

[ÁROK PARTY invitáció]

A Singular Crew és az Ajkai Commodore 64 Club közös szervezésében C64 meetinget szervezünk Ajkán, ahová ezennel szeretettel meghívunk Téged és barátaidat!

[IDŐPONT]

1999. április 2 - 4 (tavaszi szünet)
kezdés pénteken délután 5-től
shutdown vasárnap déli 12 óráig

[HELYSZÍN]

A meeting helye az Ajkai Commodore 64 Club újonnan elkészült terme lesz, mely nem más, mint Ajka egy külvárosi lakótelepi házának átalakított légópincéje. (Móricz Zsigmond u.15.) A helyiség kb. 20-30 fő számára bőven elég helyet biztosít, de ennél több résztvevő esetén sem kell helyszüke miatt aggódnia!

A hely könnyedén megközelíthető mind a buszpalyaudvarról, mind a vasútállomástól (kb. 15 perc) :



[BELEPŐ]

Ahogy azt már korábban ígértük, NEM FOGUNK BELÉPŐT SZEDNI, de elvárjuk, hogy a résztvevők járuljanak hozzá a hangulathoz és a meeting színvonalához saját alkotásaikkal: a részvétel feltétele, hogy a csapat legalább egy, de inkább több nevezéssel induljon a különböző versenyeken!

[VERSENYEK]

A különböző partykon már megszokott kategóriákban indulhattok (demo, gfx, zene, wild) A programok régi vagy új SID-es gépen (választható) lesznek futtatva, 1541/II-es driveről. A töltéshez MK7-es kártyát fogunk használni. Szeretnénk mindenkit kérni, hogy minőségi munkát adjon be, mert az előszűri az elvárásoknak nem megfelelő programokat csak a wild kategóriában hajlandó indítani! (digitálizált zene, "fun"-demo etc.) Minden bemutatott anyag a meetinget követően terjesztésre kerül.

Ezen kívül szeretnénk egy "klasszikus-játékok-kompo" is indítani, melyben különböző régi játékok (pl. Save New York) legjobbait szeretnénk kiszűrni. Az új compók meghonosítását pedig egy directory gfx és egy cover rajzolós versennyel is szeretnénk tovább bővíteni.

Dijakat nem tudunk ígérni, de nem lehetetlen, hogy lesznek :-)

[FONTOS]

- Amennyiben jössz, úgy azt jelezd előre a szervezőknek!
- Hozzá! magaddal elosztót/hosszabítót, hogy a géped hálózatrakötése ne legyen probléma!
- A helyiség két terméből az egyiket pihenésre tervezzük, de fekhelyet nem tudunk biztosítani (hehe) úgyhogy hozzá! hálózásakat!
- ...ja, és hozzá! sörnýtőt, mert Poison mindig elfelejti...

[INFORMÁCIÓ]

Oszvald Balázs (Poison)	e-mail: oszvadb@ond.vein.hu	Guzslóván Gábor	e-mail: cargosgr@hotmail.com
Ajka-Bakonygyepes	poison@c64.rulez.org	Ajka-Bakonygyepes	phone: 20-9857-554
Bakony u.33.	phone: 88-242-244	Somló u.31.	
8448		8448	

Ajkai Commodore 64 Club	web: http://c64.rulez.org/singular
Gyermekek Háza, Ajka	irc: #c-64, #scene, #c64hu
8400	

...a SINGULAR CREW ezennel tisztelettel meghívja a következő csapatokat...

Alien Destruction - Anarchy! - Angels - Breeze - Cadgers - Chorus - Chromance - Coma - Different - Digital Ebola - Exact64 - Exile - Faces - Graffiti - Griffith - IES - Leader - Lethargy - Natural Beat - Pride - Profik - Replay Resource - Tendance - Therapy - Unsoft - Visual Design - Xymox

...illetve a következő személyeket...

ViR/NewWave - Teo/BioHazard - Westroch Marcell - Brix/Dilemma
Bartók Ferenc - Hoild/CID - Ba-Zso/MargitCrew - Pistabá/42

commie inside

az Ajkai Commodore 64 Club hivatalos magazinja - 1999/1 - 3.szám

Maximum Overdrive

Bombmania

Merchant

Leo 2

Newcomer

Antiq '98

Miecze Waldgira 2

TARTALOM

Bevezető	2
Game News	3
Merchant	5
Mieczse Waldgira 2	6
Leisure Suit Leo 2	8
Maximum Overdrive	10
Bomb Mania	11
Newcomer (2.rész)	12
CID interjú	15
Cinkelt Lapok	16
Basic Tippek+Trükkök	17
Ablakok nélkül: GEOS	18
Welcome to the club	20
Scene Pages	21
Árok Party invitáció	24

Üdvözöllek, Jövevény !

Nem, nem egy lakatlan szigeten vagy! Ez valami egészen más... Sokan meséltek már Neked erről a helyről, de a paradicsomi kép már csak az emlékeidben él. Jól nézz körül! Ugyan a kies part sokakat elrészített, de Te vedd észre azt is ami BELÜL van! ...és ha TE is úgy akarod, a 8 bites álom újraéled...

Akár milyen hihetetlenül is hangzik, újra csak megéltünk egy kiadást és legnagyobb örömünkre egyre több pozitív visszajelzést kapunk országszerte! Ezért köszönet mindenkinek, aki a terjesztésben segített bennünket! Hasonlóan jó eredmények könyvelhető el az is, hogy többen is segítettek cikkeikkel is, amit különösen köszönünk!

Sajnos a C64.RULEZ.ORG-os, illetve PC-s formátumú terjesztés nem igazán akar beválni, mert a megszerkesztett file-t nagyon nehéz kinyomtatni különböző nyomtatókon. Ennek az a magyarázata, hogy PC-n két azonos gépen sem kompatibilis ugyan az a program (MS WORD) és az egyik gépen szerkesztett file-t a másikon csak tördelési hibákkal lehet igazán kinyomtatni (az átszerkesztéshez pedig szükség van az összes felhasznált fonthoz). Ezért szeretnénk mindenkit megkérni, hogy amennyiben minél jobb minőségű példányt szeretne beszerezni, úgy írjon a klub címére (+250 Ft) és akkor mi elintézzük a fénymásolást, illetve postázást az eredeti kinyomtatott (hibamentes) példányról. Ha mégis inkább saját nyomtatással próbálkoznál (megígérjük, hogy nem fogunk mindenféle fontot össze-vissza használni) úgy továbbra is szívesen elküldjük a file-t (vagy letöltheted), de akkor fel kell készülnöd arra, hogy a tördelési hibákat kijavítsd...

Amennyiben bármilyen kérdésed, javaslatod, esetleg cikked van a magazin számára, úgy azt a klub címre küldd! Bevezetőnk talán ennyit, és most lapozz...

Poison

COMMIE INSIDE

Az Ajkai Commodore 64 Club hivatalos magazinja

3.évfolyam - 1999/1 - 3. szám

Kiadja a Singular Crew
Felelőtlen szerkesztő: Poison
Borító: Valsary / Samar
Belső grafika: Poison

Ennek a számnak az elkészítésében és terjesztésében nagyon nagy segítséget nyújtottak:

Leon & West
Soci/Singular Crew
Lion/Chromance
Cargo/Singular Crew
Répa/Therapy

Köszönet mindenkinek!

Az újság forrásfile-ja ingyenesen letölthető az
FTP://C64.RULEZ.ORG/CI
címről, illetve megrendelhető a klub
címen (200Ft+50Ft postaköltség).

Ez utóbbi az általunk ismert legolcsóbb helyen való fénymásolás díja, de szívesen vesszük olyanok jelentkezését, akik elvállalnának ingyenes fénymásolást mások részére a szélesebb körű terjesztés érdekében!

Amennyiben észrevételed,
javaslatod van, úgy szintén erre a címre írd!

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

Nagyon szép multi plazmákat láthatunk a képernyőn, és ez nem minden, hiszen a 4x4-es zoomdisztorter talán az egyik legjobb, amit láttam eddig. Új ötletnek mindenképpen jó, hogy változó textúrán (forgó spirálon) is megcsinálták a fényeffekteket. Ami még kiemelendő, az egy hatalmas nagy morfolodó zebravektor.

Felejthető demo is látott napvilágot. A WOW a HALF-BAKED nevű demoval indult még X-98-on, de ennek a színvonalja sajnos nem sikerült jobbra, mint az utóbbi idők WOW demoi.

Érdekes kísérlet mindenképpen a Cosine csapat INC SD020 című anyaga. Az egyetlen jó dolog benne egy waver part, és éppen ezért lehetett, hogy elaludtam rajta kétszer is. Mondanom sem kell, hogy spacenomogató, és igen nagy töltési idővel rendelkezik a partok között. Azt hiszem, az endpartban még érdemes megdicsérem a multi képet, de jobbat tényleg nem tudok mondani róla. (Sajnos nem mindenki tökéletes...oldschool rulez! - Poison)

A Lepsi Developments-től az Oldschool nevű dentró is vonultat fel szép dolgokat, de nekem igazából a forgó bob-scrollon kívül nem tetszett, pedig van benne még egymásba forgó kocka, bob-part, és textúrázott kockaforgató is.

A végére hagytam az igazi favoritot. 1998 legjobb demóját kétségtelen, hogy a SAMAR készítette. A Digital World-re érdemes volt várni, akármennyit is dolgoztak rajta. Maga az intro már csak úgy fért el a lemezen, hogy a készítő munkába állították a lemezen a 35. track feletti sávokat is. Ennek megfelelően a

demo indítható intro nélkül is, de azt a pár plusz sávot mindenképpen érdemes beszerezni. Az intro egy nagyon szép alagút-effekt, amiben szemből jönnek a készítő nevei. Persze nem csak ebből áll, de ez a rész úgy megragadja az embert. A demo egyébként bővelkedik alagútakban, és nem csak sima mezei változatok, hanem olyanok,

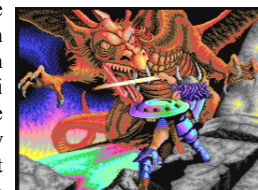
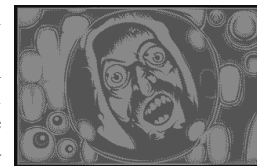
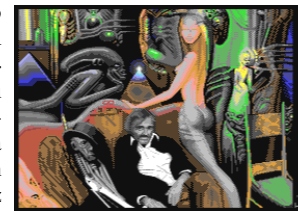
amelyek előtt phongolt motion blur-vektor alakzat forog. Mit ne mondjak, sokkaló látvány. De talán még inkább az, hogy egyszerre 4 effektet görget a képernyőn a demo, és egyik sem kismiska! De mintha ez

nem lenne elég, nesze nektek, még zoomol is rájuk. Szóval itt már kezdődhet a padlózás. Szinte felsorolni sem lehet, hogy mi

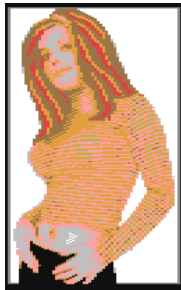
minden van a demóban, hiszen átvezetésnek rengeteg kis part foglal helyet, és persze nyújtja a demo hosszát, de mindez nagyon szépen le van designolva. Ami még szinte hihetetlen, hogy ditheringelt doomot is készítették a coderek, de olyat, ahol a plafon és a talaj is mozgatott és kidolgozott. Már fel sem fogja az ember ezek után a óriás bob-gömb látványát. A vector city ezek után már csak desszert, és a különböző forgatóeffektek és vectorpartok csak a demo

monumentalizmusát emelik. Láthatunk még egy nagyon cool IFLI képet, double plazmát, dot alagutat, és ezeken már tényleg meg sem tudunk lepődni, pedig külön-külön ezek is nagyon jó partok. Amit még mindenképpen meg kell dicsérem, az a demo kiegyensúlyozottsága, és a zenék időzítése. Mindent nagyon eltaláltak a készítők.

Cargo/Singular



DEMOREVIEW



A Commie Inside harmadik számában ismét lehetőségem lenne bemutatni rengeteg demót, ami azóta partykon megjelent. Sajnos a terjedelem ismét szűk korlátok közé szorított, de azért megint igyekszem hasznos információkat adni, és persze szeretnék tippeteket adni, hogy mit is érdemes megszemlélni a legutóbbi idők demoterméséből.

Kezdeném a sort egy nem mindennapi demoval: a **Spice up your life**-fal amit a **Triad** adott ki ha jól emlékszem az X-98 party. Talán azért nem mindennapi, mert a Triad mindig is igyekezett egy kicsit másféle stílus képviselni, mint a többiek. Erre a csapatra nem a húzós zene, a szép grafika, vagy éppen a kókemény code a jellemző, hanem a filozófiai elmélyülés oldschool terítésben. A fent említett demóban a Spice Girls együttest "siratja" a csapat, és ennek megfelelően a zenék csak feldolgozásból állnak.

A másik furcsaság a **WOW** csapat által készített **Tell Tale**. Ebből a nem akármilyen meséből megtudhatjuk, hogy mi is történik mostanában azokkal a jól ismert hősökkel, akiket régen mindenki ismert, de most már lassan elfelejtődnek. Találkozhatunk a Creatures hőseivel, Gianával, és még másokkal.

Még így az érdekességek között feltűnik egy demo, a **Crest** és az **Oxyron** által készített **Comajob**. Fullképernyős zoomer mellett egy fullképernyős plazmán csámcsoghatnak a szemlélődők. A különlegessége

abban rejlik, hogy sajnos csak a versenyek után lett kész, ezért ez az amúgy remek munka nem ért el semmilyen helyezést a party. Talán ennyi bőven elég a érdekességekből. A következő demo egy igazi csoda. Nem más a neve, mint **Outbreak**.

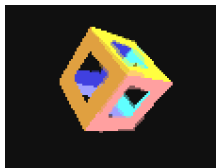
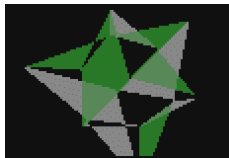


A **Smash Design** ismét megmutatta, hogy képes olyan demót csinálni, hogy arról csak jó dolgot lehessen mondani. Az egész nincsen 64 kbyte, és rengeteg partot tartalmaz. Van benne plazma, alagút, vector part, texturaforgatás, hurka, texture mapped piramis,

wallpaper effekt, zoomer, multi fényeffekt, szingörgetés texturán, tűzeffekt, és persze még sok minden más, amit ki is hagytam, és ezek mellett képek, és két szuper zene. Szóval ismét fenomenális alkotott AEG, hiszen az ő keze munkáját dicséreti a demo.

