az emlékeiből idéz: Capac, Vili, Füvesi]

Péntek:

A találkozó helyszínére Füvesi érkezett meg legelőbb. Természetesen a Commodore 64 evere feliratú pólóban. Már 10 órakor ott volt. Poison, Cargo és Soci kb. 10:30 kor értek oda. Hozták a sok jó C64 és C128D gépeket. Természetesen a HIFI sem maradt otthon. Gyorsan kipakoltuk a gépeket. Poison gépe az asztalra került, Cargo meg úgy gondolta, hogy ő kiköltözik az erkélyre. Kipakolás után a két szervező felállított egy kék színű sátrat, amiben tudomásom szerint nem aludt senki. Addig Füvesi kipakolta a pólókat és a Commie Inside 8-at. Sátorállítás után a két szervező gyorsan lenyúlta a neki szánt pólókat. Miután ez megvolt Cargo végignézett egy Demo-t az erkélyen lévő C64-en. Mikor befejezte a gyönyörködést elment valahova. A gép meg ott maradt. Aztán megérkezett Vili és Capac. Mind a ketten felállítottak egy-egy sátrat. Aztán ők is gyorsan magukra rántották az istenkirály pólót. Nem sokkal később megérkezett Vivien és Marcell. Ők is felállították a sátrukat. Marcell kapott egy nagykalapácsot, hogy fel tudja állítani a sátrat. Csoda hogy elbírta. Nem sokkal később elkezdett esni az eső. Cargo gépe meg kint volt még mindig az erkélyen. Éppen hogy sikerült megmenteni. Közben Capac és Vili meglátogatta a közeli boltot, és feltankolt 2 napra való söradaggal az eladó néni nagy meglepedésére majd egy rekesznyi anyagot. Ezt utána



berakták a hűtőbe, amiben a sok üvegtől már alig volt hely. :-)) A minőségellenőrzés után kiderült hogy jó anyagot vettek, ami a végére el is fogyott. Soci eközben lázasan programozott valamit a Poison masináján, amit megcsodáltunk jól, mert átalakított PC házban volt extrákkal megturbóztatva. Soci csak dolgozott mintha a külvilág és a megérkező emberek nem is lennének. Cikizték is érte, de ő csak dolgozott

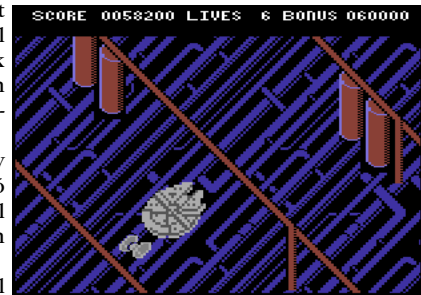
Sajnos csak két játékot találtam az archívumomban, az egyik egy aránylag gyengébb minőségű anyag, nem is csoda, hisz a '80-as éveket kezdte taposni a játék amikor piacra került. A címe nemes egyszerűséggel: Star Wars. Ebben a játékban az 1000 éves sólyom pilótafülkéjében játszhatunk és vehetjük fel a kesztyűt a gonosz birodalmiak x, y szárnyú hajóival szemben. Mindez vektorgrafikába van öltöztetve. Igaz nincsenek fillezve, de igen jól kivehetőek az alakok, idomok, tárgyak, és még viszonylag gyors is a játék, el lehet vele szórakozni egy darabig, ha arra vágyunk, hogy vissza utazzunk -szinte- az őskorba!:-)



A másik anyag valamivel színvonalasabb, ennek címe: Return of the Jedi! Ez egy karakteres felbontású lövöldözős, ügyességi játék! Nekem nagyon bejön, órákig képes vagyok vele eljátszogatni, erről most írnék is bővebben: A címkép megtekintése után, (ami a film plakátjának konvert másolata) bele is kezdhetünk a játékba. Az első pálya a filmből is jól ismert erdős akciórész. Az amikor az űrrepülőkön menekül Luc és Leila a birodalmiak elől, számos segítők (a maci szerű lények...) társaságában. A játékban is a kis lények ott segítik hősünket ahol tudják, kifeszítenek liánokat

két fa közé, hogy az ellenséges sıklók beleakadjanak, vagy épp két farönköt csapnak össze... számos bonus is van a pályán, például a farönk, amin ha keresztül tudunk repülni, több pontot kapunk. A pálya végén beérkezünk a faluba, ahol Chubi, és a két kis robot integetve üdvözlő minket.

A második pályarészben az 1000 éves sólymot irányítjuk, érdekes elektromos falak között kell manőveroznunk, néha kis űrhajókat kell kilöknünk a pályáról. Vannak bizonyos oszlopok, amiken fénylő energianyalábok vannak, ezeket sem árt le vadásznunk!



A harmadik pálya rész szintén mázskálós, itt egy birodalmi lépegetőben kell irtanunk a hasonló ellenségeket! Tök jól néz ki, amikor az ellenfél lépegetője összerogyva felbukik! A pálya végén pedig kis emberünk berobbant egy épületet...

A negyedik pálya elemén szintén a Solyommal közlekedünk, de most kint az űrben, és a birodalmi x szárnyúakat kell lelődnünk, szintén számtalan bónusszal. Nos én ennyi pálya részt találtam, ezek folyamatosan ismétlődnek és persze nehezednek is!

Értékelés gyanánt talán csak annyit, hogy tetszett az, amilyen aprólékosan lettek kidolgozva a robbanások, felbukások, mozgások, lövések sprite-jai. A hangok terén sem lehet panaszunk, hisz elég hűen adja vissza fülünknek a zörejeket, lövések, robbanások hangjait a játék!

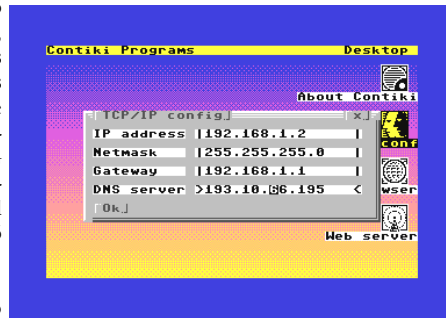
Biztos, hogy van még számtalan Star Wars adaptáció, én sajna csak ennyit találtam, a céloom amint kiderült nem game leírás volt, csupán kedvcsinálás, hogy aki Star Wars rajongó az olvasók körében, az ismét felkutatassa régi, porosodó lemezeit a fiók aljáról. A figyelmet köszönöm!

Leon of M6D & SGR

50kbyte-ot. Az internet eléréséhez azonban szükség van egy ethernet kártyára és egy szélessávú vagy DSL kapcsolatra. Modem és dial-up szolgáltatás eléréséhez jelenleg is fejlesztés alatt áll a PPP (point to point protocol) támogatás. Ha ez utóbbi elkészül, egy egyszerű RS232 kábel segítségével bármilyen mezei modemet ráköthetünk a gépünkre, és már mehet is a netezés! Retro Replay tulajoknak jó hír, hogy Jens Schönfeld jóvoltából a kártyájukhoz illeszthető ethernet kártya is létezik/kapható, és ennek drivere is készen van már.



A Contikiben megtalálható internetböngésző (browser) az első olyan C64-en futó program, amelynek segítségével az internetet más számítógépek segítségével és hardwarebővítés nélkül bújhatjuk. Ezt a HyperLink és a The Wave nem mondhatják el magukról. A rengeteg felsorolt fejlesztési lehetőség közül (GIF/JPEG támogatás, letöltési lehetőség, formok támogatása, stb.) engem legjobban egy Java Virtual Machine elkészítése fogott meg. Ez a készítő állításai szerint jelenleg is folyamatban van!

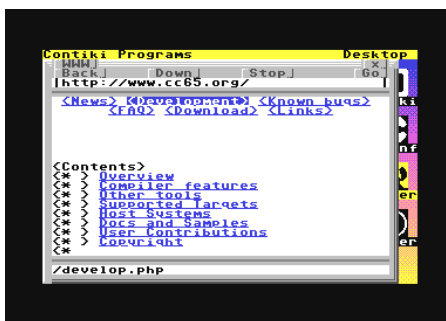


Mire is jó mindez? Csak egy ráérő programozó játéka? Nem, semmiképp. A jövőben rengeteg helyen szükség lesz olyan technikai megoldásokra, ahol kis teljesítményű, kis fogyasztású számítógépek (pl. mikrokontrollerből és némi memóriából álló gépek) kommunikálnak majd egymással az interneten keresztül. Gondoljunk csak bele, hogy már ma léteznek olyan hűtők, amelyek nyilvántartják a tartalmukat, és rendelnek a boltból! Ezek a rendszerek a fejleszthetőség és az újabb és újabb funkciókkal való bővíthetőség miatt már egy kisebb operációs rendszert igényelnek, mint amilyen a Contiki is lehet. (Jó hír: Egy Windows CE a 400MHz-es XScale processzorral felszerelt PDA-kat olyan szinten leterheli, hogy az elindított alkalmazások élvezhetetlenek, ez tehát biztosan nem fenyegeti a Contiki terjedését. Hehe.)



Akit behatóbban érdekel a kis méretű operációs rendszerek és böngészők világa, vagy a C64-en megvalósított TCP/IP és PPP lehetőségek, az hasznos ugrópontokat kaphat Adam link oldalán.

(<http://dunkels.com/adam/contiki/links.html>)



poison

Newcomer - emulálva

Ez a cikk azért íródott, hogy apró segítséget nyújtsunk Nektek abban, hogy könnyebben, biztonságosabban és bátrabban tudjátok használni Magyarországon és a világ egyik legtökéletesebb, legklasszabb rpg/kaland játékát PC-ken, mely a Newcomer (Jövevény) nevet viseli!

