

BORÍTÓ HELYE

Sziasztok!

Itt a nyár, a szünidő és hamarosan (hacsak éppen nem ebben a pillanatban!) egy újabb Árok Party is. Mi hiányzik még? Hát persze, hogy egy kis olvasnivaló! Most, hogy van 2 perc szabadidőnk, gyorsan össze is dobtuk Nektek a Commie Inside legújabb számát, amely már a nyolcadik a sorban. Tudjuk, hogy nem vagyunk atomállat-gyorsak, de biztosak vagyunk benne, hogy a tartalom mindenkit kárpótolni fog! Most inkább a játékok megszállottjainak kedvezünk egy kicsit, hiszen a terjedelem nagy részét leírások teszik ki...

Számotokra is fontos lehet, hogy az idén január végén indult egy kis kezdeményezés, amely az újság internetes online változata kívánczik lenni, Colony News Online névvel:

www.singularcrew.hu/news

Akik ismerik a Singular Crew "előéletét", azok tudják, hogy ez egy korábbi lemezújságunk neve volt. Ha igazán friss híreket akarsz olvasni, akkor látogasd gyakran ezt a lapot! Legritkábban is hetente biztosan frissítve van/lesz, hogy mindig jól informált Commodore-osok lehessetek :-). Olvassátok, hiszen nektek készül!

További fontos infó Commie Inside-rajongóknak, hogy ezentúl van hivatalos disztribútorunk. Hehe. Ez nagyon jól hangzik. Na, szóval arról van szó, hogy a továbbiakban a számokat Füvesi Istvántól (2800, Tatabánya, Vágóhíd u.5.) lehet megrendelni, illetve utánrendelni. Nála lehetőség van fóliázott, illetve színes borítós (ha az aktuális szám éppen az volt!) verziót is kérni! Ez persze ne tévesszen meg senkit, az újság továbbra is free, a CN online-on keresztül elérhetővé tesszük majd egy PDF verziót azoknak, akik a nyomtatást maguk akarják művelni. De ha nincsen otthon laminálógépéd...

poison

:::TARTALOM:::

:::hírek	03
játéklírások	
:::Hudson Hawk	06
:::Trantor	09
:::Die Hard	10
:::Skate Or Die	12
:::Newcomer	16
riport	
:::Játéknak készüle...	21
hardware	
:::IDE64 oldalak	24
teszt	
:::Nexus 6581	26
scene	
:::Demomustra	28
:::Scene++	30
:::CI megrendelés	31



[CI megrendelés]

Sziasztok!

A nevem Füvesi István, és ezennel átveszem a Singular csapatától a Commie Inside terjesztését. Ezután én fogom a számotokra biztosítani az újságot, remélem időben, és jó minőségben. Ugyan úgy postán fogom elküldeni, mint ahogy eddig megkaptátok. Nálam is megrendelhetőek a régebbi számok. Ezt megteheted e-mailban, telefonon, SMS-ben és postai úton is. Az általatok megadott postai címet diszkrétan fogom kezelni, másnak nem adom ki, és nem használom fel más jelegű küldemények postázására. Az újság továbbra is ingyenes, csak a fénymásolás költségét kell megfizetni, meg természetesen a postaköltséget, ami a távolság nagyságától függ. Hasznát nem szeretnék húzni a terjesztésből, az a célom hogy minél többen rendeljenek az újságból, ezért ha valaki rendel nálam egy színes borítójú újságot, az kap mellé egy fekete-fehér számot is, smit egy olyan embernek adhat, aki még valamilyen formában foglalkozik a Commodore 64-gyel. Tehát az újság színes borítóval is megrendelhető lesz, amire lehet kérni laminálást is. A laminálás egy vékony műanyag fóliát rejt magában, ami szebb kinézetet biztosít a borítónak. Teljesen színes újság felesleges meg, nagyon drága is és színes borító sem minden újságnál lehetséges. Szerintem jobb minőségben fogod kapni az újságot, mint eddig, s képek tisztábbak lesznek, mert fénykép minőségben készül a fénymásolás. A megrendelés után minimum 1, maximum 2 héten belül tudom küldeni az újságot. Az árát előre is ki fizetheted, de utánvételesen is elküldhetem neked az újságot.

Idővel PDF formátumban is elérhető lesz az újság, így otthon is kinyomtathatod az újságot, akár színes oldalakkal.

Remélem, nem bánjátok meg, hogy mostantól más fogja terjesztetni az újságot!

Megrendelési elérhetőségek:

Ifj. Füvesi István
2800 Tatabánya II. Ker. Vágóhíd u. 5.
Tel: 06/30 49-30-544
E-mail: commodore@freemail.hu

Árak:

CI #01 - A5 oldalméret, 12 oldal (3 lap)
fekete-fehér 72Ft+postaköltség
színes borító nem lehetséges.
színes újság 480Ft+postaköltség

CI #02 - (A4 oldalméret), 28 oldal (7 lap)
fekete-fehér 308Ft+postaköltség
színes borító nincs meg a forrásanyag
színes újság nincs meg a forrásanyag

CI #03 - A4 oldalméret, 24 oldal (6 lap)
fekete-fehér 264Ft+postaköltség
színes borító nem lehetséges
színes újság 2511Ft+postaköltség

CI #04 - A5 oldalméret, 20 oldal (5 lap)
fekete-fehér 120Ft+postaköltség
színes borító 298Ft+postaköltség
színes borító+laminálás 463Ft+postaköltség
színes újság 1725Ft+postaköltség

CI #05 - A5 oldalméret, 36 oldal (9 lap)
fekete-fehér 216Ft+postaköltség
színes borító nem lehetséges.
színes újság 3105Ft+postaköltség

CI #06 - A5 oldalméret, 28 oldal (7 lap)
fekete-fehér 168Ft+postaköltség
színes borító 346Ft+postaköltség
színes borító+laminálás 511Ft+postaköltség
színes újság 2415Ft+postaköltség

CI #07 - A5 oldalméret, 28 oldal (7 lap)
fekete-fehér 168Ft+postaköltség
színes borító nem lehetséges
színes újság nem lehetséges

CI #08 - A5 oldalméret, 32 oldal (8 lap)

fekete-fehér 192Ft+postaköltség
színes borító 370Ft+postaköltség
színes borító+laminálás 535Ft+postaköltség

Füvesi/Commodore World

Commie Inside - a magyarországi C64 rajongók magazinja

szerkeszti és kiadja a Singular Crew, felelőtlen szerkesztő: Poison (poison@c64.rulez.org, 70/2529323)
játék-oldalak: Leon, felhasználói: Soci (soci@c64.rulez.org), scene: Cargo (cargo@c64.rulez.org)
a borítón szereplő grafikát készítette: Dane/Crest
online információk: www.singularcrew.hu/news

Lapzártára egész kis party dömping árasztott el bennünket. Lezajlott az idei év Assembly-je (szerintem a Mekka Symposium után a második legjelentősebb party a világon), a Raiders Of The Lost Empire csapat rendezte Role party és az LCP 2002. Mindhárom találkozón jelentek meg színvonalas alkotások, így Cargonak sem kell már attól tartania, hogy nem lesz mit felmásolni a lemezeire ;-)

Assembly 2002:

Az idén tartott a VIC-20, miután az eddigi csak C64-re korlátozott kategóriát kibővítették, és mindenfajta 8 bites géppel lehetett indulni. A democompot így fölényesen (több mint 1000 pont plusszal!) az Impossible 2 című VIC-20-ra írt alkotás nyerte, és a dobogó harmadik helyén is egy ilyen gépen futó demo kapott helyet. Azért volt persze C64-es nevezés is, így a Dekadence és Haujobb csapatok kooperatív alkotása, a My Kondom kiküzdött egy második helyet. A pc-ről és Amigáról jól ismert Haujobb hírnevét nem cáfolta meg a mű: élvezhető design-demo, kissé monotonra sikeredett 16x16 textúra mozgó effektusokkal, de annál szebb grafikával. A Spaceballs alkotása inkább intro jellegű (Outsider), és hát ők is inkább Amigán lettek híresek. Az igazán oldschool, space-nyomogató demók szerelmeseinek pedig az Upstars csapat Risperdal Dreams-e lehet a party favoritja. Érdekes ezt is megnézni, főleg ha a mai megvadult effektusok után inkább egy kis scrolltext olvasására adnánk a fejünket. Megjegyezném, hogy az igazi gyűjtők mindenképp szerezzék be a party meghívóját is, már csak a Rub Hubbard zene miatt is!

Role Party:

Kisebbségi kaliberű party (Belgium), de ettől

független jelen volt a Padua, a WOW és persze a ROLE is. A szokásos zenék és rajzok mellett azonban a Padua demot is csak a grafikája és zenéje miatt érdemes kiemelni. Ne számítsunk semmilyen átütő effektusra, inkább csak egy nagyon jól kivitelezett M*cros*ft fikázásra. Főszerepben: Setag Llib (Egyszer azért mindenképp nézzétek meg!) Szintén a party keretében jelent meg az Arachnophobia nevű lemezűjság 25. száma.

Little Computer People 2002:

Szintén multiplatform találkozó, de az Assemblyvel ellentétben itt csak 8 bites gépek versengtek. Itt viszont minden megtalálható volt a Game Boytól kezdve a Plus4-en át a Ti83-as zsebszámológépig! Az első helyezett egy igazi C64-es remekmű, még ha sokan lánzgöngyi is fognak ezen állításom miatt: egy új Crest demo, melyben Dane egy eddig meg nem valósított új képformátumot mutat be. Nem is akárhogy! A képek egyesek szerint ugyan kimerítik a wired-art fogalmát, de hát a készítő váltig esküszik a demo scrolljaiban, hogy ez nem így van. Akárhogy is, a végeredmény nekem nagyon tetszett. Effektekre itt sem kell számítani, inkább egy nagyon jól megdesignolt kép kollekcióra. (A borítón található Madonna kép is ebben a formátumban készült!) A találkozón kiadásra került még pár egyfileos intro, további pár byte a Civitas gondozásában, illetve Metal Maniac személyében a Dual Crew is meglepett bennünket egy kis oldschool digi-demoval. A party másik érdekessége a Mad Man's Dream (Blues Mus) névre hallgató zenekollekció, melyhez külön kis intro/történet is van. Ebben egy ártatlan ürelényt kísérhetünk el hazájába, ahol is állítólag háború dúl!

Poison



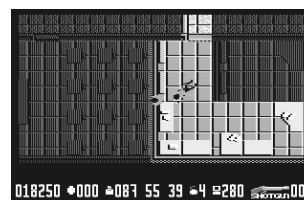
HÍREK

JÁTÉKOK



* Letölthető a Heavy Metal Deluxe című játék preview verziója, illetve a sok szabadidővel rendelkezők jelentkezhetnek tesztternek a játék készítőjénél.

ftp://c64.rulez.org/pub/C64/Scene/New/HMD_prv_T+C.zip
ftp://c64.rulez.org/pub/C64/Scene/New/Heavy_Metal_Beta_TND.zip
richard_c64@gmx.co.uk



* Elkészült a végleges verzió a BOFH - Servers under siege című játékból. A Laser Squad-szerű nézetből játszható igen-csak érdekes irányíthatóságú játék bétás előzetesét ti is megleshetitek, ha letöltitek a készítő honlapjáról. Nagyon kickass játék!!!
<http://www.student.oulu.fi/~1oorni/software/c64bofh.zip>

* Igen csak ötletes 2 játékos igénylő program akadt a kezünkbe Busta címmel. Ez egy logikai és ügyességi játék

keveréke, melyben egyszerre kell tudnunk biliárdozni, tetriszezni és nem utolsósorban taktikázni.
<http://www.singularcrew.hu/news/download/busta.zip>

* Készül a Pinball Dreams nevű Amigás flipper szimulátor C64-es átirata. A készítő célja, hogy a Nightmare nevű pálya hangulatát mind látványban, mind sebességben minél jobban visszaadja.
<http://www.interstyles.nl/pinball>

* A Boulderdash megszállottak számára biztosan nagy öröm lesz Ron Schaik rengeteg saját maga által készített pályája, melyet az oldalunkról bárki letölthet. A csomagban található pályaeitor is.

<http://www.singularcrew.hu/news/download/schaik4-7.zip>

* A Protovision gondozásában készül a Space Battle című játék továbbfejlesztett verziója, melynek aktuális állapotáról a következő címen találhatsz további infót:
<http://zap.to/protovision-previews>



* A The New Dimension csapat által fejlesztett Bomb Chase nevű játéknak már a második

preview verziója forog közkézen. Innen töltheted le te is:
http://www.redizajn.sk/tnd64/previews/bomb_chase_preview_v2.zip

* Otakus's Casino néven nyerőgép szimulátor(ok) készül(nek), melynek aktuális állapotáról többet olvashatsz a következő oldalon:
<http://mindless.be.it-online.de/>



* A készülő Metal Warrior 4-nek, melynek a forráskódja közben nyitott lett, szintén van ilyen work-in-progress oldala, ahol a fejlesztésről olvashatsz, és az aktuális preview verziót letöltheted:
<http://www.student.oulu.fi/~1oorni/covert/rants/wip.htm>

* Elindult az idei év mini-game versenye. A lényeg, hogy valamilyen 8 bites gépen (nem csak C64) maximálisan 1Kbyte hosszúságú játékot írj. A leadási határidő szeptember 16, bővebben ezen a címen olvashatsz róla:
<http://www.ff2.com/minigame>

* A végére itt egy pár régebbi játék újratört verziójának elérhetősége:

Linko - egy angol ill. német nyelven kommunikáló 2000-ben kiadott játék.
<http://ftp.scs-trc.net/pub/c64/Scene/New/Linko.TRIAD.zip>
 A Remember csapat júliusban kiadott törőrei:
<http://emulation.snoddas.nu/rquests/REM-July2002.zip>

FELHASZNÁLÓI

* A nemrég ingyenessé vált GoDot képfeldolgozó programhoz újabb formátumokhoz született támogatás: Artist64, CDU Paint, Image System, Saracen Paint és Vidcom képek is betölthetők ezek után.
<http://www.godot64.de>

* Zeneszerkesztő programokból egész kis dömping volt az utóbbi időben. Itt van mindjárt az ISEQ névre keresztelt program, melyről részletes leírást és letöltési lehetőséget találsz a következő oldalon:
<http://www.ffd2.com/fridge/iseq>

* A másik a GoatTracker újabb verziója, mely néhány új funkciót tartalmaz.
<http://covertbitops.cjb.net/tols/goattrk.zip>