Mindenképpen látni kell. Az X-98 nyertes demóját egy szinte teljesen feledésbe merült csapat, a **Booze Design** készítette, a címe: **Soul**. Helyet kaptak a spriteplextől a disztortereken át a vectorpartok, a 8x8 effektek is. Mindez szép köntösbe öltöztetve egész jól sikerült a csapatnak. Érdemes megemlíteni, hogy az egyes partok között átvezetések nagyon jól lettek megcsinálva.

A másik "nem régi" **Smash Design** demo a **Scream**. Ez a demo már nem AEG munkája, de úgy látszik, hogy teljesen mindegy, hogy ki készíti a demót, a lényeg, hogy Smash legyen a szignál.

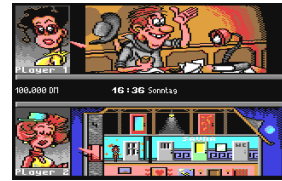


GAME NEWS

Aki jelen volt az Antiq partyn, annak néhány info ismerősen csenghet az ott kiadott "just for free pardey version"-ból, de most azért nagy vonalakban azokat is érintjük...

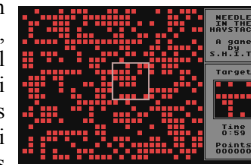
CRAZY NEWS

Ez a játék egy igazi örület! Ugyan még csak a preview verzió forog közközezen, de amit láttunk, máris a rabjává tett bennünket! Egy német újságszerkesztőség hétköznapijaiba csöppenhetünk, ha kipróbáljuk a progit. Remek grafikája mellett kiemelendő jó tulajdonságai még az egér támogatás és a 3 fajta játékmód (egymás ellen, gép ellen egyedül vagy közösen vezetve az újságszerkesztőséget). A játék során rendkívül sok poénban lesz részünk (Nézzük csak meg mi a neve az újságunknak vagy olvassunk bele a megvásárolt cikkekbé!) és a még nem működő opciók is sok érdekességgel kecsegtetnek. Igazi csemege a stratégia kedvelőknek!



NEEDLE IN THE HAYSTACK

Talán nem én vagyok az egyedüli, aki a nem túl meggyőző grafikai megoldások és gyenge zenei aláfestés ellenére is képes vagyok eljátszani egy játékkal akár órákig is. Ez az eset áll fenn a Needle In The Haystack (Tű a szénakazalban) esetén is! Ugyan itt nem beszélhetünk komoly programról, de az ötlet nagyszerű! A feladatunk egy random képernyőn megkeresni egy megadott részletet és azt kijelölni. Aki a TV-ben látta valaha a Hol van Wally című rajzfilmet, annak ismerős lesz a feladat... Végre egy új ötlet a logikai játékok terén!



NEWCOMER

Nem, nem történt tévedés! A CID programozói újabb hidegzuhanyt zúdítanak ránk a régi kaland

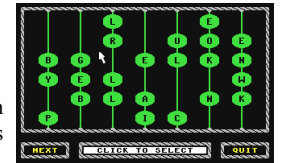
egy újabb, bővített verziójával! Az AMIGA-n folyó fejlesztés végeredménye nemsokára eljuthat mindenkinek a lemez-dobozába, mert már csak az utolsó tesztelesek (3 embert kértek fel a végigjátszásra) folynak és a program máris ki lesz adva. A helyszínek, lehetőségek és az eddig 3 lehetséges befejezés mind-mind bővítve lettek. Ebben a számban már olvashattok is róla, hogy milyen változásokon ment át a "legtökéletesebb kaland", illetve a játék "történelméről" is megszólaltatjuk a szerzőket!

A **kártyajátékok** kedvelői most dőmpingszerű áradatra készülhetnek fel, ugyanis a **LOADSTAR** gondozásában több kártyajáték szimulációja is megjelent. Arról inkább ne kérdezzetek, hogy melyeké, mert nem vagyok valami nagy szakértője a témának:

THE SPIRIT OF BEN HUR, BRITISH SQUARE, MISS MILLIGAN, THUMB POUCH, DUCHES OF GLENNWOOD és SPIDERETTE címek alatt keressétek!

SLIDERS

Szintén **LOADSTAR** termék, melyben egy golyós számológéphez hasonló táblán kell kiraknunk érdekes megoldású szó-puzzle-okat. Amennyiben rendelkezünk minimális programozási érzékkel úgy pillanatok alatt készíthetünk hozzá pályaszerkesztőt, amit azután már odatozhatunk az ismerősök orra alá is, hogy oldják meg, ha tudják!



BLOCKS, MONKEY MATCH

Ez a két különböző játék azért került egy kalap alá, mert ebben a kategóriában már annyi fajta jelent meg, hogy fölösleges foglalkozni vele. Mindekkettő táblás játék, ahol a táblákat forgathatjuk meg, és ha azonosakat találtunk, akkor leveszi a gép a párunkat és továbbiakat



Commie Inside - Az Ajkai Commodore 64 Club magazinja - 3.szám / 4. oldal

kereshetünk. Míg a BLOCKS-ban csak a mindent jegyző gép ellen játszhatunk, addig a MONKEY MATCH-ben csak ketten egymás ellen fejleszthetjük a memóriánkat.

REALM OF ZAROC

A játék részeiben nagyon ismerősnek tűnhet, ugyanis a PAC MAN és a WIZARD OF WAR elemeit próbálták ötvözni az alkotók. Feladatunk, hogy minden pályán szedjük össze a különböző "bogyókat" úgy, hogy közben a mászkáló kis bogarakat is ki kell irtani. Ez utóbbi közellenség persze mindig újratermelődik, hogy ne váljon unalmassá a labirintusban való futkározás.



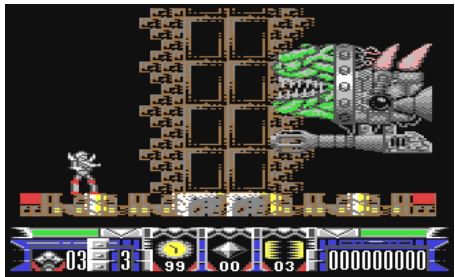
HUDDY

Vannak, akik a nagyon régi játékokra esküsznek. Nekik készült a Galaxians egy kicsit turbósított verziója, melyben az említett elődhöz hasonlóan apríthatjuk az ellenséges bolygóközi rossztevőket.



TURRICAN 3

Nem csalás, nem ámtítás, a legendás Turrican 1-2 után végre elérkezett az idő, hogy folytatódjon az örült lövöldözés! A preview verzióban már egy óriási terepen kószálhatunk, megnézhetünk több



főellenséget is és a Turrican eddigi részeiből ismert ellenfelek mellett már újabbakat is láthatunk! Úgy néz ki, hogy a program kódja már

jórészt készen van, már csak grafikai finomítások kellene és méltó folytatása lehet a sorozatnak!

BASH YER BRAINS

Na de anyu! Én nem játszok, hanem tanulok, nem látod?! Nem, most nem magamat idéztem (hehe) hanem akár ezt is mondhatjuk, mikor szüleinke a BASH YER BRAINS előtt látnak bennünket. Alapvető angol tudás kell ugyan a "játékhoz", ugyanis a feltett kérdésre a lehetséges 4 válasz közül nehéz lesz kitalálni, melyik is a jó, de a programhoz mellékelte kiegészítővel akár saját tananyagunkat is betáplálhatjuk a C64-be majd a programra bízva kikérdeztethetjük magunkat. Már csak a programhoz adott kérdéseken való eltöprengés miatt is érdemes megnézni, ugyanis felér egy jó adag IQ teszttel!

DARKON 2

Ugyan az első rész sosem volt a kezemben, a kalandjáték kedvelők biztosan nagy örömmel veszik kezükbe ezt a játékot! Egy szerepjáték szimulációjához van szerencsénk a DARKON 2 esetében, melyben hősünkkel (lovag) egy ismeretlen világban kell kalandozni... Aki ismeri a régi soklemezű kalandjátékokat, azoknak ismerős lesz a játék felülete.



MATE IN TWO

Feljebb már szó volt kártyajátékokról, ezért most megemlékezünk egy másik kedvelt játék számítógépes szimulációjáról, a sakkról is: Mint az a címből is kiderülhetett (Sakk két lépésben) most a sakkról lesz szó. A feladat azt hiszem egyértelmű: rengeteg fealdvány vár ránk, hogy bizonyítsuk rátermettségünket. Amennyiben komolyan foglalkozni akarunk a témával, akkor saját táblaállításainkat is betáplálhatjuk a gép adatbázisába a beépített editorral...



Commie Inside - Az Ajkai Commodore 64 Club magazinja - 3.szám / 21. oldal

legális" magazin, és a közeljövőben nem is kívánunk ezen változtatni, ugyanis egy-egy játékleíráshoz különböző (legtöbbször külföldi) programkiadók engedélyére lenne szükség és időben így biztosan aktualitását vesztenék a leírások, az anyagi költségekről nem is beszélve! Reméljük, azért ez nem veszi el a kedveteket az olvasásától...

Valószínűleg ez a sors (nem-bejegyzettség) vár a klubbra is, ugyanis senkinek sincs kedve papírhegyek mögött elveszni, mikor más, sokkal fontosabb dolgokkal kellene törődni...

A végére pedig néhány hirdetés:

Eladó egy **Amiga 500**-as bővítések nélküli. Irányár: 5000.- Érdeklődni a klub címén lehet.

Régi, már csak porosodó **CoV-okat, Commodore Újságokat, 576Kb-okat** postaköltségért szívesen átveszünk!

Klubfoglalkozások új időpontban! Minden szombaton előre egyeztetve a Móricz Zsigmond utcai, volt ifiklubban. Pénteken délutánonként **assembly tanfolyam** kezdőknek. Érdeklődni a Gyermekek Házában, a számítástechnika szakkör vezetőjénél lehet...



Antiq Party - Pécs, 1998. 08. 21-23.

A nyár egyik legígéretesebb magyar partyjának indult az idei Antiq party. A korábbi évek sikerei után gördülékeny, jó szervezést vártunk, de mint azt sokan tudják, a Therapy (a korábbi partyk 64-es szervezője) mára a kihalás szélén áll. Egyedül Répa jelent meg az évekkel ezelőtt még tagok tekintetében legerősebb magyar csapatból, és ő is inkább csak a PC-je árnyékából vizsgálta a dolgok alakulását. Remélhetőleg jövőre komolyabban áll a szervezéshez, vagy átadja másnak ezt a "terhet"! A partyt megjelent C64-es scenerek száma igen csak kevés volt, így a kiadott alkotások számán sem kell csodálkoznunk. Eredmények:

Demo Compo:

1. Antiquity / Resource

Gfx Compo:

1. Summerdream / Poison (Singular Crew)
2. Avatar / Gerync (Different)
3. Clouds / TGM (Singular Crew)

Msx Compo:

1. Love 2 Grey / da Blondie (Wish, Singular Crew)
2. Violinhead / Flash (Ideal, Triad)
3. Game Over / Eclipse
4. Compomusic / P-Dog

Poison

5. Doom / Jonny (Ideal)

Az egyetlen kiadott demo (dentro) is a partyplaceen készült el és csak az utolsó pillantokban került szervezői kézbe. A képek és zenék területén azt hiszem csak a mennyiségre lehet panaszunk.

A party bukásának tartom azt a magaviseletet, amit a szervezők a gfx és msx compok győzteseivel szemben tanúsítottak. Az még ugyan érthető, hogy a C64-es compok díjai meg sem közelítik a PC-s compokét, és hogy a kevés 64-es látogatóra való tekintettel még ezt is megszorítják, de nem kellene odaig sülydeni, hogy egy pólóval szúrják ki az indulók szemét...

Pozitívan könyvelhető el, hogy a Commie Inside után elég nagy érdeklődés mutatkozott mind C64-es, mind Amigás részről. (...mi több PC-s dudek is érdeklődve lapozták...) Többen felajánlották segítségüket, így már most is új rovatokkal sikerült bővíteni a kínálatot.

(paranormális grafikus :-)) a jó most viccen kívül bekezdést jelent) és ez előbb elmondottak szerint kell beállítani. Ez úgy működik, hogy ha a sor végén vagy a sor végéig nem nyomunk "return"-t akkor a "p"-hez ugrik, ha pedig "return"-t nyomtunk akkor újból az "m"-hez ugrik. A "kis nyíl" a soronkénti egységes elválasztást mutatja pl.:CDborító készítésénél a cím és az idő elválasztására alkalmas, stb.

(1 2 3 4 5 6 7

M p m
PC and Bill Gates suxx (nincs return) C64 rules!!
)

WELCOME TO THE CLUB

Sziaztok! Egy óriási hírt van szerencsém bejelenteni: Lassan, de biztosan készül a klub új, csak a mi használatunkra kialakított terme Ajkán. Ez nem más, mint egy régi légópince, ami az idők folyamán átvészelt egy ifiklubot, egy (kettő?) jogtalanul ott lakó hontalan és pár igénytelen párocskát, akik képesek voltak ott a mocsok és szemét kellős közepén *****ni. (ez egyáltalán nem vicces!) A takartási munkálatokat szeretnénk minél előbb befejezni, hogy a klub visszazökkenhessen eredeti vágányába, és a hétvégi klub-foglalkozásokat újra aktívan tarthassuk. Egyenlőre a vakolással, meszeléssel végeztünk, és reméljük, hogy a tavaszi szünet folyamán már akár egész hétvégés országos találkozót is szervezhetünk az érdeklődőknek, ugyanis az egész helység alapterülete nagyon nagy és így akár egy 20-30 fős találkozót is könnyűszerrel meg tudunk szervezni ingyen szállással! Eme remek hír után következzen az első, a klub címére érkezett kaposvári olvasónk levelének egy részlete és a vele kapcsolatos reakcióink:

Tisztelt C-64-es Club!