Mi is az a Newcomer? Nos, ez egyike azon Commodore 64-es kaland/szerep játékoknak, amely a 3D-s nézetre épül. Azt azért hozzá kell tennünk, hogy ezt persze sajnos beszabályozza a C64 igen kötött korlátai! A Newcomert a '90-es években kezdte fejleszteni 3 emberke (Gonda Zoli, Fóris Csabi és Lay Andris barátom) 1994 közepe felé napvilágot látott a játék. Amely elsöprő sikert aratott. Sikert, örömet, több órányi, hónapnyi, évnyi (!) fesztelen játékidőt nyújtott a megrögzött rpg-seknek és persze megannyi bosszúságot a kalózkodóknak. Hisz a játéknak olyan szinten komoly védelme volt, hogy szinte lehetetlen volt másolni, arról nem is beszélve, hogy a

magyar verzió egyáltalán nem akart futni más platformon, így a PC-s emulátorokon sem! 1997 körül a készítőgárda egy új taggal bővült, Belánszky "Hoild" Istvánnal, akivel karöltve így 2000-2001 körül kidobták e játék pofozottabb, feltuningolt és egyben angol verzióját. Ez már azért is barátságosabb, mert a Lay-Soft kismizmizte a bonyolult másolás védelmet a game-ből, sőt az alkotók sokat dolgoztak azon, hogy játékkuk gördülékenyen fusson a különféle emulátorok (Vice, CC64) alatt is!



Tulajdonképpen mi is a játék alapötlete? Ez elég szokványos, bár a megvalósítása korántsem ennyire egyszerű. A főhős Neil Quoit, aki megtudja, hogy szeretett hitvese szeretőt tart, a megcsalt férj gondolkodás nélkül cselekszik és hamar a másvilágra küldi "szeretett" asszonyát és annak "udvarlóját" is, egy vadászpuska segítségével. Ezután a rendőrök elkapják, de nem egy szimpla börtönbe zárják, hanem számúzik Őt egy Szigetre. (nem is akármilyen módon, majd az intro-ból kiderül) ...és aki ide kerül megbélyegződik Newcomer (Jövevény) leszl! A játék célja természetesen az, hogy valahogy talpon tudj maradni ebben a zord, furcsa világban főhősöddel és persze, hogy a végén kijuss a Szigetről!

Most essék pár szó az emulátorokról is. Két igen elterjedt emulátor létezik PC-re, az egyik Hakan Sundell által kreált CC64 emulátor. Amelynek motorja talán nem annyira kifinomult, mint a Vice64 emu-

CONTIKI

nak, de kezelő felülete sokkal barátságosabb, legalább is nekem jobban bejön mint a Vice, ilyen szempontból. Indítás után rögtön a jól ismert C64 BASIC-felületét lehet megtekinteni. F10-re lehet a különféle menüket előcsalni az emu-ból. Itt lehet választani, hogy milyen meghajtószámmon dolgozzon programunk (8, 9, 10...) Javaslom a 8-as drive számot, az jön be igazán :-). Ezen lehet nyomni egy entert. Ezután láthatjátok a PC-s vinyókat, az összes partícióval együtt. Azt tudni kell, hogy a PC-s C64-es file-ok legelterjettebb formája a .d64 kiterjesztés. Amint találtok egy .d64 file-t, erre klikkelve megjelenik annak tartalma, mint szimpla C64-en is load"\$",8 list parancs esetén. Utána már be tudjátok tölteni a keresett file-okat. Röviden ennyi, persze van egy csomó más funkció is, amiket nem írtam le, pl. kényelmesen el lehet érni egy beépített Monitor programot vagy épp az options menüben sok különféle dolgot tudtok beállítani. (színpaletta, drive emuláció proci sebesség, joy kalibrálás, Pal/NTSC és még sorolhatnám)

A Vice emulátor ennél egy picit bonyolultabb, igaz megbízhatóbban dolgozik, mint a CCs, jobban tudja emulálni a C64-et, igaz ez sem tökéletes! (ahogy természetesen egyik emulátor sem tudja visszaadni az eredeti "64feelinget"!!! :-). Ezzel az emuval bővebben is foglalkozom, mivel a Newcomer elindításához leginkább ezt javaslom! Nos felül található pár menü, ezek sorrendben: file, snapshot, options, settings, help. Ne haragudjatok, de most nem fogok kitérni minden egyes funkcióra, amit el lehet érni a Vice-ban, csupán azokra, amikre a NC indításához és tökéletes futtatásához szükségetek lehet.

Az options menü belüli paraméterek állítása a következő:

REFRESH RATE: auto módban

MAXIMUM SPEED: 100 (lehet magasabbra is tenni, 200 javasolt még)

A VIDEO beállításai a következők:

VIDEO CACHE: ON

DOUBLE SIZE: ON

DOUBLE SCAN: OFF

célszerű PAL-G-re állítani a VIDEO STANDARD-ot

A SOUND beállításai a következők:

SID filters: ON

Tökéletes hangzás érdekében be lehet kapcsolni a reSID emulációt, de ez jócskán eszi a gépet, olyan szinten, hogy az FPS drasztikus módon fog lecsökkenni... Mivel az Enhanced Newcomer új illetve régi SID-es gépre is át lett fordítva, így meg tudjátok választani, hogy milyen sid emulációt szeretnétek hallani a PC-teken. Mindenki kénye kedve szerint játszhat új és régi sid-es gépen egyaránt.

A TRUE DRIVE EMULATION-nak mindig ON állásban kell lennie

A DRIVE menüben leginkább az 1541 vagy 1541-II kell választan, valamint a 40 track emulációt "extend on access"-re kell állítani valamint az idle methodot "trap idle"-re...

A paletta beállításoknál én leginkább a www.newcomer.hu honlapon letölthető színpalettát ajánlom, ez elég hüen (de nem tökéletesen) tudja vissza adni a C64 eredeti színeit.

A JOYSTICK beállításaira nem lesz szükséged :-)

Még valami, ne használj a snapshots save-et a játékban, ugyanis ez nem működik, maradj meg az eredeti save-nél amit a játékban használj

Azt hiszem röviden csak ennyi lenne... ezeket a beállításokat meg találhatjátok a játék kézikönyvében is, igaz angol nyelven. Mindenkinek kellemes időtöltést kívánok, és sok-sok kellemes órányi Newcomerezést :-)

Leon of Singular Crew

Az utóbbi hónapokban rengeteget lehetett különböző fórumokon hallani egy bizonyos Contiki nevű operációs rendszerről, ami leginkább a C64-en elért eredményei miatt vált ismertté. De miről is van itt valójában szó?

A C64-es rendszer fejlesztésért felelős Adam Dunkels oldalán ezt a meghatározást találhatjuk: "A Contiki egy könnyen portolható (különböző (számító)géptípusokra lefordítható), nyílt forráskódú, internettámogatással is rendelkező, multitask operációs rendszer, mely leginkább a kis számító- és háttérkapacitással rendelkező gépeket célozza meg."

Kon-Tiki (így, K-val és elválasztva) Thor Heyerdahl kőkorszaki módszerekkel "összetákol" hajójának volt a neve. Ő azt akarta bebizonyítani, hogy a polinézek képesek lehettek hajóikkal eljutni Dél-Amerikába. Erről kapta a nevét a Contiki operációs rendszer is, melynek hasonló céljai vannak: bizonyítani, hogy az elavultnak tekintett számítógépek képesek olyan funkciók ellátására, amit egy mai, komoly géptől elvárhatunk.

Menjünk csak sorban! A portolhatóságot úgy oldották meg, hogy a forráskód C-ben áll a fejleszteni kívánók rendelkezésére. Ezt C64 (ill. plus4, VIC20, stb.) esetében a CC65 nevű cross-compiler-rel lehet fordítani. A crosscompiler egy PC-n futó alkalmazás, mely olyan állományt képes létrehozni, mely aztán C64-en futtatható lesz. Mára a C programozási nyelv hihetetlen elterjedtsége miatt ezen nem is kell meglepődnünk! A rendszer így elméletileg bármilyen gépre lefordítható, amihez létezik C fordító (és a megfelelő könyvtárak). Ennek köszönhetően (legalább részeiben) létezik C64-re, Atari 800-ra, Atari Jaguar-ra, Casio Pocket Viewer-re, Game Boy-ra, Game Boy Advance-re, GP32-re, NES-re, PC6001-re, VIC20-ra, Tandy CoCo-ra, Apple II-re, PCEngine-re, plus4-re, CBM PET-re és C128-ra. Eközben már tervbe van véve a Sharp Wizard PDA, PlayStation és Sega Dreamcast portok elkészítése is! Természetesen az internettámogatás, csak a hálózati lehetőségekkel bíró eszközök esetén biztosított. Ezt C64 esetében a Final Ethernet kártyával oldották meg, melyről már a multikori számunkban hír szintjén beszámoltunk. A nemzetközi internetsajtó számára az volt igazán hír értékű, mikor kiderült, hogy a Final Ethernet kártya honlapját egy Contiki operációs rendszert és web szervert futtató, alap C64 szolgáltatja. Ezt bárki megnézheti a <http://www.tfe.c64.org/> címen! A következő jellemző a multitask. Aki már egy kicsit is komolyabban kapcsolatba került a számítástechnikával, annak azt hiszem nem kell elmagyarázni mi is ez: segítségével különböző programok párhuzamosan futtathatóak ugyan azon a gépen. Szakmai szempontból kicsit részletesebben: a Contiki magja (kernel) egy nem-preemptív multitaskot valósít meg, lehetőséget nyújt üzenet alapú kommunikációra (message passing), valamint időzítők (timer) használatára. Például az alap C64-es rendszer indítása után külön folyamatként fut a grafikus felület (GUI, graphical user interface), a TCP/IP stack (az ethernet kártyán keresztül biztosítja az internet protokoll használatát) és minden elindított alkalmazás (web browser, web szerver és telnet kliens létezik hozzá pillanatnyilag, de fejlesztés alatt van email és IRC kliens is). Az egyes folyamatok felépítéséről, az eseményorientált multitaskról és az időzítési technikáról bővebben olvashatunk Adam oldalán (<http://dunkels.com/adam/contiki/ek.html>). A meghatározás utolsó pár sorára (számítóképesség és háttértár) pedig szintén jó példa lehet a Final Ethernet kártya honlapját futtató alap C64: az operációs rendszer, a web szerver és az teljes oldal tartalma képestől, szövegestől mind a 64kbyte memóriában foglal helyet!