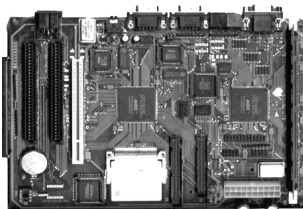
* ...és végül, de nem utolsó sorban a híres lengyel editor, a HardTrack legutóbbi béta verziója mostantól nyílt forráskódú:
<http://members.elysium.pl/brush/hardtrack>

* SCPU tulajdonosok nagy öröme kiadták a WINGS első bétáját, ami állítólag 99%-ban a JOS utódja.
<http://www.king.igs.net/~bill->

nacu/wings/wgsdl/4.02install.zip

HARDWARE

* A márciusi Forever találkozón hallható volt az IDE64-hez tervezett MP3-lejátszó kártya első prototípusa munka közben. A jelenlegi verzió képes 128Kbit-es sztereo fileok lejátszására. A készítőik tervei között szerepel egy olcsóbb megoldáson alapuló, de gyorsabb és 4 egységet támogató IDE64 készítése is. (jelenleg 90 euró az ára)



* Az interneten már található kép a Commodore One első legyártott prototípusáról, és az ígéretek szerint ez év decemberében már kapható is lesz. A tervek szerint WINGS operációs rendszerrel árusítják.
http://www.geocities.com/cm_easy
<http://www.compcity.nl/commodoreone.html>



* Soci/Singular Crew jóvoltából a VICE (multiplatform C64 emulátor) következő verziója már támogatni fogja

az IDE64 emulációját, még hozzá olyan szinten, hogy akár egy eredeti C64-es vinyót a PC-re kötve, azt is képes lesz használni!
<http://viceteam.beit-online.de>

* Az IDE64 fejlesztői készítette DUART kártyához megszületett a CC65 driver, így ezentúl akár C programunkból is elérhetővé válhat az akár 115200bps átviteli sebesség!
<http://www.volny.cz/dundera/duart-0.1.tar.gz>

* Retro Replay kártya tulajok számára letölthető a kártya 3.8-as ROM update-je, melyben több hiba kijavításán túl új funkciók is találhatók.
<http://rr.c64.org>

EGYÉB



* Újabb verziója jelent meg a Cuneiform nevű Windows alatt futó fonteditornak. Segítségével sok olyan funkció érhető el, ami egyetlen C64-en futó fonteditorban sem.
<http://scrrapdog.freervers.com/cunei.html>

* Megjelent az Overshadow 26-os és a Violence 3. száma. Ezek jelenleg az egyedüli magyar lemezkiadások, melyek az Angels gondozásában kerültek a nagyérdemű elé. Sajnálatos hírként kell közölnünk, hogy az Angels ezzel egy időben meg is szűnt... RIP.
<http://angels.ini.hu>

feltűnt a legutóbbi Breeze demóban - a Larchban - egy röpké jelenet erejéig. Elérkezett hát az idő, hogy egy egész demo készüljön a főszereplésével. Az anyag még úgy tudom csiszolgatva lesz, de így 85%-osan is elmondhatjuk, hogy élvezetes. A design teljes egészében Bigfooté, a zenét da Blondie/Resource készítette, és nagyon megy a rajzfilmhez. Néha úgy tűnik, mint-ha tudatosan lenne szerkesztve a rajzfilmhez. Például a robbanás, az egyes jelenetváltások kiválóan összepasszolnak a dallammal.

A harmadik demo a nagy hírű Fairlight csapat és a Damage ' Drop the Basic ' című munkája. Hiába is keresünk benne hardcore code-ot, nem találunk. Igazi hamisítatlan design demo, amolyan Last Reactor féle. Főszerepben egy kacsával. A történéseket nem írnám le, érdemes rápillantani a demóra. Sprite animálásban és a nagyszerű grafikákban nincs hiány. Kiemeltünk képen néhány szép mozzanatot.

A három említésre méltó demo-n kívül természetesen idén is jelent meg a közepes kategóriába sorolható relase. Democompo-ra lett nevezve az Abyss Connection introkollektívája a Exceed, ami csapatuk 89-90-es évek anyagaiból tallóz.

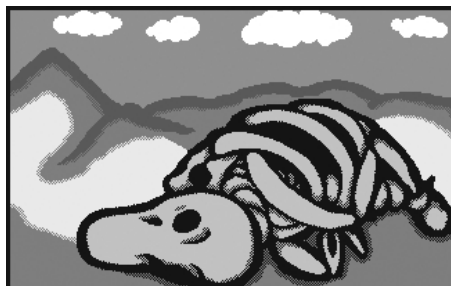
A Metalvotze egy dentrot nevezett, amiben ismerős kis C64 hősök rohagnak, a címe My Heroes. Nagy hibája, hogy fagy. :) A Dekadence szintén egyfile-ossal jelentkezett Moral személyében. Végignézhetjük a Windows 64 elindulását, majd egy Vice ablakban fut

néhány part. A menetrendszerű kék halál persze nem marad el. Kap is egy upscrollt a fejére. Persze 75%-os demo is került ki tőlük. Nem éppen elsőrangú, de elfogadható az Incora című munkájuk. Néhány part egész jól sikerült, és meg lehet említeni, hogy Jail-bird/Breeze is készített bele képet. Szintén onefiler a Centric team Caretta című munkája. Kicsit

love demo. Értékelhető part az talán egy van benne.

Valamint megérkezett egy menetrendszerű WOW demo, név szerint az Evolution. Kicsit ismét javultak a srácok, de azt kell mondanom, hogy a demot nem a hard code, hanem a csapat neve, és a design adja el. Utoljára hagytam két nagyszerű 4k-t. Az egyik a Plush fémjelezte Hatrick, ami természetesen Fanta zenével megspékelve pörög le szemünk előtt. Vektoreffekteket és egy Oxyron demokból ismerős textúrázott téglalapforgatást láthatunk. Krill

amúgy is a 4k demo-k hőse. :) A másik pedig az elsőnél kicsit szerényebb, de kellemes. Blender/Lepsi Dev./Onslaught nevét dicséri. Tüzeffekt, képnagyítgatás, valamint kellemes sprite effekteket tartalmaz egy passzentes zene kíséretében. Kár, hogy a futás után resetel.



A következő demorovatban szeretnék interjúkat is felvonultatni, valamint megszólaltatni a régóta pihenő Graffiti és Faces, és más nagy nevű régi csapatokat. Remélem érdekesnek találjátok majd. Addig is jó demonézést, és kódfarigcsálást!

Cargo/Singular crew

:: DEMOMUSTRA ::

Eltelt egy egész év a legutóbbi rovat óta, és bizony a termés alulmaradt a sokéves átlagtól. Bár még két-három nagy party várat magára ebben az esztendőben, ahol aztán reményeink szerint az eddig csendben várakozó nagy ászok előrukkolnak valamivel.

A nagy szünetben három igazán jó demo született, mintegy mentőövként a demoscene rajongóinak. Külön öröm, hogy a három közül kettő magyar csapat alkotása.

Oswald/Resource és Edhellon/Resource közösen - ha folytatódik a demozást idén súlytó negatív tendencia - a 2002-es legjobb demoját hozta össze a Soiled Legacy-val. Kevés demóban sikerül ilyen kellemes egységet összekovácsolni. A nagyon jó zenék kiválóan vannak időzítve az effektekhez, és ami nagyon jó, hogy a demonak mondani- valója is van. Természetesen az összehatáshoz elengedhetetlenek AMN/Resource grafikai és designeri tevékenysége. Keze nyomát kiváló logók, és design képek jellemzik.

Nagyon jól el van találva a zene. A mozivásznonról ismert visszaszámlálással kezd, majd egy anti-zoomer segítségével 4x4 feliratok jelennek meg, miszerint a Resource visszatért, méghozzá a Soiled Legacy-val. Érdekes megemlíteni a filled vektor részt is bevezetőben, ami szintén nagyon jóra sikeredett. Ezután egy kiváló full screen bump mapping. Szépén dolgozik a code a zene ütemére, majd egy Spawn kép következik, mint töltőpart. A vektorváros kiváló. Kicsit gyanús, hogy ASCII logo van alul, lehet hogy tele lett a memória? :) A város nem csak forog (azt is irigylésre méltó sebességgel, és akadással), hanem át is suhanunk rajta a part vége felé. (Ejnye-bejnye! Miért mindig az animációkat kell kiemelni egy demóból?! - poison) A várost követő töltőpart után egy szép AFLI 'plazma' vár ránk. A kép alján egy szempárt ábrázoló igényes AMN alkotás figyel.

A demóban ezután ütemváltás történik.

Berobbanó szövegek után egy floffy-t láthatunk, amit Oswald elmondása szerint a Last Reactor egyik partja inspirált. A dobok ütemére a Soiled Legacy felirat és a floffy massa villog. Nagyon jó az összehatás. A lemezoldal utolsó partja egy filled vector kis cyberes beütéssel. A fordítás után pörög tovább a demo, és egy chessboard part zakatol a szemünk előtt. A legütősebb pedig az ezt követő phong face. Erről az effekt-ről érdemes tudni, hogy a partyn ülő emberekből kétféle reakciót váltott ki, vagy leesett az ember állá, vagy bennrekedt a tagok levegője.

Az ember itt már azt várna, hogy a coder kiadott magából mindent, de ez nem így van. A vízeffekt több variánsban előadás csak erősíti a hitet, hogy a demo sikerrel pályázik az év demoja címre. A dot

tunelek után egy textured tunel. Ezzel már végkép letaszít minket a székről a demo, miközben lendületesen halad előre. Egy csűrődő-csavarodó, mellesleg texturázott bár forog még kis ideig előttünk, mint a demo utolsó nagy dobása. Egy szó mint száz, már-már tökéletes alkotás. A demo folyamán még megtudhatunk érdekes dolgokat a Commodore cég alapítójától, és a vállalat 1994.04.29-ei haláláról. Érdekes adalék, hogy a T600-as procija Oswald tüzetes filmelemzésének hála kiderült, hogy 65xx variáns lehet. :) Szinte csak jót lehet említeni a demóról. A 75%-os verziót gondolom még bugfixálás követi, és kész az egyik legjobb magyar alkotás. Gratula a RSC csapatnak!

Divat mostanában XX%-os demokat kiadni, de lényeg a lényeg, ha még így is nagyságrendekkel jobbak, mint a többi compoanyag, hát érdemes nevezni őket.

A La Linea a legújabb, immár origi C64-et igénylő, teljes hosszúságú rajzfilm demoja Bigfoot/Breeze-nek. Mellesleg első a sorban. Talán sokan emlékeznek még Menő Manó-ra. Egy teljes epizódot tekinthetünk meg a La Linea-ban a rajzfilmsorozatból. A kis figura már

* A hosszú életet megért Zzzap64 nevű angol újság egy szám erejéig újra megjelent, és ingyenesen letölthető az újság máig működő honlapjáról. A készítőik megfelelő visszajelzés esetén esetleges további számok kiadásán is gondolkodnak!
<http://www.zzzap64.co.uk>

* Akit érdekel egy kicsit a Commodore cég történelme, az lesse meg a neten Éhn Dávid összefoglalóját a következő címen:
<http://www.hunpage.com/index.php?f=cv&id=739>

* Elkezdődött a Giana Sisters című film készítése. A furcsa a dologban az, hogy a készítőik oldalán olyan kérdést tesznek fel, hogy miről szeretnéd, hogy szóljon a film?!
<http://www.gianasisters.com>

* Megjelent a W*ndows-os SIDBrowser 1.05-ös verziója. HVSC megszállottaknak kötelező!

* Amigás HVSC rajongóknak sem kell hiányban szenvedniük, a SID4Amiga új, 3.4-es verziója fut 68K és PPC processzorokon is.
<http://www.heams.freemove.co.uk/sid4amigappc/S4A340b2.lha>

* A CMD megszűnt Commodore alkatrészeket árusító oldalához hasonló kínálatot biztosító portált készített Maurice Randall. Itt vásárolhatsz egykor a CMD által gyártott egységeket.
<http://cmdrkey.com>

* A Tribal Zone Music kiírt egy zeneversenyt, melynek egyik

kategóriájába elfogadnak chip zenéket is, így SID-re komponált műveket is! A verseny határideje szeptember 1. A részvételi szabályokat itt találod:
<http://tribalzonemusic.fm.intelia.pl/tzmcompo>

* Újabb hibajavításokon esett át a PC-s Star Commander, illetve mostantól képes SixPacked fileok kezelésére is.
<http://sta.c64.org/sc08303b.zip>

* Commodore 64 klubbunk egykori oszlopos tagja, Győri Csaba, alias Csibe a németországi BMX Freestyle Világbajnokságon Expert Flatland kategóriában 4. helyezést ért el. Eredményéhez gratulálunk!

FLAG PARTY 2002 EREDMÉNYEK

Demo:

1. Sign Of Life / The Dreams (66pts)

Grafika:

1. Alone - Medron/Padua (68pts)
2. Rage 2 - Jailbird/Breeze (66pts)

Zene:

1. Partymade - Vincenzo (77pts)
2. Easygoing - Jammer (51pts)
3. Disko - Sidder (29pts)
3. C64 Dance - Vincenzo (29pts)
4. Good Morning Magyar - Roostah&Agemixer (17pts)
5. Latin Dance - SB (8pts)

SCENE NEWS

FuckYa 2002/2 EREDMÉNYEK

Demo:

1. Árok Party meghívó/Singular Crew

Grafika:

1. Go Create 2 - Poison/Singular Crew
2. Fuck PSN - Leon/Singular Crew

ANTIQ 2002 - AUGUSZTUS 23-25.
PÉCS, APÁCZAI CSERE JÁNOS NEVELÉSI KÖZPONT
::[www.antiq.hu]::

A Hudson Hawk egyeseknek ismerősen csenghet, mivel egy hasonló című film alapján készült a játék. A filmben a főhőst nem kisebb híresség alakítja mint Bruce Willis, akit ugye ismerhetünk jó pár régebbi akció filmből, pl. Az utolsó cserkészből, Die Hard sorozatból (ebből C64 átirat is készült) avagy a '80-as években készült sorozatból, a Simlis és a Szendéből is! A film illetve a játék sztorija elég sablonos, a főhős egy piti csempész, aki megpróbál különböző műkincseket eltulajdonítani bizonyos galériák-ból... a filmben persze ennél sokkal több is történik, de mi most inkább koncentrálljunk az adaptációkra!



A játék elején megcsodálhatunk egy Hudson Hawk logót, mellette a főhős portréjával (**Azért ez CoVboy sem rossz...ugye?! - Poison**), továbbá, hogy a játékunkat 1991-ben dobta piacra az Ocean a Special FX-el karöltve, valamint elolvashatjuk az eredménytáblát is! Ez kezdésnek halovány, de a folytatás már megéri a pláz véjt most lódingolok című igen hosszú részt...

