

A **Commie Inside** következő (külön-) száma a július 28-30-án tartandó budapesti Flag partyn fog megjelenni! Gyerte el TE is!

# VÉRESEN KOMOLY



Ez a felvétel, amint az látható, a BIOPON TV egy adása nyomán készült. A képen félig látható személy (könyvtáros) éppen arról a gyerekről beszél, aki tavaly novemberben lett öngyilkos: felakasztotta magát. Amint az a képen is látszik, és a műsorban is elhangzott, a srác életében utoljára egy C128-on játszott, mielőtt végleg az örök vadászmezőkre tért...

Tetszik az újság? Kíváncsi lennél a korábbi számokra is? A beszerzésre több mód is van!

Ha gondold, akkor letöltheted a honlapunkról a forrásfájlokat, amiket magad kinyomtathatsz (<http://c64.rulez.org/ci>), vagy ránk bízod a másolást/postázást, és megrendeled azokat levélben. Ha ez utóbbit választod, akkor a címedet és a

megfelelő pénzmagot juttasd el a következő címre:

**Oszvald Balázs, Ajka-Bakonygyepes  
Bakony u.33., 8448**

Az egyes számok másolási és postázási ára (az újság egyébként ingyenes, bárki másolhatja; sőt nagyon örülnénk, ha segítenéd így a terjesztést):

|   |              |
|---|--------------|
| <b>Commie Inside #2</b> (28 oldal, A4, Word)          | <b>200.-</b> |
| <b>Commie Inside #3</b> (24 oldal, A4, Word)          | <b>200.-</b> |
| <b>Commie Inside #4</b> (20 oldal, A5, Quark Express) | <b>100.-</b> |
| <b>Commie Inside #5</b> (36 oldal, A5, Quark Express) | <b>150.-</b> |

A magazin különszámai (#2.9808 és #3.9907) nem megrendelhetők, azokból csak azok kapnak, akik járnak partyra (hehe...egy indokkal több, hogy gyertek Flag-re) Ja, és senki ne sírjon nekem a Commie Inside #1-ért sem, mert már nincsen belőle mester verzió (eltűnt), és különben sem kívánjuk azt terjeszteni. Akinek megvan az örüljön, hogy van neki egy ilyen különleges száma :-)

**A dohányzás súlyosan károsítja az Ön és környezete egészségét!**

Y2K/2 - Commie Inside #5

# COMMIE INSIDE

Az Ajkai Commodore 64 Klub Fanzinja

**Newcomer (4. rész)  
Detective Game  
Metal Warrior**

**Scene  
Internet  
Hardware - Software  
Programozástechnika**

Poison Design 2000

# Tartalom

|  |       |
|--|-------|
| hírek, érdekességek.....                 | 3-5   |
| detective game.....                      | 6-8   |
| metal warrior.....                       | 8-9   |
| newcomer(4. rész).....                   | 10-14 |
| cinkelt lapok.....                       | 15    |
| party report: forever 2000.....          | 16-19 |
| back in time.....                        | 20    |
| ideb4 sarok.....                         | 21    |
| geos: wheels vs. mp3.....                | 22-23 |
| árok party 2000.....                     | 24    |
| programozástechnika.....                 | 25    |
| konzol sarok: final fantasy.....         | 26    |
| hardware: pc egér, rs232 csatlakozó..... | 27    |
| scene történelem: chaos.....             | 28-29 |
| best of web: hálóba fogott kis gép.....  | 30-31 |
| symposium mekka review.....              | 32-33 |
| demoreview.....                          | 34-35 |
| konyec filma.....                        | 36    |

## Sziasztok!

Tudjátok miért nevezetes dátum a 2000? Na nem kell mindjárt a hírek rovatban megjelenő GEOS packal azonosulva megrettenni a hírhedt 2000 bug-tól; egészen másról van szó! A nagy újság az, hogy a Commodore 64 18 éves, azaz nagykorú lett! 1982-ben jelent meg az első gép az USA-ban, és azóta óriási sikereket ért el világszerte, és még mindig a legnagyobb számban legyártott azonos processzorral szerelt számítógép... A mai fejlődést (degenerációt?) figyelembe véve ezt már sosem fogják megismételni...

Azt hihetnénk, hogy ez az örült tempó mindnekit magával ragadva képes teljesen eltüntetni ezt a csodát, de ha tényleg így gondoljuk, akkor az éveleji dömping valószínűleg eléggé megdöbbenhet bennünket! Elég csak belekukkantani a jelen számban már 3 oldalra dagadt hírek rovatra! A szoftveres fejlesztések tömkelege jelenik meg napról-napra, újabb és újabb játékok fejlesztéséről kaphatunk információkat, és a scene-élet is újra virágzóban van. Ez utóbbi egyre nagyobb jelentőségre tesz szert, miután a PC-s scene haldoklása csak fokozza azt a tüzet, amit személyesen is megtapasztalhattunk a Szlovákiában tartott Forever partyn. Mindenképp olvassátok el a beszámolót, és jövőre talán már Nektek is kedvetek lesz velünk tartani! Persze itthon is lesz hova menni bulizni: végre konkretizálva lett a Flag party dátuma.

Aki más szórakozásra vágyik, az is meg fogja találni azt, amire vágyik, ugyanis a magazin most kicsit vastkosabbra sikerült, mint korábban. A továbbiakban szeretnénk némi infóval szolgálni "külvilági" dolgokról is, így a jelen számban olvashattok egy kis konzolosdít a Final Fantasy nevezetű csodáról, bevezetünk benneteket a szombat esték züllött világába, és az elző számból kimaradt programozástechnika is újra terítékre kerül. Persze most csak nagy vonalakban érintettem a cikkek egy részét, de a legtitésőbb, ha végignéztétek a tartalomjegyzéket!

Remélem, sikerült egy kis kedvet csinálnom az olvasáshoz, úgyhogy most vessétek is bele magatokat!

-PSN-

### Commie Inside 2000/2 - 5.szám Az Ajkai Commodore 64 Club magazinja

A kezdetben tartott magazint az Ajkai Commodore 64 Club megbízásából a Singular Crew készítette. A fanzin teljes anyagáért és semmilyen abban leközölt cikkért, képért felelősséget nem vállalunk. Ha netalán mégis lenne egy-két (jó!) szavad hozzánk, úgy azt megteheted levélben vagy emailben:

Commodore 64 Club  
Gyermeke Háza, Ajka, 8400  
poison@c64.rulez.org

Ez az egész nem csak rengeteg felesleges időnk elpocsékolására készült, hanem egyben referencia anyag is azok számára, akiket komolyan érdekel grafikus, designeri, nyomdai előkészítői munkaerő. Mi, a készítőök szívesen (megfelelő pénzmag ellenében!) elvállalunk arculattervek megtervezését, kivitelezését, felirattervezését, kiadványok teljeskörű (nyomdából való szállításig!) készítését és ügyintézését, stb. A fent említett címeken kereshetsz ilyen ügyben is bennünket!

Amennyiben hirdetni szeretnél az újságunkban, úgy hirdetésedet (képanyag, szöveg) juttasd el hozzánk, és a következő számban az máris megjelenik. Közületeknek ingyen, mások meg csak támogassanak szépen bennünket, hogy legyen miből fröccsözni hétvégén :-)

#### Ezem szám elkészítésében nagy segítséget nyújtottak:

Leon/Singular (game section)  
West/42 (game section)  
Lion/Chromance (scene forever)  
Soci/Singular (hardware)  
Cargo/Singular (scene, internet)  
TGM/Singular (console division)  
Pista Bá/42 (scan)

design & összehányás: Poison/Singular  
borítórajz: "Might and Magic"-Valsary/Samar

#### FIGYELEM! AZ ÚJSÁGBAN A TÖMEGEK MEGTÉRÍTÉSÉRE ALKAL- MAS KÉPI ÉS SZÖVEGES ANYAG TALÁLHATÓ!

Kisgyerekek és szívritmusszabályzót használó egyének ne olvassák!

## 2000/2 - 5. szám Commie Inside

worldrecord nincs benne, azért a csapat tagjai igényes design mellett jó kóddal tudták bizonyítani, hogy van keresnivalójuk a scene-en. Cybervector, és dot-ok minden megnyírásgben, de azért láthatunk egy közepes minőségű mátrix-effectet is.

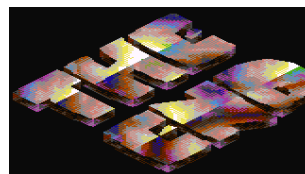
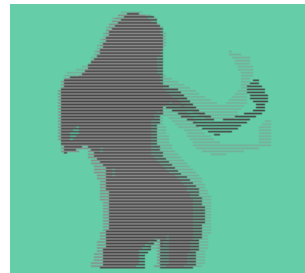
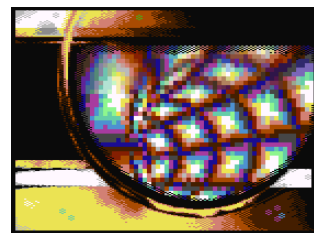
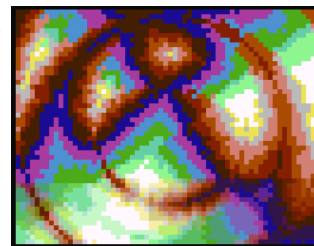
Meg kell mondanom, hogy a Smash Design ismét nagyot alkotott a Triage IV-ben, de mégis kicsit hamiskás a demo. Idén csak a harmadik helyre futotta a csapat erejéből, és sok part kísértetiesen hasonlít már egyszer felvonultatott codejaikra. A forgó fényforrás mindig is nagyon piszkálta AEG fantáziáját, nem csoda, hogy az évek alatt sokat csiszolódt, és kezdetben meg is tekinthetjük a codefejlődéneket az új állomását, ami kivételesen jó lett. Az alagút, aminek mandelbrot van az oldalára feszítve új elem, és nem is akármilyen, de ott van a 16 színű bump shading, ami azért már ismerősebb valahonnan. Elemi ötlet a földgömb forgatása, majd torzítása. (Ezt az "elemi" ötletet is elsütötte már...a Triage 3-ban - Poison) A demo meglehetősen hosszú, és az itt be nem mutatott partokkal együtt jópár perces merev képernyőremérést eredményez.

A sort most nem a SD, hanem a magáról oly régen hallott Plush csapat zárja a Symmek második helyezett anyagával: +H2K - val. Akik látták, csak annyit tudtak mondani, hogy miért nem lett első? Nos, a baj csak az volt, hogy a Crest csapat is indult a partyn, és a hírek szerint valami gigantikusat alkottak. Persze ez nem kicsinyíti a +H érdemeit, hiszen a demo biztos befutó a második helyre így is. Igazi design-demo. Nem használnak 4x4 effecteket, ez helyette tele van a alkotás disztortálással, nagyítókkal, árnyékatást keltő bob-tánccal, és multi illetve sprite effectekkel. Az egyik legbrutálisabb rész az, amikor a képernyőn csak négyféle effekt mozog körbe-körbe. Említést érdemel

még a befejezés, ahol nagyon jó gouraud shadelt cybervector felett olvashatjuk az upscrollert, valamint a zúgó képernyő effect, amit mindenképpen látni kell.