Engem Werstroch Marcellnek hívnak és a klubbal kapcsolatban lenne néhány kérdésem, mégpedig a következők:

- Hogyan lehet a klubba beiratkozni és mennyi az éves tagság?

Nos, a klubba való beiratkozás annyiból áll, hogy megadod a nevedet, címedet és havonta 100Ft-tal támogatsz bennünket. Ez az összeg az ajkai

A "kis nyilat" sajnos most nem tudom ilyen körülmények között elmagyarázni, de azért remélem amit itt ábrázoltam azt azért mindenki fel tudja fogni???!?!!

Left, center, right, full centered a szöveg hova igazítását jelenti. Balra, jobbra, középre. 1, 1.5, 2. Line spacing a sorok közti távolságot jelenti. Természetesen minden sorban más beállítás és charset lehetséges.

folyt köv.

Jonny

klubterem bérlésére megy el, és a helybeni tagok ennek a kétszeresét fizetik.

- Miből áll a klub? (programozás, játékcseré, stb.)

Ahogy írtad, főleg játékcserével foglalkozunk, de emellett nyugodtan meg lehet keresni bennünket bármilyen problémával, így programozás, hardware stb.

- Mi az alsó korhatár?

Hehe...ilyen nincs!

- Muszály-e jelen lenni péntekenként, vagy lehet levélben is tartani a kapcsolatot?

Persze, hogy nem kötelező! A levélben való kapcsolattartást mindenképp szeretnénk megteremteni minél több magyarországi felhasználóval, így ennek nem is lenne értelme. Az időpont terén egyébként is történtek változások, mivel a nyár elmúltával a legtöbbünknek a hétköznapok egyáltalán nem jók... Amennyiben levélben tartjuk a kapcsolatot, úgy persze a küldött adathordozóra mindig felmásoljuk a legújabb programokat és tájékoztatunk a Commie Inside megjelenéséről!

...a magazin szerintem oltári jó, mondhatni tök állat, főleg a humorosan megfogalmazott szövege tetszik, jobb, mint a száraz, "hivatalos" szövegű más újságok...

Köszönjük a biztató szavakat! Talán el sem hiszitek, mennyire jó olvasni egy ilyen levelet, vagy telefonban hallani az elismerő szavakat...

Mielőtt befejezném, szeretnék leszögezni valamit: a Commie Inside tökéletesen "nem-

MERCHANT (TimSoft, 1996)

Nos asszem, el kéne kezdenem valahol!! Akkor kezdjük!! Nem olyan régen becsámborgtam öcsémmel a klubba. Vittem egy csomó, na jó csak egy rajzot, abban a reményben, hogy ott lesz a PSN. Hát ő nem volt ott, nyaralt...de viszont legnagyobb meglepetésemre megláttam a Cargo fejét. Az érdekes az volt, hogy fehéres zöldes ingben, és zöld öltöny gatyóban volt. (Ezen fél órát röhögöttünk Westtel.) De Cargo mester nem habozott, hanem a kezembe nyomott egy lemezt, hogy erről kell leírás!!! Sürgős!! ...meg hogy tők jó game!! Belöktük a lemezt, a szokásos LOAD"*",8,1 paranccsal indítottuk a játékot. A tévén megláttam egy minimum két képernyőnyi hosszúságú scrollozó grafikát! (Ez érdekes mondat volt!?) Egyből beugrott, hisz ez az a prg, amivel Poison játszott pár héttel (hónappal?) előzől. Már akkor sem értettem, hogy mi a francot csinál, mert akkor valami ilyesfélét mondott: - Látjátok ez egy új anyag! Nézd most itt ezt, meg most azt, látod tőlt, ezt megveszem, arrébb megyek, nini itt a térkép, scroll, ezt most eladom, ezt megnyomom...Hát bevallom elég érdekesen tudja a játékokat. De most Cargo elég érthetően, és tők értelmesen csak annyit mondott, hogy ez egy kereskedős játék.

(Ennyire "érthetően" talán én is elmondtam - Poison)

Nos itthon is kipróbáltuk a játékot Westtel, és eléggé megtetszett. A grafika, a zene, meg az egész prg úgy ahogy van, de nekem igencsak egy régi fél basic prg jut az eszembe erről a műről...ami nem más mint a Pirates!. A hasonlóság tényleg nagy. Mellesleg nem hiszem, hogy egy kereskedős játéknak lehet e más célja mint venni, eladni, venni, eladni, etc..

Leon kissé hosszúra nyúlt bevezetője után én (West) veszem át a billentyűzetet. A Merchant (Kereskedő) c. game-et a TimSoft készítette, aminek logójával startol a játék. Alatta a credits fut, majd az intro kép következik, ami egy kép ugyan, de több képernyőn keresztül görgetnek le. Indul egy lóval és lovasával, majd egy vitorlášhajó következik sárkánnyal és kincessel körítve, végül pedig egy férfi és egy nő. Cool! Mármit az intro grafikája, zenéje, meg ilyenek. Töltés után kezdődik a játék. A képen megjelenik az első helyszín egész frankó képe. A képkirakó nagyon tetszik, mivel lentől felfelé rakja ki a grafikát. A kép után megjelenik a főmenü, és egyéb fontos kiírások. A fenti sorokban értesülhetünk az eltelt napok számáról, a városról, ahol éppen vagyunk, és a pénzünkéről, ami jelen esetben a változatosság kedvéért ducat. (A pénz az egyetlen dolog, ami minden prg-ben más) A játék célja: a kereskedés, vagyis adás, vevés, kincs keresés, etc. A prg-t parancsszavak segítségével irányítható. Most lássuk az ikonszavakat:

Leave: Ezzel a paranccsal tudunk haladni a városok között. Csak bizonyos helyekre mehetünk, amit a gép jelez. Itt jegyezném meg a különböző helységeket. Vannak nagyvárosok, kisebb falvak, kikötők, és bányák is. A kisebb helyekre ingyen is bemehetünk, de a nagyvárosoknál hídpenzt kell fizetni. (Szegény embert ott vágják meg ahol tudják.) Ha veszünk cuccokat, és úgy haladunk különböző szerencsétlenségek történhetnek velünk. Kitorhat a kocsink kereke, vagy ha hajózunk, viharba kerülhetünk. Aztán szörny támadhat ránk és rablók is nekünk eshetnek. Mondjuk az utóbbi ellen vehetünk fegyvert, amivel hathatósan írhatjuk



őket. (Vége valami, ami nekem is tetszik! - **Poison**)

Trade: Ez az opció több részre bomlik. Lássuk:

Buy: Itt vehetünk különböző cuccokat.

Sell: Itt adhatjuk el a megvett stuffokat.

Info: Információt kapunk a nálunk lévő tárgyakról, és társadalmi pozícióinkról.

Price: Az árfolyamokat találjuk itt.

Pub: ...azaz a kocsmá. (**ufff...tévedtem! Ez tetszik csak igazán! - Poison**) Bent az ott lévő embereket meghívhatjuk egy nagy korsó, habos, hideg, cool söröcskére, akik ezután mondanak nekünk pár érdekes dolgot, no meg néhányan eladnának nekünk térképeket, amiket érdemes megvenni! (**Oda adom érte a csatos imakönyvet...mármint a söröcskéért! - Poison**)

Jewerl: Az ékszerésszel üzletelhetünk.

Opion: Itt menthetünk állást, avagy tölthetünk be. Kapcsolhatjuk ki-be a zenét, szóval az opciókat állíthatjuk...

Map: Térkép. Azt hiszem fölösleges részleteznem.

Kis segítség:

Ismét én ütöm a billentyűzetet, azaz Leon. A programhoz nyújtanék egy kis segítséget. Először is kicsit módosítanám a West utolsó mondatát, ugyanis a térkép használatát egyáltalán nem fölösleges részletezni! Sőt, szerintem épp hogy igencsak kell rá pár szót vesztegetni! Merthát egy nem annyira jártas játékos, szóval egy igencsak amatőr, kezdő egyén nem igen fogja sejteni, hogy milyen helyszín, város, falu, bánya mit is takar valójában. Tehát a térképhasználatról csak annyit, hogy ha a térképen ráklikkelünk egy adott helység névre, akkor arról egy kis képet, és pár sornyi szöveget olvashatunk. Így a képről már a vak is meg tudná mondani, hogy mi az adott helység funkciója. Ajánlatos még minden olyan helyszínen elzarándokolnunk, vagy elhajóznunk, ahová csak

egy út vezet, mert ezeken a helyeken általában értékes kincsekre lelhetünk, de csak akkor fogunk valamikor is találni, ha birtokunkban van némi térkép. Tehát az egyik fontos dolog, hogy minél több térképet vegyünk. Mellékesen jegyrezném meg, hogy a kincs keresés csontra random, tehát vagy találunk valamit, vagy nem. Ez mindig változik. Aztán lényeges még megemlíteni, hogy az árukat ott érdemesebb megvenni, ahol olcsóbbak, s ott érdemes eladni, ahol többet érnek. Tudjátok ez az üzletelés lényege! (Profit!) (**Micsoda hasznos tanács...erre még nem is gondoltam! - Poison**) Ja meg még valami. A játék elején bejelentkezik egy kódmenü, amin egy elég érdekes arcú fickót pillanthatunk meg. Ez a pofa minden indításnál más és más. Alatta pedig egy érdekes kérdést olvashatunk. Kb. így hangzik: - Mi a képen látható ember neve? Ez természetesen angolul van írva, és az eredeti game-hez adott kézikönyvben megtalálható...

Értékelés:

Intro: Igen szép, "hosszú" grafika, cool zene.

Játék: Igen szép grafika, bár szerintem a grafikus túl éles színekkel dolgozott. Pl. ki látott már rózsaszínű, lila árnyalatú szekeret? ...vagy Amiga konvertáció?!

End: A megnyerés sajna egy iciripiciri kis képecske. Mellesleg az is elég érdekes színekben pompázik...

Zene: Cool!!! De pár óra, órák, sok órák (**Ez utóbbi a felsőfok?! - Poison**) múlva baromira idegesítő.

Leon: Thiz iz a cool game!!

West: Ahhoz képest, hogy csak egy lemezoldal, elég hosszú...

Leon & West

Miecze Waldgira 2 (TimSoft - 1995)

Aki szerette valaha a Dizzy-t, vagy esetleg az utóbbi években megjelent Knoorkie-t, annak biztosan tetszeni fog ez a játék is. A kezelés és a játékmenet hasonló az említett "máskálós-szedd össze- vidd oda" stílusú játékokhoz. Főhősünket a 2-es portról irányíthatjuk, aki ezúttal leginkább egy pöffeszkedő, kedves, kék ördög figurára hasonlít. Irányítás:

jobbra, balra: megfelelő irányba halad a figura

fel(+irány): ugrás a megfelelő irányba

tűz: az felvett tárgyak egyikét használhatjuk/lerakhatjuk (egyszerre csak 3 dolog lehet nálunk!)

C=1..C=8:a bal felső file-tól kezdve jelöli ki a file-okat
C=shift1...C=shift8:a szegélyen lévő file-okat jelöli ki

run/stop:parancs megszakítás

C=a,C=b,C=c,C=d:drive kiválasztás (a 'd' csak akkor van ha fel installáltuk)

És egy pár megjegyzés:

- A nyomtató kezelőnek minden olyan lemezen rajta kell lennie amiről nyomtatni szeretnénk.

- A rendszer lemezünket ne nagyon baszkuráljuk, mert az első 3 file igen hamar elszálhat.

- Ha már elszált, akkor a következő a teendő: berakjuk a másolt rendszer lemezünket, beolvassuk a \$12-es sáv \$01-es szektorát, és ezt egyszerűen ráírjuk a hibás rendszer lemezre (ugyanis csak a directory-ból törölődtek ki a file-ok).-Ha egy nem GEOS-os lemezt teszünk be, amin a legújabb zenénk van, akkor azt mondja, hogy ez nem GEOS-os lemez, átkonvertáljam? Nem kell megijedni, csak a \$12-es sáv \$00-ás szektorába, a fejléc és az id alá beírja hogy GEOS v2.0 Format (vagy valami hasonlót)

- A sokat emlegetett szegély a \$12-es sáv utolsó szektora, ezt másolja át mindig az új lemezre.- Kilépéskor szedjük vissza mindig minden file-t a dir-be.

- Az első lap a \$12-es sáv \$01-es szektora, amin ugye basic-ben is 8 darab file tárolható.

- Kilépés csak azzal a lemezzel történjen, amivel bootoltunk és minndig az options menü basic feliratára klikkelve.

- Ha kiléptünk BASIC-be, lehetőségünk van vissza boot-olni a restore gomb lenyomásával. Feltéve hogy van a rendszer lemezünkön reboot file és persze a drive-ban van a rendszer lemez.

- A GEOS védelmét 1541-es drive-ra írták, így csak ilyen típusról lehet boot-olni. Viszont a config-ban akár 1581-est és 1750-es ram bővítőt is be tudunk állítani.

Nos, ennyit a desk top-ról. Létezik még dual és quik top is. Aki a desktop-pal tud banni, annak a másik kettő nem okozhat nagy fejtörést. A következőekben a 3 legelterjedtebb GEOS application prg-ot, a geowrite-ot, a geopaint-ot és a geocalc-ot fogom nektek bemutatni, valamint majd egy pár szót ejtek a geoassembler-ről.

Geowrite:

Bal felső saroktól kezdve az alábbi ablakok találhatóak:

GEOS: gesowrite info

Egy kis információ a proggyról.

File: close, update, preview, recover, rename, print, quit

Állomány bezárása, felírása a lemezre, egy lap megtekintése egészben, az utolsó mentést beolvassa, file átnevezése, nyomtatása, ki lépés ????: Top-ba (amivel indítottuk).

Edit: cut (C=x) copy (C=y) paste

Az kép vagy szöveg kivágása, másolása, beszúrása (a kivágást photo vagy text scrap címen menti le. Ha volt rajta valamilyen scrap, akkor azt felülírja).

Options: search (C=s) find next (C=n) change, then find (C=y) hide pictures, open header (C=h) open footer (C=f) select page (C=v) make full page wide

Itt túl sokat nem tudok segíteni, de amit tudok azt elmondom. A select page-gel tudunk kiválasztani oldalt, a make full page wide-dal pedig egész lapos szerkesztés (alapban a GEOS kb. 2Cm-rel kisebbben kezeli a lapot mint a szabvány a/4, de ezt a edit text alján mutatja egy vízszintes vonal is).