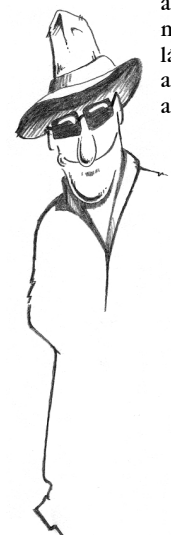
Három fő egységre tagolható a program, minden pálya rész előtt egy rövid ismertetőt olvashatunk arról, hogy mit is kell az adott részen csinálnunk és persze, hogy mit is kell eltulajdonítanunk!

Part1

Az első rész tartalma röviden: Hawk, az első küldetésed bejutni a Rutherfords aukciós házba (gyk.: galéria) Keresztüljutni az igen komplikált védelmi rendszereken, megkeresni a 7. emeletet és ott rátálni a széfre, és elloponi Leonardo Da Vinci egyik leghíresebb munkáját... Jó utat...

A tetőn először pár asztalon kell átugrálnunk, ez nem nagy ügy, kivéve, hogy egy éhes PittBull fel akar falni minket! Ellene két féle képpen védekezhetünk. Először is átugorjuk, másodszor egy golyóval (?) fejbe kólintjuk, ilyenkor az eh (szó szerint) csillagokat lát... Ami után elrendeztük a blökit át kell másznunk egy kötélén, itt két madár akadályoz minket, őket is a golyóbisokkal lehet eltenni láb aló. Végül eljutunk ahhoz a házrészhez, ahonnan be lehet jutni a galériába! Itt egy tacsóval akadunk

össze, akit szintén átugorhatunk, vagy épp fejbe vágunk a golyóval, de érdekesebb ha a golyót legurítjuk a tetőről, ekkor a kutya azt hiszi, hogy játszani akarunk vele és szépen elrohan, hogy vissza hozza nekünk a golyót, és van akkora hülye, hogy a golyóbis után veti magát a mélybe. Így már nem sok vi zet zavar. Most már tudunk foglalkozni a két ládánkkal, ezeket egymásra kell helyezni a liftet használva, miután a két láda egymáson van, könnyedén oda tohatjuk az ablak alá, ahonnan már beoson-



HUDSON HAWK

A Special Agent az utolsó Bjerregaard zene a CD-n. Biztos vagyok benne, hogy Reyn igyekezett olyan számokat kiválasztani, hogy egyben legyenek híresek, egyediek, és kiválóan megreformálhatók. A Special Agent a nagyon egyedi hangzás hiánya nélkül sem szürkül el. Ha nem ismerjük az eredetit, talán nem is tudjuk megfogni a lényegét a feldolgozásnak. A gitár szerepeltetése menti a feldolgozást. Elektronikus hangszerek persze kísérik, és néha meg is törik a hegemoniáját. Azért meg kell jegyeznem, hogy a dinamikáját szerintem elveszítette a 6581 verzióval szemben.

A Blue Meanies part 1 régi változata nekem nem fogta meg a fantáziám. A feldolgozás azonban sokat segített a régi elődön. A fő hangszert zongora helyettesíti, ami természetesen önmagában is nagyon szuper kis hangszer. A CD legrövidebb száma talán azért lett újraformálva, hogy a gyengéskén kivitelezett hangszerekből álló zene elnyerhesse méltó formáját.

A Asian Legends játékot persze hiába is keressük. A szám több c64-es zene egybedolgozása. A mix természetesen a keleties játékok dallamait fűzte egy csokorba. A kedvencem egyébiránt a lemezen. A Yie Ar Kung Fu 1-2, Legend of Kage, The Last Ninja 1, The Last Ninja

2, és mily meglepő a The Last Ninja 3, a The way of the Exploding Fist, és a Fist 2 vannak egybe gyúrva. Külön örömmöm, hogy a TLN3-ból a víz pálya zenéje került be, ami szerintem a legjobb volt a játékból is. Mondanom sem kell, hogy nem lehetett rajta javítani. Ugyanúgy hangzik, mint a játékból. Mi jót lehetne elmondani a mixről? Majd 8 perc keleti zenecsoda. Kiváló munka!

A zárószám az Aztec Challenge. Már a BIT2-n is találkozhattunk vele. Nagyon jó zúzósra sikeredett. Az eredeti sem volt egy kis szerényke, így a feldolgozást természetesen nem kerülhette el a basszusgitár. Nagyon ász a hangzása. A fő dallamra is rásegít egy idő után a szólógitár. Nagyon király még a zene elején a gong. A szám vége már totális zúzás. A végén a sercegés, amibe elül a zene nekem bejött. Ötlet és merészség. Az utolsó neszek pedig az eredeti játékból pár másodpercnyi hang.

Összességében nagyon jó CD. Nem a BIT sorozat része, ezért más zenei megoldásokat tükröz. Én mindenképpen veszek magamnak egyet mielőbb, mielőtt bezúzzák ezeket is, min az el nem adott BIT magyar kiadásokat.

Cargo/Singular crew



Pár számmal ezelőtt ígéretet tettem, hogy amint lesz lehetőségem, beszámolok a Nexus 6581 CD-ről. Ebben egész eddig csupán az akadályozott, hogy a csak Britanniában kapni, és nem túl olcsó. Sikerült azonban a Forever8bit 2002 partyn elkérnem egy kis időre Oswald/Resource-tól, így aztán sor kerülhetett erre a bemutatásra. Külön érdekessége a lemeznek, hogy Reyn személyesen dedikálta a Resource csapat kivállóságának. Mire is számítson az, aki megveszi, meghallgatja a CD-t?

A korongon 11 zene van. Mindegyik valamilyen C64 zene újramezítése. Sőt, az utolsó előtti egy amolyan hot mix. Mind a 11-et Reyn Ouwehand hangszerelte újra. A számokban a SID hangzás már nem fellelhető, mivel Reyn igyekezett inkább akusztikus és modernebb elektronikai hangszerekre építeni. A dallamok és a zenék felépítése azonban igencsak ismerős.

Az első számra voltam a legkiváncsi. A Last Ninja 3 mindig a kedvenceim közé tartozott. Meg kell hagyni kicsit furcsa volt, hogy nem halom a SID csilingelését, de Reyn nagyon ügyesen oldotta meg a dolgot. Az emberi hang is szerepet kapott a számban. A hangulata, élménye nem sérült, a stílus nem fordult el. Ha most készülné a Last Ninja 3, biztos vagyok benne, hogy ez a szám ugyanúgy megállná a helyét, mint nagy elődje.

A Shape nagyon jó, amolyan jazzes stílusban jön le. Igazán érdekes, és biztos vagyok benne, hogy senki nem gondolta volna az utcán sétálók közül, hogy éppen egy C64 zenét hallgatnak. A fűvös hangszer nagyon jól bejön a SID hangszerek helyett. Ebben az esetben pedig Reyn szintén kiválóan válogatta össze a helyettesítő hangszereket.

A DMC IV part 2 olyan, mintha valami afrikai kalandfilm zenéje lenne. Az elődöt sajnos nem ismertem a szám meghallgatása előtt, ezért összehasonlítás nem tudok csinálni. Vannak benne nagyon jól etalált részek, főleg a refrén, ami valószínű, hogy az eredeti fő szövege.

Az Enlightenment: Druid II eredetije számomra ismeretlen zene volt. A BIT 1-ben azonban megismertem, így a dallamok már ismerősen csengtek. Nagyon lágy, finom a zene. Amolyan relaxációs stílusban. A hangszerek szintén nagyon szuperek. A második perc körül, amikor kezd egy kicsit teltebbé válni a muzsika, erősödnek a hangok, és megérkezik egy igen erőteljes dob, dühörgés, ami aztán végigkíséri a zenét egészen a lefolyásáig.

A Flimbo's Quest volt az a játék, amivel először játszottam a saját gépemem. Csak az Isten tudja, hányszor muzsikált a fülemben a kezdődal, amíg mindenféle speckók nélkül ki nem játszottam. A zene eredetije is nagyon vidám. Bár ezzel a feldolgozással nem voltam annyira megelégedve, ez talán érthető. Az eredetit annyira szerettem, hogy ez a fajta hangszerelés és a szinte már vadnyugati western hangulatú feldolgozás nálam nem tudott versenyezni az előddel. Persze semmi gáz, mert az eredetit is Reyn Ouwehand szerezte.

A Dutch Breeze: Flip the flop száma az egyik legdinamikusabb, és az egyik legkirályabb száma a CD-nek. A sokak szerint legjobb C64 demo (Dutch Breeze) egyik meghatározó zenéjét felkaroló remixben Reyn nagyon jól használja a SID effectek emulálását és a teltebb hangszerekkel nagyon jól megszerkesztett zenei hatást ér el. Azért meg kell hagyni, a SID jobban effektuezhető! :) A zene amúgy veszített kicsit a Last Ninja-s hatásából, ami talán nem is véletlen.

A Deflektor eredetijében a kezdetre jellemző hangszeresegénység hamarabb megtörik. Az amúgy nagyon egyedi, és kiválóan felépített Ben Daglish zenét hihetetlenül jól reformálta meg Reyn úgy, hogy az eredeti minden ízében kihallatszik a feldolgozásból. A második szám a CD-n, amiben emberi hang szerepel, méghozzá olyan kiválóan, mintha csak mindig is ez hiányzott volna a régióból is. A lágyabb és a zúzóssabb részek közötti szakadék pedig olyan, mintha nem is lenne. Többször átlépjük, és mégsem bontja meg a zene összhatását.

hatunk az épületbe...

Bejutva az épületbe, kamerák próbálnak minket kisebb elektromossággal megkínálni, ami ugye nem épp kellemes, ezek elég lassúak, hogy kikerüljük őket, a folyosón találkozhatunk biciklisekkel (?) valamint nagyra nőtt teremőrökkel, és persze riasztó rendszerekkel. Ezek a földön illetve a falon vannak elhelyezve. Ha ezekhez hozzáérünk, akkor a lézerek egy ideig gyorsabban kezdenek el mozogni... Érdemesebb a riasztókat kikerülni! Az alacsony riasztókon lehasalva tudunk túljutni. Itt is vannak ládák, ezeket értelem szerűen oda kell pakolgatni, ahonnan nem tudunk tovább jutni! Miután sikeresen túl jutottunk az akadályokon, egy szinttel tovább tudunk ugrorni egy lift segítségével... Szintén a folyosón találjuk magunkat, a 10. emeleten. Itt újabb ellenfelek várnak ránk, pl. veszettül lövöldöző rendőr, valamint kopasz takarítók és fényképezőgéppel rohagáló takarítónők... (de lehet, hogy egy szlovák kiscsaj aki megtalálta PSN gépét... :) Ha túl jutottunk ezen a részen, ami nem olyan nehéz, bejutunk egy szellőző rendszerbe... A szellőzőben először is jó magasról a mélybe huppanunk, ez a pálya rész nem olyan egyszerű, picit az eszünket is kell használni, ugyanis itt kapcsolók is találhatók, amik fel illetve le kapcsolásával különböző csapdákat hatástalaníthatunk, ilyenek pl. a láng illetve az energia nyalábok... vannak olyan kapcsolók amik csak pár másodpercig maradnak átkapcsolt állásban és utána automatikusan vissza kapcsolódnak. Ilyen helyeken igen gyorsnak kell lennünk... Miután a szellőzőn végighaladtunk, ismét visszakeresztünk a galéria folyosójára. Ismét a folyosón, épp a 9. emeleten, innen már csak 1 szint és elérjük a széfet! Itt is hasonló akadályokkal találkozunk, mint eddig... Miután elértük a várva várt 7. emeletet, bejutunk a széfbe, ahol öröktől kezdve, rengeteg riasztó is akadályoz minket, ha élünk még, gyorsan markoljuk fel a festményt, majd spuri...



Part2

A második küldetés rövid tartalma: Hawk, másodsorra el kell lopnod Leonardo Da Vinci kódexét, ehhez be kell hatolnod a Vatikánba, ez igen nehéz feladat lesz, mert igen erősen védik a helyet! Sok sikert...

A második pálya első részében ismét láda pakolgatással kell foglalatzkodnunk, egy boltívvel szegélyezett csatorna szerűségben, olyan ellenfelek társaságában mint a légkalapácson ugráló munkás, vagy épp a pulykán (?) lovagoló (pulykagló?) öreg néni... Ez a pálya elég laza, ha meg vagyunk vele... Egy cső rendszerbe jutunk, ami hasonló működésű, mint az előző pályán lévő szellőző rendszer... Csak épp még egyszer olyan hosszú és sokkal kacifántosabb belőle kijutni. Olyan nehézségek várnak ránk, mint pl. dárda hegyek, olaj cseppek vagy gázszivárgások. Ha ezekbe belemergünk, energiát veszünk, nem beszélve az ágyút tologató grófról (?) aki állandóan bombákat dobál elénk. Ha megtaláltuk a labirintusból kivezető utat, egy szem pillantás alatt a Vatikán tetején találjuk magunkat. Itt a kupolák és a kék ég bámulása közben el is indulhatunk jobbra, amint végig érünk a tetőn (közben néger lándzsás harcosokon, ejtőernyős bombát hajigáló grófokon, Notre Dame-i toronyőrökön valamint egy kötélén keresztlutva) bejuthatunk az egyik kupola belsejébe, ami nem más, mint egy könyvtár (gyk.: a kódexeket itt szokás tartani) Szóval hatalmas könyvespolcok tetején kell mászkálni, amik közé elektromos csapdákat helyeztek el, ezek érintése nem igen ajánlatos! Nincs hiány ellenfelekből sem, valamint vannak még dobantók is, amikre rálépve egy szintel feljebb dobódunk, ez kicsit kellemetlen, amikor pl. az utolsó szinten vagyunk és a dobantó miatt kezdhettek előről a mászkálást. Miután sikeresen leértünk a könyvtár alatti szintre, ami egy rejtett szoba féle, téglakon ugrálva megközelíthetjük azt a ketreret, amelyikben a Kódexet találjuk! Ez így elég egyszerű, de a gáz az, hogy ha nem a téglakon

ugrálunk, hanem a földön haladunk, akkor a védelmi rendszer aktiválja a ketrecet és szép lassan, minden lépésünkkel lejjebb zárul az ajtaja, szóval érdekesebb a padlóra nem lépni! A téglák mellett a falon rengeteg led világít, ezek érintése is a ketrec ajtajának bezárását hozza működésbe, szóval igen óvatosan haladjunk. Ha megvan a könyv, irány a harmadik rész...