Most hogy így felcsigáztalak benneteket, lássuk mire is van szüksége a Contikinek! A rendszer futtatásához még floppy meghajtó sem kell, elég egy alap C64! A rendszer a memóriában kb. 20kbyte helyet foglal, de a különböző programok, ikonok és egyéb kiegészítővel is csak kb.

WV FX II
00 41 00
01 91 00 00

FilterEditor:
R T ## RT ST S1.....
F 1 3c 00 0c FC

Ez egy szép, filterezett basszus-hang

Másik példa:
ADSR L P SPEEDS L F V1 V1 ## FX
00F9 0 8 000000 0 0 00 00 10 01

WV FX II
10 81 FF
11 11 1D
12 81 DD
13 41 10
14 81 FF
15 91 00 00

Ez egy Snare, magyarul pergődob.

Néhány tipp, plussz info:
Ne akarj először zenét írni. Próbálgasd a hang-

ok készítését, kísérletezz bátran. Ha nem szólal meg a hang, írd be szélsőséges értékeket. Az általában segíteni szokott. Tanulmányozd mások zenéjét, nyugodtan rippelj hangokat. Mindenki így kezd! :)

Viszont zenét sose csórj, nem illik. Ha ötletet lopsz, vagy remixnek nevezed el, az eredeti készítő nevét mindig tüntesd fel valami jól látható helyen.

Az első zenédet ne add ki, ha nem akarsz vita és közröhej tárgya lenni :)

Nagyvonalakban ennyi. Remélem ez a sok szövegelés nem ment az agyadra és még talán segít is az alkotásban. És ne feledd, ha elsőre nem megy, ne add fel! Ha én feladtam volna, akkor nem lennék C64 + PC zenész és nem lenne annyi zeném, nem lennék ennyire nagyképu, stb :)))

Ha elakadtál, ha példazene kell, ha lelkesgélyre van szükséged, írd emailt: vincenzo@scenery.dfmk.hu

Sok szerencsét!

- Vincenzo -

CI MEGRENDELÉS

A 8. számtól fogva az újság terjesztésével Füvesi István foglalkozik. Amennyiben minőségi nyomtatást szeretnél kapni az újságból, úgy azt tanácsoljuk, hogy rajta keresztül szerezd be kedvenc magazinodat! A legtöbb szám esetén lehetőség van színes és fekete/fehér verzió nyomtatására, valamint laminálásra is. Erről további információkat kaphatsz az alább található elérhetőségeken. A félreértések elkerülése végett: a CI továbbra is ingyenes magazin, az interneten elérhető PDF verziót bárki nyomtathatja és másolhatja. Ezzel a lehetőséggel azoknak szeretnénk segíteni, a beszerzés így kényelmesebb, vagy éppen így egy tartósabb példányhoz juthatnak. Tehát a Commie Inside korábbi számai megrendelhetőek a következő címen:

Ifj. Füvesi István
2800 Tatabánya II. Ker. Vágóhid u. 5.
tel.: 06/30 4930544
email: commodore@freemail.hu

Illetve saját nyomtatásra a legtöbb szám elektronikus verziója (PDF) elérhető a következő oldalon:

http://c64.rulez.org/commodoreworld

iDŐRÉGÉSZ

::: Selindek Software Studio :::

Üdv néktek gamerek! Ez a leírás már vagy 4-5 éves is megvan talán, még akkor írtam amikor még tagja sem voltam a Singular Crew-nek, sőt azt sem tudtam, hogy ez a csapat létezik. West barátom társaságában írogattuk a cikkeket, csupán a magunk szórakoztatására... de most úgy érzem közzé teszem itt a CI hasábjain a Golden Oldies sorozaton belül, hisz az, hogy egy gáma régi, még nem jelenti azt, hogy el is kell felejtenünk!

"Egy óriási mezőn vagy. Nyugat felé egy hatalmas épület körvonalai tűnnek fel." Ismerős mondatok ezek, ugye?! Most mindenki elmosolyodott ezen... pedig higgyétek el, biztos vannak páran akiknek a fenti sorok nem sokat jelentenek, hisz nem is ismerik ezt a (most ide kéne írnom egy pozitív jelzót, de inkább megmaradnék az "érdekes" szinonimánál...) játékot! Akik viszont ismerik, azok éljék át velem ismét a régi élményeket! :)

A sztori: Te az Időregészeti társaság egyik oszlopos tagja vagy és megbíznak egy feladattal, mégpedig, hogy kutasd fel a múltban a mesebeli Griff madár tojását!

Első mozzanatunk, hogy eljussunk az erdőbe (vigyázni kell, nehogy belebotoljatok a banditába, mert onnan nem juttok tovább élve!) <é, é> Ha minden igaz, akkor itt kell lennie egy késnek valahol, ezt vegyétek fel gyorsan. <felvesz kés> Ha kimentek az országuóra <k, é>, akkor az út szélén ott csücsül egy csavargó, őt le kéne csapni valahogy, no igen, de hogyan? Simán meg kell rugdalni picit...> <rüg csavargó> A csavargó fejvesztve menekül és elejt valamit. Elárulom egy gyűjtőt, ezt is vegyétek fel. <felvesz gyűjtős> Haladjatok visszafelé, amíg nem találtok egy ütött-kopott tornyot! <d, d> Másszatok be. <bemegy torony> Menjete fel a létrán, a szerzetessel most ne törődjétek és nézzétek illetve vizsgáljátok meg a folyót. <fel, vizsgálg folyó> Tiplizetek a mocsárhoz. <le, ki, d, d, d> Itt áll elötetek egy vérszomjas farkas, őt nyírjátok ki! <öl farkas> Barangoljátok egy kicsit a mocsárban, míg találni fogtok egy vityillót. <d> Sehogy sem tudtok bemenni a házba, bármennyire is akartok, ezért rúgjátok be az ajtaját. <rüg ajtó> majd menjete be. <be ház>, bent találtok egy lámpát ezt vegyétek fel. <felvesz lámpa> Miután itt nincs más dolog, irány vissza az erdőbe, oda, ahol a bandita tanyázik... <ki, é, é, ny, é, innen nem írom le, mert ez szerintem random, mármint, hogy hol jön a rabló...> <odaadom a kést a rablónak> Yeah, kaptunk egy baltát! Most ismét barangolni kell az erdőben tovább, mígnem egy árkot láttok majd. Vágjátok fát, ha már úgyis ott egy balta a kezetekben és lám a kidőlt fa épp átéri az árkot, így könnyedén át tudtok rajta lépni. <vág fa, ny> amint átértek a túl oldalra, látni fogtok egy ékszert, ezt vegyétek fel. <felvesz karkötő> Most iszkiri ki innen, már úgyis nyomaszt engem ez az erdő, titeket nem? Keressétek meg a kutat. A kiinduló ponttól <ny, d> Most nincs más hátra mint előre, illetve lefelé. <be kút> A kutat kövekből rakták össze, mivel az egyik mozog, így csak arra vár, hogy belökjétek! <tol kő> A kő mögött van egy üreg, ahova simán befértek. <be üreg> Itt van egy kard, ezt nem árt felvenni <f kard> Itt egy szöveg a falon, ezt el is lehet olvasni, azért van. <v fal, meggyújt lámpa, olvas felirat> Íme sok pötyögések eredménye: ...ha leérté...pcson,