Page: previous page (C=visszanyíl) next page (C=+) goto page (C=g) page break (C=l) set first page, title page, nlq spacing

Egy lapot vissza és egyet előre tudunk lépni. Itt kiad egy ablakot és ebben megadhatjuk, hogy hanyadik lapra akarunk ugrani. Itt a kurzor helye is sors döntő mert éppen ahol a kurzor áll, onnantól rakja át a text-et a következő lapra. Itt kiválaszthatod, hogy melyik lap legyen a kezdő lap.

Font: Egy lemezen bármennyi betűtípus lehet, de ebből a Write csak az első hetet kezeli, a nyolcadik a bsw charset amit a GEOS használ. Miután kiválasztottuk a megfelelőt, a charset magasságát is ki kell választanunk (6-8-14-16 etc. point).

Style: plain text (C=p) bold (C=b) italic (C=i) outline (C=o) underline (C=u) superscript (C=>) subscript (C=<)

Sima szöveg, vastagított, dőlt, körülírott, aláhúzott, fentre és lentre igazítás. Akármelyikre rákattintva a megfelelő módot vagy használja vagy leszedi a szövegről.

Ez után egy kis 'helyzetjelentés' található (melyik lapon és hogy hol vagyunk), majd a file neve. Ez alatt egy fasza kis 'vonalzó' van, amire klikkelve egy "m", egy "p" vagy egy "kis nyíl" jelenik meg a vonalzó beosztása alatt. Az "m" a sorok kezdő és végpontjait mutatja, ezt és mindegyiket úgy tudjuk állítani, hogy ráklikkelünk és elmozgatjuk a megfelelő helyre és ott mégegyszer klikkelünk. A "p" a paragrafust

Ablakok nélkül: GEOS

Hát igen! Szép dolgot alkotott a Berkeley Softworks. Vagyis megcsinálta a C64 egyetlen grafikus felületű operációs rendszert, a GEOS-t. Hogy mit is jelent a GEOS? Graphical Environment Operation System, azaz grafikus környezetű operációs rendszer. Ezt a cikket elsősorban azoknak írnám, akik még nem használtak vagy esetleg nem boldogultak vele (ez szerintem lehetetlen, mert nagyon egyszerű kezelni). Nos, akkor csapjunk is a közepébe!

Először is kell csinálnunk egy rendszer lemezt (system disk), amin elsősorban a bootoláshoz szükséges file-ok találhatóak. Ezenkívül tartalmazza a input egységünk, (ha van) a nyomtatónk vezérlőjét. Valamint ide fraknhatunk, ún. System boot file-okat. Ezeket a GEOS bootoláskor beolvassa, és a továbbiakban ezekkel együtt fog működni. Ilyen például a blackout (képernyő védő), yz swap, stb. Ha megcsináltunk a rendszerlemezt, ajánlott csinálni egy másolatot, és az erdőt írás védetté tenni (ha az eredeti megsérül, akkor kéznél legyen egy működő rendszer lemez).

Ha minden stimmel akkor töltés után bejelentkezik a desk top. A bal felső saroktól kezdve a következők találhatóak: GEOS, file, view, disk, select, page, options és egy óra. A nyilat a GEOS ablakra terelve az alábbiakat írja ki: GEOS info, desktop info, select printer, select input, pad color mgr, preferences mgr, valamint egyéb, e menüből indítható file(ok) pl.: note pad, info box, stb. A select printer-ben és input-ban tudjuk kiválasztani a megfelelő nyomtató és bemeneti egységet (feltéve, hogy több is van a rendszer lemezen). A pad color és a preferences mgr-ban a megjelenítéssel szvenvedhetünk...bocs, szórakozhatunk el egy kicsit.

File: open (C=z) duplicate (C=h) rename (C=m) info (C=q) print (C=p) delete (C=d) undo delete (C=u)

Asszem' ezzel mindenki el fog tudni boldogulni.

View: by icon, by size, by type, by date, by name Itt tudjuk kiválasztani a file-ok megjelenítési formait (ikon alapján, méret alapján, típus alapján, stb.). Indítás csak icon megjelenítéssel.

Disk: open (C=o) close (C=c) rename (C=n) validate (C=v) erase (C=e) format (C=f)

No comment.

Select: all page (C=w) page files (C=x) border files (C=y)

Az összes lapon található file-okat kijelöli, csak az aktuális lapon található és a szegélyen található file-okat jelöli ki (utóbbi szerepéről majd később).

Page: append (C=s) delete (C=t)

Egy lapot beszúr, illetve egyet ki töröl (csak üreset!).

Options: set clock, reset (C=r) basic shortcuts

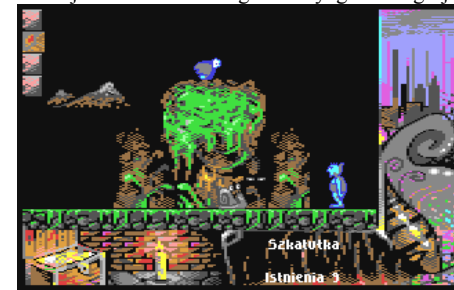
Dátum és az óra beállítása, újra olvassa a lemez tartalmát, kilép basic-be és egykis használati útmutató (nem sok derül ki belőle).

Alatta egy elég nagyocská ablakocská található. Felülről lefelé haladva a következőket olvashatjuk le. A lemez neve, alatta a lemezen található összes file, az ebből kiválasztott(ak) például törlésre, a használt és a szabad hely kbyte-ban. Ha nem babráltunk el semmit, akkor ez alatt max. 8 Darab ikonk kell lennie. Ha egymás után kétszer ráklikkelünk valamelyikre az elindul. A desk top-ot és a GEOS kernal-t ne nagyon próbálgassuk elindítani, mert az soha a bűdös életben nem fog megtörténni. Az aplication, system boot file-ok, stb indulnak el. Ha egyszer klikkelünk az általunk kiválasztott file-ra, akkor az inverz lesz, majd a következő klikkre a nyíllal együtt tudjuk mozgatni, mondjuk a szemetes kukába (ami törlést jelent), vagy a szegélyre. A szegély a nyomtató és a kuka közötti kis? rész. Ha ide lehozunk a nyomtatónk ikon-ját, majd berakunk egy másik lemezt, akkor azt innen feltudjuk tenni az új lemezre, vagyis átmásoljuk! Ha két drive-val gyúrunk akkor a másolás sokkal egyszerűbb. Tegyük fel, hogy az 'a' drive-ban lévő GEOSid nevű file-t átakarjuk másolni a 'b' drive-ban lévő lemezre. A teendő: GEOSid kijelölése, majd a nyíllal együtt vigyük rá a 'b' drive ikon-jára (ami a képernyő jobb oldalán található, nem lehet eltéveszteni (amelyik meghajtón éppen dolgozunk annak a jele inverz) és határozottan nyomjuk egy tűz gombot, és már viszi is. Ha a 'b' drive ikon-jára lövünk, akkor a 'b' drive-ban lévő lemez tartalmát nyomtatja le nekünk. Az ablak bal alsó sarkában van egy kocka és benne egy átló húzva (**Gyk.: számráfül - Poison**). Ezzel tudunk előre és hátra lapozni. Pár trükköt leírnák a billentyűzettel való kezelésről.
1. 8:Lap kiválasztás

A játék kijátszása meglehetősen könnyű, de a megfelelő dolgok megtalálásához ajánlatos használni a térképet is (vagy ha magunk akarjuk végigjátszani, akkor készítsünk a játékmenet közben egy sajátot!), ugyanis a közel száz terem fejbentartása igencsak nehézkes.

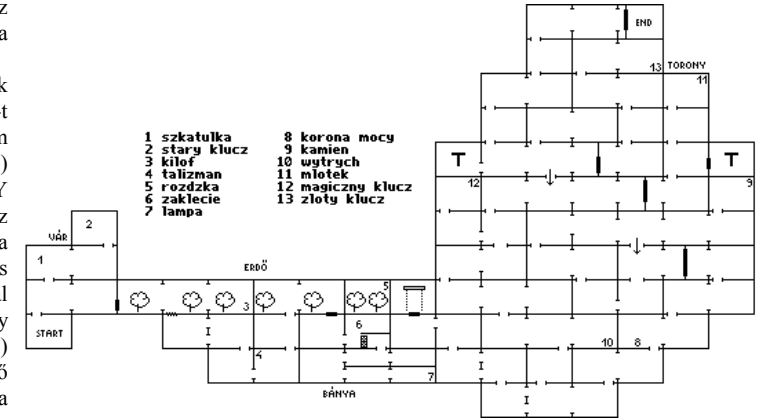
Először szedjük össze a SZKATULKA-t (sajna, erre nem bírtam rájönni, hogy micsoda :) és a kulcsot (STARY KLUCZ), majd ez utóbbit használva hagyjuk el a várat. A kis erdő végén egy fal tövében találunk egy feszítővasat (KILOF) amivel az előtte lévő képen bejuthatunk a bányába. Itt hamarosan

találunk egy csillag alakú talizánt (TALIZMAN). Tovább menve újra a felszínre jutunk, de nem sokáig időzünk itt. Az erdőben találunk egy mágikus rózsát (ROZDZKA, nehéz észrevenni!) amivel egy helyen újra bejuthatunk a bányá egy másik, elhagyott részébe. (úgy néz ki, mintha egy asztal lapja lenne a földön) Itt találunk egy pergament (ZAKLECIE), ami alatt két nagy kötőmb zárja el az utat, de mögötte látszik, hogy tovább lehet jutni. Itt mindent kipróbáltam és kiderült, hogy a játék elején elsőre megtalált SZKATULKA nem más, mint egy "kőfaló doboz", ugyanis segítségével a kötőmbök hipp-hopp eltűntek! Ha itt leereszkedünk, a bánya utolsó tárnyájában találunk egy lámpást (LAMPA). Most menjünk vissza a felszínre és keressünk két nagy oszlopot! (a bánya második bejáratától jobbra) Itt ha használjuk a pergament, megnyílik alattunk a föld. Menjünk abba az irányba, amerre a korona (KORONA MOCY) van (közben szedjük persze fel!) és találunk egy ajtót. A talizmánunk segítségével ki is tudjuk nyitni. Itt majd lesz egy olyan szoba, ahol felfelé nem tudunk menni, de látunk ott egy nyílást, és az alatta lévő szobában pedig a visszajutásunk lesz kétséges. Itt nyugodtan ugorjunk le, mert természetesen vissza lehet jutni! (pont ott, ahol nem tudunk felugrani) Sok-sok ugrálás után, találunk egy szintén ismeretlen dolgot (KAMENIEN). A későbbi szerepe alapján mondjuk azt, hogy ez is egy kőfaló szerkentü. Ha most visszafelé megyünk és elindulunk a másik úton, akkor találunk egy kulcsot (WYTRYCH), de ez ekkor már a negyedik tárgy, ami nálunk van, tehát cseréljük le valamire. Ezzel egy következő szobában ki tudunk nyitni egy újabb ajtót, és a toronyban találunk egy kalapácsot (MLOTEK), illetve egy másik teremben egy mágikus kulcsot (MAGICZNY KLUCZ). Ekkor már 5 dolgot kellene cipelnünk, ezért azt tanácsolhatom, hogy lehetőleg mindent cipeljünk fel a toronyba abba a szobájába, ahol jobboldalt a fal más kövekből van



A kapu: Micsoda fenevad őrzi a kastélyt!

kirakva, mint másol. Ha itt a fal mellett használjuk a kőfalót, akkor az kinyílik és mi beléphetünk. Először furcsának tűnő üres szobának vélhetjük, de ez ne tévesszen meg bennünket! A bányában talált lámpást használva egyszerre egy másik helyen termünk! Igen, ez egy teleport szoba, ami a továbbiakban automatikusan működik. Most menjünk jobbra. Lehetőleg ne essünk le, mert akkor újra futhatunk a teleportszobába! Ha esetleg otthagytuk a mágikus kulcsunkat, akkor viszont mindenképp essünk le és vegyük magunkhoz, mert a következő szobában szükségünk lesz rá. Itt tovább haladva egy újabb kulcs (ZLOTY KLUCZ) a jutalmunk. Ennek az új kulcsnak a segítségével kinyithatjuk a teleportszobából kilépve



és felfelé haladva található csapóajtót. Egy kis ugrás és máris egy trónteremben találjuk magunkat! Itt a falat a kalapáccsal ledönthetjük és a koronát a helyére téve máris végignézhetjük az endsequence-t...

Játék közben találtam egy nagy hibát, ami igencsak bosszantó lehet. Ha egy tárgyat leteszünk és megpróbálunk egy másikat rárakni, akkor a gép automatikusan felveszi az előzőt. Ez önmagában nem is lenne baj, de ha egy ajtót megpróbálunk kinyitni egy oda nem illő tárggyal és arra "rárakjuk" a jót, akkor a másik nem kerül be a listánkba, hanem egyszerűen eltűnik a játékból!!! Erre figyeljünk, mert minden tárgyra szükség van a kijátszáshoz...

A grafika nagyon szép, érdemes megnézni a kis "teremtmények" animációit, mert nagyon jól sikerültek! Úgynevezett híres-on-multi technikájúak, ami annyit tesz, hogy egy multi felbontású (12x21), 3 színű sprite fölé tesznek egy híres (24x21), 1 színű spriteot és a végeredmény olyan, mintha 4 híres spritet használtnak volna! Nem utolsó pozitív tulajdonsága a már említett rengeteg "szoba". Kicsit furcsának találtam, hogy zene csak a címképernyőn van, illetve elhalálozásunkkor hallunk egy kis orgonajátékot, és a játékból csak hangfelőket raktak... az igaz (a leírásból már következő) negatívum, hogy a nyelvezet a Knorkiehoz hasonlóan lengyel... igazán kiadhatnának egy angol verziót is!