Part 3

Hawk az utolsó küldetésed bejutni Leonardo Da Vinci kastélyába és megkeresni a tükör kristályt (?) Ez a kristály nélkülözhetetlen az arany készítő géphez!! A Világ sorsa a te kezében van!



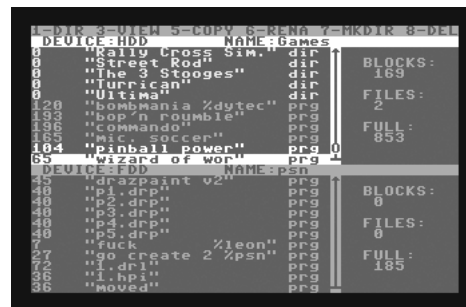
Először is egy kőfalon kell felmászunk és ereszcsonnak segítségével eljutni a tetőre. Olyan akadályozó tényezők közepette, mint pl. sárga macska, vagy épp a luftballonos lövöldözős emberke, de igen idegesítő még a lábával hatalmasakat belénk rúgó kenguru is, vagy épp a felső emeletekről mindenféle limlomokat ledobáló dude-k! Ha sikeresen vittük a háztetőt akkor elindulhatunk a kastély falán, hogy eljussunk a legfelső torony ablakába! Ez nekem személyesen az egyik legnehezebb pálya elemem, mert igen könnyen le lehet csúszni, vagy épp könnyen félre lehet ugrani a falon és akkor kezdődhet előről az egész mászkálás! A szokásosnál is több és vadabb ellenfelek várnak ránk, az egyik legmurisabb a háztetőn teniszező alak, aki egy tenisz gép ellen küzd... De említhetném a kötélen csimpaszkodó lámát is. Egy igen nehéz rész ez, de bízom benne, hogy mindenkinek sikerül megoldania. Amint bejutottunk a felső szobába egy kis láda pakolgtatás után eljutunk abba a szobába, ahol a furfangos szerkezet található, a közepén ott ficeg a kristályunk amit két hatalmas elektromos árammal feltöltött háló véd. Pár kapcsoló átkapcsolásával sikerül a hálót annyira eltávolítani a kristályról, hogy ráugorva megszerezhetjük azt! Ezután nincs más dolgunk, mint kinyitni a csapóajtót és elpucolni...

Ezzel meg is volna a játék, most egy kis értékelés következik : Pozitív dolognak könyvelhető el, hogy a készítő igencsak kidolgozták a pályaelemeket. Nem mondom, hogy túl vannak díszítve, de igen kellemes benyomást keltenek. A főhős sprite-animálása is igen sokrétű, sok fázisból tevődik össze, sőt még olyan apró mozzanatokkal is feldobták a figurát, hogy pl. ha belefutunk egy energia nyalábbá, főhősünk áram ütést kap, vagy ha a tűzcsóvába ugrunk, egyszerűen szénné ég! De még sorolhatnám az ötletesebbnél-ötletesebb elhalálozásokat. De igen színvonalasak az ellenfelek sprite-jai is! A grafika színvonala hasonló, mint amit a Lethal Weapon című -szintén- mászkáló gámában tapasztalhattunk! Mivel az is Ocean termék, így nem kizárt, hogy a grafikusnak mindkét játékban benne van a keze. Pozitívum még az is, hogy minden pálya után egy képet kaphatunk arról, hogy tulajdon képpen mit is loptunk el éppen! Ezek a képek igen szépek. Talán két negatívumot tudnék felsorolni: az egyik a zene hiánya, ugyanis csak az intro ill. a három pálya között hallhatunk valami kornyikálást, a pálya részek alatt csak effektek vannak... kár! A másik negatív dolog, hogy a vége felé iszonyú hosszúak a pályák és igen nehéz is válnak! Azt hiszem ennyi lenne, a játékot javaslom mindenkinek, aki szeretne egy kicsit kikapcsolódni és egy kissé poénos (nem az erőszaktól túlfűtött) akciós, és igencsak színvonalas mászkálós játékkal játszani!

Leon

<http://web.exnet.hu/sk/c64>

közül választhatunk. Az első 4 a SERIAL porton lévő meghajtóinkat reprezentálja (FDD0 a 8-as számú egység, ez mindenképp egy 1541 legyen, vagy a kártya SETUP-jában kapcsoljuk ki a floppy speeder opciót!) a következő 2 a kártyára kötött IDE egységek (winchester és CD-rom), illetve a PCLINK egy PC-C64 összeköttetést tesz lehetővé, ahol a PC egyfajta file-serverként működve szolgálja ki a C64-et. Egyébként a COMMODORE megnyomásával a felső menüsört aktivizáljuk, amiben a kurzormozgató billentyűkkel mozoghatunk. Lehetőségünk van a készítő névének megtekintésére és a filekezelő színeinek módosítására. Ez utóbbinak egyelőre sok hasznát nem vettem, mert nincsen megoldva a beállítások mentése. Paneljaink tetején olvashatjuk az aktuális meghajtó és -ha van - az aktuális könyvtár nevét is. Nem beszéltünk még a jobb oldalon lévő sorok jelentéséről. Az INSERT-tel egyenként, illetve a +-szal a könyvtárban lévő összes file egyszerre kijelölhetjük. Az első sor ezen kijelölt file-ok együttes méretét adja meg blockban. (Valójában ez nem egyezik meg a CBM meghajtók block méretével, ezért adódhat különbség egy file 1541-es és IDE-s mérete között.) A második sorban a kijelölt fileok



számát olvashatjuk, míg az utolsó sor a könyvtárban lévő összes file méretét adja. A következő lépés, hogy meglessük mit is tudunk csinálni a kijelölt filejainkkal! Pl. másolhatjuk (5-ös billentyű), átnevezhetjük (6) vagy törölhetjük őket (8). A legfelső sorban olvashatjuk egyébként ezeket a paran-csokat és természetesen kijelölés nélkül is használhatóak. Akkor arra a file-ra vonatkoznak, ami felett éppen állunk. Egyelőre könyvtárak másolása nincsen megoldva, de a törlés és átnevezés természetesen

azokra is működik (törölni csak üres könyvtárat lehet!) A felső sorban további két opciót láthatunk. Az egyik a DIR, melyet az 1-es megnyomásával érhetünk el. Ez újraolvastatja a meghajtó tartalmát (cserélhető egységek, pl. floppy, CD-rom vagy ZIP lemez esetén lehet rá szükség). A másik a 3-as, mely mellett a VIEW parancsot olvashatjuk. Ehhez szükség van az IDE-0 ROOT könyvtárban egy VIEWER nevű programra, mely ASCII-fileok megjelenítésére lett kitalálva (a jelenlegi verzió segítségével a fizikai memóriánál jóval nagyobb fileok olvasása is megoldott!). Itt a ROOT könyvtárban kereshet még a program egy további file-t, ami persze opcionális, de mindenképp ajánlott. Ez a config.ext nevű ASCII szövegfile, melyben különböző filevégződésekhez rendelhetünk úgynevezett plugin-okat. Ezt úgy kell elképzelni, hogy ha egy file-on RETURN-t nyomsz, akkor a manager először megnézi, hogy a config.ext-ben talál-e hozzá bejegyzést. Ha igen, akkor a file átadja a megfelelő programnak. Pl. létezik az ART STUDIO képeihez beho-zó rutin, így az MPIC karaktersorozatra végződő fileok (az ART STUDIO mindig így menti őket) egy gombnyomásra megtekinthetőek, ha a megfelelő plugin fel van másolva a winchesterünkre és a config.ext-ben benne van a szükséges bejegyzés. Jelen pillanatban rengeteg képformátumhoz, a HVSC SID formátumához, a készítő ANI animációs formátumához, és D64 fileok 1541-re való visszaírásához van plugin. Lehetőség van azonban arra is, hogy nem plugin-eket, hanem más programokat rendeljünk a filevégződésekhez! (csak az újabb IDEDOS-okban) Pl. megtehetjük, hogy a JPEG vagy JPG végződés esetén automatikusan töltődjön be SJUDD jpeg beho-zója! Ha valamilyen oknál fogva azt szeretnénk, hogy mégse induljon el a megfelelő plugin, hanem a file töltődjön be a megfelelő helyére, akkor használjuk a SHIFT+RETURN kombinációt!

Az általam egyelőre hiányolt funkciók a rekurzív másolás és mozgatás, amik állítólag fejlesztés alatt állnak.

* PEROM - Olyasmi, mint más gépeken a FLASH ROM, vagyis szoftveresen újraindító ROM. Ennek a típusnak az a különlegessége, hogy alacsony feszültségszinten is írható.

- >>> A márciusi Forever találkozón a kártya készítői bemutatták az MP3 lejátszójuk prototípusát, mely nagy sikerrel játszott le 128kbit/sec-es sztereo zenéket. Hardware-fejlesztések továbbra is várhatóak tőlük. Már kapható a PC billentyűzet illesztőjük, mely segítségével PS/2 csatlakozós billentyűzetet tudunk a C64 billentyűzetmátrixára kötni. Jelenleg egy hálózati kártya készítésével foglalkoznak.
- >>> Előreláthatólag a 4. Árok Partyn debütál majd az új filerendszer, melyet Soci fejleszt. Ez a rendszer és a hozzá tartozó IDEDOS további sebességnövekedést, és akár !!!több száz gigás!!! winchesterek és ZIP meghajtók kezelését is támogatni fogja.
- >>> A Clips és JOS összeolvadásából megszületett Wings első bétaverziója már támogatja az IDE-vezérlőt. SCPU tulajdonosoknak érdemes kipróbálni. (...aztán nekem gyorsan elmesélni, hogy hogyan ment az IRCzés alóla!!!)
- >>> A szokásos hibajavításoknak köszönhetően az IDEDOS jelenlegi verziója újabb programokkal képes hiba nélkül együttműködni, mint pl. az eddig igencsak furcsán viselkedő Faces-féle fonteditorral.
- >>> Új pluginek jelentek meg a File Manager-hez, köztük több Crest-es formátumhoz is. Az összes Soci által készített képmegjelenítő PAL/NTSC fixálva lett, bár ez így itt Európában nekünk nem sokat jelent. Annál fontosabb momentum, hogy a szöveg-megjelenítő (a gyökér könyvtárban található viewer nevű file) most már képes a fizikai memóriánál jóval nagyobb fileok olvasására is, így egy-egy vaskosabb doksi is átlapozható gépünkön. A SID formátum szerelmeseinek jó hír, hogy a SID plugin is tovább lett fejlesztve, és sok eddig életképtelennek tűnt zene lejátszható vele.
- >>> Megjelnt az első GEOS-port próbálkozás YTM/Elysium jóvoltából. V2-es GEOS és külön vinyó kell hozzá. (<http://members.elysium.pl/ym/html/ciaide.html>)
- >>> Újabb utántöltős játékok partchelt verziói érhetők el a singularcrew.hu/ide64warez oldalról, köztük a Lemmings, a Street Rod és a teljes Metal Warrior sorozat. További játékok, frissítések és egyéb IDE64-et támogató programok ügyében is érdemes felkeresni az előbb említett oldalt.
- >>> A nemzetközi IDE64 levelezési lista idei teljes anyaga elérhető a singularcrew.hu/ide64archive/2002.html oldalon.

fileMANager

A sok hír és érdekesség mellett érdemes lenne foglalkozzunk az IDE64 gyakorlati oldalával is. Nos, úgy döntöttünk, hogy a kártya file-kezelőjéről kellene írni pár szót, hogy láthassátok a sebességnövekedés mellett még milyen kényelmi szolgáltatásai vannak a kártyának.

A kártyán található PEROM* a DOS mellett tartalmaz több programot, közöttük a bekapcsolás után a MAN paranccsal indítható filekezelőt is. (MAN, mint manager) A program egyébként több olyan parancsszóra is elindul, ami a MAN betűhármassal kezdődik. (rejtett-part megszállottak próbálják ki a MANGA-t!) A bejelentkező felület nagyban hasonlít a más platformokról ismert COMMANDER-ekre. A C64 képességeihez mérten itt nem vertikálisan, hanem horizontálisan van kettébontva a képernyő. A két panelen két különböző meghajtó tartalomjegyzéke jeleníthető meg. Induláskor a felső panel az aktuális, és az inverz csíkot a kurzormozgató billentyűkkel tudjuk mozgatni. (a fel/le billentyűkkel egy-egy bejegyzésnyit mozoghatunk, a jobbra/balra ill. F1/F7 billentyűkkel oldalanként lapozhatjuk a tartalomjegyzéket) A csíkot a megfelelő file-ra mozgatva a RETURN billentyűvel máris be tudjuk azt tölteni, illetve könyvtár esetén bele tudunk lépni. A panelek között a CONTROL billentyűvel válthatunk. Az aktuális panelhez tartozó meghajtó kiválasztásához nyomjuk le a COMMODORE gombot! Itt 4 FDD (Floppy Disk Drive, 8-11-es egység), 2 IDE (korábbi IDEDOS esetén HDD, 12-13-as egység) és egy PCLINK meghajtó



de nem igazán érdekelt mit is kell csinálni tulajdonképpen. Aztán nemrégiben, sok-sok év után ismét a kezeim közé került a lemez, amire el lett mentve a kazettámról, és a vinyóra feltöltés után újra felfedezőútra indultam a Trantoron. Ezúttal eredményel.

A szereplő egy telepes-úrhajós, akinek be kell lőnie az idegen lényekkel elárasztott bázison a teleportrendszer, hogy utolsó emberként megpattanhasson ő is az állomásról. Természetesen a folyosórendszerben barangolva egy perc nyugtunk nem lesz a körülöttünk röpködő, mászkáló kis lényektől, akiket egy lángszóró segítségével tarthatunk távol. A fegyverből ugyan elég rohamos ütemben fogy a nafta, de szerencsére a tartályunkat minden szinten fel tudjuk tölteni a megfelelő berendezés előtt állva. A művelethez pedig elég magunk felé húzni a kart, és egy kombinált legugolás közben a fegyverünk tankja megtelik. A többi eszközt is hasonlóan egyszerű módszerrel vehetjük kezelésbe.

Minden szinten szinte minden, így persze a szekrényeket is nézzük mindig át, különben vagy nem lesz meg minden továbbjutáshoz szükséges tárgyunk, vagy csak

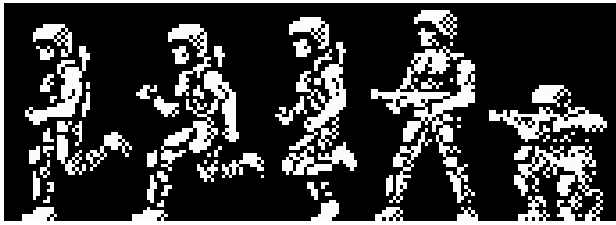


lemaradunk azon segédeszközökről, amik jelentősen megkönnyíthetik túlélésünket. Találhatunk időbombát, kódlemezt, pajzsot, energiát, üzemanyagot, és időt is, mert persze az is komoly léptekkel halad előre, mint mi, és ha elfogy, akkor bizony veselkedhetünk neki még egyszer a küzdelemnek.