is meg kell szereznetek! <le, f, fel> Most már egy gyűrű is a birtotokban van! Egy gyűrű mind felett! Innen menjünk a várba, pontosabban a konyhába. <ki, é, ny, d> Itt kutathattok egy picit <v asztal> Találatokat tárgya nemmá, mint egy korsó. <f> Amint azt tapasztalhatjátok tők üres. <v korsó> Dél felé a kamra található, ezt is meg kéne látogatni. <nyit ajtó, d> Itt lehet falatozni is. <eszik> Ez nem árt, mivel életerőtök folyton folyvást folyik... ráadásul lefelé! Ha bekajálta magát mindenki, akkor másszatok fel a polcra. <mászik polc> Nini! Hát nem elejtett valaki egy pénz érmét? Különös, nem? Ezt vegyétek fel és adjátok oda a toronyban kuporgó szerzetesnek. <é, é, f, k, k, k, é, é, bemegy torony, odaadom a pénzt a szerzetesnek> Hálája jeléül odaad nektek egy keresztet! Ami ráadásul aranyból van! Most ismét hosszú mászkálás következik, ugyanis fel kell caplatnotok a hegyre onnan pedig egy barlangba, amiben egy hatalmas szörny lakik. <ny, é, é, é, fel, k, fel> A barlang előtt vagytok éppen. Nosza rajta befelé! <be barlang> A szörnyet rakjátok lapátra. <használ kereszt> a rém szó szerintfüstté válik! Szabad az út a barlang belsejébe. <é> Itt a harmadik ékszer egy nyaklánc szemé-lyében, kitaláltátok a teendőt?! :-> Azért leírom. <f> Ha még nem mondtam volna, ez a három ékszer (karkötő, nyaklánc, gyűrű) a vár úrnőjének tulajdona, a Lady-é! Így gyalogoloppoztatok el a nevezett monstrumhoz és adjátok meg a csajnak, mindazt, ami Neki jár! :-> Izé csak a 3 ékszerre gondoltam... <le, le, d, d, d, d, ny, ny, ny> Nos ha nem gabajodtatok bele a sok égtájba, akkor most a Lady előtt álltok, hajtsátok végre a hosszadalmas adok-kapok procedúrát. <odaadom a gyűrűt a ladynek, odaadom a karkötőt a ladynek, odaadom a nyakláncot a ladynek> Hát az úrnő nem a bőbeszédűségéről híres az már fix! A "köszönömön" és az "érezd otthon magad a kastélyomban" mondatokon kívül nem sokat lépett emé nemes gesztusotokra! De sebj Tóbiás, nekünk most épp ennyi elég is! Rögtön kutassátok fel a kastély többi helyiségét is. <é> Itt épp az ebédlőt találjátok, az asztalon némi abrakkal, és egy páncélruhával. Mindkét tárgyat vegyétek fel. <f étel, f páncélruha> vagy csak egyszerűen <f> Ha kevés az enregy-tek, akkor falatozhattok is egy keveset <eszik> Nah ha minden meg van, akkor kifelé innen. <d> Tovább délre haladva <d> a csigalépcsőhöz értek, innen most felfelé kell menni, lehet lefelé is, de azt majd csak később tesszük meg. <fel> hi-hi! Már megint meghaltatok! :-> Ugyanis most nem ez a dolog fog következni! Először is hordjátok a páncélruhát ha már nálatok van és utána menjetek ki ahhoz a fához, ami a folyóparton áll, na mindjárt elnavigállak benneteket. Jah és mentsetek állást gyakran! <save> <é, k, k, k, k, é, é, k> A folyóparton másszatok fára. <mászik fa> Most menjetek át a túlpartra <k> Itt van nektek egy ásó. Gyorsan vegyétek fel. <f> Vissza minden. <mászik fa, ny>



Egy óriási mezőn vagy. Nyugat felé egy hatalmas épület körvonalai tűnnek fel.

Most tiplizzetek a sík mezőre és vizsgáljátok meg a talajt, amjd az új szerzeménnyel ássatok egy picit. Munkátok gyümölcse egy páncélsisak, amit nem árt hordani, jah de előtte azért fel is kéne venni. <é, d, d, d, é, v talaj, ás, f, hord sisak> Most menjetek egy picit arrébb, arra a sík mezőre, ahol a talajt vizsgálva ennyit reagál a gép, hogy: fű, fű és megint csak fű... Nah, ha már ennyi itt a fű, akkor szívjátok is el! :-> Oppsz, azt épp nem lehet, akkor lessétek meg közelebről a fűszálakat, a kukucski eredménye egy lóhere, ezt is a batyutokba kéne rejtetnetek! <k, v talaj, v fű, f> Nah most nincs más hátra, mint ha már úgysis a hegyi úton haladtok, menjetek fel a viskóba, az öreghez és adjátok oda neki az eledelt! <é, é, é, é, ny> Idebent, próbáljátok meg megvizsgálni a talajt, majd kövessétek az utasításokat! <v talaj...> <odaadom az ételt az öregembernek> Kaptatok egy amulatet, ha jól látom! Helyes... Most menjetek ki a viskóból és a kútnál töltsétek meg a korsót vízzel! <k, d, d, d, d, ny, d, tölt korsó> Most a következő lépés, hogy megszabaduljatok feles cuccaitok egyikétől, nevezetesen az aranykeresztől. Ezt adjátok a papnak, de előtte imádkoztatok. Sétáljatok a vár kápolnájába, ez úgysincs olyan messze. <é, ny, fel, imádkozik, odaadom a keresztet a papnak> Erre a pap ennyit szól: "Köszönöm. Most pedig menj, Isten veled lesz a harcban..." Nos akkor ugye már nem árulok azzal zsákmacskát, ha azt mondom,

PLAYER V4.0 A és B Kétféle lejátszórutin közül választhatsz. A hangzásban nem lesz különbség.

Végre eljutottunk a **PATTERN EDITOR**-hoz. Lehet örülni, ez a legdurvább rész. Sok variációs lehetőséggel, egy halom effekttel, és persze könnyű elcseszni...

Az egész Patternt úgy képzeld el, mint egy papírlapot, amin függőlegesen vannak a sávok, ide lehet pakolni az egyes szektorokat. Ha az egyik szektornak vége, értelemszerűen megy a következőre, amíg egy END vagy egy STOP jelet nem adunk meg neki. (Vagy elfogy a hely...) A szektorokat abba a sávba írhatjuk, amelyikbe akarjuk. Ha nem akarsz összekeveredni, akkor ajánlott a őket azonos hosszúságúra csinálni. Elég könnyű belekeveredni, mert csak lejátszáskor írja ki a program, hogy hol is tart (a billentyűzet felett látható a TRK és SEC feliratnál az aktuális pozíció). Lássuk a használható billentyűket:

- shift+e: END jel. Ez lesz a pattern vége, innen újraindul az adott sáv
- commodorekey + e: STOP jel, itt véget ér az adott sáv
- + : Az adott szektort tudjuk feljebb, ill. lejjebb transzponálni
- shift + t: Zene váltás

Egy kis magyarázat: A DMC 4-es verziójában lehetőség van összesen 8 zene szerkesztésére. Ez azt jelenti, hogy van 8 darab "lapunk" amire a szektorokat pakolhatjuk. Ha már ki van mentve a zene és lejátszót is írtál hozzá, akkor az INIT után egy LDA #\$xx utasítással akármelyik zenét lejátszhatod. (XX értéke 00-07)
 shift + return : Aktuális szektor szerkesztése
 Szektor értékek lehetnek: 00 - 3f
 @ : paste - a kurzor helyétől
 uparrow: copy - szintén a kurzor helyétől



SECTOR EDIT

- Shift+return - Belépés a szektorba.
- + : voice vagy nem voice. Hogy mi a különbség? Nem tudni...
- [] : Szektor váltása fel és le
- Font jel : (A - és a CTRLHOME között) GATE. Ha a lejátszás eléri ezt a helyet, akkor a NOGATE effektus hang itt lecseng
- = : END jel, itt van vége a szektornak
- <> : Transzponálás fel és le, félhangonként
- commodore + D : duration, a szektor sebességének módosítása
- commodore + S : Sound száma. Az itt megadott számú hanggal játsza le az értékeket
- commodore + V : Volume, hangerő, melynek értéke 0-fig terjedhet. Ha 0-ra állítod, akkor a SoundEditorban megadott hangerővel fog legközelebb szólni a hang.
- commodore + G : glide, csúsztatás
- commodore + X : Switch, itt megszűnik a hang, mindenféle folytatás, lecsengés nélkül.

A billentyűzetről bevihető hangok: ASDFGHJKL; - CDEFGAHCDEF WETYUOP - C#,D#,F#,G#,A#,C#,D# 0-7: Oktáv váltás

Egy-két hang példaként:
 SoundEditor:
 ADSR L P SPEEDS L F V1 V2 ## FX
 0 0 f a 0 8 355555 0 1 00 00 00 28

::C::H::E::A::T::

Mindenek előtt egy vallomás: Szeretek játszani, és szeretem a számítógépes játékokat!

Az idők folyamán nagyon sok játékot kipróbáltam, és mint mindannyiunknak volt amelyik tetszett, s volt amelyik nem. Azóta is vannak játéktípusok, melyekkel nem foglalkozom, és vannak olyanok is, melyeket nagyon szeretek. De mindegyiken felül emelkednek a manager típusúak, melyekkel mindmáig a legszívesebben játszom. Különösen a sport- (foci) managerek azok, melyeket a mai napig elő szoktam venni, és a jól ismert LOAD "8,1 parancsral betöltök a C64-be. Az egy külön tanulmány lehetne, hogy miért szeretnek az emberek a számítógépen gazdasági és egyéb pénzzel kapcsolatos játékokkal játszani. Biztos megvan ennek a maga pszichológiai, társadalomtudományi, stb. magyarázata, de én most itt ebbe nem nagyon mennék bele. A magam részéről azt (is) szerettem ezekben a játékokban, hogy megbuherálhatóak, és a rendelkezésre álló pénz összege növelhető, s ily módon a siker felé vezető rögös út egy kissé simábbá tehető. Az alábbiakban a csalásnak ezzel a formájával szeretném megismertetni az olvasót, néhány példán keresztül. (A példákban szereplő programok egytől-egyig letölthetők a C64 HQ-ról - <http://web.exnet.hu/sk/c64>)

Kezdjük a mindjárt a "Match of the day" nevű játékkal, mely a 64-es premier után PC-re is kijött. A birtokomban levő példány sajnos lemezre nem tud menteni csak kazettára, ezért a kimentett játékállásban való turkáláshoz le kell mondanunk. De azért nem kell feladni, mivel még így is rengeteg lehetőségünk maradt. Aki valódi 64-en játszik, annak szüksége lesz egy Action Replay-re, vagy valami más, monitorprogrammal rendelkező cartridge-re.

Az emulátorosoknak valamivel könnyebb dolguk van, mivel ők egyszerűen letölthetnek maguknak egy AR image-t, amit az emu futtatni képes, és emulálja a törökártyát, vagy használhatják a legtöbb emulátorba (CCS64, C64S, stb.) beépített monitorprogramot.

Na de lássuk végre, hogy hogyan is tudjuk felturbóznunk a pénzünket egy kissé, hogy valami normális csapatot tudjunk építeni!