A következő demoreviewba remélem beszámolhatok a Crest munkájáról, ami szerintem már csak azért is késik, hogy az ember eufórikus hangulathoz közelítsen, ha végre valahára meg tudja szerezni. Ha első lett a félkész verzió, milyen lehet a full? Várjuk meg! Aztán majd elmondom. :)

Cargo



# 2000/2 - 5. szám

## Commie Inside

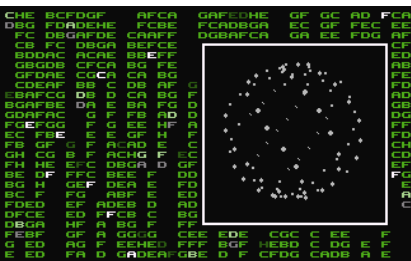
### DEMOVILÁG

# 2000/2 - 5. szám

## Commie Inside

### NEWS

Hírek, érdekességek, játékujdonságok a nagyvilágból...



Az idei évben a Symposium Mekka volt az a party, amitől a jófajta C64 scener sokat várt. Szerencsére bejött. A kiadott anyagoknak nemcsak a száma, de a minősége is nagyon kellemes meglepetésként ért mindenkit.

Az indulók között volt két magyar csapat, a Breeze és a Resource. Igaz, hogy a dobogós helyeket nem sikerült szerezniük a szavazáskor, de így sem kell panaszkodniuk. Megállták a helyüket, és a két demo nagyon színvonalasra sikeredett.

Külön említést igényel a Feeling Retro a RSC-től, ami egy kis űrhajós kalandba ragadja tovább a szemlélőt. Aki emlékszik az Elite 2 - The frontier nevű játékra, annak máris lehet valami fogalma a képi hatásról, mivel nagyon hasonlít a játék introja a demo eseményeire. Persze az Oswald-Edhellon koprodukció forgatókönyve teljesen más történetet dolgoz fel. A audionális hatásokat da Blondie szolgáltatta.

Breeze-ék Bastard-ja egy nagyon szépen megtervezett anyag, ami egyesek szerint egy dobogós helyet azért elcsíphetett volna. Valsary képei csak tovább emelik az anélkül is nagyon kellemes hatást. A demo egyik emlékezetes partja a fillezet körvonalakból felépített animáció, amin hol egy hölgy táncol, hol deszkások repkednek. (Engem inkább valami "trambulinós" reklámra

emlékezett - Poison) Azonban a megszokott hurka-effektekre, dot-partokra is érdemes odafigyelni, mert igazán profi munkák. Nagyon érdekes ötlet a demo eleje felé lefutó fillezett cybervector rész, ahol maga a felület is mozgásba lendül egy idő után, sőt a vektor el is hagyja azt.

Azonban hogy ne csak magyarokról essen szó, lássunk egy nagyon ígéretes csapatot a Dragon Soft-ware-t. Én eddig nem nagyon botlottam a munkáikba, ezért meglepett jól összedolgozott demójuk, a Movie World, amit a mozi-feelings töltőpartok kötnek egybe. A demo bőszen hirdeti, hogy világrekord partokat vonultat fel, és megtekinthetjük a 2x2x16-os felbontást, azaz a 2x2 pixel effekteket 16 színben. Mind sebességre mind látványra meggyőző, de szerintem nem sikerült új irányvonalat teremteniük. Sajnos az effektek nagyon kicsik, így maga a látvány sem a leglenyűgözőbb. Persze vannak jól megszokott partok is, így például a kezdésnél a bump, ami meg kell hagyni, hogy nagyon szép lett, valamint 4x4 kockaforgatás, amit utána bemutat az új technikával is.

Life is Centric, hirdeti a Centric csapat új anyaga, ami ha jól emlékszem debütálás is egyben. Erre a demora sem tudok semmi rosszat mondani, mert egész szépen fel van építve. Bár sem worldfirst, sem

**METAL WARRIOR 2** - Megjelent az ebben a számban nagytöltő alá vett Metal Warrior 2. részének preview verziója. Az első rész ötleteit úgy tűnik, hogy megpróbálják tovább javítani, aminek első jele, hogy a háttérgrafikák minőségét bővebb színpalettával dobta fel. A játék egyébként egy kaland és egy verekedős játék kombinációja, amiben persze nem mellékes, ha némi fegyvert is használunk...



**Abra-kadabra** - Újabb ígéretes játékfejlesztésnek lehetünk tanúi az Electric Sheep gondozásában hamarosan megjelenő Abra-kadabrán. A játék previewjában máris gyönyörű stereohatárteret látunk, és megtekinthetünk pár szépen animált ellenfelet is.



**METAL DUST** - Gözerővel készül az első SCPU-ra (illetve Flash 8-ra) fejlesztett Katakis-típusú játék. Az interneten feltehetőleg képek egy elég ígéretes játékot mutatnak be, és végre letölthető a játék trailerje, amelyben a játékmotort is betekinthetünk. Bár a hardware igényeknél csak a gyorsítókártyát említik, szükség lesz némi plusz memóriára és/vagy háttértárra is. A szlovákiai Forever 2000 találkozón a fejlesztők tartottak egy kis játékbemutatót, ahol elsőként nézhettük meg a készülő játék egy pályáját. Érdemes utána-járani!

<http://come.to/scpu>

**ZIP** - Elkészült az első ZIP csomagoló C64-re. Pasi Albert Ojala két tömörítőt is kiadott, mint szabadon terjeszthető utilitást, melyek képesek egy standard gépen fileokat betömöríteni. ZIP kicsomagoló (UNZIP) már korábban is

létezett, de ez az első olyan program, amely valódi ZIP tömörítésre képes. (A ZIP tömörítés atyja nemrég alkoholmérgezésben elhunyt. RIP)

<http://www.cs.tut.fi/~7ealbert>

**JPEG** - Megjelentek az első JPEG formátumú képeket kezelő programok a kisöregre. Az eredetileg SCPU-ra írt programoknak létezik mezei C64-re írt verziója is, melyek ha lassan is, de képesek ugyan arra a minőségre, mint a gyorsított verziók. A képeket kétféle módon (két különböző program) képes megjeleníteni, így fekete-fehérben (gyorsabban, MCI felbontás) és színesben (SCPU-n 20sec, különben 4,5 perc, IFLI felbontás). A programokat fejlesztő csapat ígérete szerint komoly grafikus alkalmazás részeként fogja hasznosítani ezeket a rutinokat, melyek keretében lehetőség fog nyílni akár 24 bites képek szerkesztésére is C64-en! (...persze SCPU és memória "nem árt" ha van...) A Soci által patchelt verziók letölthetőek az IDE64 honlapról. Akit komolyabban érdekel a téma, az olvasson bele a most megjelent Commodore Hacking 19. számába, ahol a készítő az elméletől a forráskódig kiveszék a JPEG képek elméletét.

<http://www.come.to/ide64>

<http://www.funet.fi/pub/cbm/magazines/c=hacking>

**MP3** - Még szinte el sem kezdtek fejleszteni a 2 hónapja bejelentett IDE64-es MP3 kártyát, máris megjelent a konkurens egy amerikai srác személyében, aki szintén hasonló hardwaret kíván készíteni. Az MP3 (Mpeg Layer 3) egy nagyon erős hangtömörítési eljárás, melyet eredetileg internetes hangtovábbításra fejlesztettek ki, de mára leginkább az illegálisan terjesztett zenék terén hódít.

<http://www.go64.c64.org>

**MOD** - A kezdetben Amigán, majd más platformokon elterjedt MOD (module) formátumú zenéket ezentúl minden REU-val rendelkező egyén élvezheti kedvenc C64-en is. A program képes 8 bites hanglejátszásra egy mezei gépen is, de komolyabb frekvencia eléréséhez nem árt egy SCPU... A program eredetileg C128-ra készült.

<http://www.come.to/scpu>

**PARTY RADAR** - Az elkövetkező hónapok nagyon ígéretesek scene részről. A jelen számban máris olvashattok pár sort a Szlovákiai Zlatovce-ben megrendezésre került 8bit partyról, illetve máris készíthettek a porosodó lemezeiteket, ugyanis az áprilisban Németországban megrendezésre került

Symposium Mekka C64 részről megint óriási siker volt. A májusban megrendezésre került Radwar partynak, a remek hangulat ellenére nem volt túl nagy sikere (a demo compot törölték), így a demok deadline-ját meghosszabbították. Akinek van kiadatlan munkája, annak eláruljuk, hogy csak erre a compora 9000 német márkát szántak a szervezők! Magyarhonban sem fogunk persze buli nélkül maradni, ugyanis már rögzítve lett a Flag 2000 dátuma is: Július 28-30-án Budapesten, a Csokonai Kultúrházban kerül megrendezésre a Greenroom fémjelzte party, melyre 1500 magyar pénzért engedik majd be a közönséget. Antiq augusztus 18-20-i hétvégére várható, invitáció még nincs.

<http://www.flag2000.flashdesign.hu>  
<http://www.radwar.de>

**CHROMANCE** - Befejződött egy újabb magyar álom-csapat története. A Chromance/Resource közben lévő C64 levelezési listán Lion bejelentette, hogy az egykori magyar alapítású csapat teljes magyar részlege kiszáll a C64 crack bussines-ből. A Gangstas' Paradise FTP site persze tovább működik (Onslaught) és a levelezési lista sem fog megszűnni. A továbbiakban a <C> jelzést az illegális scene egy másik részén keressétek, ugyanis Mr.Wax és Jaydee átpártoltak az MP3-scene-re.

<http://c64.rulez.org/chromance>  
<http://c64.rulez.org/pub/c64>

**IFLI** - A legtöbbünknek gondolom ismerősen cseng a Fun Paint név. Ez a program jelenleg az egyik legjobb minőségű rajzprogram, amivel IFLI minőségű képeket rajzolhatunk. Sajnos csak joyt támogat, de a Storm fejlesztésében hamarosan megjelenik egy újabb kreálmány, mely használható lesz a billentyűzetten keresztül is. Úgy legyen!

**GEOS-Millennium-Patch** - Szerencsére mi, C64 használók nem sokat éreztünk az 1999-2000 év problémájából, de persze néhány dologra azért nekünk is oda kell figyelniünk. Habár a GEOS fejlesztői keményen dolgoztak, hogy egy fordalmi programot hozzanak össze C64-re, még ők sem gondolták, hogy 2000-ben még mindig lesz, aki használni is fogja. Az első bugok az Updater nevű programban jelentkeztek (ramdisk-ről képes lemezre menteni adatokat), majd a dátumot kezelő geoWrite, geoMerge, geoPublish, TextPrint és GeosLQ következtek... Hogy az új évezredben is használhassuk ezeket a programokat, megjelent a PatchSystem 1.2-es verziója. A megoldás a lehető legbutább módon történt, a különböző programokban a 19xx le lett cserélve 20xx-re. A célnak persze ez is megfelel. A patch angol és német nyelven elérhető. (hír a GO64 alapján)

<http://www.go64.c64.org>



**NEWCOMER** - A múlt számban nem igazán tudtunk hírt adni a fejlesztésekről, most viszont örömmel jelentjük, hogy az első TELJES bétaverzió elkészült és a készítők jó angol tudással rendelkező tesztelőket keresnek ehhez. Csak olyanok forduljanak a készítőkhöz ezért a verzióért, akik szívesen segítenek a FEJLESZTÉST. A teljes program jelenleg 2,5 Mb helyet követel magának, és ez folyamatosan nő!