Az emeletek mindegyikén van egy alapterminál. Ezekből összesen nyolc. Egy-egy karaktert tudunk előcsalni mindegyikből, amiből kis fejtörés után kirakhatjuk a 8 jegyű aktiváló kódot.

Kilépés után a gép deaktiválódik, ami nagyon hasznos, ugyanis az alsó szintek egyikén az összes konzol kilövése után tudjuk csak bebillentyűzni a jelszót a fő számítógépbe. Amint ez megvan, kapunk egy újabb kódot, amivel aztán életbe léptethetjük a teleportáló rendszert a bázis legalsó részén.

A nagy nyomulás során az energiánkat folyamatosan csapoló kis lényekkel jó vigyázni, mert ha lassan is, de kikészítenek minket, és az megterhelő tud lenni, ha a vége előtt egy lépéssel. Próbáljunk rövidebb utat választani az egyes szinteken levő terminálokhoz, szekrényekhez, le illetve felvezető



liftekhez (hiszen a folyosók körbejárhatók), ha pedig túl sok kis lény száll meg minket, nyugodtan fűjünk visszavonulót, és próbáljuk meg még egyszer az átjutást. Egy szóval spóroljunk az energiával.

Egy esős délután megfűszerezéséhez bátran ajánlhatom. Cheatekkel is éppen elég nehéz kijátsszani, így biztosan a székünkbe tud szőgezni minket néhány órára.

Cargo



Mivel arrébb már pötyögtem a Hudson Hawk-ról pár mondatot, úgy vélem, nem árt foglalkoznunk egy másik Bruce Willis főszereplésével készült nagyszabású film, játék verziójával is! Ez pedig nem más lesz, mint a Die Hard. Ezt csak érdekesség képpen mondom el, valamelyik nap a TV-t bámultam, épp a Spectrumot (nem a 8 bit-es gépcsodára gondolok) és volt egy műsor, melyben olyan témákat feszegettek, hogy milyen az amcsi emberkének tv illetve video nézési szokásai! Nos kiderült a felmérés alapján, hogy a videotékákból legtöbbször kikölcsönzött mozi nem más mint a fentebb említett akciófilm...

Szóval a játék teljes egészében, és legalább annyira hűen követi a film eseményeit. Fellelhetők benne, a filmből jól ismert helyszínek, szereplők, cselekmények, stb. A játék teljes egésze mászkálós, lövöldözős stuff, ami az Activision cég logójával nyit, majd rövid képsorokból kiderül, hogy a 32. emeleten egy baromi nagy party van kilátásban, önfeledt jó hangulat meg ilyesmik, és szép lassan megjönnek a rosszfiúk és elkezdődik a rémálom... Csak egyetlen emberke van talpon e vidéken, nem más, mint egy zsaru, aki az utolsó reményük, a szerencsétlenül járt vendégseregnek!



A képernyő felső részén található a játéktér, alul egy zöld sávban húzódnak a felvett cuccaink. (alap esetben egy pisztoly) Felül látható az eltelt idő, valamint ide írocskál a program különböző szövegeket. A joystick-kal tudjuk John McLane-t irányítani, fire-ral tudjuk a badguy-okat lelővöldözni, return-nel tudunk egy nálunk lévő tárgyat használni, a kurzor billentyűkkel lehet tallózni a felvett item-ek közül, d-vel lehet eldobni az aktuális tárgyat, és g-vel lehet felvenni azokat. p-vel lehet szüneteltetni a játékot. Ennyit a kezelésről...

Budapestre, és szerezni egy dedikált fényképet a világ legjobb programozójától.

C.: Leültél úgy a gép elé, hogy csinálsz valamit az Új Vadnyugát 3-ból?

I.: A gép elé már nem ültem le.

C.: Milyen időszakba született volna az ÚV3? Lett volna rá igény?

I.: Volt egy ötlet, hogy beszáll egy szponzor is a játékba, és a story többször érinti a szponzor üzleteit a jelenben. Valószínűleg még lett volna rá akkora kereslet, mint a korábbi részekre, de nekem már nem nagyon volt időm vele foglalkozni.

C.: Vannak még fájlok az ÚV-k fejlesztésének korából (esetleg az ÚV3-ból), vagy enyészetté váltak?

I.: Elméletileg van 40-50 floppy a padláson abból az időből, de kétkem, hogy megmenthetők lennének az adatok.

C.: Mennyi ideig tartott az első, illetve a második rész fejlesztése?

I.: 5-6 hét.

C.: Bántott a tény, hogy megtörték a kalandjátékaid? Okozott elkedvetlenedést a játékíráshez?

I.: Nem törték meg !!!!! Erre a mai napig büszke vagyok. Igaz, hogy lesztek az elejéről a lemezes védelmet (ami nem nagy kunszt, mert egy akkor már ismert védelem volt rajta), de a

kulcs-mondatok ellenőrzését nem tudták belőle kiszedni.

C.: Mit jelentenek neked ma az akkori alkotásaid?

I.: Szép emlékek.

C.: C64 előtt mikor ültél utoljára?

I.: Passz. Nagyon régen. Illetve kb. 4-5 évvel ezelőtt egy kollégám vett egy C64-et használtan, és behozta poénból az irodába. Megnéztük rajta a játékaikat is.

C.: Szoktál emulátor alatt játszani a régi játékaiddal?

I.: Néhány hónapja egy másik kollégám töltött le egy emulátort, persze letöltöttük a játékaikat is és megnéztük. Utólag is minden elismerésem azoknak, akik végigjátszották őket, én fél óra után feladtam.

C.: Köszönjük a válaszokat, és sok sikert a továbbiakban!

Igyekeztem az amúgy nem túl erős játékbemutatókat megtámogatni minél több képpel, és had buzdítsak mindenkit, a preview játékok figyelésére. Van köztük olyanok, amiket érdemes néha betöltögetni.

Legközelebb néhány igazán ígéretes nagygyút vesézek ki, mint a Legend of Kyril stratégia, a Crazy News újságmanager, a Turrigan 3 shoot'emup, és a Darkness-t. Tartsatok akkor is velem!

Cargo



lyákon kellett 'helikoptereset' játszani :) Gyakorlatilag adott egy nagyon szépen kimunkált repülőgépet, és lehet vele zúzni az ellent, és hogy ne csak ebből álljon a játék, a repcsiből ki is lehet szállni, hogy pisztollyal folytassuk az irtást. Nagyon vártam, hogy legyen belőle full verzió, mert a sprite-animálás tényleg igen kellemesre sikeredett, de a preview megjelenése után nem sok jót lehetett hallani erről az amúgy ígéretes shootemp-up-ról.



Hasonló érzelmeket váltott ki belőlem a Dungeon Master, ami egy RPG-re emlékeztető játékkedzdemény volt. Bár a labirintusban való mászkáláson kívül semmit nem tudtam alakítani vele, a kis méret és a jó grafika pozitív reményeket ébresztett bennem. Kicsit a Newcomer-hez lehetne hasonlítani a játékkeret. Nem tudni, miért állt meg a fejlesztése.

Talán sokan ismerik a játékpreviewt, ami felért egy kissébb teljes verziós társával: James Fly, avagy Jani a légy. Kicsit újszerű, de szép grafikával, átgondoltan megszerkesztett pályával olyan játékelményt nyújtott, amit csak kevés mászkálós jellegű társa képes elérni. Nagy szomorúság, hogy teljes játék belőle sem lett.



No Name. Hogy ki adta ki? Nem tudni. Mi a neve? Nem tudni. De az biztos, hogy nagyon állat autós játék, amiből elkelt volna még néhány a lemezdobozomban. Az autó irányítása és a játékmenet sebessége el lett találva.

Ellenfelek ugyan nincsenek, de a vezetés lényegesen realiztikusabb benne mit mondjuk a Pit Stop 2-ben. De hogy miért nem fejezte be, aki írta, azt sajnos nem lehet tudni.

Ideje talán hazai vizekre hajózni a témában. Nekem személy szerint 4 magyar fejlesztés hiányzik igazán. A teljesség igénye nélkül: Chaoslands, Test Drive X, Prince of Persia, Új Vadnyugát 3.

Szerencsére a következő számban Vic/Coma segít eligazodnunk a Chaoslands-et illető kérdésekben, Taki/Natural Beat pedig a Prince of Persia-ról mesél nekünk érdekes dolgokat.

Említettem a sorban a Test Drive vérvonalát továbbvinni szándékozó autószimulátort, amiből már lényegesen kevesebb valósult meg. A Profik csapat nagy ásza Profi1.5 esett neki a fejlesztésnek, és Tyrant/Resource csinálta volna bele a grafikát. A project preview nélkül hunyt el, szinte csak ötlet szinten, bár volt olyan aki látott valakit, aki már látta.

Végül de nem utolsó sorban az Új Vadnyugát 3-ik befejező része a szívem nagy bánata. A főhős ugyan nem olyan szerencsétlenül kászálódik ki a második részből, mint a Star Wars bagázs, de maradtak elvarratlan szálak. Szerencsére a Selindek Software Stúdió guruja választ ad néhány kínzó kérdésre a történet befejezésével kapcsolatban. Lássuk az interjút:

Cargo: Az első két Vadnyugát talán a legsikeresebb játékokhoz tartozott C64-en a Selindek Software Stúdiótól. Felmerült benned a folytatás elkészítése?

Rátkai István: Igen. A forgatókönyv nagyjából el is készült, de a programozásnak már nem kezdtem neki.

C.: Anyagi helyzeteden gondolom nem sokat dobott a kalandjátékok eladásából származó jövedelem. Ha üzletileg jobban megérte volna, el lettünk volna árasztva kalandokkal?

I.: Valószínűleg igen.

C.: Honnan jöttek a sztorik? Ki volt a forgatókönyvíró a SSS-nál?

I.: A zeneszerzésen kívül mindent én csináltam. (Az időrégésznél volt 1-2 kép is, ami nem saját.)

C.: Mi volt az elképzelésed a harmadik részre?

I.: Találkoztam volna az Időrégész story-ja az ÚV-éval. Az ÚV hőse, mivel semmi pénze nincs, beáll ügynöknek az Időrégészeti társasághoz. Az első feladata: visszamenni a XX. századba,

Kezdeképpen a mosdóhelységben találjuk magunkat (mint a filmben is) egy trikóban, mezit-láb... Innen kell bejárnunk a Nakatomi torony összes emeletét. A falakon vannak térképek, amik épp az aktuális helyünket mutatják az épületkomplexumban, a mosdókban vannak elsősegélyládák, ezeket használva életerőnket tudjuk helyre állítani, valamint a falakon vannak még szellőző rácsok is, amiken keresztül át lehet jutni más emeletekre. A terroristáktól tudunk tárgyakat szerezni, úgy, hogy a hullák mellé állva megnyomjuk a tűz gombot. A felvehető dolgok:

pisztoly: semmire sem jó, mivel nekünk már van

töltény: ez értelem szerű, feltölthetjük a kiürült fegyverünket

cigi: önmagában nem használható

öngyújtó: ha nálunk van és ráklikkelünk a cigire, emberünk rágyújt, amúgy a szellőzőben tudunk vele világítani

konzerv: energiát nyerhetünk általa (hallod TGM?! DF rulez!)

kötél, plasztik, időzítő: e 3 tárgy segítségével bombát tudunk készíteni, amit az egyik lift aknába le is tudunk dobni

kulcs: e nélkül a felsőbb szinteken nem tudunk bemenni az ajtókon

rádió: ezzel tudunk kommunikálni Powel-el, és persze kihallgathatjuk Hansot és a bandáját

uzi: a pisztolynál hatásosabb gyilkószerszám

mentődoboz: sérüléseink csökkenthetőek vele

A játék menetét nem írom le, mivel igen egyszerű, de azért néhány dologra felhívnam a figyelmet. A lényegesebb ajtók piros színűek, az egyiken csak akkor tudunk túljutni, ha egy messzi, messzi galaxisban... izé, messzebbi szobában lévő kódszerkezetbe beütjük a megfelelő számokat. Található a tető alatti szobában egy ventilátor, ezen csak akkor tudunk keresztül menni, ha sokat belelövünk, ugyanis akkor megáll. Ha átmegyünk rajta a lapátok hirtelen pirosra változnak! Ezek után, már biztosan mindenki végig tudja nyomni...

Értékelés:

A játék jó tulajdonsága, hogy a mászkálós részbe beiktattak sok átvezető képet amitől nem válik unalmassá a sok gyaloggalopp, ezek a képek konvertáltak egytől egyig (az intro is az volt), vagyis mindegyiket a fimből szedték ki... Nagyon jó dolognak tartottam azt is, hogy a végső megnyerésben egy igen szép animációt kapunk, amint Hans éppen lepottyán a mittoménmelyik emeletről! S végül megcsodálhatjuk John és Hally ölelkező portréját is, valamint megláthatjuk a stáblistát is. Nos ennyi a jó dolgokból, sajnos az a baj, hogy sokkal több a rossz dolog, először is egy kicsit uncsi a játék, másrészt nincs zene, kicsit bugzik a scrollozás, valamint a ventilátoros résznél le is fagyogat, ha épp belesétálunk a mozgó lapátok közé! ...és sajnos igen hamar ki lehet játszani!



Még a végére hagytam a slussz poént, azaz ha betöltjük az "ep" fájlt, akkor run-ra elindul az endsequence animja, vagyis semmi percc alatt meg lehet nézni a játék végét, minden erőfeszítés nélkül is! Sőt egy egyszerű track-sector nézegető programmal meg is lehet találni az összes angol szöveget és ezeket semmi szívfájdalom nélkül le is lehet fordítani! Én sem szaporítom tovább a szót, egyszer biztos érdemes kijátszani, jó buli...

Leon

SKATE OR DIE

A LEGJOBB gördeszkás anyag C64-en!

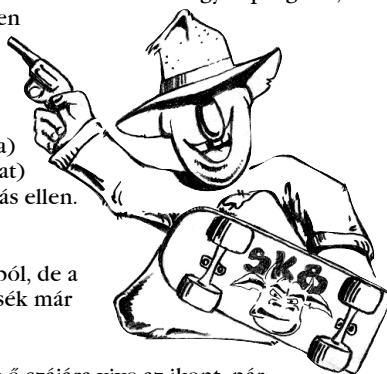


Az Electronic Arts gondozásában jelent meg kb. 1988 magasságában. A játékból létezik 1 és 2 oldalas verzió is (és téli kiadás, amit Ski Or Die névvel illettek, valamint egy Snake Or Die című kigyós program, aminek semmi köze az előző kettőhöz! :). Az 1 oldalas esetében megmenekülünk a lemezcséréletéstől és a töltés közbeni "Skating to ..." feliratoktól.