Először is kattintsunk a jobb alsó sarokban lévő ikonra, hogy megtudjuk mennyi pénzünk is van a gép szerint pillanatnyilag. Ezt induláskor nem túl szerencsésen egy kerek összeg, jelen esetben 80.000 font. Hogy valami kevésbé tökéletes számot kapjunk, csináljunk valamilyen műveletet, pl. vegyünk, vagy adjunk el egy játékost, kérjünk kölcsönt, vagy valami hasonlót műveljünk. Ennél a játéknál a legcélszerűbb, ha lejátszunk egy meccset, és utána garantáltan meg fog változni a pénz mennyisége!

Na tessék! Nálam máris 170.518 font lett a kasszában. (Nálatok valószínűleg más összeg lesz, de nagyságrendileg ennyi.) Ezt a számot át kell váltanunk hexadecimális, azaz 16-os számrendszerbe, mivel általában a programokban így tárolják ezt az értéket. Az én esetemben ez a szám a \$029A16 lett. Az átváltáshoz használj számológépet, vagy végső esetben a PC beépített számológépét.

Ezt a számot most fel kell bontanunk byte-okra, hisz mint tudjuk a számítógép ilyen egységekben tárolja az információt. Ez ebben az esetben 02, 9A és 16. Ezután még mindig van egy kis tenivalónk, ugyanis a memóriában nem így helyezkedik el ez az összeg, hanem fordított sorrendben, azaz 16 9A 02.

Most már megvan, hogy mit is keresünk, úgyhogy nincs más dolgunk, mint elindítani a monitorprogramot. Ha ez megvan, akkor nézzük át az egész memóriát, hogy hol található meg benne ez a byte sorozat. Ezt a H (Hunt - vadászni) parancsral tehetjük meg.

H 0000 FFFF 16 9A 02

A parancs után a két négy karakteres érték azt jelenti, hogy mettől meddig keressen a program, utána pedig a keresett byte sorozat áll.



DEMO MUSIC CREATOR 4.0

Hm. Milyen nehéz elkezdni, pedig "csak" egy C64-es zeneszerkesztő kezeléséről lenne szó. Ez pedig a DMC (Demo Music Creator) 4.0 verziója. Nekem kb. 3-4 hónapba telt, amíg nagy nehézségek árán megtanultam és kitapasztaltam a kezelőgombokat, hangkészítést, meg az ehhez hasonló finomságokat. Mindezekről most szó lesz, ha végre megjön az ihlet és elkezdek gépelni :) Ille néhányszó szólni a szerkesztő múltjáról, mikor készült, technikai felépítése, stb. Viszont csak annyit tudok róla, hogy Brian /Graffiti kódolta és elég népszerű lett a demoscene zenészek körében. Többek között PRI /Oxyron, Zyron /Antic, Genius /Electric Boyz is használták.



Az editor \$1000-tól menti el a zenét, tömörített formában, lejátszórutinnal együtt. (\$1000 - init, \$1003- play)

Kezdjük a leghasznosabb gombokkal. Ezek az összes képernyőnél működnek:

Balranyíl: főmenü

F1: play

F3: stop

F5: play - elvileg a lestopolt zenét a megállás helyétől továbbjátssza, de ha közben módosítasz valamit a patternekben vagy a hangoknál, akkor ez elkeveredik...

F7: gyors előretekerés

F8: szintetizátor

Restore - Az editor újraindítása. (Rebuild Editor) Az addig beírt adatok nem vesznek el.

SOUND EDITOR

Shift+Return: Hullámforma szerkesztő

Space: hang tesztelése

+/- : Hang váltása

ADSR: attack-decay-sustain-release

LPSpeedsL: Kitöltési tényező - csak a négyszög hullámformánál van értelmük

F: szűrő száma - ha az adott hanghoz a szűrő be van kapcsolva, akkor az itt megadott sorszámú filtert fogja használni

V1-V2: vibrato mértéke

##: a hullámforma táblázat sorszáma

FX: 01 Drum fx - egy kis kattanást tesz a hang elejére, azonkívül tökmindegy, hogy mondjuk c1-et vagy c5-öt írsz a patternbe, a hang a hullámforma-szerkesztőben megadott hangmagasságon fog szólni

02 No Filt Res: no filter response vagymi... - a (filterezett) hang újbóli lejátszása után a filter nem indul újra

04 No Puls Res: no pulse response vagymi... - a négyszögjelű hang újbóli lejátszása után a hullámforma nem indul újra

08 No gate: addig szól a hang, amíg egy GATE utasítást nem kap

10 Holding fx: mint NOGATE, de ez akkor is elhallgat, ha a sector lép egyet

20 Filter fx: a hang használja a filtert

40 Dual effect: ezt az effektet a VIBRATO értékekkel lehet variálni, amolyan zuhanó bomba, stb. hangok létrehozására alkalmas

80 Cymbal fx: ez is egy kis kattanást tesz a hang elejére (mint a DRUM FX) csak itt lehet a hangmagasságot is változtatni

Ezeket az effekteket lehet kombinálni is:

28 - filter és nogate

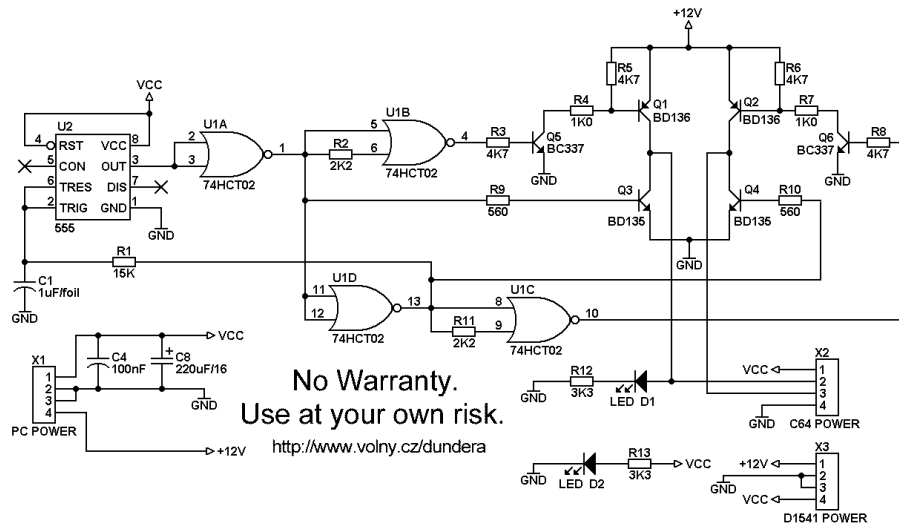
HW: PC-táp illesztés

Egyre több ember vesz IDE64-et, de mindegyikük találkozik azzal az akadállyal, hogy a standard C64 tápegység nem tudja megfelelő tápfeszültséggel ellátni az IDE csatlakozójú eszközöket. Ezért egy külön tápegységet kell készíteni az IDE eszközök számára. Szerintem nem a legjobb megoldás, ha két tápegységet kell mindig cipelni a géphez. Meg ha már úgyis IDE64-et használunk, miért ne építenénk be egy PC házba. Sokkal könnyebb elhelyezni az IDE eszközöket, nincs feleslegesen lógó vezeték, nem kell aggódni az eszközök sérülésétől. Ha már egyszer úgyis PC házba építjük a gépünket, miért ne használnánk a benne lévő tápegységet. Természetesen nem fontos házba építeni a gépet, anélkül is lehet használni a PC tápegységet. Pl. ha SCPU-t használsz, akkor is szükséged lesz egy erősebb tápra, mert a C64-e már csak szűkösen bírja el az SCPU-t.

Azért ez a tápegység rákötés nem annyira egyszerű dolog, mert a C64-nek +5V és váltakozó 9V feszültség szükséges. Ezt sajnos a PC tápegység nem tudja biztosítani. A PC tápegység +5V, -5V, +12V, -12V tud csak leadni, így nekünk egy átalakítót kell készíteni a C64 számára. +5V tápfeszültség adva van, de váltakozó 9V-ot azt sajnos nekünk kell előállítanunk. Erre a legalkalmasabb a +12V. Természetesen nem az alaplap csatlakozóról vesszük az áramforrást. Hanem az egységek számára kialakított csatlakozóról. Általában elég sok csatlakozó van a tápegységeken, biztos hogy jut a C64 számára is egy. A kapcsolás nem bonyolult, gondolom nem lesz nagy feladat megcsinálni.

A jelenlegi árak alapján, a kapcsolás elkészítéséhez elegendő 1500Ft. Meg természetesen megfelelő szakértelem.

Füvesi



Ha ezt a parancsot lefuttatjuk, akkor válaszul egy memóriacímeket kapunk. Ha szerencsénk van, akkor csak egyet, ám ha nincs, akkor többet. Ebben az esetben végig kell mindegyiket próbálni, és amelyiknek az átírásával célt érünk, az a keresett cím. Nekem egyedül a \$2F22 címet dobta ki a program, amit ha megnézünk, valóban ott van a következő byte sorozat: 16 9A 02 00 Nekünk most jelen esetben ez a négy byte fontos, ugyanis ez tárolja a rendelkezésünkre álló pénz mennyiségét. Most, ha a 02-t átírjuk valami nagyobb értékre (nem kell FF-fel kezdeni...), akkor a játékba visszatérve láthatjuk, hogy máris sikerül némi extra pénzre szert tennünk. Ezután nincs más teendőnk, mint játszani, és ha úgy érezzük, hogy kevés a pénzünk, akkor ismét elindítjuk a monitor programot, és a már ismert címen újra átírhatjuk a bankszámlánkat! Hát ez is megvan! De ne ülünk olyan nyugodtan a babérjainkon, inkább gyakorlásképpen töltsük be a "Graeme Souness soccer manager" nevű (egyik kedvencem) programot. A biztonság kedvéért itt is játszunk le egy fordulót, majd nézzük meg és írjuk fel a rendelkezésünkre álló pénz mennyiségét. Váltunk át szépen hexába, majd keressünk rá a monitor programmal. (Persze itt is meg kell fordítani a sortrendet!)