<http://c64.rulez.org/newcomer>

**NEXUS 6581** - Elkészült Reyn Ouwehand C64 cover zenéket feldolgozó albuma, mely a Nexus 6581 nevet kapta a keresetségben. A hivatalos bemutató a májusi Radwar partyn esett meg, és az már meg is rendelhető a [c64.audio.com](http://c64.audio.com) címen keresztül.

Commodore Wire  
<http://homepages.ihug.co.nz/~bjreid/>

**COMMODORE 65** - A MESS (Multi Emulator Super Sytem), mely az egyik legtöbb platformon futó emulátor-gyűjtemény, a legújabb verziójában már képes lesz a befagyasztott fejlesztésű C65 emulációjára.

Commodore Wire  
<http://homepages.ihug.co.nz/~bjreid/>

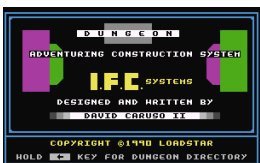
**HVSC** - Warren Pilkington bejelentette a HVSC (High Voltage SID Collection) 21. update-jét, mely nem kevés új zenét, jópár javítást és kreditációt tartalmaz. A teljes kollekción így most már több, mint 12000 zenét számlál!

Commodore Wire  
<http://homepages.ihug.co.nz/~bjreid/>



**Star Commander 0.84** - Joe Forster kiadta a Star Commander legújabb verzióját, mely a legújabb fejlesztések miatt késett ilyen sokat. Ez az a program, amellyel szinte minden PC-vel rendelkező C64 felhasználó találkozott már. Segítségével megvalósítható az 1541-PC kommunikáció, és szinte minden archív fileformátumot támogat. A fejlesztések legújabb célja, hogy 1581 formátumú lemezeket is képes legyen kezelni a rendszer.

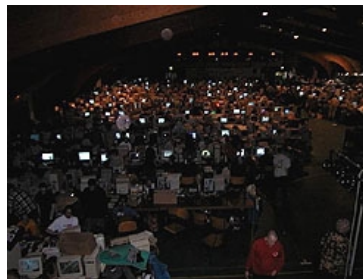
<http://c64.rulez.org/sta/>



**DUNGEON** - Újabb ingyenes játék tölthető le az internetről. A David Caruso által készített játék egy RPG szimuláció, melyben karaktereink elkészítése után máris

induló akadt. Este zajlott a wild compo, amely lényegében animációk versenye, de annyi kritikán aluli minőségű induló akadt, hogy a közönség nem nézte végig, ráadásul a projektor olyan sötétre volt állítva, hogy jó néhány wild alatt éppen csak sejteni lehetett, hogy mi van a képen. Ráadásul a vetítőlámpa éppen a mi produktumaink, a Man-u-Factory és a Telepathy 2. vetítése alatt égett ki... no comment. Emlékszünk még Commodore 64-esre? Nem kell felhőrdülni, hogy micsoda ócska gép az. Sok tekintetben sokkal fejlettebb, mint a mai PC-k. Nos, a Commodore 64-esre még ma is készülnek demók, grafikák és zenék. Hétköznapi ember el sem hinné, mi mindenre képes ez a nem egészen 1 megahertes kis gép. Természetesen magyar indulók is... ja, már mondtam? A győztes a Crest lett Deus ex Machina c. alkotásával - aki valamikor C-64-ezett, emlékezhet a nevükre - igen, ez ugyanaz a Crest. Mellesleg a magyar Breeze sem hagyta magát egykönnyen Bastard demójával.

Magyarok talán csak az Amiga demó és 64 kilobyte intró kategóriában nem indultak. Ellenben a PC 64K kilobyte kategóriát hihetetlen fölényrel nyerte meg az Exceed nevű magyar csapat a Heaven Seven című intróval. PC demó kategóriában magyar színekben az Astral indult - System Apoc - ám sajnos kissé kapkodva össze-rakott demóikkal nem sikerült túl magas helyezést elérniük. A német Haujobb, akik pillanatnyilag nemzetközi szinten a legaktívabb és legigényesebb alkotásokat készítő csapat, sokáig győzni látszott, ám az utolsóként bemutatott Smash Design demó - szintén német - végül elhappolta a fődíjat előlük Sleepless c. alkotásával.



A kiváló hangulatban lezajlott Mekka-Symposium végét természetesen a díjkiosztás zárta, majd a közönség közé behajigáltak úgy cirka félmillió forintnyi ajándék hardvert - Atari számítógépeket, monitorokat és hasonlókat. Errefelé így megy ez... Végül a színpad közepén felállítottak egy vízipipát, megtölték fűvel, és aki akart, odamehetett szívni belőle. Ezzel ért véget a 2000. évi Mekka-Symposium party, s remélem, jövőre is lesz szerencsém részt venni rajta.

Ha akad olyan cég az országban, aki ezek után úgy gondolja, érdemes lenne hasonló rendezvényt Magyarországon létrehozni, támogatni, akár csak néhány hardveralkatrésszel egy-egy verseny díjazása céljából, írjon nekem e-mailt, hiszen mint említettem, kis hazánkban is előfordulnak néha demópartyk, csak éppen meglehetősen alultámogatottak. A legközelebbi ilyen rendezvény, a FLA '2000 Budapesten kerül megrendezésre júliusban.

A <http://index.hu/> cikke alapján

Egy ilyen rendezvény valami olyasmí, mint nálunk a Diáksziget, leszámítva hogy itt számítógépet is hozunk, és ki-ki hódol a maga által üzött művészetnek - grafika, 3D grafika, zene, demóírás, stb. - valamint hogy a jelenlevők nem csak úgy beesnek a rendezvényre valahonnan, hanem baráti közösségfélék, egyfajta elit cyber-szubkultúrát alkotnak - ez a közösség demoscene néven ismert - és gyakran találkozunk hasonló rendezvényeken. Továbbá maga a party sem arról szól, hogy valami cég hatalmasat akar kaszálni, hanem arról, hogy azoknak, akik tehetségesekek, művészi szinten alkotnak a számítógéppel, legyen hol bemutatniuk és összemérniük alkotásaikat. A szervezők maguk is demoscenerek, ám arrafelé Nyugat-Európában mindezt nagy összegekkel támogatják különféle cégek is. Nem azért, mert maximálisan megtérül nekik, hanem mert fontos nekik, hogy legyen egy kis informatikai kultúra az országban - az ilyen partykról kikerülő, értékes informatikai szakemberekről már nem is beszélve. Nálunk is vannak ugyan néha demópartyk, de sajnos csak nagyon kevés céget érdekelnek.

### SYMPOSIUM MEKKA 2000

by TomCat/Greenroom

Képzelnék el egy motorostalálkozót, ahová azonban nem motorkerékpárral mennek a résztvevők, hanem számítógéppel, de épp olyan megszállottak és összetartóak, mint a motorosok egy hasonló rendezvényen. Az ilyen összejövetelt hívják demoscene partynak. Az egyik legnevesebb ilyen party Európában a Németországban, Fallingbostelben évente megrendezett Mekka-Symposium, amelyre az idén, éppen húsvétkor is mintegy 1200 fiatal számítógépes alkotóművész érkezett – szigorúan csak alkotók, a játékbuzikat ugyanis a jobb demópartykról kitiltják, mint ez esetben is.

Természetesen a magyar szürkeállomány megfelelő mértékben elborult hányada is elkotort Fallingbostelig, szám szerint mintegy tucatnyian, valamennyien Amiga és C-64 tulajdonosok, csak én cipeltem a dögnehéz PCt...

Kicsit korán érkezünk, valami hajnali fél hatkor, de a helyszín, egy nagyocska vásárcsarnok már nyitva volt, éppen az ilyen korai madaraknak mint mi. Egyszóval megérkeztünk, lepakoltunk, és pihentünk egy kevesetהלזsájkainkban, mert ugyebár 1300 kilométer az 1300 kilométer, még egy kényelmes autóval is. A buli dél körül kezdődött el igazán, miután mindenki leperkálta a 70 márkás beugrót. Ekkorra már úgy 4-500-an lehettünk. Mindenfélre a legkülönösebb módon feldíszített számítógépek álltak – kinek festmény díszített a ház oldalán, ki rendőrvillogót installált a monitor fölé, mások egyenesen hordozható lézershow-t pakoltak ki. A magyaroknak csak egy szerény piros-fehér-zöld zászló jutott a plafonra, de csak amíg a közeli bolhapiacról nem hoztam egy közlekedési lámpát, onnantól már nekünk volt a legnagyobb baromság a gépünkre téve.

Az első napon nem sok érdekes történt, mármint azok számára, akik gyakran látogatnak hasonló rendezvényeket. A hétköznapi ember persze nyilván elámulni volna, hogy ez a sokszínű nemzetközi forgatag milyen hamar megtalálja a közös hangot; lengyel srác sörözik a magyarral, német coder ír demót közösen francia csa-pattal, olasz zenészek vitakoznak egy szintetizátor fölött két osztrákkal, egyszóval úgy mozdul ez a sokszínű társaság mintha egyetlen család lenne, melyet az alkotás, a művészet köt össze. Odakint barátságosan italozgató társaságok gyűlnek a fűvön, előkerül néhány hordozható grillstűtő – kiváló a hangulat. Bizony előkerülnek a jointok is, amelyek a közhiedelemmel ellentétben általában nincsenek betiltva Nyugat-Európában, csupáncsak korlátozva – Németországban például 30 gramm ganja lehet egy személynél, a fogyasztást pedig egyáltalán nem tiltják.

A hangulatot a Radwar nevű csapat juttatta végül a tetőfokára, akik nemes egyszerűséggel úgy csináltak reklámmot közelgő saját partyjuknak, hogy hoztak egy sztriptíz táncosnőt, aki érthető okokból igen népszerű produkciójának bemutatása után erősen hiányos öltözékben árusította a rendezvényre szóló belépőjegyeket. Végül is egyszerűbb, mint meghívók nyomtatásával meg weboldallal szórakozni, nem igaz?

Másnap, szombaton megkezdődtek a versenyek, azaz a compo-k, az angol competition szót rövidítve. Először mindenféle zenei kategóriák: progresszív és alternatív zene – ez alatt techno- és hagyományost tessék érteni, azt azonban mi sem értjük, miért épp így van kategóriákra osztva a zene – valamint MP3 compo. Itt számos magyar induló alkotását hallgathattuk meg kétszer húszszer waton. Mellékes kérdés, hogy az alternatív zene compo-t úgy nyerte meg valaki, hogy egy régebbi magyar demóból kilopta a zenét, átírta benne a készítő nevét, és azt adta be. Jelen sorok írásának pillanatában a szervezők éppen megteszik a szükséges jogi lépéseket a kiadott díj visszaszerzésére – az illető egyébként valószínűleg többé nemigen teheti be a lábát egyetlen demópartyra sem. A zenék után a grafikákat mutatták be egy hatalmas kivetítőtáblán. Itt kétféle kategória volt: pixelgrafika, azaz egérrel, kézzel rajzolt képek, illetve alternatív grafika, ahol valamilyen ismeretlen okból egy kategóriában versenyeztek a Photoshoppal és hasonló programokkal készített képek a 3D grafikákkal. Természetesen itt is számos magyar



megkezdhetjük kalandozásunkat a 4 lemezoldalt kitevő játék képzeletvilágában...