Poison



(...avagy Leisure Suit Larry C64-en)

Szinte hihetetlen, de ismételtlen egy igencsak jó kalandjáték került a kezembe! Tudjátok én egy totálisan kalandőrült vagyok. Megfordult a kezemben jó néhány kaland prg. pl. játszottam már egy jócskán elidősödött progival az Időregésszel, a Kastélyal, a Newcomerrel, egy régebbi német nyelvezetű progival, a Crime Timeal, a Maniac Mansionnal, a Zak McCrackennel, a magyar Gályával, és még sorolhatnám... Szóval hidjétek el, értek a kaland prg-khez! (Elhisszük... - Poison) A Leo 2 is egy igencsak érdekes, eredetileg német nyelvezetű (szerencsére van angol is!!!) prog, de hát ne szaladjunk annyira előre, kezdjük a legelején!

Betöltés után az intro képernyője következik! Szerintem fergeteges a grafika! Én mondom nagyon rules! Egy tengerparti ház van a képernyőn. Nem is ez az érdekes, hanem a fény és árnyék hatások! Egyszerűen bámulatba ejtőek! (Inkább nézzél meg pár Rayden, vagy Electric grafikát... - Poison) A képernyő felső részén egy fehér ruhás csávó ül egy karosszékben, és a kezében egy üveg pezsgő. (Fúúúj! Szesz sucks!) Ez mind szép, de egy pár perc múlva teljesen lehangolódtam, mert bejelentkezett egy kódmenü. Ami nem is annyira kód, de hogy egyedi az biztos! A lényeg, hogy a fentebb említett pacák aki Leo, megkérdezi, hogy hány évesek vagyunk. Ha az 'a'-t választjuk, akkor túl fiatalok vagyunk a game-hez, ha az uccsót, azaz a 'd'-t választjuk, akkor meg túl öregnek titulál a fehér öltönyös. Célszerű a 'b'-t vagy a 'c'-t választani. A lényeg,

hogy idióta kérdéseket intéz hozzánk a tag, hogy bebizonyítsuk neki, hogy elég érettek vagyunk a játékhöz. (Amennyiben nem kívánjuk az elején kezdeni, úgy elárulom, hogy a 3. pálya jelszava (csak ennek van) BILINGUAL, amit szintén itt írhatunk be. - Poison)

Ezután bejelenkezik a játéktér, aminek az alsó részén egy szürke rész foglalja a helyet. Ebben jelnek meg a helyszín leírása, és a gép válaszai. A felső részen pedig az adott helyszín képe látszik. Ha megnyomjuk a joy tűzgombját akkor a helyszín képe eltűnik, és a kezelői menü jelentkezik be. Itt kapunk egy kis nyilat, amivel az adott ikonszavakra klikkelhetünk. Merthogy ez is egy 'igeikonos' játék!

(Akinék van egere, az próbálja ki az 1-es porton... - Poison)

Kezelés, irányítás :

a - open, b - turn on, c - give, d - discard, e - look around, f - use, g - game start, h - ram load, i - move, j - examing, k - combine, l - take, m - talk to, n - walk to, o - read information, p - ram save 'A' open: Nagyon nincs mit hozzáfűznöm, hiszen ezt a szót mindenki ismeri: annyit jelent, hogy nyitni.

'B' turn on: Lényegében annyit jelent, hogy bekapcsolni. pl.tv-t, videot, rádiot, vagy ilyesmiket...

'C' give: Adni. Oda lehet adni egy-egy személynek, egy-egy megfelelő tárgyat. Persze ha ott van az inventoryban!

BASIC TIPPEK + TRÜKKÖK

Aki most olvasná először a magazint, annak elmondanám, hogy ebben a rovatban BASIC programokkal, illetve az ezt a nyelvet támogató rutinokról esik szó. Most az előző számban már elkezdett témánkkal, az egyszerűbb programvédelemmel fogunk továbbra is foglalkozni.

A védeni kívánt sorok eltüntetéséhez hasonló bonyolultságú védelemnek mutatkozna, ha működő BASIC programunk sorszámaikat megváltoztathatnánk. Így könnyen megteveszthetnénk azt, aki a program átírására vagy illetéktelen felhasználására adná a fejét. Erre lehetőségünk is van, de a megvalósítás előtt egy kicsit mélyedjünk bele a dolog elméletébe is!

A Commodore 64 a BASIC programok sorszámozását úgy oldja meg, hogy minden sorhoz egy 2 byteos mutatót rendel hozzá. Ez igazából egy 16 bites (2x8) számnak felel meg, mely alsó-felső byte alakban van letárolva a memóriában. (a 16 bites számot úgy kapjuk meg, hogy az első byte-nak megfelelő számhoz hozzáadjuk a második 256-szorosat) Egy 16 bites szám 0 és 65535 között vehet fel értékeket. Aki

már próbálta megvizsgálni a határt, az tudja, hogy 63999-nél nagyobb számot nem használhatunk sorszámként, mert különben hibáüzenetet kapunk. Ha ezt a kétbyteos számot átállítjuk, akkor azonban ennél nagyobb (64000-65535) sorszámot is elérhetünk vagy akár alacsonyabb sorszámu sor is követhet egy nagyobb sorszámu. Programvédelmi szempontból fontos, hogy így látszólag nem létező programsorokra (így akár eljárásokra) is hivatkozhatunk vagy egy sorszámot többször is használhatunk, ami nagyon is megtevesztő tud lenni. A módszer további előnye, hogy amennyiben a megváltoztatott sorszám kisebb az eredetinel, vagy nagyobb 63999-nél, úgy az a sor nem javítható a továbbiakban. A következő programot gépeljük be a védeni kívánt programunk után és indítsuk RUN 60000-rel. A program kiírja a megtalált sor sorszámat, majd bevitelre vár. Ha 1-et nyomunk, akkor megadhatjuk, hogy a megtalált sort milyen sorszámmúra szeretnénk cserélni. A 2-es billentyűre tovább folytatódik a sorszámkeresés. (a kilépés egyértelmű) Futás után töröljük ezeket a sorokat a programból és mentsük a védett programot!

```
60000 Q=PEEK(43)+256*PEEK(44):W=PEEK(45)+256*PEEK(46)-3
60001 GOSUB60004
60002 Q=PEEK(Q)+256*PEEK(Q+1):IFQ=W THEN END
60003 GOTO 60001
60004 L=PEEK(Q+2):H=PEEK(Q+3)
60005 PRINT"NYITALALT SORSZAM:"L+256*H
60006 PRINT"1...VALTOZTAT"
60007 PRINT"2...TOUABB"
60008 PRINT"3...VEGE"
60009 GETAS:IFAS="1"THEN60009
60010 IFAS="2"THENRETURN
60011 IFAS="3"THENEND
60012 AS="0":INPUT"UJ SORSZAM (0-65535)";AS:A=VAL(AS)
60013 H=INT(A/256):L=A-(256*H):POKE Q+2,L:POKE Q+3,H:RETURN
```

Töltéskor (load) és mentéskor (save) a gép tárolja a filenevet, amit használtunk. A gép ebben az esetben a \$BB-\$BC (187-188) címet használja arra, hogy tájékoztasson bennünket a programnév tárolásának kezdeti címéről (alsó-felső byte!).

Most próbáljuk ki a következőt:

```
10 FOR A=40955 TO 40959:B=PEEK(A):READ
C$:C=ASC(A$)
12 IF B=C THEN 14
13 PRINT"? LOAD ERROR";NEW
14 NEXT:DATA C,O,D,E,1
```

Fűzzük ezeket a sorokat egy BASIC programunk elejére, és tároljuk egy PONTOSAN 16 karakteres névvel. Most töltjük be, és indítsuk el a programot a szokásos módon! A képernyőn LOAD ERROR feliratot látunk és a memóriából is törölődött a programunk! Most próbáljuk betölteni úgy a programot, hogy a beírt 16 karakteres név mögé odairjuk a CODE1 kódot is. A most betöltött program hiba nélkül fog futni. Ennek az a magyarázata, hogy töltéskor a beírt névnek nem csak az első 16 karaktere tárolódik a memóriában (a töltéshez természetesen csak az első 16 karakter kell!) és ez később lekérdezhető...

Poison

GINKELT LAPOK

A Gonosz Herceg

A karakterünket tuningolhatjuk, ha átírjuk az alábbi memóriacímek tartalmát:

\$0810 : életerő \$0811 : sebzés \$0812 : támadás

\$0813 : mágia \$0814 : arany \$0815 : gyógyital

Vigyázzunk, egyiket se írjuk SFF-re, mert elég még egyet szerezni hozzá, és nullázódik (túlcsordul).

Ace

Menjünk fel legalább 55-60000 láb magasságba, majd ugorjunk fejest lefelé padlógázon, és ha elértünk kb. 1750-1800-as sebességet, vegyük le teljesen a gázt. Így a sebességünk felmegy 2000-re és nem fog fogyni az üzemanyag. A manőver után ne felejtsek el kihúzni a gépet a zuhanásból, mert különben hamarosan bombatölcséert fogunk gyártani a földben.

Ace 2

A HIGHSCORE listába írjuk be, hogy 'DUSTY BUG', és örökéletet kapunk.

Addams Family

POKE 7265,173 - örökélet

\$45BF,00 - sérthetlenség

Airwolf

POKE 13466,252 - sérthetlenség

POKE 45982,0 - örökélet

Asterix

POKE 8540, 173: POKE 17059,173 - örökélet

POKE 16896,173 - örök étel

Bard's Tale II

Ha belépünk a boltba, fordítsuk meg a lemezt, és minden tárgyat megvehetünk, ami csak a játékban létezik. Ne felejtsük el a lemezt visszafordítani!

Batman - The Movie

POKE 4866,44 - örökélet

POKE 4806,44 - végtelen energia

POKE 5053,96 - végtelen idő

Cabal

Játék közben írjuk be: "SCHLIKA"

Choplifer

POKE 8011,173 - örökélet

Chuck Rock

2. pálya: TRICERATOPUS

CJ'S Elephant Anities

Miután a címképernyő negatív lett, írjuk be: SELOHESRAYRIAH

Cobra

RESET

POKE 19322,173 - örökélet

SYS 4378

Creatures

Dugd a joy-t az 1-es portba, és várd meg, amíg befejeződik a játék elején a zene. Mikor a highscore tábla megjelenik, kezd el rángatni a joy-t össze-vissza. Mikor a Clyde szürke lesz, tedd vissza a joy-t a kettes portba, és kezd el a játékot.

Crystal Kingdom Dizzy

Pályakódok:

2. 1969 3. 2000 4. 2010

Danger Freak

Az idő megadásánál írjuk be: 17.04.70. Ezért örökidő, sérthetlenség jár.

Death Knights of Krynn

Ha remove-oljuk a karaktereket, és visszatöljtük az összeset egyszerre, akkor a holdak visszaállnak telire. Egy kis bonus spell nem jön rosszul.

Exile

POKE 4441,169: POKE 442,255: POKE 443,96 - örök energia

POKE 60568,96 - örök lövés + örök fuel

POKE 64606,234 - örökidő

Fighter Bomber

A szolgálati listába KYLIE néven jelentkezzünk be. Azonnal játszható bármelyik küldetés.

Ha a repülő felfegyverzésénél 7 Maverick-et és 4 bombát teszünk a gépre, akkor az akciónál 16 Maverick-ünk, 9 Sidewinder-ünk és 4 bombánk lesz!

Frak

POKE 22048,173 - sérthetlenség

Ghost 'n' Goblins

POKE 2981,173 - sérthetlenség

POKE 2579,12 - örökélet

A highscore táblánál ird be: 'DELBOY'. Ezután az első három F billentyűvel kiválaszthatod a második, harmadik, ill. a negyedik pályát, és F7-tel megnézheted az endsequence-t.

Ghouls 'n' Ghosts

A highscore táblába ird be névnek: 'WIGAN RLFC'. Ezután 'A'-ra visszaállítja a páncélt, 'S'-re pedig pályát lép.

Golden Axe

Pauzáljuk a játékot, majd RUN/STOP és ";". Eredmény a következő pálya.

Indiana Jones and the Last Crusade

Az 1, 3 és 4-es szinteken ha megnyomjuk az 1-6-ig lévő billentyűket, akkor változtathatjuk a helyünket, és közeledünk a célhoz.

Mercenary

Elhalálozáskor a CONTROL+Q billentyűkel új úrhajót kapunk.

Microprose Soccer

Ha kemény csapatot kapunk, pl. Argentina, és nem tudunk gólt rúgni, valahogy szendvedjünk el az ellenfél 16-osáig, majd mozogjunk, hogy kijöjjön a kapus. Vigyázat, nehogy megfogja a lasztit. Álljunk be és csavarjuk meg a labdát. Csavarás: jobbra v. balra a joy-t, kis várakozás, majd az elhúzott iránynak megfelelően átlósan fel vagy le.

Mini Golf

POKE 3434,189 - végtelen labda

Navy Seals

A CHEAT aktiválásához írjuk be a BRAINDEAD kódot.

Írd be a MAD CYRIL szét (space-szel együtt!), hogy a 4. pályán kezdhesz

Pinballpower

\$3A0D,A0 - örök golyó

Radar Rat Race

POKE 7194,234

S.D.I.

Az opció képernyőn nyomjuk meg egyidőben az 'X','C','T' és a 'SPACE' billentyűket...

A 'SHIFT', '?', és 'SPACE' egyidejű lenyomásával átmehetünk a következő pályára.

Shadow of the Beast

Az örök energiához írjuk be a scrollozódó címképernyőnél, hogy "HOW SAD TO BE THE FATSO" a szóközzökkel együtt.

Styx

POKE 25107,173 - örökélet

Tapper

POKE 38058,173 - örökélet

Toki

Írjuk be, hogy 'TOKINEEDSAWARTOKINEEDSAWAR' Ekkor a képernyő felvillan, s ezután már az F1-F7-tel tudjuk a szinteket váltani, míg az F8-cal az endsequence-t tudjuk megnézni.

Turbo Outrun

örök idő: level 1-4: POKE 16034,173

level 5-8: POKE 16005,173

level 9-12: POKE 16034,173

level 13-16: POKE 16055,173

PAUSE után, ha megnyomjuk a '.' (pontosvessző) billentyűt, már töltődik is a következő pálya.