Ha ez megvan, ismét kapunk egy, vagy több címet. Némi kísérletezés után rájövünk, hogy a \$0082 a helyes, és jelen esetben is 4 byte van fenntartva az összeg tárolására. Azonban arra figyeljünk (nem csak itt, hanem más játékoknál is), hogy a negyedik byte-ot nem szabad túl nagyra átírni, mivel ez esetben már átbillen a pénzünk mínuszba, és az bizony kellemetlen tud lenni. (Pl. kirúgnak a csapattól!) Szóval szerintem elég az első 3 byte-ot babrálni, mivel így is elég tetemes összeghez juthatunk!

Úgy tűnik, hogy a "szabályos" esetekkel már meg tudunk birkózni, de mi van akkor, ha egy program nem "szabályos módon" tárolja az átírandó értéket?

A következő áldozatunk a "1st division manager" nevű játék. A szokásos forduló lejátszás, összeg felírás, hexába váltás és keresés után rá kell jönnünk, hogy ez az út nem járható, mivel a monitor nem ad vissza semmilyen használható értéket, azaz nincs a memóriába a pénz összege. Lehetséges ez? Nem! Az összegnek ott kell lennie, és bizony ott is van, csak éppen másképpen tárolva.



Ez a másképpen pedig egy kissé(?) helypazarló, mivel a többi játékban 4 byte volt fenntartva a pénznek, amivel optimális esetben több mint 4 milliárd volt kifejezhető, ám ennél a programnál 7 byte-on van tárolva, de "csupán" 9.999.999 a maximum.

Az ügyesebbek már rájöhettek, hogy ha 7 byte-ról beszélünk, és 7 karakteres lehet a maximális érték, akkor bizonyosan egy karakter 1 byte-on van tárolva. És ez pontosan így is van! Vagyis jelen esetben nem a hexa értéket kell keresni, hanem ha pl. 132.352 fontunk van, akkor a 01 03 02 03 05 02 byte sorozatot. Ha erre rákeresünk a monitorban, akkor már köpi is ki a \$3987-es értéket, ami majdnem jó is. Ebből ugyanis még le kell vonnunk egyet, hisz nem 6, hanem 7 byte-ról volt szó, azaz a 01 előtt még van egy 00, amit szintén át lehet írni nagyobbra!

A végeredmény tehát: \$3986. Ezután tehát elég ezt az egy byte-ot babrálni, hisz ha itt mindig van legalább 01, akkor nem számít, hogy az utána következőkön mi szerepel, mivel egymilliónk biztosan van!

Ne lépünk azonban még tovább, hisz van itt még érdekesség elég. Kezdjük mindjárt azzal, hogy ebben a játékban frankón ki tudjuk menteni a játékállást, azaz akinek nincs a birtokában Action Replay, az is tud csinálni! Elég, ha van egy disk monitor programja (vagy X1541 kábele és Star

Commandere), amivel a rokonával ellentétben nem a memóriában, hanem a lemezen tudunk a file-okba belenyúlni. Mivel most már tudjuk, hogy mit, és milyen formában kell keresni, nincs nehéz dolgunk. Addig keressgélünk, míg meg nem leljük a kimentett file-ban a pénzünknek megfelelő byte sorozatot.

Jómagam Star Commandert használtam, így nem tudom, hogy a disk monitorral hányadik blockban kell keressgélni, de az biztos, hogy a file \$1988. byte-jánál van a pénz!

Ha már itt vagyunk, és be van töltve a disk monitor (vagy az SC), akkor nézzünk már körül a kimentett állásban, hisz ebben nem csak a pénzünket tudjuk átírni! Például mi van akkor, ha megnöveljük a pénzünket? Lehet eladogatni a jelenlegi játékosainkat, és helyettük vehetünk újakat, jobbkat. De miért tennénk ezt, ha egyszer a mostaniakat is "felturbózzhatjuk" egy kicsit? A játékban írjuk fel az egyik játékosunk nevét, pozícióját, tudását, formáját, majd keressük meg a nevét a file-ban, és nézzük meg milyen számok állnak utána. Az én játékosom csatár volt, 3-mas tudású, 60 százalékos formában. A file-ban a neve után a következő byte sorozat volt található: 20 00 14 00 11 04 03 3C 00

Mivel a legfontosabb a jelenlegi forma, azért mindjárt a 60-at kezdtem el keressgélni, de mivel sem 60, sem 06 00 nem volt, ezért átváltottam hexába. 60=\$3C Hoppá, hiszen itt van egy 3C! Ez az! A pillanatnyi forma megvan, s innen már nem volt nehéz kitalálni, hogy az előtte álló 03 a tudást jelenti (át is írtam gyorsan 09-re :), az az előtt levő 04 pedig a posztot. (01-kapus, 02-hátvéd, 03-középpályás, 04-csatár).

Ugyanezek a dolgok a memóriában is megtalálhatók, ugyanilyen formában, tehát most már elég a poszt, tudás, forma által meghatározott 3 byte-ra rákeresni, és nagy valószínűséggel csak egy eredményt fogunk kapni. Ha mégis több eredmény lenne, akkor csupán eggyel írjuk át a formát, és nézzük meg, hogy sikeres volt-e az akció, hisz az nem érdekünk, hogy esetleg az ellenfél játékosát erősítsük fel!

Ja, azt majdnem elfelejtettem, hogy a lemezen a \$10DC-\$1860, a memóriában a \$3D00-\$3850 között kell keressgélni a játékosokat.

Mai utolsó programunk a "Bundesliga" nevű, melynek az az érdekessége, hogy 1, magyar nyelvű 2, full basic.

Ez utóbbi az érdekesebb dolog, mivel ha basic a program, akkor basic módon tárolja a változókat is. Ha monitorral belenézünk, akkor láthatjuk, hogy valóban így van, s 9FFF-től visszafelé, azaz a basic tár tetején ott vannak a változók, és az aktuális értékeik.

Ennek a játéknak a megbuherálásához azonban nem kell feltétlenül monitor program. Elég, ha belenézünk a programlistába, és könnyen rájöhethetünk, hogy melyik változó tárolja a pénzünket. (Esetleg folyamodhatunk olyan segédeszközkhöz, mint a HELP+, amivel ki tudjuk írni a változók értékét.)



Ha ez megvan, akkor egyszerűen megszakitjuk a játékot RUN/STOP-pal, és a változónak új értéket adunk, majd a CONT paranccsal ott folytathatjuk a játékot, ahol abbahagytuk!

(Ha esetleg valakinek nehézséget okozna megkeresni, akkor elárulom, hogy a DM(H) az ominózus változó.) Ezzel mai leckénk végére is értünk. Ha van rá igény, akkor legközelebb más típusú programok berhelésével fogunk foglalkozni!

vili

újra belefogtak a játék továbbfejlesztésébe, sőt! Gondolkodtatok azóta a játék befejezésén, továbbfejlesztésén? Ha jól emlékszem úgy nyilatkoztál egyszer a játékról, mint életedd addigi legnagyobb művéről?

Vic: Most is szívesen kódolnék valamit, de az Egyetem, mint Damoklész kardja lóg fölöttem. Még mindig nem fejeztem be (két évem van hátra) és nem bírok nekiállni egy nagyobb projektnek, mert arra gondolok, hogy akkor inkább tanulnom kellene helyette. Amit viszont tanulnom kellene, azt ki nem állhatom (fizika, matek), így mikor nem dolgozom, akkor valamilyen játékkal játszom (jelenleg a Heroes sorozat tagjaival és hasonlórú játékkal, körökre osztott stratégia mindenek felett), mindezt tanulás helyett. Szóval elképzelhető, hogy egyszer még nekiállok, hogy befejezzem a játékot, de először be kell fejeznem az egyetemet, s ahogy magamat ismerem addigra c64-esek már csak a múzeumokban lesznek, meg átadások során találnak majd néhány borostyánba zárt példányt. :)

Cargo: Vannak emberek, akiket bánt, ha befejezetlen dolgot hagynak maguk után. Te le tudtad zárni a Chaos Lands fejlesztésének félbemaradását?

Vic: Engem nagyon bánt, de a diplomám többéves csúsza még ennél is jobban, hiszen azt még a Chaoslands előtt kezdtem el és még mindig nincs befejezve. Szeretek mindent rendesen befejezni, így 1. Heroes sorozat végjátéka :) 2. Diploma, 3. Chaoslands.

Cargo: Lett volna terjesztője a játéknak, vagy még nem kezdtétek el a tárgyalásokat?

Vic: Úgy emlékszem, az Everlasting Style ausztrál cég terjesztette volna ezt is, de mivel a Dogfight után sem kaptunk valami sok pénzt, nem sok mindent reméltem tőlük. Ha most játékot csinálnék, az első dolog az lenne, hogy odaadnám egy magyar crackereknek, hogy terjessze, mint 'dícséretware'-t... a dícséreteket a gergely.viktor@freemail.hu címre kérném. :)

Cargo: Szerinted késői gyermek volt a Chaos Lands, vagy még lett volna rá kereslet?

Vic: Szerintem ha igazán pénzt akartunk volna vele keresni, már akkor is késő lett volna, mikor én 94-ben rátaláltam az Interneten keresztül a magyar scene-re és belevetettem magam a scene-életbe. Az igazi c64-es játék korszak szerintem 1990-nel lezárult, onnantól kezdve csak nagy hit-tel lehetett játékot fejleszteni (pl. a Newcomer készítői). De akik ezután fejlesztettek, azok minden tiszteletet megérdemelnek a tenniakarásukért.

Cargo: Utóljára had kérdezzem meg, mint a játékfejlesztés magyarországi ex-szószóelője, mit jelentenek neked a C64-es alkotásaid, és a készített játékok?