<http://www.efn.org/~caruso/>



pályája már meg is tekinthető a csapat honlapján. A CPC-re fejlesztett Star Wars első rész pár napos egyeztetés után szintén az ő kezükbe került, úgyhogy egész jó kis game-dömping várható tőlük.

<http://www.hex.uksyops.com>



Hyperlink 2.5 - Cameron Kaiser az április 29-30-án tartandó Vintage Computer Festival-on mutatta be a Hyper-link nevű böngészőjének a 2.5-ös verzióját. (Jelen pillanatban ez az egyetlen WEB-böngésző program C64-re!) A készítő honlapjáról ingyenesen letölthető az előző verzió néhány próbafíle keretében, mely működik offline módban is. (standard C64-en futtatható!)

<http://www.armory.com/~spectre/cwi/hl/>



PRIZONE - Egy újabb ingyenesen elérhető játék látott napvilágot Jugi/Ex-Byterapers-től, a címe Prizone. Egy CRL nevű cégnek kellett volna még 1988-ban piacra dobnia, de az akkoriban csődbe jutott, így ez a Warhawk stílusú

shoot'em up már majdnem eltűnt a történelem súlylyesztőjében. Most itt a lehetőség egy kis lövöldözésre!

[www.katstro.fi/~jugi/prizone](http://www.katstro.fi/~jugi/prizone)

LEVELEZÉSI LISTA - Megnyílt egy újabb fórum a C64.RULEZ.ORG-on, mely azt a célt szolgálja, hogy a nem scene érdeklődésű, internet eléréssel rendelkező C64 rajongókat fogja össze. A levelezési lista nem más, mint egy központi kikézesítő rendszer, amely a hozzá beérkeztet leveleket minden listatagnak elküld. A listára a MAJORDO-MO@C64.RULEZ.ORG címen íratkoz-hatsz fel úgy, hogy a subject-be egy SUBSCRIBE C64FORUM-t írsz.

<http://c64.rulez.org/>



THE WAVE - Hamarosan elmondhatjuk, hogy több WEB böngésző is létezik a gépünkre, ugyanis Maurice Rendall, a Wheels készítője bejelentette, hogy hamarosan letölthető az első (ingyenes!) verziója az 1996-ban elkezdett fejlesztésű The Wave internet csomagnak, amely többek között tartalmaz egy grafikus browsert, egy terminál emulációt, és a későbbiekben majd FTP klient is. Az ígéretek szerint a csomag automatikusan képes lesz önmagát frissíteni az interneten keresztül! (SCPU és plusz memória szükséges hozzá) A készítő egyéb fejlesztéséről is valószínűleg hamarosan hallani fogunk!

<http://people.delphi.com/arca93/>

Symposium-Mekka 2000 - Magyarország két legjelentősebb scene csapata, a Resource és a Breeze a németországi SymMek találkozóhoz a 6. és 4. helyet szerezték meg a demo compokon. Eredményükhöz gratulálunk!

The Platinum Album - Ismerős a név? ...de nem C64-ről! Nem csoda! A Vengaboys legutóbb kiadott CD-jéről van szó, melynek elkészítésében nagy valószínűséggel szerepet játszott egy C64 is! Ha nem hiszed, csak vedd ki a bookletet a CD-tokból és keresd meg a producer (Danski) üzenetei között azt, amelyiket egy bizonyos Robertnek címezték: "That Commodore 64 really paid off!"

<http://homepages.ihug.co.nz/~bjreid/>

#### Szomorú, de igaz...

Ha PC-n akarsz SID zenét játszani, akkor ma már megoldott a hardware emuláció, ugyanis magyar fejlesztésű, ún. HardSID kártyát tehetünk a gépünkre, amin eredeti SID van. Az egyetlen baj csak az, hogy a fejlesztők ezt nem átlag magyar felhasználóknak készítik: SID nélkül 89 amerikai dollárba kerül. Ha csak azt veszem, hogy ma már 3000ft-ért be lehet szerezni egy C64-et, arról nem is beszélve, hogy minden egyes ilyen kártyához egy eredeti C64-et csonkítanak meg, akkor azt kell, hogy mondjam: ez nem más, mint ÁTBASZÁS!

A Commodore 64/128 jogokat felvásárolta egy amerikai úriember a Tuliptól és most terve szerint egy C64-et emulálni képes multimédia-web-számítógépet kíván gyártani. A Web-It (előző ilyen próbálkozás) tapasztalatai alapján az egész halálra van ítélve, igazából csak a COMMODORE név újabb meggyalázása várható tőle.

# 2000/2 - 5. szám Commie Inside

Olyan játék mint a Detective Game, kevés készült C64-re. Maga a detektív műfajnak is csak pár elvetemült példánya született. Az adventure-arcade játékok csoportjába tartozó program nagyon hasonló a Maniac Mansion és a Zak McKracken játékokhoz. Aki szereti ezt a fajta stílust, az biztosan kedvelni fogja a Detective Game hangulatát.

Nagyon szép grafikával rendelkezik, és a zenékre illetve a hanghatásokra is büszkének lehetnek a játék készítői. A kiadási évhez képest - ami a nyolcvanas évek vége körül körvonalazódik (1986 - szerk.) - több mint kellemes szórakozást nyújt. Jómagam még fiatalként kaptam meg, amikor szinte nem is tudtam angolul ( mert valljuk be, az is kell egy kicsi a játék teljes megértéséhez ), és csak magánóról töltögettem be a programjaimat. Lebilincselő és izgalmas volt az első pár játék. Hogy miért? Mindjárt kiderül.

1974 Londona a helyszín. Egy meglehetősen viharos nap, és egy rejtélyes gyilkosság. Egy családi esemény, amit csak egyvalaki zavar meg, Inspector Snide a Scotland Yard nyomozója. Ez az esemény pedig nem más, mint Mr. Dingle a család ügyvédjének érkezése a McFungus házba a Park Lone 427-be, hogy felolvassa a halott háztulajdonos végrendeletét. McFungus pár nappal az esemény előtt rejtélyes módon meghal. A nyomok mérgezésre utalnak. Inspector Snide éppen a felolvasás előtt érkezik meg az elhunyt gazdag arisztokrata pazar lakásába, hogy bizonyítékokat gyűjtsön, és megtalálja az öregúr gyilkosát. A tettes természetesen a házban van. Jelen van a nyomozón és az ügyvéden kívül Wrinklebum lelkész, aki a család bizalmasa, és akinek rejtélyes módon eltűnt a felesége évekkal ezelőtt, Mortem doktor, aki a család orvosa, Bull professzor, aki az elhunyt nagyon jó barátja volt, és meg kell hagyni, elég szórakozott - és akkor még finoman fogalmaztam - Sludgebucket ezredes, aki a család egyik oszlopos tagja, mellesleg teljesen beszámíthatatlan, Cynthia Sludgebucket, aki az ezredes meglehetősen



arogáns és szabad szájú lánya, és persze a családi személyzet: Bentley az inas, Hilda Crumble a szakács, és Gabriel Gasbag a szép, de butuska szobalány.

A játék első képénél Bentley az inas közli, hogy kövessük őt, és elvezet minket a szobáinkhoz. A szobák kinézetre mind egyformák, pontosabban vendég illetve lakószobák ugyanolyanok, mint a miénk. Nyugodtan követhetjük az inast, mert legalább tudjuk, hogy hova cuccolhatunk. A szobákban két dolgot lehet vizsgálni, az ágyat és a szekrényt. A mi szekrényünkön van egy boríték (padded envelope), amibe a bizonyítékokat gyűjthetjük, pakolhatjuk. Tíz darab tárgy fér bele. Pont ennyi terhelő tárgyat kell megkeresnünk, amik segítségével a végén megmondhatjuk, hogy kit tartóztatunk le. Van még egy melegvízes palack is a szekrényen, de az semmi sem jó, nyugodtan belevághatjuk az ágyba.

A szobánkkal egy folyosón van az ezredes lakosztálya, ahová szintén érdemes betérni, mert az öregnek van egy pisztolya, ami jobb ha nálunk van. Amennyiben nem szerezzük meg, könnyen lepuffanthatnak minket egy - gyanítom - mesterséges áramszünet alatt. Az igazi játék itt kezdődik. Megindíthatjuk a nyomozást. Aki most itt azzal kezd, hogy megismerkedik a házzal, az már az ügyvéd úrral nem vitat meg semmit. A saját szobájában végeznek Mr. Dingle-lel, meglehetősen hamar. Ha megtaláltuk a holttestet, nyugodtan vizsgáljuk meg, és nézzük meg, mi van nála. Található a zsebeiben egy kis kulcs (small key),

ami az éjjeliszekrényen heverő táskába zárjába passzol. Az első bizonyítékokra már a táskában rálehetünk. Nyugodtan olvassunk el minden papírt, mert közelebb visz a megoldáshoz. Vagy megjelenik a szobában a doki, vagy valahol a házban közli, hogy menjünk vele. Odarohan szabályosan a holttesthez, és szörnyülködik. A játék további részében hihetetlen izgatott lesz, szinte nem is lehet beszélni vele. Nem hiába. Valami nem stimmel körülötte sem. Ha beugrunk a lakosztályába, a táskájában (black bag ) egy üvegcsé méreget (small bottle) és egy jó köteg pénzt ( wad of notes ) találunk. Ezek



# 2000/2 - 5. szám Commie Inside

játékok műfajában. Ha több kell ennél is, akkor ideje elvetődni a COMMODORE WIRE netmagazinhoz, ahol aztán tényleg napra kész hírekkel fogadnak minket, és nem csak a játékok világában, hanem annál kicsit mélyebben. Szó esik demokról, utility-król is. Nagyon jó az arculata, áttekinthetőek és mindig frissek a hírei. Aki pedig scene témára vágyik jobban, az ugorjon be a PLANET64 honlapra, ahol friss partyidőpontokkal, demoreviewkkal és még sok más scenetémmával várják az érdeklődőket. Ezek talán a nagyobb weblapok, amiket érdemes sűrűn nézegetni. Ezek mellett azonban vannak még kisebb weblapok, amik izléseesen bővíthetik a barangolást a világhálón. Csak ömlesztve pár kisebb url: LEGEND 64, C64 GAME GUIDE (itt a Impossible Mission gonosza köszönt minket a megszokott baráti hangján), THE C64 NOSTALGIA MUSEUM, C64CLASSICS, ZAW TOWER...

Ugorjunk témát, és lássuk, mi újság zene ügyben, hiszen a sid chip zenének olyan rajongók is vannak, akikről nem is képzelné az ember, hogy 64 közelébe kerültek valaha is.