A SkateShop-ban a bal alsó sarok az érdekes, ugyanis itt lehet:

- megnézni a legmagasabb pontszámokat (a szoborra kattintva)
- bejelentkezni, ha nem csak gyakorolni akarunk (Sign In felirat)
- Max. 8-an játszhatunk. Fölváltva, illetve 2 pályán, 2 joy-jal egymás ellen.
- gyakorolni egy-egy versenyszámot (Go Practice)
- teljesíteni egy, vagy az összes versenyszámot (Go Compete)

Ha nem jelentkeztünk volna be, akkor is kienged a SkateShop-ból, de a pálya kiválasztása után a tudomásunkra hozza, hogy ugyan, tessék már bejelentkezni és szépen visszatessz a bejáratához!



Rodney a SkateShop tulajdonosa, mellesleg Lester papája is. Az ő szájára vive az ikont, pár hasznos tippet is kaphatunk, hogy több pontra tehesünk szert. A feje melletti gördeszkákra kattintva lehetőség nyílik a bejelentkezett játékosok deszkáinak színváltoztatására. A többi helyet - amire az ikont vive Rodney cimboránk kommentál - majd mindenki fölfedezi magának.



Akkor térjünk is rá a lényegre: az irányítás.

A SkateShop-ban és a pályák kiválasztásánál nincs semmi nehézség. A pályákon a Commodore gomb ki/be kapcsolja a zenét. A Run/Stop visszavisz a SkateShop-ba.

FreeStyle (Ramp)

A rámpa legfontosabb összetevői a bordázott részek és a baloldali ki/beugró (bocs' a szakkifejezését nem tudom). A bordás részekben nyomott tűzgomb gyorsít, a ki/beugrónál történő landolás fejre állít. Viszont a fölötté megcsinált gyakorlat több pontot eredményez, pontosan a dupláját. A forgásokat a joy előre vagy hátra húzásával lehet elindítani, viszont meg is kell állítani! A forgás megállítása az indítással ellentétes irányba húzott joy-jal lehetséges. Arra azért érdemes figyelni, hogy a deszka a forgás végén merőleges legyen a rámpára! Minimális eltérés azért még nem okoz gondot. A gyakorlatok:

- 180-os fordulás a rámpa szélén, föltett kézzel (Kickturn): lendületvétel nélkül, a második bordázott részen hátra. (250)
- Deszka kitartása (Nosebone): ugrás közben tűz 1-8x (75-425), folyamatosan nyomott tűz, folyamatos kitartást eredményez.
- Egyensúlyozás a rámpa szélén (Rock-n-Roll): a bordázott részen (vagy utána) előre.
- szimpla visszatérés: tűz
- visszatérés 180-os fordulattal: föl/le

Játéknak készüle...

A C64 eddigi történelme során voltak - és valószínű lesznek is még - soha be nem fejezett játékok. Vannak közöttük olyanok, amikre nem áldozott több időt a készítő csapat, és talán jól is tette, és vannak olyanok is, amikkel bizony sokkal szegényebb ilymódon a játékvilág.

Természetesen a legtöbb igazán nagy játéknál nekiestek elkészíteni a folytatást, hiszen ez szabály. Megindult a Test Drive 3, a Flimbo's Quest 2, a Creatures 3, a Lotus Turbo Challenge 2, a Paperboy 2, valamint a Barbarian 3 készítése..... Ezek a folytatások mint ahogy mi azt már tudjuk nem értek révbbe.

Szeretnék a Commie Inside hasábjain ezentúl azokkal a játékfejlesztésekkel foglalkozni pár oldal erejéig, amik valamilyen oknál fogva félbemaradtak. Kedvcsinálásnak bemutatnék néhány igazán kiváló próbálkozást, és egy-két magyar munkát, mert hiszen ha befejezetlen C64-es játékot akarunk látni, nem is kell messze menni érte.

Sokat válogattam, vajon mely fejlesztéseken lehetne a leginkább szomorkodni, de aztán úgy döntöttem, hogy maradok a nem nagy nevű, és lehetőleg preview-val rendelkező, de mégis kivételes játékcsonkoknál.



Elsőként a Kopido Games csapat egy igen ígéretes játékaival hozakodnék elő, ami valamikor a 90-es évek elején kezdett formálódni. Babylon. A játék azóta a feledés homályába merült, mégis azt gondolom, hogy ha a csapat akkor befejezi amit elkezdett, egy méltán híres kis játék készítőiként tartanánk számon őket

manapság. A sztereó háttérrel, igényes sprite-figurákat, és ötletes első pályát bemutató kis mászkáló játékban a főhős irányíthatósága nem rossz, a grafika és a zene is jó. Sajnos maga a bemutató végigjátszása nem telt többé 5 perc-nél.



Sokan próbálták a Katakis nyomába szegődni (ami maga is egy kis hiányossággal küzd). A pergős játékmenetet és az egyedi grafikát ugyan nem tudja überelni a Born in Space nevű kis játék, de mindenképpen kellemes a szemnek. A Talentebank próbálkozása úrhajós-lövöldözős játékkal egy felvonásban. Játszani ugyan nem enged a bemutatója, de legalább láthajuk, hogy csinálja az, aki már hónapok óta fejleszti. Gondolom a project azért fulladt meg, mert már túl sok volt az első pályából. Van ez így :)



Aztán hogy maradjunk a kaptafánál máris áttérhetünk a Colony nevű játékra, ami jól emlékszem valamikor a Colony News lemezújságunk 3. száma körül terjedt a diszken. Nagyon kellemes színösszeállítású pá-

fegyverét és 10 martalócot küldött a másvilágra. Nem csoda, hogy simán túljutottunk rajtuk. A második hullámot, egy 10-es osztagot is elintéztük. Mivel több csapattal nem találkoztunk, benéztünk pár helyiségbe. Az első kettőben semmi sem volt, a harmadik viszont zárva volt.

- Remélem, itt már találunk is valamit - mondtam.

Betörtünk az ajtón, és legnagyobb meglepetésünkre egy nő fogadott minket, és kivívó tekintettel köszöntött:

- Bátor fickó! Nagyon bátor! De a gyengébb nemmel is ilyen agresszív vagy? Fogadok, hogy soha nem láttál még nőt ruha nélkül.

- Mi dolgod volt azokkal a gazfickókkal? - kérdeztem.

- Én voltam a vezetőjük, de látom álmaim férjje megérkezett.

Nagyon meglepett, hogy egy nő vezetett egy ilyen brutális csapatot, bár meg kell hagyni elég rámenős volt.

- Egy csomó férfi volt itt, hogyhogy nem tetszett egyik se?

- Utálom a bunkókat, de te különbözől. A vérem egyre forr.

Nem tudtam mit csináljak, szerettem volna körülnézni itt, de a vezér nemigazán engedte meg, ezért nem volt más választásom.

- Akkor ne csak beszélj, csináljunk is valamit.

- Ez a beszéd - helyeselt a nő.

Kiküldtem a csapatom. Most nem akartam úgy járni mint Tasykonál, ezért azt mondtam:

- Ok, nekiláthatunk, de előbb dobj le mindent ami nálad van.

A lány letette fegyvereit, de én így se tudtam élvezni a szexet. Állandóan azon járt az eszem, hogy hátha ő is megtámad. De szerencsére semmi nem történt, a lány távozott, a többiek pedig bejöttek.

- Miért mindig csak neked jutnak az ilyen nők? - méltatlankodott Hans.

Válaszra se méltattam, inkább körülnéztem az egyik sarokban egy halom lemez volt. A legnagyobbat felvettem. Egy hiányos szöveg volt rajta: R.F.Caldyn V.S.H.Y.Z.T .LL.NŐ.Ő P.NE.

Kis gondolkodás után rájöttem,mit jelent. R.F.Caldyn vészhelyzet ellenőrző panel a másik oldalon egy nagy férfi szobor magasodott, a tenyerében egy tetoválás volt. Alatta pedig egy szöveg: engedd, hogy a szép halál megnyisson

minden utat. Találtunk itt egy tört is, amit valaki fel is vett. Néztem a szobrot, és hirtelen minden megvilágosodott. voodoo. Minden jel erre a különleges szektára utalt. A szöveg és a tör is, ami valószínűleg az áldozatok megölésére szolgált. A jelet pedig, ami a szobor tenyerében volt már láttam az ezredes börtönéből kiszabadított férfinak a tenyerébe. Aztán ott voltak a madárládozatok, aminek nyomait a telep egyik házában fedeztünk fel. A rockernegyedben a egyik ajtó felett is egy madárláb volt, a fickó pedig azt kérdezte tőlem, hogy ki a legvégső hatalom. A voodoo szolgálgják a legvégső hatalmat. Megosztottam gondolataimat társaimmal, akik egyet értettek velem. A rockerek felé vettük az irányt, de előtte még felvettünk pár löszert a martalócok raktárából. Az erődöt elhagyva, a kopár kietlen pusz tában gyalogoltunk, a nap egyre jobban szórta életet adó sugarait, hőség honolt a szigeten. Kitikkadva értük el a rock negyedét.

- Srácok! - szólítottam meg mögöttem lihegő csapattársaimat.

- Igyunk egy kis hűsítót...

- Épp mondani akartam - fakadt ki Hans.

Pár pohár ital után felkerestük a madár lábas tagot.

- Ki a legvégső hatalom? - tette fel megint elcsépeelt kérdését.

Sarah rám nézett, Hans meg Sarahra, elkezdtek vigyorogni, majd egy erőteljes rugással megpróbáltam bejutni. A femajtó kongva megmakacsolta magát. Maradt kis kedvencem, az állkulcsom, melyet mindig a zsebemben tartottam, hogy mindig kéznél legyen. Az ajtón túl egy néger fickó mordult rám.

- Te szemét! Most megöllek!

A hangja ércesen kemény volt, a szemében pedig valami teljes értelmetlenség, zavarodottság csillant meg, olyan volt, mint aki benarkózott. (Ebben sajnos volt már némi tapasztalatom) nem volt mit tennem új m-200-asommal eltakarítottam, a megvadult afro-amerikait. Körbeszimatolt a szobában Hans, és egy poros polcon, egy kis kőre bukkant. Misztikus jel volt rajta. Gyanúm beigazolóott. A jel ugyanaz volt, mint amit a börtönben lévő négeren s a martalóc szobron láttam! Diadalmasan jelentettem ki a követ dobálgatva, hogy megkeressük a voodooakat.

- Csúszás a rámpa szélén (Rail Slide):

az első bordázott részen tűz, a második előre, majd a rámpa szélénél a kívánt csúszásiránynak megfelelően föl/le.

- Ugrás/forgás (180°-540°) föltett kézzel és nyújtott lábbal (Ollie Air):

az első bordázott részen tűz, a második tűz és előre, majd a kívánt forgásiránynak megfelelően előre/hátra (200-800). Forgás nélkül is kivitelezhető. (100)

- Ugrás/forgás (180°-720°) deszkafogással (Aerial):

érdeemes a bordázott részeken lendületet venni (tűz), hiszen csak így lehet 720°-ot forogni! (100-1150) Forgás nélkül is kivitelezhető. (25)

- Kiugrás, 180°-os fordulat deszkafogással (Footplant):

az első bordázott részen tűz, a második hátra. (300)

- Kézenállás deszkafogással (Handplant):

az első bordázott részen tűz, a második tűz és hátra.

Néhány gyakorlat után zárójelben, az értük kapható pontszám látható. Ahol nincs föltüntetve semmi, ott a gyakorlat időtartama a pontszám függvénye.

Tipp: A BONUS növelése érdekében célszerű különböző gyakorlatokat bemutatni. A 720°-os forgás magas pont, de 10 darab (5 a ki/beugró föltött) csekély BONUS-t ad, kb. 16-17 ezer összpont.

HighJump (Ramp)

Igazi joy-gyilkos pálya! A sebességet növelni gyors előre-hátra vagy föl-le rángatással lehet. A kézikönyv szerint, lehet szusszanni, mikor a fickó a levegőben van. A rámpa jobb oldalán lévő sárga mércénél való ugrás számít csak, a másik oldal tájékoztató jellegű :)). Öt lehetőség van a rúd-nál a magasba törni. Ha - megítélésünk szerint - elértük azt a magasságot, amelyet már nem fogunk tudni túlszárnyalni a következő ugrásnál, akkor ezt jelezzük a tűzgombbal, mert mindig csak az utolsó eredményt tárolja. Figurázni sem célszerű, mert az is az utolsó próbálkozást jelenti. "Kellemes" dolog átesni a rámpán a testünk által üttött lyukon keresztül! :))



Race (Downhill)

Először ki kell választani, hogy jobb- vagy ballábasak vagyunk. Azaz regular(bal), goofy(job). Ja, ez nem a Tony Hawk's Pro Skater :) Mindegy, itt a jelentősége abban áll, hogy fölcserélje-e az irányítást vagy ne. A regular a normál, azaz ha lefelé húzzuk a joy-t, akkor gyorsít, balra megy balra és jobbra megy jobbra. Fölfelé fékez, vagy ha tűz+föl, akkor ugrik. A goofy pontosan ennek az ellentéte. Ugrás közben lehet a joy jobbra/balra húzásával 180°-360°-ot fordulni (ollie). Simán a földről ugorva csak 180°-ot lehet! Minél kisebb sebességnél történik a forgás, annál pontosabban kell a deszkát az eredeti haladás irányába állítani! Tűz+le: leguggol. Pontot kétféle képpen lehet szerezni. Az egyik mód, hogy minél gyorsabban el kell érni a célt, a másik, hogy ki kell használni a pályán fölhalmozott tereptárgyak nyújtotta lehetőségeket. Ez utóbbi pont a BONUS, ami hozzáadódik a gyorsaságból szerzett (azaz a szerencsétlenkedésekkel elvesztegetett... :)) pontokhoz. Kb. 1,5 perc után már nincs pont az időért!

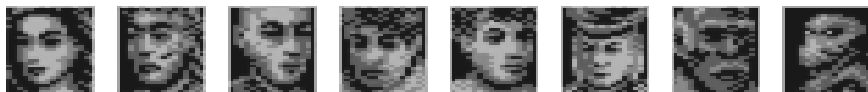


A tereptárgyak és pontok ömlesztve:

Út: sima szürke, ha csak lehet, érdemes ezen haladni, mert a...