Vic: Azért ne túlozzunk, én úgy jellemezném magam, mint a játékfejlesztés magyarországi expróbálkozója :) A szószólót úgy hívják, hogy Rátkai István, neve legyen dicső mindörökkre.

Hogy mit jelentenek nekem a c64-es alkotásaim? Ezt nagyon könnyen meg tudom határozni, mert érzem a hiányát a mindennapjaimból, mióta nem alkottam semmit... sikerélményt. Azt, ami nagyon fontos az egészséges, kiegyensúlyozott élethez, a sikerélmény, amit ugyan pótszerekkel (pl. pénz), pótcselekvésekkel (pl. edzés) el lehet és el tudok érni, de nem szövi át a mindennapjaimat úgy, mint akkoriban. Ha minden nap csak egy kis rutint tudtam megírni, de az működött, már aznapra megvolt a sikerélményem és jól éreztem magam a bőrömben. Ha a Collapse-ekre nézek, a játékaikra nézek, büszkeség tölt el és nem sajnálom most sem, hogy annyi időt és energiát szántam rájuk. Még ha nincs is befejezve, a Chaoslands így is sok örömet nyújtott a fejlesztés közben, ezért örömmel tölt el, ha rágondolok a fejlesztésére. Igaz, még nem játszható teljesen, de lehet, hogy így jobb is, egy régen félbehagyott zeneművet sem biztos, hogy érdemes kényszerrel befejezni, az eredmény hálátlan lesz.

Cargo: Kösz a válaszokat!

Vic: Szívesen, és had üzenjek még valamit a c64-es scene jelenleg is alkotó tagjainak ezen a cikkben keresztül: mindegy, hogy mit csinálsz, zenélsz, rajzolsz, vagy kódolsz, a lényeg maga az alkotás, s eredménye a sikerélmény, ami kiegyensúlyozott élethez segít hozzá.

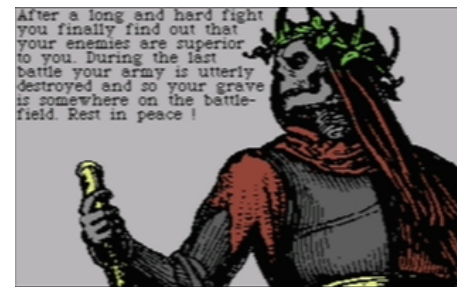
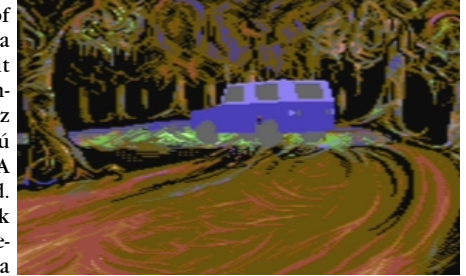
Legközelebb beleássuk magunkat a legújabb previewkkal kapcsolatos történésekbe, és szót ejtünk a Singular crew által fejlesztett, befejezetlen játékról a Find the Pair-ról, és egy másik háztáji harci tankokkal variálós játékeleményről. Addig is játékra fel a jó örege!

Cargo

Játéknak készüle... (2.)

A befejezetlen játékok pantheonjának lakói bizony bentrekedtek a csarnokban. Ritka az az eset, hogy valaki még újra előveszi a fiókból a megporosodott lemezeket, és nekiesik a nemritkán teljesen ismeretlennek tűnő kódoknak, hogy megpróbálja befejezni. Az új játékok száma kevés, egyre kevesebb. Ezért is örülünk, ha valahonnan új játékról hallunk, csak izgulunk, hogy nehogy utolérje őket a befejezetlen játékok sorsa.

Nagy hírverés előzte meg 1995 körül a Zone of Darkness érkezését. A felhasználókat sokkolta a közreadott intro, amiben szépen kimunkált grafikák mellett egy filled-vektor auto kanyargott az ismeretlenbe. A készítők az Impossible Mission, illetve Flashback stílusú játékok sikerét szerették volna meglovagolni. A viharos kezdés után azonban nagy volt a csend. Bár a fejlesztés nagyon jól haladt, és az egyik bennfentes szerint a játék közelített a befejezéshez, kiadva már nem lett. A pályák designja hiányzott csupán. Akkorra a Taboo csapatagokból álló fejlesztők szétszéledtek, energiáikat más projektekbe fektették. Az emberek még sokáig várták, hogy a kiváló intro mikor folytatódik játékban, mindhiába.



A másik introszinten megrakadó játékterv a Legend of Kyril. Talán túl nagy falat volt a készítőknél, hiszen az elképzelés egy monumentális stratégiáról szólt, amilyenek nem lett volna párja C=64-en. Komoly grafikával megtámogatott játékot akartak, aminél nem csak az intro és a befejező képek dominálnak, hanem a játéktér is szépen felépített. Az utolsó játékpreviewban a készítők 4 hónappal későbbre teszik a Legend of Kyril tervezett megjelenését, tehát jobbára a kései fázisban lehetett a projekt. A v2-es preview óta semmi hír a játékról, és ez bizony még a múlt évezredben volt.

A másik nagyágyú a Turrican 3 lett volna. A preview tulajdonképpen az első pályát tartalmazza, ami azt jelenti, hogy a kód szinte teljes, és valóban, a játékelmény nemcsak megközelíti az első két részben tapasztalható, hanem igazi velős folytatás. A grafika ugyanaz a színvonal, a karakter mozgatása hasonlóképpen könnyű. Bár a harmadik résznek sokan nekiálltak ebben a helyzetben kicsit biztató, hogy a programozó a manapság is szorgalmasan munkálkodik AEG a Smash Design csapatból. Az utóbbi idők legnagyobb híre lenne, ha a Turrican 3 finisbe érne a jó öregben.



Két magyar unicummal zárnom a rovatot. Az első a méltán híres őspc-s játék a Prince of Persia

szigeten a káosz uralkodik (nagyon bejött a 'káosz' akkoriban, olvastuk az összes John Caldwell-féle káosz könyvet, ajánlom mindenkinek) és a háború istene két hadvezért bíz meg azzal a feladattal, hogy teremtsenek rendet, akár egymás elpusztítása árán is. Elég káotikus maga a történet is, ugye? :) Az igazság, hogy a keretsztori rendes kidolgozásának csak a játék elkészültekor álltunk volna neki, mert én ugyan híve vagyok a módszeres tervezésnek, de engem a kódolás maga jobban vonzott, mint a történetírás. Ha Szeksz akkor nem száll ki a fejlesztésből családi okok miatt, isteni (szó szerint :) története lett volna a játéknak. Neki ilyen téren jobb a fantáziája, mint nekem.

Cargo: A világ amin játszódtok, önálló tervezésű, vagy elhelyezték a történetet egy már kitalált környezetben?

Vic: Önálló tervezésű volt, hiszen szerepjáték világokat nem használhattunk engedély és jogdíj nélkül, valós földrajzi környezetbe pedig nem helyezhető éppen a fantasy szerepjáték elemek miatt.

Cargo: Kik voltak a fejlesztő csapat tagjai?

Vic: Szeksz készítette az első scenariót, Control/Digital barátom a másodikat (és készítette volna a továbbiakat is, ha én nem állok le teljesen az egész fejlesztéssel) és jómagam a programozást és a grafikák készítését. Zenésznünk nem volt, mert addigra Phreakis cimborával már régen nem tartottuk a kapcsolatot, az öreg harcok teljesen eltűnt előlünk az élet útvesztőiben.

Cargo: Hogy nem sikerült befejezni a játékot?

Vic: Ennek elsősorban magánéleti okai voltak. Lassan felnőtt emberré váltam és mikor kikerültem az úgymond 'burokból', egyedül találtam magam az élet kihívásai között, a pénzkereséssel kellett foglalkoznom, így a programozással is leálltam. Még készítettem ezután jórészt adatbáziskezelőt, de ezek már csak számlázó, készletnyilvántartó programok voltak, játékot nem. A jelenlegi életvitel, munka, tanulás, vállalkozás sajnos nem teszi lehetővé, hogy játékokat fejlesszek. Még egyszer hangsúlyoznám, SAJNOS, mert nagyon szerettem csinálni.

Cargo: Mennyi hiányzott volna a kiadáshoz?

Vic: Szerintem sok, Control szerint nem, nekem jelenleg fényévekre van a befejezés. Az MI kódolásával bajban voltam, s megvallom őszintén a fent említett okok miatt azóta sem fejlődtem valami sokat (inkább vissza).

Cargo: Már nem az első kiadott játékok volt. Segítették, vagy nehezítették a készítést az előző játékaik után nyert tapasztalatok?

Vic: Mindenképpen segítettek, hiszen programozástechnikailag sokat fejlődtem a Dogfight készítése közben, a Chaoslands volt az első projekt, amikor úgy éreztem, hogy nem ismerem lehetetlent, bármit meg fogok tudni valósítani (most ne gondolj 3D világra, én csak egy konzervatív programozó bácsika vagyok... :) Az MI kódolása egy más tészta, egyszer majd szeretném jobban megismerni azt a területet is.

Cargo: A crackerekkel hogy álltatok?

Vic: Fújunk rájuk, de ma már józanabb gondolataim vannak... mi sem gondoltuk igazán, hogy pénzt fogunk keresni ezzel, inkább csak a sikerélményért csináltuk, ők (a crackerek) sem gondolták komolyan, hogy ezt a gamét meg kell törni. Szerintem a crackereknek nagyon nagy szerepük van a játékok igazi terjesztésében, akinek van pénze, az úgyis megveszi az eredetit, akinek meg nincs, az legalább hozzáfér ingyen.

Cargo: C64 előtt töltöttél időt a nagy szünet kezdete óta?