A legjobb webcím ezen területen a C64AUDIO, amit Chris Abbott a híres c64-es zeneszerző a Back in Time CD-k kiadója szerkeszt. Rengeteg zenével lehetünk gazdagabbak, ha gyakran látogatjuk a helyszínt, mert Chris rengeteg mp3-at, midit, és más zenefile-t gyűjtött össze. De nemcsak zenékkal találkozhatunk itt, hanem interjúkkal híres zeneszerzőkkel, valamint történetekkel, c64-es anekdotákkal. Mindenképpen érdemes ezt a lapot szemügyre venni. A másik zenei témájú oldal a HVSC fő

| CÍMJEGYZÉK                       |  |
|----------------------------------|--|
| <b>Legend 64:</b>                | <a href="http://www.geocities.com/siliconvalley/way/9531/">www.geocities.com/siliconvalley/way/9531/</a> |
| <b>Planet 64:</b>                | <a href="http://www.planet64.gronet.pl">www.planet64.gronet.pl</a>                                       |
| <b>Commodore Wire:</b>           | <a href="http://homepages.ihug.co.nz/~bjreid">homepages.ihug.co.nz/~bjreid</a>                           |
| <b>Area 64:</b>                  | <a href="http://www.classicgaming.com/area64">www.classicgaming.com/area64</a>                           |
| <b>C64 Game Guide:</b>           | <a href="http://www.c64gg.com">www.c64gg.com</a>   |
| <b>The C64 Nostalgia Museum:</b> | <a href="http://heec">heec</a>   |
| <b>C64 Audio:</b>                | <a href="http://www.c64audio.com">www.c64audio.com</a>   |
| <b>Commodore FTP Search:</b>     | <a href="http://www.c64.org/~mepk">www.c64.org/~mepk</a>   |
| <b>ZAW Tower:</b>                | <a href="http://home.freeuk.net/wazzaw">home.freeuk.net/wazzaw</a>                                       |
| <b>Commodore Zone:</b>           | <a href="http://www.commodorezone.com">www.commodorezone.com</a>   |
| <b>C64 City:</b>                 | <a href="http://c64city.supergamez.hu">c64city.supergamez.hu</a>   |
| <b>Lemon:</b>                    | <a href="http://c64.emucamp.com">c64.emucamp.com</a>   |
| <b>HVSC:</b>                     | <a href="http://home.freeuk.net/wazzaw/hvsc">home.freeuk.net/wazzaw/hvsc</a>                             |
| <b>Triad:</b>                    | <a href="http://www.min-sajt.com/linux_wallejo/triad/">www.min-sajt.com/linux_wallejo/triad/</a>         |

címeiket, de ez nem azt jelenti, hogy ennyire távol esnének a többi színvonalától. Sőt! A C64CITY dicséretre méltó próbálkozás, és meg kell vallani nagyon ötletes a kivitelezése. Friss hírek, magyar játékleírások, és játékok találhatók rajta, ami nagyon kellemes oldallá avatja. A másik szuper webpage pedig a Magyar COMMODORE 64 HQ, ahol a készülő oldalon sok információ mellett gigantikus méretű gyűjteményből szemezgethetünk magunknak való játékokat.

Jó barangolást mindenkinek, csak el ne tévedjete!

Cargo/Singular Crew

Játékok után kutatsz az interneten? A konyhafőnök mai ajánlata:



...játékok, leírások, eredeti borítók...

<http://www.c64.emucamp.com>

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

## HÁLÓBA FOGOTT KIS GÉP

Internet és C64? Adatok gigabyte-jai és egy 64 kbyte memóriás kis gép, repkedő kbit/s-ok és a maximum egy megherces jelfeldolgozás? Hogyan fér össze mindez? Ha nem is minden probléma nélkül, de a jelenség könnyen megoldható. A hálózat a 'jó öreg'-gel ugyanúgy átszűrhető, mint az erre elálatlanított PC-kkel. Sajnos a sebesség nem igazán teszi élvezhetővé a file protokollt és a weblapnézetést, de az IRC még kellemes használható. Mind a hardware mind a software beszerzésének nehézségei miatt ez a fajta 'netezés' nem terjedt el, és csak pár ember van az egész világon, akik fanatikusként 64-et használnak szinte minden számítástechnikát követelő feladathoz.

Az internet mégis úgy mondjam tele van C64-es témákkal. Ahány ország, annyi sok rajongója van a kis gépnek, megannyi internetes magazin, HQ, weblap, ftp site, IRC csatorna, és levelezési lista...

Weblapok tucatján át barangolhatunk éjszakába nyúlóan, közben beszélgethetünk barátainkkal a #C-64 csatornán, és tölthetjük le a kedvenc zenéinket, és az új vagy éppen régen keresett c-64-es játékaikat, képek egész sorát, dokumentumokat, vagy éppen ami érdekel minket ebben a témában.

Vannak hatalmas információval rendelkező weblapok, amik nagyon szép szerkesztettségükkel hamar bekíváncsoltak a kedvenc, sokat látogatott oldalaink közé. A kínálat nem mindennapi, és szemezgetésük tartalmas szórakozást tud nyújtani sok-sok átvirrasztott

éjszakán át.  
COCOS? LEMON? C64AUDIO? COMMODORE WIRE? Mi is áll ezek mögött a nevek mögött?

Húzzuk fel a vitorlát, és lássuk a legértékesebb, legtelentebb kőkötőket: Azt hiszem nyugodt szívvel kezddem a LEMON SITE-tal. A weblap nagyon igényesen van kialakítva, és szinte naponta frissíti Kim Lemon, a site adminisztrátora. Majdnem minden megtalálható itt, amit csak tudni szeretne az ember a C64-es játékok világáról. Eredeti borítokat tölthetünk le a kedvencekről, és ha lehetséges, akkor maga a játék vagy éppen sid formátumban a zenéje is elérhető.

A leglényegesebb eltérés talán ez a többi oldalaktól. A több mint 2500 letölthető játék legtöbbször megvan az eredeti cover-e, ami manapság nem kis szám, hiszen a programok jó része több mint tíz éve került a piacra.

Ezenkívül természetesen megkaphatjuk a napi híreket, megsejmelhetjük az előforduló emulátorokat, és cartridge-okat, szavazhatunk a játék toplistán, és még mindig ott vannak a szokásos menük, a linkek, és persze az elmáradhatlan vendégkönyv.

A COCOS site ugyanebben a stílusban utazik. Hol az egyikben találhatunk meg előbb valamit, hol a másikban. Az AREA64 már egy kicsit továbblépett a játékok világán, és találhatunk demokat, zenéket, magazinokat is a palettán. Ha pedig a magazinoknál tartunk, akkor legyen mondjuk COMMODORE ZONE. Miért? Mert egy elég nagy, sok érdekességgel rendelkező portál, inkább csak a

**NEWS ARCHIVE**

- Latest news (Home)
- June 2000
- May 2000
- April 2000
- March 2000
- February 2000
- January 2000
- December 1999

**MISC C64 INFO**

- Site update news
- About me/about CW
- My logs and stuff
- Contact me/faq
- Spam my questions
- View my questions
- Acknowledgements
- C64 related links

**GAME CHEATS**

**AREA64: the C64 website that's kinda hard!**  
games, demos, graphics, apps, reviews...  
The C64 Banner Exchange

**www.gamebase64.com launched at last!**  
(Thursday 15th June 2000)

At long last, after what seems like an eternity of waiting, James Burrows has finally unveiled the new home page for his emulator front end software **Gamebase64** at [www.gamebase64.com](http://www.gamebase64.com). The site contains - among other things - info regarding the planned v2.0 release of gamebase64, and details on related projects including Quickdat! at The Gamebase Collection. It's looking good, James! :-)

**Another C64-related mailing list launched!**  
(Tuesday 13th June 2000)

Gayle Gassen has announced the creation of another all new C64-related mailing list. This list was created out of a need to have a "everything-including-the-kitchen-sink" type list for Commodore conversations. In the TFCU list, a conversation on CDROM players should really be in a more general...

Commodore Wire - "a legtöbb hírt tőlünk kapják..."

**Singular Crew**

Hello and welcome to the homepage of the Singular Crew!

We are a demo-group working on the good, old C64 from 1984 on. If you are interested in it, then check for our MEMBERS or the PRODUCTS even from the very first beginning! Judge yourself and give a sign to the AUTHORS of this page if you think it's worth to register according to anything which has something to do with the C64 or with Singular Crew itself!

**AROK PARTY INVITATION ONLINE!**

History of the one-and-only group

The real basic steps began for 5 years or so. POISON, CARGO and GRACHOW (this time they had the nickes Ozei, Guzei and Graci) as classmates began to hack the commodore computers in the elementary. We had our own C64s at home but at the school we were programming in basic. These days we even didn't know anything about scene or so, but we did a little paper magazine for ourselves which had the same name as the famous german diskmagazine: Game On. It got it's name because me (Poison) bought an issue of this mag and it supported logo-printing. There were 2 or 3 issues from this kind of publication. As common, we were involved in games, we copied everything movable. This period was slow for all the C64 fans, because of real hardware game support and nice paper magazines. In hungary there were 2 very important papers: CoV and Commodore világ (Commodore world). CoV was the main magazine for gamers, Commodore világ for programmers. (here I want to say thank you for all the authors of these magazines! it was a wonderful period for us.) Somewhere in 1992, there was an article in Commodore világ about scene written by HodorTherapy. He was searching for some new power, but first we even didn't read it. Later, as we

This page is powered by:

Commodore Zone, D64, ACE64, PowerUp, PowerUp

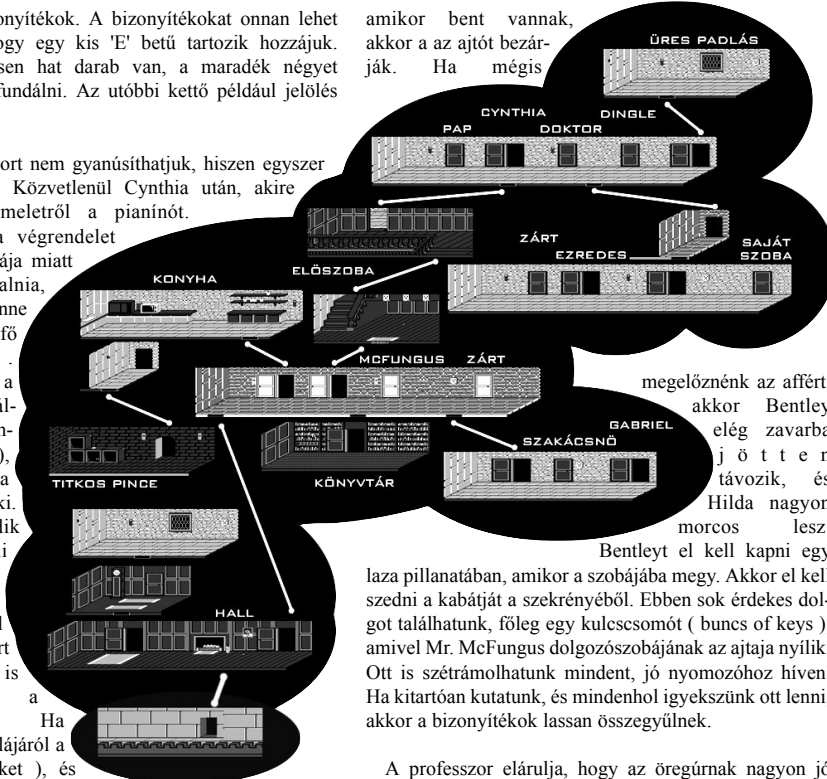
Otthon, édes otthon - Singular Crew honlap

ismét csak bizonyítékok. A bizonyítékokat onnan lehet megismerni, hogy egy 'E' betű tartozik hozzájuk. Ilyenből összesen hat darab van, a maradék négyet nekünk kell kifundálni. Az utóbbi kettő például jelölés nélküli.