Répa

'D' discard: Ezen sokat gondolkoztam (Talán egy szótár segített volna - Poison), de amikor kipróbáltam rögtön rájöttem, mert az inventorymból eltűntek a tárgyaim. Tehát letettem őket... :)

'E' look around: Körbe tekinthetsz vele a terepen, úgy hogy a kép is jelentkezik a képernyőn.

'F' use: Használni. Használhatsz tárgyakat a helyszínen, vagy a felvett cuccaid közül. (És a program egy hibája is ehhez kapcsolódik: egy bizonyos TV stúdióban úgy tudunk bemenni az ajtón, hogy USE DOOR és nem OPEN DOOR - Poison)

'G' game start: Feladhatod a játékot, vagyis újat kezdhetsz.

'H' ram load: Na igen! A loadot még csak-csak értem, de a ramot?? (Oppá! C64-et láttál már egyáltalán?! - Poison) Tehát betölthetsz egy elmentett állást a memóriából.

'I' move: Mozgathatsz például egy csapóajtót, vagy valami olyan dolgot, tárgyat ami elmozdítható, de fel nem vehető.

'J' examing: Ez egy (szerintem) igen fontos opció, mert azt jelenti, hogy vizsgálni. Itt lehet megtudni, hogy mi van pár plakáton, vagy hogy egyáltalán hogy néznek ki a felvett tárgyaink!

'K' combine: Először valami kombinének gondoltam, de rá kellett jönnöm, hogy ez egy olyasféle ezt használom ahhoz című opció. Azaz kombináció. (Kombinál a gyerek... - Poison) Igen praktikus dolog! (Azt hiszem!) Elsőre kissé bonyolult a használata, amikor rányomunk az ígére akkor válasszunk ki egy adott tárgyat mondjuk az inventoryból egy kulcsot. Ekkor egy piros négyzetben egy kérdőszó jelenik meg. (Mihéz?) Ekkor klikkeljünk rá mondjuk egy ajtóra... és ha jó kulcsot alkalmaztunk, az ajtó kitarul. (Néhány lökött megoldást csak ezzel érhetünk el, pl. ha a pénzünket úgy használhatjuk, hogy COMBINE PURSE WITH vmi., amit éppen meg akarunk venni. - Poison)

'L' take: Megkapni, megszerezni azaz felvenni. Max. 8 dolgot tudunk cipelni!

'M' talk to: Beszélgetést, csevegést jelent. Ez is lényeges, hogy infókat gyűjts!

'N' walk to: Kedvenc opció!!!! Sétálnit jelent. Ilyenkor egy négy ágú nyíl jelentkezik a képernyőn north, south, east, és west.

'O' read infotex: Kép nélkül végigolvashatod a helyszín leírását.

'P' ram save: El lehet menteni vele egy adott állást a memóriába...

A játék grafikája igen szép. Bár pár helyszínnél szerintem igen elkapkodták. Lehet, hogy szörszál hasogató vagyok de például ha az adott helyszínen van ember, akkor azt a képernyőn is megfigyelhetjük. Tehát rárajzolták a mukikat is a képernyőre. Ami meg csak (eddig) a Kastély alkotógárdájának jutott az eszébe. A progi tele van jobbnál jobb muzsikákkal!! De tényleg! Szinte 3-4 helyszínenként tölt a prg új zenéket! Kb.13-15 zene duruzsolhat a fülünkbe játék közben. Ez nagyon tetszik!!!!

Az első részben Leo egy városban kavargó össze-vissza, míg a másik részben pedig egy szigeten teszi ugyanezt. (Kavargó össze-vissza!) Most pedig következze egy kis ízelítő a játékból, mármint amit nekünk sikerült eddig kideríteni a teljes kijátszásból:

Kezdekör rögtön vizsgáljuk át a garázsunkat, ahol találunk némi pénzmagot, amit a kereszteződéstől jobbra található újságosnál rögtön kezdjük is elkölteni. Itt vizsgáljuk meg a kukát is, mert van benne egy zokni. A megvett újságot odaadhatjuk a piactól délre található kuruzslónak, aki rögtön el is mélyed abban, így mi szépen kirámolhatjuk a szobáját. Ami mozdítható (távírányító és toll) azt vegyük fel! A távírányítót vigyük el a kereszteződéstől keletre található bárba és adjuk oda a kocsmárosnak. Cserébe megdob bennünket egy buszjeggyel. Ha most elmegyünk a pályaudvarra (5x nyugat) akkor felszállhatunk az éppen ott várakozó buszra. Vizsgáljuk meg az üléstünket és egy nyakkendő a jutalmunk. A pedofill buszvezetővel beszéljünk (leszállunk) és menjünk el a Cream de la Creama étterembe. Itt ha átvizsgálunk mindent, akkor egy bros-gyémántot találunk. Az étteremtől nyugatra van egy kereskedés, ahol vegyünk sorsjegyet és a tollal töltsük is ki mindjárt. Ha most elmegyünk az Erotic TV-be (kelet) akkor ott tájékoztatnak bennünket, hogy nyertünk egy utat, csak egy élő műsorban részt kell vennünk...azonnal! Lépünk hát át az ajtón és beszéljünk a műsorvezetővel. Ő közli, hogy az a szokás, hogy a nyereményért cserébe itt kell hagynunk egy ruhadarabot. Hát ha csak ez kell neki! Adjuk oda a büdös zoknit! A hatás nem marad el: a nézőközönség a büztől rögtön menekülni kezd, minket pedig kívágnak a nyereményünkkel (reptülőjegy) az utcára... Most pedig valahogy fel kellene ébreszteni a taxisofőrt, hogy kivigyen bennünket a reptérre...

Endsequence...A megnyerés egy rövid szöveggel kezdődik. Aztán egy olyan dolgot láttam amit eddig egész életemben sehol sem!!!! Fentről és alulról összecúsúsva beérkezett egy kép, amin hajók vannak. **(Nem volt gyerekszobád, ugye? - Poison)** Körülbelül kettő. A távolban egy benyúló partszakasz. Azon meg egy világítótorony.A képen naplemente vagy napfelkelte látható. Franc se tudja eldönteni. Most azt mondjátok, hogy miért nem láttam még ilyent??? **(Azt. - Poison)** Hát mert csontra nincs keret! Se fent, se lent. Se a két szélén! Vagyis az egész kép tv-kerettől tv-keretig tart!! Iszonyatosan brutkós egy kép!!!!!!! Ráadásul a music is kibaszottra fasza! Az ends. másik képen már van ugyan keret, de ettől függetlenül ez is szép kép. Minket ábrázol és valószínű a csajunkat. Egy pálmafa alatt. Mondhatom, hogy az alkotók beleadták mindent.

MAXIMUM OVERDRIVE

(Techno Tribal Designs, 1995)

Azt reméltem végre kezembe kerül valami jó kis autóverseny program a Maximum Overdrive személyében, de úgy látszik ez hiú ábránd, hiszen mostanság nagyon kevés a jó autós program. A MO viszont lekörözi azt az autóversenyt amivel utoljára játszottam, vagyis a No Limitet.

Kezdeképpen jön a configuration menüre keresztelt rész. Ennek nem látom sok értelmét, mert egyrészt minék megkérdezni, hogy kell-e gyortöltő, mikor úgyis kell, másrészt a színes avagy fekete-fehér választási lehetőség is tök hülyeség, mert ugye ki az a marha, aki szürkén nézi a képernyőt, mikor színesen is lehet. Ezeknek meg külön menüt kialakítani marha nagy baromság volt?! **(Chromance equipment rulez! - Poison)**

A töltőgetés után végre egy értelmes részbe érünk. Az f-billentyű segítségével beállíthatjuk a játékosok számát, és azt, hogy milyen színű legyen

Apropó, kód! Én igen zöldfülű vagyok a kódoláshoz, **(Hát először talán tud meg, mi az a RAM! - Poison)** de annyit én is látok, hogy a progi kódja nem mindennapi, a képeket a képernyőre igen érdekesen rakták fel. **(Tudod, mit? Ne akarjál kódolni, jó?! - Poison)** Baromira tetszett. Majd figyeljétek meg!

Zárszó...Hát már én is unom a szövegelésemet, így lezárom eme fergeteges leírásomat. Annyit mondanék, hogy igen megkapó külsejű progiról van szó. Kár hogy egy rohadt kukkot nem értettem az egész játékból **(Leon a profi - Poison)**, de ajánlom minden kalandőrültnék, mert nem hiányozhat senkinek a kalandgyűjteményéből!

Leon & TGM

a két autó. Újabb töltőgetés, újabb menü. Itt három pálya közül választhatunk:

1. Kanada (téli pálya)
2. Németország (a mi éghajlatunknak megfelelő pálya)
3. Egyiptom (sivatagi pálya)

Végre elérkeztünk az uccsó menühöz. Itt megadott dolgokat vehetünk illetve adhatunk el, és növelhetjük az időlimitet. (turbózzhatjuk a gépünket) A sok menü után már nincs is más hátra, mint a játék!

Szóval a program egy szokásos felülnéztbe lévő autóverseny, amelyben egy kicsi autót irányítunk joyjal (főleg ha az minden irányba működik). Az irányítása szerintem nehézkes, nekem nem fekszik, de lehet, hogy másnak ez tuti. Egy autós szimulációnál az elsődleges dolog ugyebár a grafika. Hát elsőre nem igazán tetszett, de miután többet játszottam vele, és jobban meg tudtam figyelni a háttereket, már nem találok olyan rossznak. Az autók és a pályaelemek kicsik, de jól láthatók és aprólékosan vannak kidolgozva. A pályák



CID INTERVIEW

Először is talán mutatkozzatok be az olvasóknak! (név, job, a newcomer fejlesztésében betöltött szerep, kor, stb.)

A régi magyar játékot három dude készítette: Foris Csaba, grafikus (31), Lay András, programozó (27), Gonda Zoltán, storyösszegező (31) +1 a továbbfejlesztett verzióban Bélánszky Istvan (Hoild), címeres brainstorm-oló (26).

Meséljétek róla, hogy hogyan is született a NEWCOMER, mi volt az az indító motíváció, ami aztán ravett benneteket erre a 4-5 éves fejlesztésre!

A történet igen egyszerűen indult, ÉN (Zoli) kerestem egy játékleírást, és a Csokonaiban összeakadtam Andrásval, aki segítőkésznek mutatkozott az ügyben. Miközben hazafelé haladtunk, a kocsiiban elkezdtek firtatni egy játék lehetőségét, amely olyan mint a Wasteland a Neuromancer és a Dragon Wars együttvéve. Andrásnak tetszett a dolog, sőt sajátmagát megfelelő programozónak tartotta a feladat, de sajnos igen szkeptikus volt a rajzoló illetően. Szerinte nem lehet olyan embert találni Magyarországon, aki ezt a feladatot rendesen ellátja. Én azonban megnyugtattam őt, és hoztam gyermekkori barátomat (akivel mellel a CID jelenlegi létszámát is alkotjuk). András megnézte a rajzait, és már csináltuk is a játékot. Nagy dolgot akartunk csinálni (első sorban presztizsből) és hamar ki is derült, hogy tönyleg belenyultak a közepébe. Esméletlen dolgokat kellett művelni programozástechnikailag, hogy a kis C64 hozni tudja azt, amit akartunk tőle. Aki ismeri a játékot, tudja, hogy miről beszéltek, de a levelek, amiket kaptunk, szintén alátámasztják a mondandómat. Sokan PC-s kalandjátékokkal összehasonlítva is az első közé sorolták a játékunkat. Játsszatok vele, ti, akik még ezt nem tettétek, és majd meglátjátok magatok is!

Talán sokakban megfogalmazódik a kérdés a news rovatban olvasható NEWCOMER kiegészített verziója kapcsán, hogy miért nem egy második részben gondolkodtok és egyáltalán miben fog ez újat nyújtani az eredeti játékhöz képest?

Egy komplett, új C64-es játék ma már meghaladná az akaraterőnket, amely fordított arányban áll az elvárásainkkal. Ezért Hoild barátunkkal inkább úgy döntöttünk, hogy még hosszabbá, érdekesebbé, izgalmasabbá tesszük a játékot. Most jó pár helyen az igazi szerepjátékokat is pirulásra kényszerítene... Magyar verzió biztos, hogy nem lesz, csakis angol, ezáltal remélem, sok rpg/adventure rajongó lesz majd Newcomer-függő a világ számos táján. Ami új: először is 2 lemezzel hosszabb a játék, úgy, hogy most már a szöveg és a script is le van tömörítve. (35 track-es boot + 13db 40 track-es lemezoldal) Régen csak a nagyobb grafikai elemek voltak letömörítve. A tömörítetlen adatmennyiség kb. 4.5 Megabyte... Továbbá:

- Egy csomo program- és story bug fix
- Néhány fégyvert kicsit hatékonyabbá tettünk.
- Nincsenek többé "fake" tárgyak, tehát minden tárgy használható valahol (sokszor több helyen is)

- Egyes helyeken lepakolhatóak az átmenetileg felesleges tárgyak, régen meg cipelhetted/eldobhattad

- 6 új area, 4 új falkészlet, 22 új NPC és 20 nagy kép

- újabb fíkokat vehetünk be a csapatba (nem mondom meg, hányat)

- természetesen nem hiányozhat egy új "apocalyptic big finish" sem (inkább csak alternatív befejezés)

Biztos vagy benne, hogy nem fognak csalódnai a régi Newcomer játékosok sem, sőt egy-két olyan dolog is meg lett változtatva, amely számos meglepetést tartogat az Ő számukra!

Úgy tudom, hogy ez a verzió ingyenesen beszerezhető/regisztrálható lesz. Ennek mi az oka és, hogyan lehet regisztráltatni egy példányt?

Nos, nem tudom, hol hallottad ezt, de mindenesetre nem igaz. Előreláthatólag külföldiek részére 10 dollár illetve honfitársaink részére 1000 forint lesz a regisztráció, amely minden jól meggy nem árt majd a végigjátszáshoz. (küldhetsz több pénzt is extra "megbecsülésként") A játék korábbi védelme egész jóra sikeredett, de nem elég jóra, hiszen (mint minden kód jellegű védelmet) coder-ek megtörték. Jó hír a furkálóknak: Most minden eddigien nagyobb fába vágthatják a fejszéiket, de jöjjenek rá maguk, miben is áll mindez. A regisztráció előreláthatólag úgy fog működni, hogy a játékos elküldi nekünk a pénzt (a később megadott módon), mi felvesszük egy listára, aztán egy internet server-re elküldi a játék "A" oldalát, amely megmanipulálja neki és visszaküldi. Nem túl bonyolult, remélem elnézik nekünk ezt a kis kényelmetlenséget. (hackerek, ne örüljétek előre!) Web site a közeli jövőben varható, ahonnan letölthető lesz egy jókora játszható demo (előreláthatólag két lemez).