Vic: Inkább csak emulátor előtt, bár ha jól emlékszem egyszer összeraktuk a masinát, hogy régi demókat nézzünk. Ritkán, de néha leülünk Controllal és a régi Comas Oswald demókat nézegetjük, meg olvasgatjuk a Collapse-et :). Azok voltak a szép idők...

Cargo: Megvannak még a források, munkafájl-ok?

Vic: Na ez jó kérdés, de szerintem meg. Én ki nem dobtam semmit és soha nem is fogok. A C64 számomra a kreativitást és a sikerélményt jelentette és ezért életem végéig meg fogom őrizni a gépet is és a lemezeket is. Az más kérdés, hogy melyik szekrényben... de ki nem dobható!

Cargo: Végül is a Newcomer is 4 évig készült, és két év szünet után a srácok

átírat. Nemcsak itthon volt viszhangja a játéknak. Sokak kíváncsiak lettek volna, hogy a készítőnek hogyan sikerült portolni a játékot, és hogy mennyire lesz vajon jobb, vagy gyengébb, mint az eredeti változat. A Prince of Persia átíratával kapcsolatban sikerült utolérni Takit, aki szívesen válaszolt a kérdéseimre.

Taki: Annyit előre kell bocsátanom, hogy egyrészt sok évvel ezelőtt történt mindez, ezért a részletekre sajnos már alig-alig emlékszem. Másrészt én csak egy külső segítsége voltam a készítőnek, így pont a kedves Olvasók számára legérdekesebb dolgokról, a "színfalak mögött" zajló munkáról, apró műhelytitkokról nem tudok túl sokat mondani... (Miért nem inkább a Cubic Player 64-ről kérdezel, arról talán tudnék mondani valami érdekeset :-)) Na de elég a kifogásokból.



Cargo: A Prince of Persia átíratá egész sokáig jutott annak ellenére, hogy nem jelent meg. Mi volt szerinted az oka a project leállításának? A halottnak számító piac, vagy valami más?

Taki: Nem vagyok közgazdász, de annyi biztos, hogy kezdettől fogva világos volt: túl nagy piaci sikerre nem számíthatunk. Nyilvánvaló, hogy ennyi profi cracker között kb. a piaci megjelenéssel egyidőben minden valamirevaló BBS-en ott lenne a megtört verzió. Ha jól emlékszem, talán a Turrican 2-t vagy valamelyik hasonló "nagy durranást" minden másolásvédelem nélkül dobták piacra, így próbálták neveltségessé tenni a crackereket – persze nem sok sikerrel.

Hogy miért maradt abba a fejlesztés? Én inkább az érdeklődés vagy még inkább a szabadidő megcsappanására tippelnék. A magam részéről nagyon sajnáltam az ígéretes kis demót és szívesen folytattam volna...

Cargo: Emlékszel még a teamre?

Taki: Ködös emlékeim közül két nevet tudok hirtelen előhalászni: Hori volt a játék (egyik?) kódere, a grafikát pedig talán Csezso készítette. Zenész tudommal rajtam kívül nem volt a csapatban, bár lehet, hogy az intrózeném hallatán valaki mással is megpróbálkoztak... Elnézést mindenkitől, akit kihagytam vagy netán ártatlanul gyanúsítottam.

Cargo: Teljes mértékben magyar fejlesztés volt, vagy akadtak külföldiek is?

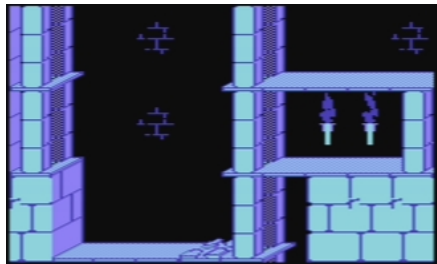
Taki: Megint csak tippelni tudok, de szerintem kizárólag hazai alanyokból dolgoztunk. Esetleg a terjesztők lehetnek (volna) külföldiek.

Cargo: Ami rajtad múlt, megtetted. Az egyetlen megjelent previewban néhány sokatmondó kép mellett egy igen eltalált zene szólt. Volt más szerzeményed is, ami a játékhoz kötődött volna?

Taki: Köszönöm, bár az eredeti Adlib-zene nekem valahogy jobban tetszik... Sajnos nem sikerült megbirkóznom a tempóváltásokkal, ezért az első 10-20 másodperc kivételével nem sokban hasonlít a zeném az igazira. A játék közbeni hangeffektusok ugyanakkor teljesen a PC-s verzió mintájára szóltak volna, befejező zenének pedig megint egy saját szerzeményt szántam. Ezek sajnos már nem készültek el.

Cargo: Mennyire jutott túl a játék fejlesztése az első previewn?

Taki: Szomorú, de én semmilyen további fejleményről nem tudok. Igaz, én sem kerestem az alkalmat, hogy egyeztessek a többiekkel, de a rövid preview bemutatása után többet nem halottunk egymásról.



Cargo: Meséj a játékról egy keveset. Milyen típusú lett volna, mennyire ment volna a PC-s változathoz?

Taki: Amennyire ismertem a terveket, a játék teljes egészében a PC-s verziót követte volna – legalábbis az eredeti játék minden pályája szerepelt volna a C64-es változatban is. Igaz, ez egy kicsit unalmassá tette a játékot azoknak, akik már N-szer végigjárták az eredetit. Mégis pártoltam az ötletet, mert a Prince azóta is az egyik

nagy kedvencem PC-n (a DOTT és a Star Control 2 mellett). Meg aztán jó humor lett volna mutogatni egy partin a sok nagyarcú PC-snek: figyusz ide, nekem van PC emulátorom C64-re! :-)

Cargo: Hogyan kerültél kapcsolatba a játék fejlesztésével?

Taki: Legnagyobb meglepetésemre kaptam egy levelet Horitól, akit addig nem is ismertem. Leírta a játékkal kapcsolatos terveit, és megkérdezte, hogy vállalnám-e a zenei aláfestést. Küldött egy kazettát is, amire felvette az eredeti játék intrózenéjét és a fontosabb effektusokat. (Azt a kazettát azóta sem küldtem vissza neki...) Nagyon meg voltam illetődve a váratlan felkérés miatt, de az ötlet is nagyon tetszett. Kár, hogy nem vittük sokkal többre.

Cargo: Volt ill. lett volna valami egyezkedés az eredetit készítő szoftverházzal?

Taki: Gondolom, a többieknek elég szomorú tapasztalataik (vagy legalábbis rossz előérzeteik) lehettek a híres külföldi szoftverházakkal való tárgyalást illetően... Vajon milyen feltételeket szabott volna egy Broderbund pár ismeretlen magyar srác számára, akiknek ez az első ilyen próbálkozásuk, és akik ráadásul minden valószínűség szerint meg sem vették az eredeti játékot? Ezért bölcsen úgy döntöttek inkább, hogy C64-en "Prince of Arabia" néven jelentetik meg a játékot, ezzel remélhetőleg kiküszöbölve a Broderbund jogi kifogásait. Mivel a kód teljesen saját, a grafika és a zene pedig "érzékszervi konverzióval" (és nem gépi módzerekkel) került át C64-re, elvileg nem sérthették a cég jogait. Persze a vak is látta volna, hogy honnan származik a játék sok-sok ötlete, de a pusztán "ötlet" tulajdonjoga (sajnos vagy szerencsére) elég megfoghatatlan dolog.

Cargo: Kösz a válaszokat!

Taki: Legjobbakat!

A másik magyar kuriózum a Chaoslands lett volna. Igyekeztem odafigyelni a játék körüli eseményekre, mivel a stratégiákat nagyon kedvelem, és a Coma Softwarehouse bizony nem akármilyen tervekkel hozakodott elő. A RPG-vel ötvözött stratégia összetettsége komoly munkát rótt a fejlesztőkre. A játék szépen gyarapodott, de egy ideje a Chaoslands körül is nagy a csend. Vic-et a játék atyját kértem meg, meséljen nekünk a játékról:

Vic: Bevallom, olyan sok idő eltelt már a Chaoslands fejlesztése óta, hogy nagyon sok mindenre már nem is emlékszem, de azért igyekszem válaszolni.

Cargo: A Chaos Lands minden idők legjobb C64-en megjelent stratégiájának indult. Gondolom sok ötletet tudatok meríteni az addigra már tetemesre nőtt stratégiai palettáról. Milyen játék is lett volna a Chaos Lands pontosan?

Vic: Köszönöm a dicséretet, de ez azért túlzás... Az igazi nagy stratégiák a Pirates!, a Defender of The Crown, a King's Bounty, de még az Elite-t is ide sorolhatnám. Azok voltak az igazi játékok, a miénk csak egy kicsi, de élvezetes stratégia lett volna. Mint azt a Collapse azt hiszem 5. számában írtam is, a Chaoslands alapvetően egy World's Dawning nevű táblás stratégiából fejlődött ki, az volt az elméleti alapja az egésznek. Persze sokkal igényesebben próbáltuk megvalósítani az alapkonceptiót. A Chaos Lands egy egy-, vagy két playeres, mesterséges intelligenciával ellátott stratégia lenne, ahol számos csapatot irányítva kell elfoglalni a városokat, leküzdeni a gép által irányított hordákat. Én imádtam a fent említett játékokat, ezen kívül szeretem a szerepjátékokat is, így eleve egy szerepjáték elemekkel nyakon öntött stratégiát képzeltem el, egy olyan játékot, amivel én is szívesen játszánék (bár gondolom, aki logikai játékot csinál, az szívesen játszik olyanokkal). A játék teljesen assemblerben készült, a kódot én írtam, talán ennek tudható be, hogy nem készült el sohasem véglegesen :-).

Cargo: Emlékszel még a keretstory-ra?

Vic: Megvallom őszintén, nem nagyon, de volt, az biztos! :) Valami olyami volt, hogy egy