Persze a doktort nem gyanúsíthatjuk, hiszen egyszer csak leszűrjük. Közvetlenül Cynthia után, akire rátolják az emeletről a pianót. Valószínűleg a végredelet meg a nagy szája miatt kellett meghalnia, mert ugye ő lenne az egyik fő r ö k ö s . Visszatérve a szobánkba találhatunk egy bombát ( bomb ), amit jobb, ha nem nyitunk ki. Ez a harmadik jelölés nélküli bizonyíték. Sajnos a haláleteteknek ezzel nincs vége, mert Gabriel-t is megölik a szobájában. Ha levesszük a hullájáról a medálját ( locket ), és csavarhúzóval kinyitjuk ( open locket ), akkor megtudhatjuk, hogy érzékeny szálak fűzték Mr. Dingle-höz. Ezzel megvan az utolsó bizonyíték is, ami nincs jelölve. Nade éppen elég beszerezni a többi ötöt.

A szereplőkkel tudunk társalogni, és meg is tudjuk figyelni őket, viselkedésüket. Az életben maradt között ott a gyilkos, de a program ügyesen van megcsinálva, hogy mindenki gyanúba keverhető legyen. Az ezredes talán a legártatlanabb, hiszen mindig egy folyosón máskál fel és alá, ezáltal szinte ki van löve. Bár megint szeretnénk meg lehet, könnyen megeshet, hogy nem tiszta hülye. A lelkes az eltűnt feleségével szintén feltűnő. A professzor napjai nagy részét a könyvtárban tölti, de azért néha elbarangol. A legsunyibb az inas. A szobája zárva van, és furcsa légyottokat rendez Hildával a szakácsnővel. Persze nem tudni mit csinálnak Hilda szobájában, mert

amikor bent vannak, akkor a az ajtót bezárják. Ha mégis



megelőznék az affért, akkor Bentley elég zavarba j ö t t e n távozik, és Hilda nagyon morcos lesz. Bentleyt el kell kapni egy lazsa pillanatában, amikor a szobájába megy. Akkor el kell szedni a kabátját a szekrényéből. Ebben sok érdekes dolgot találhatunk, főleg egy kulcssomót ( bunch of keys ), amivel Mr. McFungus dolgozószobájának az ajtaja nyílik. Ott is szétráolhatunk mindent, jó nyomozóhoz híven. Ha kitarthatóan kutatunk, és mindenhol igyekszünk ott lenni, akkor a bizonyítékok lassan összegyűlnek.

A professzor elárulja, hogy az öregúrunk nagyon jó számmemóriája volt. A hallban a széf nyitókódja a szüleinek a házassági évfordulója: 21031919. A széf persze a kép mögött van. :) A könyvtárban kereshetünk egy ilyen könyvet, hogy: 101 Detective Stories. Van benne pár érdekes papír elrejtve.

A házban találhatunk titkos átjárókat. Ezeket úgy találhatjuk meg, hogy a falat vizsgáljuk. Az egyik a hallban van a képpel szemben, ami másik pedig a konyhában a mikróval szemben, vagy valahol arrafelé. Utóbbi a pincébe visz le, ahol a csavarhúzót vehetjük magunkhoz, aminek még lesz szerepe.

Azt hiszem felesleges lenne elmondani, hogy ki a gyilkos. Mindenki fejtegesse még maga egy kicsit, hiszen úgy jó, ha az ember kitalálja, lassan kibogozza ezt a csavaros sztorit!

Nézzük a mutüket és az irányítást. A képernyő áll a

# 2000/2 - 5. szám Commie Inside

játéktérből, a szövegmezőből, a menürészből ( ahol a vezérlőikonok jelennek meg ), valamint még egy kis részből, ahol a listákat kaphatjuk meg, vagy azt nézhetjük meg, amit olvasunk.

Az ikonok nagyon egyértelműek. Szinte nem is kellene leírni őket. A nyitás és a csukás ikon kicsit furcsa, de meg lehet szokni. A vizsgálgató nagyító, a nyitás egy nyíló doboz, a behelyezés is egyértelmű. Van még szünet gomb, letartóztató gomb, és ha van valaki velünk a teremben, akkor beszélgető ikon is. Ez egy Q betűt tartalmazó gomb.

A menübe egy kattintással juthatunk be, és választhatunk az ikonok között. A beszélgetésnél ki kell



választani, hogy kivel akarunk beszélgetni, és utána azt, hogy miről. Erdemes McFungus úrral kezdeni, aztán szép lassan rá lehet térni más vendégekre, vagy tárgyakra.

Van aki felel kérdéseinkre, van aki nem.

A grafikáról árulkodjon itt pár pillanatkép, a zenéről annyit, hogy általában csak hangok vannak, de ha találunk egy hullát, akkor mindig játszik a játék egy dinamikus gyászzenét. Az irányítás egyszerű és könnyű, a történet nagyon jó. A szereplők viselkedéséről akarom még megemlíteni, hogy az egyszerűen fenomenális. Színészeket megszágyenítő hitelességgel viselkednek előttünk a kis sprite-ok. Egy szó mint száz, ne hagyj ki!

Cargo/Singular Crew

## METAL WARRIOR

Helló evribádi! Újra itt vagyunk egy új játékkal, az akció/kaland stílusú Metal Warriort! A progi '98-'99-ben készült. A sztori lényege : a gáma 2010-ben, Sub Cityben játszódik. Ebben az időben sok heavy-metal zenekar ( Judas Priest rulez!) Alakult a földön. Ezek a bandák folyamatosan háborúznak egymással. Ennek az örökös vérontásnak esik áldozatul Sadok, a gitáros. Mi Sadok egyik barátját alakítjuk, feladatunk az lesz, hogy megtaláljuk barátunk gyilkosát és felszámoljuk a bandaháborúkat.

A képernyő felépítése : felül látható a játéktér, alul a tárgymenü, valamint az energia csík. A tárgyak között az < illetve az > billentyűkkel



lehet az adott stuffok közül választani. A fegyverek lehetnek : pisztoly, gépkarabély, gránát, lézer pisztoly, lángszóró, plazma fegyver. (Sajn' a bevezető tartalmát kissé megsínylette, hogy a Leon épp most jött a koszmából, ahol a sikeres érettségje jutalmául néhányan meghívták pár pohár alkohorra, ezért bocs ha a bevezetőben sok a felkiáltó és zárójel, meg kicsit érdekes a szöveg.)

Főhősünk a lakásában indul útjára, ahol az ágya mellől rögtön fel is vehetünk egy pisztolyt. Később persze egy csomó új fegyvert fel lehet venni, nomég kötszert, pénzt, löszert az utcán velünk szembe futó fegyveresektől. A játéknak ugyanis az akciórésze dominál, úgyhogy a fő feladatunk folyamatos tűzgombnyomással rohagálni egyik háztól a másikig. Először menjünk ki a házból, és induljunk jobbra, menjünk ki az első kijáraton, majd forduljunk balra, és menjünk be az első ajtón. (Fölötte zöld nyíl) A ház földszintjén hangszerek közt egy Faustus nevű ürgét találunk, akinek a zenekarához Sadok barátunk tartozott. Kérdezősködésünkre

elmondja, hogy egy plazma fegyverrel ölték meg Sadokot. A Hitmen nevű konkurens csapatról csak annyit mond, hogy kérdezzük meg Goat-ot. Goat házát ugyanebben az utcában, Faustusétól jobbra találjuk. Emberrük egy ágyon döglök, szobájá falán pedig egy Over-Man plakát van, aki valószínűleg a valmiki rock-bálvány lehetett. Dumál egy csomót Over-Man-ről. Azt tanácsolja, ha a Hitmenről akarunk meg-

# 2000/2 - 5. szám Commie Inside

versenyét, ez volt az első olyan partink, amin nem csak c64-esek voltak. Nagyon büszkék voltunk már rá, hogy az akkori legjobb magyar csapatokat tudjuk lenyomni a compón, mint például Trias, Exile. A sok PC/Amiga scener óriási tapsviharral fogadta a "Hammering" logónkat, a Beavis+Butthead grafikát és a 64es raytracinget.

**Party-pukk:** Mr.Wax/Chromance csinált egy üres lemezre egy Jurassic Park játéknak kinéző direktorty amit Rambo óriási örömmel másolt át, mint ahogy minden hot stuffot reggeltől estig a partikon! Persze a következő küldésében már kérte is Mr.Wax-ot, hogy küldje el újra a "játékot" mert valami nem működik!

A következő esemény a Faces+Chromance party volt Szolnokon, itt demóval ugyan nem, de egy agyszégyapáló Partytalk című partyújsággal jelentkeztünk. Mindenki, aki sok születlenséget tudott beszélni írt valamit a benne szereplő egyetlen cikkbe, Pete pedig a legfárasztóbb interjúkérdéseivel boldogította a party résztvevőit.

**Party-pukk:** Megint Mr.Waxhoz kapcsolódik. Egy utcai telefonfülkéből behozták a vonalat egy jó hosszú dróton és BBS bemutatókat tartottak, persze amerikai számokon.

Totally Booze Sceners party jött, a szokásosnál jóval kevesebb látogatóval, mindössze 40-50 (c64!) jegyet adott el Cubehead, a szervező, de még a saját csapatársait is csak jegyel engedte be, nehogy nagy legyen a veszteség. A megademónkat csak megmutattuk, és csak az introcompós munkánkat adtuk ki. (Exicart antidemo)

**Party-pukk:** Az iskolát, ahol voltunk éjszakára bezárták (persze ez csak akkor derült ki, amikor már semmi esélyünk nem volt sehová menni), így mindenki lépcsőházakban aludt. Egy buszmegállóban ébredtem, arra, hogy már majd meg fagyok és körülöttem csomóan várják az első buszt! (gyorsan felkeltettem Zeuxot is a mellettem lévő padon :).

1994 augusztusában az Exile partin végre kiadtuk az Absolute című és korábban félkészen bemutatott demónkat. Lion+Zeux - codings, Pete+Lion - grafix, Cubehead - music. A Triumvirat az akkor már kb. 3 éve ígértett Sonic című demójával lenyomott minket a második helyre. Itt szerepelt először a Profik is, egy nagyon béna fakedemóval,



### ...egy fotó a híres Faces partyról...

nem is gondoltunk volna, hogy olyan fényes karriert futnak majd be.

**Demo-pukk:** Ezúttal is rendeztünk három napos fixáló meetinget a weekend házban. Cuebehead kimosta Pete gyomrát aki unalmában amíg kódoltam lenyomott egy fél üveg körtepálinkát és ettől majdnem meghalt.

Egy nappal az Absolute terjesztése után elmentem katonának, ahonnan mindig beszéltem a Chaos tagokkal, akik nélkülem semmit sem csináltak. Kiléptem a csapatból, mert megkötvé éreztem a kezeimet, valamivel később a csapat megszűntetésében egyeztünk meg. Ez is mutatja, hogy mennyivel gyorsabban történtek régen a dolgok, egy fő kóder egy éves kiesését nem tudta elviselni a csapat. Leszereléskor összeszedtem az embereimet, és próbáltunk összecsapódni a még mindig jó Exile-vel, de a házasság nagyon rosszul végződött. Végül is a megalakult csapat, a Resource, jól szerepelt, de a régi Chaos tagok nem sokáig bírták a csapatban. Persze ez már egy másik történet, majd egy Resource tag elmeséli egyszer.