Fű: zöld és lassít. Ezeken a 180°-os ollie 100 pont.

Koponyás magaslat: ráhajtásért 200 pont, majd 360°-os ollie-t lehet erről összehozni 2100 pontért, a 180°-os 200 pont, a sima leesés 100.



Csatorna: minek ez egy parkba? Nem szerencsés rágördülni, mert ruhaporolás lesz a vége. A fölötté sikeresen megcsinált 180°-os ollie 600 pont. (lehet kevesebb is!)

Cső: csak guggolva lehet áthaladni benne, 300 pontért, +1000 pont, ha sikerül kijutni is a csőből.

Terasz: az első ugratón nekem nem sikerült 360°-os ollie-t összehozni, mert vagy fejre álltam a befejezése előtt (kb. 45° hiányzott) vagy olyan történt, hogy hirtelen (180° után, 100 pontért) a padlóra érkeztem. Úgy nézett ki, mintha valamibe bevtem volna a fejem... mindegy, akit érdekel, kipróbálja és meglátja! Ha mégis sikerülne, az - gondolom - a szokásos 2100 pont lenne. A második ugratóról lehet 360°-os ollie-t csinálni, 2100 pont.

A két útlezáró - alacsonyabb (ugrás), és magasabb (guggolás) - leküzdése: 400-400 pont. Ugrás közbeni forgásért (ollie) nincs plusz pont.

A bokor-ív fölötti ugrás is 400 pont. Ollie-ért semmi, viszont látványos, hogy a deszka forog a földön, míg mi a levegőben tesszük ugyanezt. A partról a szigetre 180°-os ollie-val 2100 pont (bár, volt amikor csak 600 pont volt) A szigetről a félszigetre 180°-os ollie-val 4100 pont. A félszigetről a stégre 180°-os ollie-val 4100 pont. (Az ugrások ollie nélkül is mennek, 100 ponttal kevesebbéért.) A terasz és a cső oldalának nekiugorva, arról visszapattanva 200 ponttal lehetünk gazdagabbak. A bokorsávok és az úton lévő kavics (?) átugrása 100-500 pont között van.

Tipp: Minél gyorsabban, minél több pontot összeszedni! :) A cél fölötti bokorsáv átugrásával másodperceket lehet nyerni, ha kellő távolságból sikerül, még pont is jár érte.



Jam (Downhill)

Tűn, a Sikátor Párharc lenne a legtalálhatóbb elnevezés. Az első, két játékos által egyszerre játszható pálya. Ha egyedül játszunk, akkor Lester lesz az ellenfelünk, na és persze az idő. Kezdetkor az első tűzgombnyomással a jöyt választjuk ki, a másodikkal a Race-nél már említett regular avagy goofy irányítást. Az irányítás (regular): tűz+föl: 180°-os ollie. Pont nem jár érte, viszont így tudunk az ellenféllel szembe fordulni. Tűz+le: guggolás. Tűz+előre: ütés, ennek több fajtája is van, a le+előre: ütés guggolva, simán előre: ütés középmezőnyben, föl+előre: ütés fejre.

Persze a tűzgombot is nyomni kell közben! Tűz+hátra: rúgás. Szintén három módozata van, mint az ütésnél. Le: gyorsít. Föl: lassít. Arra figyelni kell, ha az egyik fél nagyon lemarad a másik mögött, akkor a program automatikusan közelebb viszi. BONUS az időért jár, de kb. 2 perc 30 másodperc után nincs pont.

Pontok: A "zöld bigyók" letaposása: csak szimplán át kell menni rajtuk, 100 pont. Az alu. dobozok - fehér, sárga, kék árnyalattal - (ládakon, kerítésen, földön) széttörése 200 pont. Néhány helyen, "zöld bigyó" is van a ládákon, én úgy vettem észre, hogy azokért is 200 pont jár. A másik megütése, megrúgása anélkül, hogy az fölbukna, szintén 200 pont. A szemetesek tetejének le- verése 300 pont. A másik fölbuktatása 500 pont. A kertbe (ahol a mosott ruhák vannak), az automata kapun keresztül lehet bejutni. A virágok letiprása ütéssel vagy rúgással 700 pont. A ruhák fölbuktatnak, a kötelek alatt guggolva lehet átjutni. A rendőrautó motorháztetejére fölugor- va (vagy csak nekiugorva és arról visszapattanva), az szírnázni kezd 1300 pontért, de csak az első alkalommal!

Típek:

A másikat fölbuktatni - többek között - úgy lehet, hogy keresztbe tesszük előtte a deszkánkat, ha nekünk jön, fejre áll. Ha háttal van nekünk, és mi fölugorva nekimegyünk. Ha háttal van nekünk, leüthetjük vagy lerúghatjuk. Ha előtte vagyunk és közeledik felénk, egy fejrúgás is hatásos lehet (fejre irányuló ütéssel még nem sikerült, de lehet, hogy csak én vagyok béna). Ha nem pont párhuzamos a deszkája a miénkkel, akkor is sikeres lehet egy ütés vagy rúgás. Legtöbbször ellenünk jön be Lester-nek ez a módszer: ha mi két ütés között vagyunk, akkor gyakorta eredményesen rúg le minket. Ha sikerül elékerülni és fölbuktatni őt, utána lassan haladva és jobbra- balra lávírozva (rövid távokat megtevé, majd visszafordulva), pont akkor áll vissza a deszkára és jön belénk, amikor mi éppen keresztben leszünk előtte! El kell kapni a ritmust és akkor a szerenc- sétlen, csak esik meg kel. Ebből több pontot lehet összeszedni, mint amennyit az időért kapnánk.

portyázó 8 martalócot.

Kemény csata volt, de én és Sarah elég ütőképe- sek voltunk, hogy gyorsan megszabaduljunk az utonállóktól, akiktől elvettünk 5000 creditet is. Most már szabad volt az út a királynő negyede felé. A telepről kifelé menet még elintéztünk 4 fosztogatót is. Majd utunkat a rocker negyed felé vettük, hogy az arcsebésznel helyreállítsuk az arcomat. A férfi, aki előttünk állt akár egy vad horrorfilmben is szerepelhetett volna. Ő volt az egyetlen sebész a szigeten, ezért az ő arcát senki sem tudta helyrehozni. Mikor beléptünk azon- nal megszólított:

- Hello, szeretném felajánlani a szolgálataimat. Új arcot tudok neked készíteni. Ja, és gyógyítani is tudlak. A kezelést visszaütésíttottam.

- Foglalkozol képzéssel? - kérdeztem.

- Én nem, de dr. speszich igen.

Nem akartam megbántani, de kikiváncozott belőlem a mondat:

- Hozzad képest Lugossy úr egy babaarc volt.

- Nem zavarnak az efféle megjegyzések, meg- szoktam már őket. Egyébként, ha találkozol egy barlanglakóval, akkor azt mondd, hogy vonzó vagyok.

- Barlanglakókat említettél az imént? - kérdeztem, mert ez a téma nagyon érdekelt.

- Igen. Könnyörtelenek lehetnek.

- Számít egyáltalán az, hogy valaki szép vagy csúnya?

- Valószínűleg igen. Az élet kiszámíthatatlan. Sosem tudhatod előre...

- Jó felszerelésed lehet, ha ilyen bonyolult műtétekkel foglalkozol.

- Bár kiűzték a városból, az orvosoktól minden szükséges felszerelést megkapok.

- Szeretnék én is egy új ábrázatot - böktem ki végre.

- Ok.

A férfi megvizsgálat a sebemet, majd azt monda:

- Valami alapján valószínűleg vissza tudnám csinálni az eredeti arcodat.

A Jürgen által készített képet odaadtam az arc- sebésznek.

- Ez nagyszerű. Meg tudom csinálni a kép alapján 20000 creditért. Jó lesz?

- Igen - feleltem, majd odaadtam neki a rengeteg pénzt.

Anyagilag egyébként elég jól el voltunk látva, mert még így is maradt több mint 10000 credi- tünk. A férfi hozzáfogott a műtéthez. Nem tudom mennyi ideig tartott, hiszen az egészet az érzéstelenítőktől kábán töltöttem.

- Na, hogy sikerült? - kérdeztem csapatomat, miután véget ért az opráció.

- Ugyanolyan hülyén nézel ki, mint a baleset előtt - vigyorgott rám Hans.

- Nagyon vicces... - feleltem.

- Komolyra fordítva a szót - kezdtem, mikor kiléptünk az arcsebészről - azt tervezem, hogy megtámadjuk a martalócokat

- Részemről rendbe, de hogy találunk oda? - kérdezte Sarah.

- Nálam van a térkép a szigetről, azzal köny- nyedén odatalálunk - mondta Sheila.

Kimentünk a rockernegyedből a vadonba, maj nyugatra mentünk egészen az erdőig, ahonnan délre fordultunk, és hosszas gyaloglás után meg- pillantottuk az erőd fából készült falait. A mar- talóc erőd nagyon hasonlított a vadásztáborhoz, ugyanolyan fából ácsolták a külső falat. Viszont így kívülről úgy tűnt, hogy sokkal kisebb. Bekopogtunk az ajtón, és bentől egy kedves hang hallatszott:

- Húzz innen a retkes piczába!

Ennyi elég volt, hogy felmérjem a martalócok értelmi szintjét, és agresszivitását. Feltörtem a zárat, mad beléptünk. 12 védő állt előttünk, állig felfegyverezve, harcra készen. A szokásos tak- tikát alkalmaztuk, vagyis Hans és Mnogo, a két legerősebb állt elől, aztán Sheila. Ők csak védekeztek. Hátról Sarah állt és én teletöltött fegyvereinkkel. Gyorsan kellett végezni velük, hiszen Mnogo és Hans nem bírta volna sokáig, mert a martalócok fegyverei elég hatásosak voltak. Minden esetre azért győztünk. Két ajtó nyílt ebből a helyiségből. Találomra benyitot- tunk az egyikben, és egy fegyverraktárba jutot- tunk. Tele volt m-200-as lőszerrrel, fel is pakoltam egy csomót. Sarah pedig érdeklődés- sel forgatott egy, eddig számomra ismeretlen gpi-t, egy G-111-et. Sarah úgy tűnt értettség- hozza, mert az ingamját lerakta, és felvette a G-111-et, meg hozzá való lőszert. Volt egy csomó rob- banóanyag is, de csapatunkba nem volt senki, aki használni tudta volna azokat. Elkelt egy robbantási szakértő már. Az egyik ládából két boronruha került elő. Nagy gondba voltam, hogy kinek adjam őket, mivel rajtam már volt egy. Végülis az egyiket Sarah vette magára, mert ő löni fog, és nem tud védekezni. A másik Mnogonak jutott, azért hogy a csapatunk elején legyen egy olyan védekező, akit kevésbé sebeznek meg a golyók. Ezután továbbindul- tunk a martalóc erőd belsejébe. Itt egy 15 fős csapat támadt ránk félelem nélkül. Nagy hibát követtek el. Sarah auto-módba kapcsolta az új

ezután a pusztába vezetett, ahonnan hosszas gyaloglás után elérkeztünk a telep bejáratához. Semmi konkrét cél nem vezérelt, csak már untuk a várost. Először beléptünk a telep főnökéhez. Bár ne tettük volna. Ugyanis mikor mindannyian beléptünk a nő így szólt:

-Jé, Sheila! Hát visszajöttél!

Sheila szintén megörült a találkozásnak, és csak beszéltek, meg beszéltek. Én már az életem is eluntam, krákoztunk, doboltunk a lábunkkal, hogy Sheila végre észrevegye magát, de semmi nem történt. Még Mnogo is odasúgta nekem:

- Miért kellett ide bejönni?

Rengeteg sok idő múlva Sheilaék befejezték a dumát, és továbbmehettünk a telepen. Bemertünk ezután az ültetvényre. Mikor megpillantottam Tositykot, odaléptem hozzá beszélgetni.

-Jobban tennéd, ha dolgoznál!

Adtam neki 500 creditet, hátha ettől beszédesebb lesz.

- Köszönöm... De dolgoznod kéne.

- Egy ilyen csinos lány, hogy végezhet ilyen nehéz munkát? - kezdtem a kérdezősködés.

- Ez a feladatom - adta Tosityko a tömör választ.

- Mit őrzöl itt ilyen szigorúan?

- Nem mondhatom meg.

- Nem tudom, hogy én képes lenné-e megcsinálni ezt a munkát?

- Mit is tudnál te csinálni.

- Talán együtt csinálhatnánk valamit...

- Mondasz valamit. Egy lány is lehet energikus. Bejöhetsz, ha lerakod az összes felszerelésedet, egy ruha nem számít.

Akaratlanul is a szex felé tereltem a szót, de most már nem volt mit tenni, álltam a dolog elébe. Áadtam a nálam lévő tárgyakat a többieknek, majd beléptem a lánnyal a házba. Mivel az utóbbi időben kicsit sokat harcoltam, már kellett egy kis szórakozás. A Tositykival együtt töltött idő elfelejtette velem azokat a problémákat amelyekkel a szigeten kerülhetünk majd szembe. De jóval később, mikor a lány elaludt mellettem, gondolataim ismét a rideg valóság körül jártak. Ki szerettem volna menni, de az ajtó bevolt zárva, az álkulcsom meg kint volt. Indultam Tosityko felé, hogy felkeltsem, de mikor hátrapillantottam a szeme nyitva volt, és

gyorsan becsukta mikor arra néztem. Sőt a kezébe valami fémesen csillogó tárgy is volt. Mint aki semmit sem látott mentem tovább az ör felé, lehajoltam, és egy gyors mozdulattal végeztem vele. Muszáj volt megtennem, hiszen a kezébe egy kibiztosított ingramot találtam. Szóval meg akart ölni az a kis szajha. Körbenéztem a helyiségben, hátha találok valamit amivel ki tudom nyitni az ajtót. Bár társaim meghallották volna, ha dörömbölök, az erős fémajtón nem tudtak volna bejönni. Találtam egy kis széfet amit sajnos nem tudtam kinyitni szerszám nélkül. A másik sarokban is állt egy széf, de ez rettentően öreg, és ócska volt. Egy kis üveg állt a széf tetején, valami sav féle lehetett benne. Óvatosan kinyitottam a széfet, de az üveg leborult, és a sav ráfröccsent az arcomra. Borzalmamat üvöltöttem. Alig bírtam ki a fájdalmat, és a földre estem. Próbáltam feltápáskodni és ez nagy nehezen sikerült is. Az



ajtón erőteljes ütések hallatszottak át, de hangot nem hallottam. Jó vastag ajtó lehetett. Miután kissé összeszedtem magam, megnéztem mit rejtett a széf. Egy hegesztőpisztolyt és néhány hegesztőelemet találtam. Ezek segítségével

kijutottam a vastag fémajtón. Mikor kiléptem a szabadba, a többiek meredten néztek rám.