Mint azt Hoildot tudom, jövőre tervezitek a NEWCOMER gold kiadását. Miben fog ez különbözni az eddigiéktől?

Ez a bizonyos golden edition egy kicsit más, mint amit most elképzelsz. Nem C64-ről van szó, hanem PC-ről. Jelenleg egy nagy project készül, melynek igen szupernek szánt story engine-jével tervebe van véve a Newcomer teljesen átdolgozott PC-s verziója. Úgy gondoltuk, a történet megéri a fáradságot, de az igen nagy számú NPC és helyszín miatt ezt most halasztottuk. Még jó pár évet vesz majd igénybe az egész, de az olyan dobás lesz, remélem, mint amilyen a mostani a C64-en. Remélem nagyjából egymásfél éven belül hallhattok majd az új engine-nel írt első játékunkról, de erről most nem mondhatunk részleteket.

Várható a jövőben még valami komolyabb munka a CID-tel C64-re?

Nem tehetjük meg. A belefektetett idő és anyagi elismerés nem áll arányban...és mi pedig nem vagyunk scene dudék (minden tiszteletünk az övek). Ezért, NEM VALÓSZÍNŰ. Ne aggódjatok, PC-n is maximálisra fogjuk húzni a hardware-t (nem a min.konfigot, mint a "nagyok").

Poison

Commie Inside - Az Ajkai Commodore 64 Club magazinja - 3.szám / 14. oldal

csillagokat is megláttam fényes nappal, és egy kép bontakozott ki szemem előtt! Egy fehér, tiszta, számítógépekkel berendezett nagy hodályt láttam. Épp a szemem előtt vonult el egy öltönyös fickó, szemében megvetés, érzéketlenség és gúny! Már a gépies, mozdulatlan arca is félelemmel töltött el! Amint feleszmáلتam, az egyik székes ültem, és a bártulaj szölongatott:

- Hé jól vagy?? Nincs semmi bajod? - kérdezte. Kissé cefetül éreztem magam, de igaz ami igaz, az ital jó volt! Inkább nem mászkáltam tovább a szalonban, hanem visszamentem az ezredes negyedébe. Betértem Semirhez mégegyszer és megkértem, hogy tréneljen egy kicsit, hadd sajátítsam el a zárak művészetét. Párszáz kredit ellenében hajlandó volt tanítani, de a pénzem közben elfogyott, így kénytelen voltam dolgozni egy kicsit. Mivel volt csavarhúzómmal megpróbáltam leszedni a farostlemezt. Le is sikerült csavaroznom, és mögötte rengeteg vezetékert találtam. Nekem se kellett több, csak pár perc, és teljes rövidzárlatot csináltam az agrobán, és ez nem kimélte meg a futószalagot sem! Azon nyomban tönkrement. Az örök odarohantak megjavítani, ezalatt én megközelítettem a takarmány halmot, és az alján találtam egy beton lapot, amit az istenért sem bírtam megmozdítani. Az örök megszerelték a szalagot én meg bosszúból még párszor tönkrevágtam az egész agrot , így szerelhetek megint a barnok! Ezt megelőgelve visszaballagtam Semirhez, s folytattam a trénelést. Kemény négy színtre való tudásom volt, ami nem sok, de én nagyon-nagyon örültem neki. Ki is próbáltam az újdonsült tudományomat egy bezárt ajtón, ami ott volt nem messze Semir házatól, a kínai háza táján. Ki is sikerült nyitnom, és mögötte egy galil nevű gépkarabély rejtőzött, a hozzá való tölténnyel, meg még pár hasznos tárggyal. Természetesen mindent felvettem. A galil karabélyt meg ki is próbáltam, úgy tüzelt, mint az állat! Esméletlenül jól lehetett vele löni. Valami furcsa oknál fogva még értettem is a kezeléséhez. Szürkés-fekete színű volt, és volt rajta egy fokozat váltó. Egyes, sorozat és auto kapcsoló. Ezzel elindultam, és egy hatalmas irtó hadjáratba kezdtem, az összes belém kötő tagot szétlöttem. Persze csak sorozat lövőt használtam, mert spórolni akartam a tölténnyel. Leteríttem még egy pontot, egy csavargót, pár vad kutyát. A járőröket egyelőre nem bántottam. Gondoltam hattal nem fogok elbírn. Átkutattam az összes áldozatomat, és összeszedtem egy golyóálló mellényt, egy órát és egy irányítót. A mellényt rögtön viselni kezdtem, az órát felcsatoltam a kezemre, az irányítót meg felakasztottam a nyakamra. Ezek merőben megkönnyítették a tájékozódó készségemet. A mellény meg védelmet igaz nem sokat, de nyújtott. Ahol a botos csavargót lelőttem, azon az úton elindulva egy meglehetősen érdekes hely kapujához értem, benézve rajta hasonló növényeket láttam, mint az agroszekcióban. A kapu felett ez állt: A szerzetesek kertje. Nosza irány be - mondtam magamban. Bent siri csend honolt, a virágok közé rejtett fapadok megnyugtató érzéssel töltötték el. Talán még van egy olyan hely itt, ahol a zsarnoki uralom, a kegyetlen hatalmi harcok nem értek el, ahol megpihenhet az ember, ha kedve támad rá. Körbejárva sok lugast figyeltem meg, s egy más tölgyfaajtót. Bekopogva, és benyitva egy üveges, üres tekintetű öreg ember köszöntött rám.

- Üdvözöllek, a meditátor vagyok. - mondta. Megkérdeztem az öregert a falon lévő szerkezetekről is.
- Ó, én már régóta élek itt, azok a szerkezetek viszont csak pár éve működnek.

Én hirtelen a kapunál találtam magam.

Sajnos nem tudtam mi az a kapu, így rákérdeztem.
- Az a gonosz birodalma. - felelte. Hangjában borzongás csendült fel, a félelem hangja volt ez. Elpanaszkodtam neki a megérkezésemert, a múltamat, és hogy nem bírok a sorsommal együtt élni. Erre ő azt tanácsolta, hogy meditatáljak, és használjam a "tudás forrását". Leemelt a polcra a két könyvet, én pedig tovább faggattam. Elmondta, hogy a kertben van egy gonosz elektronikus szerkezet is, amit még évekket ezelőtt ő rejtelt el az egyik lugasban. Kint ilyen szerkezetet nem találtam, ellenben néhány rózsaszírom között egy kis üvegese c-vitaminnal. Ezt zsebvágtam. Egy másik lugasban ráakadtam egy díszes agyarrá is, amit nagy nehezen szintén felvettem. Kimentem a kertből, és egy kis forduló után a híres kápolnához értem. Bementem. Két szerzetes köszöntött:

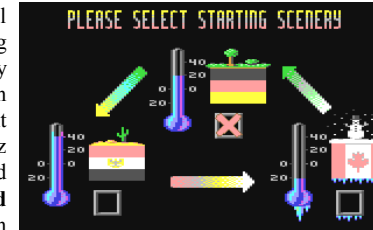
- Üdvözlünk és Caldyn legyen veled! - mondták. Visszaköszöntem, és Arbey atyával váltottam néhány szót. Elmondtam a jelszót, és beléptem a kápolna másik szobájába. Bent a földön találtam egy pár klipszet amit eltettem. A kápolna falán egy szöveget pillantottam meg, miszerint vigyázni kell valami Nathan csapdájára. Kimenvén beszélgetni kezdtem Arbey atyával aki elárulta, miután megemlítetttem neki a Carlos nevet, hogy az ikrek jelszóval lehet hozzá bejutni, s hozzátette:

- Nos Carlos megtöltötte, hogy elmondjam bárkinek is ezt, de te nem látszol ellenségnek, és Carlos sem fog ezért megharagudni. Megköszöntem a segítséget, és ezek után megkerestem az óvodát. Volt egy olyan érzésem, hogy a Beverly álltal ajánlott nyomkövető az óvoda mellett lakik. Ezt azért gondoltam, mert a kiejtése nagyon nem amerikai és nem is európai volt. A mai napig sem tudom, hogy miért de előbb Carloshoz mentem be. Ismét megmondtam neki, hogy látni szeretném a gyerekeket, és a jelszót is megemlítetttem. Kitérult előttem az ajtó, és én átléptem a küszöbön. Egy nem a legszebb külsejű egyén, Carlos és egy ör volt jelen a teremben. Megszólítottam Carlost, és ő mesélt Marcosról aki feltehetőleg elhunyt. Megkért, hogy adakozzak az óvoda javára. Odaadtam a pénzt, így jogot kaptam, hogy benézzek a gyerekekhez. Két srác állt szóba velem. Illetve csak az egyik, mert ha a másik kisebb gyereket faggadtam, akkor a nagyobbik mindig lekiabálta a másikat és szépen összeveszték. Alig tudtam szétszedni a két már verekedő gyereket, s elcsitítani. A srác igazi szigetlakó akart lenni, ha felnő! Pár percnyi beszélgetés után a kisserác be akart állni a csapatomba, mint az első tag, de Carlos közbeavatkozott, és nem engedte, így csak annyit mondott, hogy az agrobán a betonlap alatt egy barlangnak kell lennie. Ezzel beérve távoztam. Az óvoda mellett lévő házban tényleg a kenyai lakott. Meg is említettem Beverly nevet, erre az ajtót kinyitotta a nyomkövető, aki a Mnogo névre hallgatott. Szívesen csatlakozott hozzám, feltéve, hogy megígérem, visszaviszem az országába. Én mindent ígértem neki, csak jöjjön velem, így beállt hozzám és így már ketten jártuk a poros utcákat.

folytatása következik...

Commie Inside - Az Ajkai Commodore 64 Club magazinja - 3.szám / 11. oldal

egyébként nem túl változatosak. érdekes különböző kört kell teljesítenünk. (Nos én ezt egyébként, hogy az utat el lehet hagyni. Ez jó dolog csak arra vigyázzunk, hogy be ne szoruljunk valamilyen tereptárgy mögé! Az viszont már elég nagy túlzás, hogy az autónk akár a vizen is át tud hajtani (**Most miért szídid KIT-et? - Poison**) minden



gond nélkül. A tereptárgyakra visszatérve igen sok féle van belőlük. A hanghatások átlagosak. Olyan mint más autóversenyeknél, nincs bennük semmi extra.

Azt hiszem kis félreértést okoztam egy megjegyzésemmel. A játékban nem három pálya van, hanem három féle pálya és mindegyikben 4

BOMB MANIA

(Classical Games, Knights of Bytes)

Mivel a Bombmania (nem véletlenül) már az előző számban az "új játékok" listáján az első helyet érte el, ezért úgy gondolom érdemes egy pár szót pazarolni rá, illetve a beszerzésére buzdítani benneteket! Jelenleg az egyik legkedveltebb ügyességi játékról van szó, melyben az alkotóknak sikerült párosítani minden olyan dolgot, ami egy igazán jó játéka kell. Így nem elhanyagolható a grafika, a zene és az ötlet sem!

A más platformokról ismerősnek tűnhető játék lényegében egy "falrobbantós" egymás elleni csihi-puhi, tehát a végső cél, hogy a megadott idő alatt elpusztítsák egymást az ellenfelek. A játék egyik újítása itt máris jelentkezik, ugyanis a gyárilag mellékelt adapterrel akár 4-en is játszhatják egyszerre! Miután végignéztük a kiadó cég intróját, egy Bomb Mania logo és egy kép jelenik meg. Itt "jelentkezhetünk be" a megfelelő tűzgombok lenyomásával. Minimum 2 játékosra van szükség! Ha ezzel megvagyunk, akkor az S billentyű lenyomásával el is kezdhetjük a robbantgatásokat. Bombáink kezdetben csak egy egységnyi körzetben pusztítanak, de a falak mögött talált extrákkal akár az egész képernyőt tisztára söpörhetjük!

A található extrák:

☑ Plusz bomba. Minden egyes ilyen bonus felvételekor egyel több bombát tehetünk le alkalmanként.

tovább javítanám, ugyanis a kanadai pálya elemei tők ugyan olyanok, mint a Német pályán, csak "eset" rájuk egy kis hó. - **Poison**)

Az endsequence sem tartogat semmilyen nagy meglepetést, sőt! Látjuk az autónkat, és az ellenfél autóját, amik csont ugyanúgy néznek ki. Mellettük van egy serleg aztán kész... Lehetett volna jobb is az intro, ami ugye nincs is... :) (**A kis telhetetlen - Poison**)

West



☒ Hatótávolság növelő. Bombáink egyel nagyobb körzetben pusztítanak ezután.

☒ Távirányító. Ezután minden bombánkon egy R betűt látunk, amik sokkal később robbannak fel, mint az eddigi fegyverünk, illetve a tűzgomb folyamatos nyomásával bármikor felrobbantjuk a képernyőn lévő összes ilyen bombánkat.

☒ Gyorsító. Felvétele után gyorsabban tudunk mozogni.

☒ Rúgási lehetőség. Amennyiben elének kerülne az ellenfél (vagy a saját) nem kívánt bombánk, úgy ha nekimegyünk, az arrébb csúszik a megfelelő irányban amennyit tud.

A játék 8 különböző pályán folyik, melyek folyamatosan követik egymást...

1. Just Fun: Itt semmi extra sincs...minden papírfolyó szerint megy.

2. Ghost Attack: A játék közben néha megjelenik egy szellem és lerak pár bombát egy oszlopba vagy sorba. Ezek aztán képesek akár a teljes képernyőt is átrobbantani! Kerüljük ki...

3. Kick It: Újra semmi extra...

4. Under Pressure: A játék közben elkezdnek "nöni" a falak, így játéktér egyre szűkül, és most a falak is végezhetnek velünk, nem csak az ellenfél!