**Csapat-pukk:** Jó sztori volt állandóan összejönni és nézni ki mit alkotott. Tonnaszámra dobálta ki Pete a partjaimat, hogy mindig tudjuk hozni a megszokott minőséget, de örültem mindig az építő kritikának. :). Mindig írtuk a sok scroll-textet, meg rendeztük a demópartokat. Ne csak elolvassátok ezt a történetet, nézzétek is meg, miről szól. Minden ott van, C64es lemezekon, és ott is lesz most már örökre.

Lion/Kempelen



# Chaos

## SCENE-TÖRTÉNELEM

A Chaos egy régi emlék a magyar 64es scene-en. Mindössze két évig tevékenykedtünk, de akkoriban sokkal gyorsabban járt a scene órája. Ez a két év elég volt teljesen kezdő csapatból egy jól ismert, és a magyar listák vezető pozícióit ostromló csapattá válni. Lion/ex-Chaos szerkeszti most ezt a történetet.

Két fiatal csóka hétről-hétre látogatta a Csokonai számítógép klubot, Pete és INXS az akkor még stuffok nélküli Chaosból. Mikor már minden szombaton hallgattam hívogatásukat, beadtam a derekam, így lettem a saját magának programozgató Fec-ből, Lion/Chaos. A csapat születését én az úgy nevezett "Meeting Demo"-nk kiadásától számítom, 1992 tavaszától. Ekkori tagok Pete (grafika), INXS (grafika, swap), Davy (code) és Lion (code).

1992 nyarán elmentünk életünk első partijára, a távoli Szeged városába (Faces+Heawday Party), és természetesen vittük az első megademónkat. Az esemény egy csoda volt számunkra, láthattuk az akkori szuper demókból és újságokból ismert Faces, Graffity, Trias és más híres csapatok tagjait. Még a külföldi Varsity tagjai is ott voltak, rövid hajukba V betűt borotválva! A demónk (Dazle) a 3. helyet szerezte meg a versenyen, ami persze nekünk óriási eredmény volt (6-7 indulóból).

**Party-pukk:** Mentem a Faces standhoz, egy számomra ismeretlen dudéhoz, hogy "Hello! Leülhetnék pár percre az egyik gépetekhez, hogy kipróbáljuk a demónkat. Mert tudod ott bent a partyplace-en mindenki látja ha lefuttatjuk, és jobb lenne ha mások csak a compón látnák. Most fejeztük be, és csak végig akarjuk nézni, hogy jól működik e, csak 15 percre kéne a gép." Erre a srác: "What?" (egy külföldi Faces tag, Jaycee volt az).

Minden hétvégén "meeting"-et csináltunk, néztük egymás újabb alkotásait, kódokat, logókat, egyeztetettük a demópartikat. Davy sajnos itt kilépett a csapatból, de mi hárman

annyira belejöttünk, hogy nem is volt party Chaos demó nélkül! Igaz volt, hogy csak a partin dobtunk össze valamit és teljesen utolsó lett a compón, de akkor is jó szórakozás. Ez épp a 92es Faces+Abandoned Partyn volt, Pete ott rajzolta a "Party Demo"-ban szereplő logót, úgy, hogy a színátmeneteket az akkori legnagyobb 64es grafikusok diktálták: Clairvoyant/Faces, Display/Graffity és ki tudja ki még.

**Demo-pukk:** Annyira nem lett kész a reggel 8-as compóra éjfélkor elkezdett demónk, hogy Syllinornak részenként kellett betöltenie és SYS-szel indítania, ez nem aratott valami nagy sikert!



Ez itt Jayce az üveghegyeken túlról...

A következő évben a tavaszi szünet elején ájtott Pete, és azt mondta, hogy a szünet végén party lesz - indulni kéne! Épp semmi partom nem volt, így gyorsan nekiálltunk demót csinálni. Végül is tévedés volt az infó, nem volt party, de úgy megmaradt a lelkesedésünk, hogy a júniusi Faces+Headway partyra egy 15 részből álló megademónk kerekedett ki, Phenomena címmel. Olyan részekkel mint 6 splitted logo mozgatás, bobzoozer, sideborder colorcycling! A party előtt egy három napos fixáló meetinget rendeztünk Pete weekend házában, ahol éjt nappá téve kódoltunk, rajzoltunk meg tömörítettünk! Végül is megérte, lesöpörtük a partin a többi induló munkáját! Syllinor a demó felénél megkérdezte a demó vetítése közben "Van még rész???" Odajött később egy dude "Cubehead vagyok, zenész, és szeretnék belépni hozzátok". INXS közben lelépett a 64es aktivitásból, lett egy új kódertünk, Zeux, Pete akkori osztálytársa, és Cubehead lett a zenészünk, így már nem kellett állandóan rippelt zenével dolgozunk.

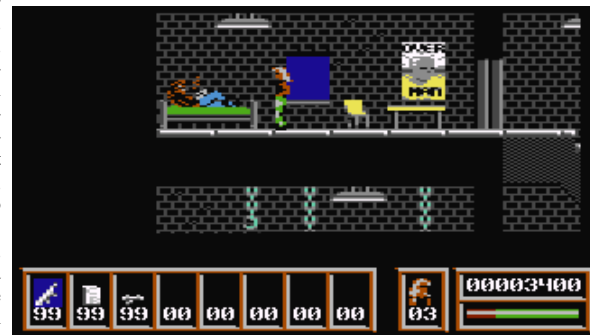
**Demo-pukk:** Az akkori legfontosabb scene mag demó értékelője, Steve, a következőket írta a Phenomenáról a The Pulse-ban: "ez a bobscroll sose látott bobokat", "metamorfózisnak hívják a készítőket, pedig nem más mint egy totál lame karakter animáció". (persze végig igaza volt :).

1994 tavaszán elmentünk "megnyerni" a Hammering party

tudni valamit, akkor keressük meg a Deathmaster nevű viszávonult bérgyilkost a bárban. Mielőtt még elmennénk hozzá, menjünk ki a Down Town feliratú kapun, forduljunk balra és menjünk be a nyilas házba. Itt a banda 3. tagját, egy Phantasm nevű némit találjuk gitározás közben. Nem is nagyon beszél velünk, de felajánlja, hogy lépjünk be a bandába Sadok helyett. Először gitárt kell szereznünk, ezért ugorjunk el jobbra egy erre szakosodott shopba, és vegyünk 20 creditért egy gitárt. Menjünk vissza Phantasmhoz, aki azt mondja, hogy menjünk el egy próbára a csapattal. Fussunk vissza Faustushoz, aki beleegyezik belépésünkbe, és elvisz a próbára, ami után már a koncert következik. Ezzel vége is az első küldetésnek. A koncertterem ajtaja előtt találjuk magunkat, ahol rögtön két repülő harcos támad ránk. Ha sikerül lelőni őket, menjünk el a bárba Deathmasterhez. De hiába kérdezzük nem hajlandó válaszolni amíg nem veszünk neki 2 sört (3 credit). Azt mondja, hogy támadóink ún. Deathwingek, akik megölik a zenészeket. Ez bosszantja őt, ezért segít nekünk, de figyelmeztet, hogy felejtjük el azt, hogy valaha is találkoztunk vele. Elmondja, hol találjuk a Deathwingeket, és felhívja a figyelmünket egy tankra, ami ott ránk fog támadni. Ad egy kódkulcsot is, aminek segítségével bejuthatunk a Deathwingek bázisára. Ha kiléptünk a bárból, menjünk balra, és keressük meg az exit feliratú kaput. Ezen keresztül kijutunk a városból. Menjünk le a létrán, és a kódkulcs segítségével nyissuk ki az ajtót. Az ezt követő részen megtámad minket egy seregnyi ellenfél. A pályán egyébként nem lehet eltevedni, mindig értelemszerű a haladási irány. Ha a tankot is szétlőttük, elkapjuk a Deathwingek vezetőjét, majd felrobbantjuk az egész kóceráját. Ezután Faustus lakásán találjuk magunkat a csapat többi tagjával együtt. A zenekarral lehet beszélni egy barlangról, meg az összeesküvésről. Féltének, hogy újra kockáztatjuk az életünket, figyelmeztetnek a mutáns szörnyekre, amik a barlangba fognak ránk támadni, nomeg figyelmeztetnek, hogy szükségünk lesz valami nagy fegyverre. Az összeesküvésről semmi biztosat nem tudnak, csak annyit, hogy Sadoknak lehetnek információi. Infoért elugorhatunk a rendőrségre, de nem igazán tudnak semmi hasznosat mondani. Ismét menjünk ki a városból, induljunk balra az erdő felé. Itt főleg malacnak látszó szörnyekkel találkozhatunk, akik azért rendszeren el vannak látva pénzzel, meg elsősegélycsomagokkal. Egy ajtón át bejutunk a barlangba, ahol addig kavarcoljunk,

míg meg nem jelennek a kicsi, zöld, ugri-bugri szörnyek. Az utánuk következő ajtón jutunk el a nagy, zöld, nem ugri-bugri szörnyhöz, aki testével egy újabb ajtót védelmez. Ha kinyitjuk, és átmentünk az ajtón, egy üregbe jutunk, ahol halottnak hitt barátunk, Sadok üdvözlő minket. Kapunk tőle egy lemezt, amin fontos infók vannak, beszél egy örült tudósról is, aki cyborgokat gyárt. Ezután egy közjátékból arról értesülünk hogy Phantasm eltűnt. Menjünk el Phantasm lakására, ahol Goat és Faustus búslakodik, és közlik, hogy Phantasmot elrabolták. Húzzunk el a rendőrségre és adjuk oda

a lemezt a rendőrnök, aki ad egy kódkulcsot az erdőhöz, ami szintén a városon kívül található, és beenged a fegyverraktárba is. Ha felszedtünk minden fegyvert, menjünk az erdőhöz (exit, jobbra), majd löjünk le még néhány Deathwinget. A kerítésen túl először is egy emberkét találunk, aki töltényt árul, meg kötszert. Ha



betáraztunk mindennel, elindulhatunk egy szép hosszú úton, amit csak néha szakít meg egy-egy híd, vagy halálfejes tábla közben persze különféle robotokat is le kell lőnünk. Az út végén egy hegy áll, rajta egy ajtó. Ha bementünk ismét egy kis közjáték következik Phantasmról és valószínűleg az örült professzorról. Ezután a hegy másik oldalán találjuk magunkat, majd hamarosan bejutunk az erdőbe is, ahol ha likvidáltunk mindenkit, végre fejt deríthetünk minden rejtélyre, előkerül Phantasm is, majd egy csomó eltűnt objekt. (A leon szerint amigások.) Hát ennyi volt a metal warrior végigjátszása. Most még egy kis józan értékelés jön Leontól:

Nos a játék nekem nem tetszik... Legalábbis szerintem nem felel meg egy 2000-ben kiadott gámanak... Bár egyesek szerint C64-en eddig ezen kívül nem nagyon létezett még olyan proggi, amiben keveredtek volna az akció és a kaland elemek. Személyes véleményem szerint a kaland elemre még egy ovis is rájönne, mivel olyan egyszerű, az akció rész meg olyan nehéz, hogy... :) Grafikaileg háááát "kicsit élethű"! De azért az a három szín nem túl sok bele ?? (Négy...egyébként mennyit ittal abban a kocsmában, Leon? - Poison) Amúgy a helyszínek változtatások (3 szín rule!) A zenék mind tök jók, enyhén Turrican-os beütéssel. Negatívumokhoz sorolnám még, azt, hogy emberünk a hasából szórja a lövedékeket, valamint azt, hogy ha túl sok sprite van egyszerre a képernyőn, akkor remeg a kép jól!