- Istenem! Neil, mi történt bent? Mi lett az arcodál? - kiáltott Sheila.

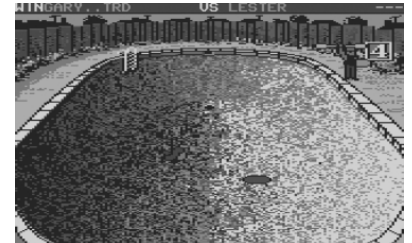
Az egyik nagyobb víztócsába megnéztem magam. Az arcomat egy óriási seb csúfította el. Alig ismertem magamra, mintha egy szörny nézett volna rám vissza a pocsolyából. Elmeséltem csapatomnak a bent történeteket, majd visszakértem a felszerelésem, és mindannyian beléptünk a raktárba. Míg a többiek tosityko holttestét nézték, én kinyitottam a kis széfet, amibe egy csomó növényvédőszer közt egy újabb hegesztőelemet találtam. Bár ilyen arccal nem volt kedvem emberek közé menni, Fatiméhez muszáj volt bemennünk, mert rengeteg eladni való cuccunk volt. Fejlesztettem magam gépkarabély szaktudásban is. Egész jól ment, bár 4000 creditbe került egy foglalkozás.

- Lassan meg fogjuk látogatni a martalóc-erődöt, ezért szeretném még előtte megtudni, hogy milyen erősek - közöltem társaimmal, akik értették, hogy mit akarok, ezért felkerestük a telepen

Néha (mindig csak véletlenül jött be), sikerült keresztben beállni valamelyik kerítés átjárójába, és ott összehozni az előbb említett dolgot (itt nem kellett jobbra-balra mozogni). Sajnos egy idő után kilökött onnan. Ha a pálya végén - a rendőrautóhoz elég közel - sikerül keresztben megállni, akkor még utoljára fölbukathatjuk Lester-t. Persze ehhez előbb kell beérnünk, mint neki! A fedő nélküli csatornák hatását - gondolom - nem kell magyarázni. A kerítések pedig tojás-szeletelőként üzemelnek! Az automata kerti kapuk is okozhatnak meglepetést! Egy érdekesség: az egy oldalas verzióban, az első kerítés után, a képernyő bal oldalán haladva fölkerülünk az épület tetejére, míg a kétoldalasnál az épület átjáróján keresztül jutunk tovább.

Pool Joust

Az utolsó pálya. Szintén két játékos küzd egymás ellen, az egyiknél evező van, a másik pedig menekül. Ez a szerep, ötfordulatonként fölcse-rélődik. Cél a másik lecsapása a deszkáról. Ezt a tűz megnyomásával lehet megtenni, amikor az ellenfél közel van hozzánk. Az evező ilyenkor villog egy rövid ideig, ekkor veszélyes. Ha több mint ketten játszunk, akkor az előző pályákon elért eredmények alapján párosítja össze a résztvevőket. Ha egyedül kezdtük, akkor mi választhatunk ellenfelet, három fazon közül: Posuer Pete a kezdő, Aggro' Eddie a haladó és Lester az elborult agyú profi. Nos, mindenki választhat "képzettségének" megfelelően.



A fordulások:

Joy hátra: a medence szélén, kiugrás nélküli, gyors 180-os fordulás. Joy mozzgatás nélkül: fordulat nélküli kiugrás. A levegőben a joy előre/hátra húzásával lehet forgást is indítani. Föl/lehúzással lehet a levegőben irányítani és megválasztani, hogy emberkénk közelebb vagy távolabb érkezen a medencébe. Itt már nem kell arra figyelni, hogy megállítsuk a forgást, a deszka helyzete is mellékes, ugyanis egyetlen módon lehet elesni: ha leütnek az evezővel! Joy előre: egyensúlyozás a medence szélén. A joy föl/lehúzásával lehet egy rövid ideig csúszni.

HIGH SCORES			
RAMP FREESTYLE		DOWNHILL RACE	
1. GARY...TRD	17750	1. GARY...TRD	14933
2. GARY...TRD	17150	2. GARY...TRD	14925
3. GARY...TRD	16600	3. GARY...TRD	14809
RAMP HIGHJUMP		DOWNHILL JAM	
1. GARY...TRD	14' 0"	1. GARY...TRD	31500
2. GARY...TRD	12' 9"	2. GARY...TRD	18400
3. GARY...TRD	11' 9"	3. GARY...TRD	9892
PUSH BUTTON TO EXIT			

Ezekkel a lehetőségekkel kell taktikázni, csökkenteni/növelni az ellenfelek közötti távolságot. Kezdetben három menet van, amit meg kell nyerni valakinek, ha ez nem sikerül, akkor folytatódik tovább addig, míg valaki két győzelmet nem szerez. Most még zavaros, de majd meglátjátok. Több mint két játékos esetén, a győzelmek összesítése adja a bajnokot. Ez az egyetlen olyan szám, amiben nem lehet listára kerülni, mégis csak ezt az egyet játszottuk, mikor többen összejöttünk.

Röviden ennyi, a játék nagyon jó, megéri kipróbálni!

Gary/TRD!



NEWCOMER

(6. rész, most már biztosan az...)

- Szerintem meg kellene keresnünk azt a fegyverboltost, akit Guido említett. - vetettem fel.

- Ok - jött a válasz társaim felől.

Elég hamar megtaláltuk, hiszen Guido elmondta merre lakik. Beléptünk a nagy főmajtón.

-Hello, haver!-Köszöntött Stuart.

Egy hatalmas termetű, középkorú férfi állt előtttem. Egy igazi harcos. Arcán hosszú, óriási vágás nyoma égtelenkedett.

- Csúnya a sebed... - kezdtem a beszélgetést.

- Igen, súlyos sérülés, de 10 martalóc fizette meg az árát. Ők a sziget szívében egy erődbe élnek. Vigyázz, ha arra jársz, kegyetlen népség.

Már megint ezek az átkozott martalócok. Már többen is mondták milyen kegyetlenek. Az ő erődjük lehet az a terület, amit nem ismertem fel a térképen.

- Honnan kerülnek a fegyverek a szigetre? - folytattam a kérdezősködést.

- Nekem Wilder az ellátóm. Különböen kívülről egy csomó fegyvert hoznak a szigetre - felelte.

- Tudsz valamit a külvilágról?

- Nem sokat, de Wilder tudna neked mesélni, csak hát őt elég nehéz szórabírni. Egyszer valaki meg akarta ölni, de nem sikerült neki. Azt mondják sebezhetetlen.

Sebezhetetlen, megfoghatatlan, mint egy szellem. Ilyen dolgokat mondtak Wilderről eddig. Ki lehet ez a misztikus figura? Ezután egy kis üzletelés következett, eladtuk az eddig megszerzett, számunkra szükségtelen dolgokat.

- Tudsz engem trénelni? - tettem fel azt a kérdést, amiért tulajdonképpen idejöttünk.

- Persze, pisztollyal vagy gpi-vel akarsz jobban bánni?

Nekem mondjuk egyikre se volt szükségem, de Sarah élt a lehetőséggel, és tanult egy picit Stuartnál. Miután kiléptünk, Sarah így szólt:

- Ki szeretném próbálni a harcban is, hogy mit tanultam.

- Lehet, hogy lesz rá alkalmad, mert most beugrunk kicsit Karlson főrocker uradalmába. - felelt.

El is indultunk arrafelé. Bent, a bejáratot egy csapat rocker őrizte, s a vezetőjük megszólított:

- Állj! A jelszót! Vagy talán ajándékot hoztál Karlson számára?

Szerettem volna máris betörni az idegesítő rockerek fejé, de inkább nyugodt maradtam.

- A jelszó: vérrög

- Ok, továbbmehetsz.

Az uradalom teljesen úgy nézett ki, mint a cég. Biztosan ugyanakkor épülhetett. Az egyik házban egy tetováló lakott, ő csak a munkájának élt, ezért nem tudott mondani semmi érdekeset, nekünk meg nem kellett tetoválás. Az egyik helyiségben egy szobor állt. Hatalmas betűkkel ez volt ráírva: Jonnie B. Goode emlékére. A szobor alján pedig: M. Rice. Szóval ez az a nagy remekmű, amit az a bunkó Matt csinált Karlsonnak. Egy újabb házba egy fegyverkereskedő lakott. Ronda egy ember volt, a kezében egy hatalmas rpg-t tartott. Feltett valami bugyuta találós kérdést, de szerencsére tudtam rá válaszolni. Nem nagyon érdekelt a tag, én inkább Karlson mesterrel akartam találkozni. Az egyik utcán megállított minket egy rocker őr.

- Csak akkor mehetsz tovább, ha ajándékok van Karlsonnak - mondta.

Nem akartam elmenni, de hát ajándékom sem volt. Az őt ezt már támadásnak vette, riasztott és elrohant. Halálos csend ülte meg a levegőt. Mindha egy egérfogóba kerültünk volna. Vajon hány rocker lehet itt? Lehet hogy egy ilyen ostoba hiba miatt halunk meg itt mindannyian. És meghiusulhat az az álmom is, hogy kijussak erről a börtönszigetről?

- Csak nyugalom, nem lehet semmi baj. Erősebbek vagyunk - biztatott Sarah.

Elindultunk tovább ezen az úton, és az egyik forduló után, 10 rocker ugrott nekünk. Nem volt nagy harc. Nagyon könnyen legyőztük őket, pedig sokan voltak.

- Igazad volt - mondtam Sarahnak - esélyük sem volt.

Megérkeztünk egy ajtó elé, ami Karlson rezidenciájába vezetett. Az első terembe 11 testőr támadott ránk vadul. Ez a harc is úgy végződött, mint az előző. Az itt lévő ajtó a trónterembe vezetett bent Karlson állt harcra készen a testőrével. Sajnos őrockerségét is el kellett tennünk láb alól.

- Eddig jók vagyunk, de fogy a töltényem - mondtam.

- Nekem már nincs is - felelte Sarah.

Beljebb haladtunk a házba, de egy zárt ajtó találtunk.

- Remélem ki tudom nyitni - gondolkodtam

hangosan.

Sikerült. A helyiség egy hatalmas fegyverraktár volt. Mindenhol polcok tele lőszerrel és fegyverekkel.

- Wow! - mondta Sarah, és magához vett egy csomó ingram lőszert. Én pedig találtam egy jobb gépkarabélyt, egy m-200-ast, ami Guido szerint az egyik leghatékonyabb fegyver. Ezért megváltam hűséges galilomtól, és felvettem az m-200-ast, meg egy halom lőszert. Indultunk kifelé, de trónterembe Sheila megállított minket.

- Várjatok! Van egy gomb a trónszék egyik karfáján. Meg is nyomtuk, és egy titkos lejárát nyílt meg előttünk. Lemásztunk a létrán, és egy kis föld alatti folyosóba jutottunk, ami egy szobába vezetett, ahol a megboldogult Karlson droggépe állt. Felvettünk belőle 10 csomag narokót, majd visszaindultunk az uradalom kijáratá felé. Még a bejárat előtt talákoztunk egy csapat rockerrel, akik eddig a rejtékhelyükön bújtak meg. Könnyűszerrel elbántunk velük, csakúgy mint a bejáratot őrző 8 rockerrel. Így elfáradva, elcsigázva léptünk ki az uradalomból. Gondolatainkba merülve sétáltunk a rocker negyed utcáin, mikor megpillantottam azt a házat, ami egy tömegszállásként működött. Gondoltam, benézünk hátha változott valami bent. Mikor beléptünk az egyik fickó nekünk esett.

- Hans, te mocskos náci disznó - üvöltötte. Ekkor eszembe jutott a levél, amit a szalonba találtunk. Valószínűleg ez az alak lehet a sintér, a német, akiről szó volt meg Hans. Kénytelenek voltunk lelőni az itt lakókat, olyan hevesen támadtak ránk. Hozzájutottunk egy spasshoz, meg egy térképhez is, amin viszont nem tudtam még kiigazodni. Mikor kimentünk, megkérdeztem Hansot:

- Mi volt az a szöveg ott az előbb?

- Erről inkább, ha lehet, nem beszélnék - mondta szokatlanul csendesen Hans. Én hagytam a dolgot, de Sarah gyanakvóan

nézte ezután a németet. Az ezredes negyede felé indultunk el, és elhaladtunk a snack bár mellett. Ekkor, mint a villám hasított belém a gondolat. Mcronald volt az a pofa akit akkor láttam, mikor megittam a beetlie-juice-t. Kissé elragadtam a hév. Berúgtam az ajtót, és szó nélkül szétlöttem a tulaját. Társaim meredten néztek rám, de amikor meglátták, hogy mit is öltem meg, már megértették tettemet. Mcronald is android volt. Ő már a második volt aki beépült a szigeten élők közé. Felvettük az intelligencia központját, és az önmegsemmisítő végzett az androiddal. Mikor már az ezredes negyedébe jártunk, nézegettem



azokat a cuccokat, amik a batyumba voltak. Kezembe akadt a két jogi könyv. Hopsz, hiszen ezeket Bombayben, vagyis Indiában csinálták. Én meg ismerek egy hindut, akinek talán szüksége lehet rá, és érti is, hogy mit írnak benne. El is mentünk a kínai

és a hindu közös házába, s az indiainak oda is adtam a könyveket. Ő elfogadta, és felajánlotta, hogy megtaníttja a telepátia alapjait. Nem éreztem szükségét a tanulásnak, úgyhogy elköszöntünk. A szomszédba beugrottam Semirhez, aki mint mindig szívesen fogadott. Még utoljára fejlesztettem magam a zárakkal.

- Most már mindent tudsz - mondta az öreg.

A kijárat felé menvén, elhaladtunk Jürgen háza mellett.

- Meg kellene nézni ki lehet ez a Jürgen. Eddig sok rosszat hallottam róla, de azért kíváncsi vagyok - mondtam csapatomnak.

A festő rám se hederített, épp üres tekintettel bámult egy üres vászont. A háza falait a képei díszítették, de valahogy nem nyerték el a tettségemet. Ennek ellenére ezt mondtam neki.

- Szeretnék egy képet!

- Jaaaa... 1000 kredit és 3 óra.

Odaadtam neki a pénzt. Hadd legyen egy kis öröme szegény bolondnak. Társaim már türelmetlenül toporogta, amikor Jürgen végre beferezte a festményét. Elég jól sikerült kép volt azokhoz képest, amelyek a falán lógtak. Utunk