5. Hide And Seek: A terepen találunk csöveket, amikbe bebújhatunk, és így hirtelen rátörhetünk az ellenfelünkre, vagy akár "meglepetés bombákat" is tehetünk a középkbe...

6. Night Shift: Igazi éjszakai műszak! A lerakott bombáinkat csak a folyamatosan bevilanó villámlásoknál látjuk. (Itt legtöbbször a saját bombánk végez velünk!)

7. Mushroom Party: Játék közben gombák nőnek ki olyan helyeken, ahol nincsen fal. Figyeljünk arra, hogy mindig olyan helyen legyünk, ahonnan ki is tudunk jönni, még ha ott egy gomba nőne is ki, ugyanis ezek ha felrobbannak, akkor minden irányban pusztítanak és robbanásuk elég nagy!

8. Crazy: Ezen a pályán nem található tereptárgy (felrobbantható fal) és induláskor máris 6 lerakható, max. hatótávolságú bombával indulunk. A cél, hogy mielőbb elkapjuk az ellenfelünket/ellenfeleinket.

A játékban a kellemes zene mellett hangeffektusok is vannak; a pályák véletlen módon állandóan változnak és minden egyes pálya után kiértékeli a gép eddigi teljesítményünket egy hármás dobogón, amire a figuráinkat teszi ki a nekik megfelelő teljesítmény alapján.

Poison

NEWCOMER

(2. rész)

Egy másik irányban elindulva találtam egy ajtót, fölötté egy táblán a vadász szóval. Tovább folytatva utam, egy nagyobb cégéren ez állt: Csinálass egy képet magadról, hogy fennmaradj az utókor számára! Jürgen

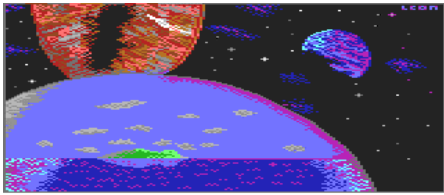
Itt lakhat Jürgen, gondoltam. Semir háza közelében lévő ajtón viszont már be is mentem, itt két férfi beszélgetett egy hindu, aki nem sokat szolt hozzám és egy kínai. Hoppsz egyből beugrottak Semir szavai! Szó nélkül kirohantam, és megkerestem a vadászt, Jeffreyt. Pár szóváltás után rátértem a skaktudásokra, tudott volna fejleszteni puska skaktudást, de nekem nem volt pénzem. Sajna egy vadászpuskára sem jutott, mivel 700-nemtudomennyibe került, így felejthajta hagytam el a vadász házát.

- A fenébe nekem pénzhez kell jutnom! - ordítottam tiszta hangerőmből. Szavaimat a falak monoton hangon verték vissza. Ahogy kerestem, hogy hol juthatnék pénzhez, pár járőr megállított, és egy kérdést intézett felem

- Akarsz menni az agroszekcióba?

- Természetesen akarok - feleltem.

iÉzért hát odalöktek a bejáratához. Beléptem az irodába. Egy kövér munkabiztos fogadott. Megkérdezte akarok-e dolgozni az agroban 40 kreditért óránként? Nem is hangzott rosszul az ajánlat, meg szükségem is volt a pénzre, természetesen igent mondtam. Ahogy beléptem a friss növény illat teljesen elkábított, valóságserűen éltel telt meg a szívem a sok zöld növényoszlopot látva. Nagyokat szagoltam az érett friss illatba, majd megkerestem a helyemet. Az örök röviden elmagyarázták a teendőket, ami lényegében nem állt másból, mint növénymagvak szedése, szortírozása, ászás, meg hasonlók. Szó ami szó igencsak elfáradtam. Amíg



szervezetem megpihent, körbejártam a szekciót. Találkoztam két nem igazán segítőkész szerzetessel. Természetesen ők is Caldyn hívók voltak. Egy fészterben létranyomokra lettem figyelmes. Megpróbáltam felmászni a falra, de nem sikerült, pedig a mennyezetnél biztos, hogy kell lennie valaminek!

Egy másik fészterben egy munkapadon pár szerszám hevert, ezeket felvettem, de mikor kiléptem két ór várt rám, hogy mit keresek itt, és mér' nem dolgozok?!? Szerencsémre túl bunkók voltak, így könnyen ki tudtam magam beszélni. Az egyik növényóriásnál találtam pár érdekes kinézetű növényt, kendert. Ezeket is zsebreavtám. Majd visszaindultam dolgozni. Szintén jól elfáradtam, és folytattam felderítő utamat az agroban. Találtam egy futószalagot, meg egy nagy halom takarmányt. De mire elkezdtem volna benne kutatni, messziről rám ordítottak:

- Mit aka'sz te ott, mi'???? Mennyé dó'gozni!!! Az öröket nem töltötték fel sok intellektuális töltéssel, fort is a fejem a bunkó szövegük miatt, de hát elvégre ők vannak többen. Nekem meg eszem ágában sem volt kedvem újjat

húzni velük! Meg egyedül is voltam, meg nem is volt semmiféle fegyverem. Biztos fontos dolog lehet a takarmány alatt! - gondoltam. Egy másik fészterben, a falon egy szöveget olvastam egy fáros lemezen.

- Peter & Mary Love

Nem tudom ki lehet az alkotója, de nem is ez volt a fontos. Hanem hogy enyhén mozgott a lemez. Megpróbáltam lefeszíteni, de nem mozdult, így hagytam, és dolgoztam még egy kicsit. Szerintem több órát is a szekcióban töltöttem, de az égen a nap nem változott, egy helyben állt. Különös...Na mindegy! Amint a kijáratához értem az ör körülzamatolt, és rámondítva kérdezte, hogy elhagynom-e az agroszekciót? Feleletem igen volt. A munkabiztos átadta a pénzem. Ez

már több mint 2000 kreditre rügött. Kimenve az ezredes negyedébe ismét meglátogattam Jeffreyt és vásároltam tőle egy vadászpuskát, amit odaadtam a kínai fickónak, akiről Samir beszélt, és tényleg bevált! Kellett neki a puska.

- A, pont ez hiányzott a gyűjteményemből! Köszönöm! - mondta, majd folytatta.

- Tudod ezért cserébe elmondom, hogy a temetőben van egy használaton kívüli fogantyú!

- Köszönöm az információt - válaszoltam, majd kimentem a házból. A fene, mit kezdjek én ezzel? Hisz a temetőben egy ajtó nem sok, de még annyit sem tudtam kinyitni! Bandukoltam tovább egy ajtón ismét egy tábla díszelgett.

- Ruth Chain a szerelem háza? Jé! Hisz ez a bordélyház, amiről Tim is beszélt! Nosza be is mentem és három erős testü rendőr kérdőre vont.

- Ha be akarsz menni Ruthhoz 500 kreditet le kell tenned az asztalra! Nos, ideadod a pénzt?

Az idegességtől a falra másztam már, és nem is igen tudtam, hogy merre menjek, és mit tegyek, mit gondoljak. Fejemben sok megválaszolatlan kérdés motoszkált, így nem volt mit tenni igent mondtam, és odaadtam a pénzt az öröknek. Bevezettek egy másik helyiségbe, ahol egy eszeveszetteen gyönyörű szőkés hajú lány feküdt egy ágyon, várva a legközelebbi kuncsaftját...aki történetesen most én lettem. Kissé nyeltem egyet, és megszólítottam. Ezt nem sokan szokták megtenni, így a lány is furcsállotta a dolgot, de egész hamar belemertültünk a beszélgetésbe. Elmondta, hogy ő egy rab itt, de a női negyedből került ide, és hogy ő sajnos nem, de a szigetén egy Sarah nevű lány biztos szívesen csatlakozna a csapatomhoz. Amire rátértem volna az engem jobban érdekelt témára az ör bejött és kitoloncolt a lánytól, hogy letelt a fél óra! Pár lépést tettem zsörtölődve, mire megpillantottam a rocker negyed bejáratát. Hallelujá! - mondtam. Végre valami változatosság. Át is léptem a másik negyedbe, de a bejáratnál pár kitetóval, fanatikus rocker rajongó az utamat állta. Az egyiküknek feltűnt, hogy nem hordom a negyed megfelelő ruhaviselést, ezért mindenáron szét akartak löni, mint a kutya! Ez nem igen volt inyemre, így elrohantam a kijárat felé. Szerencsémre a rockerek nem jöttek utánam az ezredes negyedébe. Ezt megúsztam! - mondtam magamban. Most már tényleg igen nagy anyagi tranzakciókat kell lefolytatnom. Először is kellene kerítenem egy rocker ruhát, meg valami fegyver félért, meg valami feszítő eszközt! - gondoltam. Rémlétt mintha a vegyesboltban, Ivanovnál láttam volna rockerszerelést...és így is volt! A tulaj árult rocker ruhát, de nem túl nagy példányszámban. Végre valami öröm, a megvett ruhanemű épp az én méretem volt, így szép lassan visszamerészkettem a rockernegyedbe. Most pillantottam csak körbe, a falak piros téglákból lettek kirakva, a talaj pedig nem földes, homokkal volt leszórva, hanem nagy negyzet alakú szürke betonlapokkal. Az ajtók pedig kemény, szürke vasból voltak, pántokkal megerősítve az ajtó felső illetve alsó részén, szegecsekkel kiverve. A rockerek felkiáltottak

- Na mivan! Szerztél göncöt?? Nem akarsz bunyózni?? Szempillantás alatt öltre jöttem volna, de én halkán nemet mondtam. Magamban megfogadtam, ha lesz fegyverem, és csapatom, ők lesznek az elsők akiket kinyiffantok! Ez szent!

Ahol most álltam egy kisebb fajta főtér fölé lehetett, négy irányban utcák nyíltak. Elindultam az egyikem. Az első ajtón egy fél méterrel rajta pedig a hely neve: Sztriptíz Show! Ide be is tértem, be is fizettem a beugrót és néztem a műsort. Épp egy vetkőző nő volt a színen, az utolsó ruhaneműt vetette le. Mit ne mondjak, igencsak felcsigázott! Amint

vége lett az 'előadásnak' hirtelen a színpadról lejövő lány az ölembe csúsztatott egy cetlit. Amint fények gyúltak megpróbáltam elolvasni: ...Egy szenvedő lány vagyok! Könyörgök szabadsáti ki! Kérlek! Nem bírom tovább...

Most gondolkodóba estem, nem értemet a levélből semmit, így tovább mentem az utcán, és egy újabb bordélyházat pillantottam meg. Betérvén egy igen fiatal tag volt a tulaj. Beszélgetésünk közben rátértem az üzletre. Megadva a megfelelő mennyiségű pénzmagot bementem Beverlyhez. Ő egy néger lány volt. Elcseverészttem vele. Mondott pár érdekes dolgot, például azt, hogy McDonald a snack tulaj egyszer elájult itt a füsttől. Kissé bókoltam neki és mondtam, hogy mindig vonzottak az ilyen nők. Erre ő lesütötte a szemét és megköszönte a bókot, majd így felelt:

- Tudod mit, te is igen vonzó vagy, ezért elmondom, hogy ha egy jó kenyai nyomkövetőt akarsz, akkor tudok ajánlani egyet. Az ezredes negyedében lakik, és ha megmondod neki a nevemet akkor beenged!

- Köszönöm szépen. - mondtam.

Végre nem fogok egyedül kőborolni! Ez remek! Nekem nem volt kedvem a növel elmenni egy körre sem, így kiléptem a szobából, a tulaj hanyagul megkérdezte:

- Na milyen volt???

Értetlenül feleltem kérdésére, aztán távoztam a kupiból, de még nem mentem át a másik negyedbe, mert még körülnéztem egy kicsit itt a rockerek között. Egy igen érdekes nevű bolt előtt álltam meg. Hunky Punky Shop névvel volt fémjelvezve. Be is léptem hamar, és az eladón igen elcsodálkoztam. Kiderült, hogy Benedeknek hívják, és hogy magyar származású. Mondott pár nagy ökörséget, de nem akartam megsérteni, és ezért megdicsértem tuskó stílusát. Elmondta, hogy kártya tudományban tud fejleszteni Chang a rockszalomban, és felajánlotta az áruit vásárlásra. Meg is tetszett a csavarhúzószet, mert hát elvégre műszerész lennék vagy mifene? Más érdekes dolgot nem találtam, továbbálltam. Egy másik üzletben, a vegyesboltban vettem egy ásót, mert hát valahol csak lehet itt ázni. Aztán megtaláltam McDonald bárját is, ahol a főzser nem akarta, hogy üzleteljek vele, sőt! Meg is sértdőött. Ezért hanyagoltam a boltost. Élt itt még egy arcsebész, egy öreg koldus, egy pár gazdickó akik mindenáron elleneztek, hogy befogadjanak a házukba, nem mintha egy olyan koszos oduba lett volna kedvem beköltözni?!? A rock szalomban viszont elég érdekes figurákkal találkoztam. Először is a hallban egy ótváros, leéptített zenegép árválkodott, a földön pedig egy levél hevert. Egy bizonyos Raven írta egy sintér nevű egyének, és közli, hogy az a német, mocsok disznó megléptett valami pénzzel és ki kéne nyírni. Sőt meg kéne skalpolni. Nocsak - gondoltam - ez a Raven valami indián vagy mi fene? Zsebre vágтам a levelet, és benyitottam a hall egyik ajtaján. Pár ember kártyázott az egyik asztalnál. Olyan nagy füst volt a kicsiny helyiségben, hogy ettől alig láttam valamit. Egy igen kemény kártyás rámrivált, mert azt hitte kihallgattam őket, de én csak valami Axel nevét, meg valami Darren Perryt hallottam, így nem vették zokon. A szakállas alak, feltehetően Chang akiről Benedek mesélt. Egy másik helyiségben egy bár volt berendezve. Itt lehetett inni, de nem voltam szomsjas. Az e melletti szobában egy felszemű tag, névszerint Knochev vedelt valamit serényen. Állítása szerint ez a

világ legjobb itala, jobb mint a whisky (beetlejuice). Na ha már tényleg ennyire ajánlgatja, én is megkóstolom! Kértem is a csapatól egy pohárkával, és le is hörpinttettem egyszerre, de ami ezután jött! Elsőtétült előttem minden! A