Leon & West

# 2000/2 - 5. szám Commie Inside NEWCOMER

(4. rész)

Utunkat nyugat felé vettük, kis idő tájt elértük a pusztát, ahol a kincset ástuk ki Mnogoval. Tovább haladva, pár óra múlva egy zöldellő erdőt vettünk észre, illetve Hans látta meg. Egy út vezetett át rajt, de ismét igen rosszult lettem, de most nem csak én, hanem Mnogo és újdonsült társam, Hans is igen pocskéul érezte magát. Így gyorsan és nagyívben elkerültük az erdőt. Megint csak kis gyaloglás után egy szürke, piros cseréppel fedett épület tornyosult előttünk. A fala durva volt, és mikor megérintettem a zömök betont, éreztem, hogy csak úgy ontja magából a felszívott meleg hőt. Körbe járva egy kis tölgnyfa ajtót találtunk az egyik oldalán. Hans kinyitotta, s átléptük a küszöböt. Igen furcsa volt, mivel a telep pont úgy nézett ki, mint a város! Ez furcsa. Mintha egy időben építettek volna a két negyed félét. Az első lefordulón egy ajtót találtunk. Benyitva rajta meglepő módon egy nőt, s egy vadászó férfit láttunk. Megszólítottam a nőt!

- Üdvözöllek idegen! - hangja kimért, kissé uralkodó, lenézó volt!

- Ez itt a telep. Ne lepődj meg, ha jószérivel csak nőekkel fogsz találkozni, mivel itt csak nők élnek.

- Mi?? Ezt nem értem?? Kifejtenéd bővebben?

- Persze! Mi a királynő uralma alá tartozunk. Ő irányítja itt az életet. Gondolom a városban is van egy ilyesfajta személy, de mi jóval barátságosabban fogadjuk a férfi idegeneket, mint odaát!

- Idegen? És mi a helyzet a jövevény dologgal???

- Én is voltam jövevény! De aki közénk kerül csak egy idegen!

- Mondanál még valamit a teleppel kapcsolatban?

- Nos, nemrég egy szörnyű vírus pusztított köztünk, ezért ne lepődj meg, ha rengeteg üres, elhagyatott házat találsz.

- Köszönöm! - már épp indultam volna mikor:

- Ja! És, várj még! Felhívom a figyelmed a körözvényünkre, s az alján lévő 5 jegyű számr!

A nő a vállam fölött a túlsó falra mutatott. Megfordultam, s tényleg ott volt a poszter. Egy albino lányt ábrázolt. Hosszú indiánfonáshoz hasonló haja a bal válla fölött hullott alá. A haját egy érdekes fejdísz ékesítette. A kép alján nagy betűkkel, ez állt: Élve vagy holtan. Igencsak nagy bünt követhetett el, ha még az életét sem kimélik.

- Nocsak. Mintha már láttam volna ezt a nőt valahol!! White Raven. Raven, Raven! - szólalt meg Hans.

- Nem tudom én nem ismerem! - mondtam neki - s te, Mnogo?

- Nem én sem látni! - Felelt.

Ami igaz az igaz! - gondoltam - tényleg jól jönne az a 10 rongy. Kivéve a parancsnok irodájából, tovább bandukoltunk az utcán s tényleg rengeteg felrobbantott, üres, koszos házat találtunk. Az egyikben viszont egy meglepően

gyönyörű arab lány lakott. Nem is gondoltam volna, hogy fegyverkereskedő. Megtekintettem kínálatát, de furcsállottam, hogy szinte minden féle-fajta fegyvert árult, de hozzájuk való löszert egy szemet sem. Rákérdeztem, és máris elővette a löszert készletet. Egyből észrevettem a galil társakat. Ebből vettem egy pár darabbal. Hans is épp töltögette a magnumját, mikor felfedeztem nála egy boron mellényt! Kilépvé a boltból egyből lecsaptam rá. Mondtam neki, hogy adja nekem. Kis unszolásra megtört, s átadta a mellényt. Felvettem. Ez jóval erősebb volt mint amit Mnogo hordott. Pár lépésre egy pár fosztogató állta el az utunkat. A vezérük bőszen tartotta kezében a két walthert. Mivel láttam, hogy mind a két csoportnál ilyen van, bátran harcba indultam. Mnogo állt legelől, Hans középen s én leghátul. A taktika lényege, hogy Mnogo s Hans védekező pozíciót felvéve védenek engem a golyózápor ellen, én meg addig semmi szívbjaj nélkül leszedem a két csapatot. A galilom, nomeg jó csapatom most sem hagyott cserben! Győztünk! Mind a hárman kifújtuk magunkat. Hans lihegve jegyezte meg:

- Na, úgy kellett ezeknek a gennyes szemétládáknak!

Mnogo kissé megráncolta homlokát a durva szavak hallatán, de türtöztette indulatait. Egy kis térre értünk, mindenfelé elágazásokkal. Elindultunk az egyik ajtó felé. A felette lévő tábla szerint itt lakik Sonja, a papnő. - Talán egyszer felvirrad a napunk! -

Megpróbáltam kinyitni az ajtót, de nem sikerült. Zárva volt. Bár volt álkulcsom nem tudtam kinyitni. Nem voltam elég gyakorlott. Meg kell lassan látogatnom Semirt. Továbbhaladva az úton egy nagy térre érkezem. Mintha már jártam volna itt... Beléptem az egyetlen ajtón ami a téren volt. Egy öreg nő fogadott. Sokmindent mondott, és nem igazán tudtam követni, de a lényeg az volt, hogy itt ő fogadja a jövevényeket, amióta a papnő halott. Állítólag csavargók laknak a házában. Megemlítettem neki a Raven nevű körözött személyt is.

- Mit követett el? - kérdeztem.

- Ő fellázott a királynő ellen! Már halálra keresik őt az amazonok.

Elköszöntem a furcsa öregtől, és tovább bandukoltam a kihalt házak között. Egy kanyargós útnak egy ház vetett véget. Nyitni akartam az ajtót, de belülről egy erőteljes női hang szólt ki:

- Ki vagy? Mit akarsz?

- Társakat keresek. - válaszoltam

- Szexhez, vagy mihez?

Átvillant az agyamon a "Naná, hogy szexhez" válasz is, de inkább ezt mondtam:

- A szokéshez keresek társakat.

- Ez érdekesen hangzik. Gyere be!

# 2000/2 - 5. szám Commie Inside HARDWARE

## 9600 BAUD-os RS232 csatlakozó

Az itt következő RS232 interface a Daniel Dallmann féle 9600bps (bit/sec) csatlakozó egy kissé javított verziója, melyet egy 7404-es ICvel szereltünk, így egy siman C64-yei is képesek leszünk magas bps-sel rendelkező modemet használni. Az így csatlakoztatott C64 képes 19200 bps-es modemet biztos rts/cts időzítéssel működtetni. Mivel ehhez csak egy IC-re és két csatlakozóra van szükség, így sokkal olcsóbb megoldás a 9600 bps eléréséhez. Nick Rossi Novaterm programjának 9.6-os verziója és Daniel Dallman Miniterm-je támogatja ezt a 9600 bps-es hacket.

összekötések:

| USER PORT | 7404 | DB25 | DB9 | leírás |
|-----------|------|------|-----|--------|
| A&N       | 7    | 1&7  | 5   | ground |
| B&C&7     | 2    | -    | -   |        |
| 2         | 14   | -    | -   |        |
| M&5       | 3    | -    | -   |        |
| D         | 5    | -    | -   |        |
| K         | 10   | -    | -   |        |
| -         | 1    | 3    | 2   | RX     |
| -         | 4    | 2    | 3   | TX     |
| -         | 8    | 4    | 7   | RTS    |
| -         | 13   | 5    | 8   | CTS    |

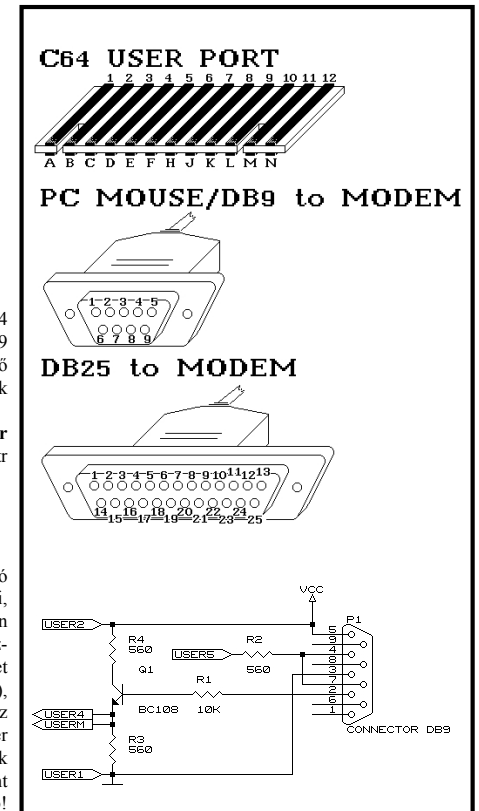
Ezen kívül össze kell kötni a USER PORT 6 és 7 lábát a 7404 6 és 9 lábát, valamint az utóbbi 11 és 12 lábát. A DB25 és DB9 közül természetesen elég az egyiket bekötni, a kettő funkcionálisan megegyezik. Az összeköttéshez használjunk árnyékolt kábelt.

Ilker Ficicilar

filker@newton.physics.metu.edu.tr

## PC egér csatlakoztatása

Manapság a C64-hez gyártott hardware ritka, mint a fehér holló (néhány kivételtől eltekintve) és amit mégis sikerül beszerezni, az is rendkívül drága. Így van ez az egérrel is, amelyek esetében gépünkhöz közvetlenül csak Amiga egér vagy 1351 csatlakoztatható. Ezek közül az első használata megbénítja a billentyűzetet (ugyan az a CIA felelős a billentyűzet és a joyportok kezelésért), és legalább olyan nehéz/drága beszerezni, mint egy 1351-et. Az itt közölt megoldás a user portra csatlakoztatható olcsó PC egér azonban megoldást nyújthat. A következő számban szót ejtünk ennek a programozásáról is, addig is próbáljátok ki a FuckPaint 0.2-es betávozóját, ami a honlapunkról letölthető! (c64.rulez.org/singular/Warez/FuckPaint\_v0.2.zip) A szereléshez szükségünk lesz egy 9 tűs cannon csatlakozóra, egy userport csatlakozóra, egy BC108 tranziszorra, 3db 560 ohmos, egy 10 Kohmos ellenállásra és némi vezetékre. Az összeköttést az alsó ábra mutatja.



Soci/Singular



# FINAL FANTASY

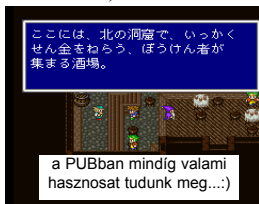


Az utóbbi időben elég nagy port kavart a Final Fantasy 8 megjelenése, ezért úgy gondoltam, hogy ha már ennyien foglalkoznak vele, írjak róla egy pár sort.

Mi is az a Final Fantasy? Egy RPG-akció-ésmégamibelefőr stílusú játék, aminek az első részét még 1987-ben adták ki az akkor még újdonságnak számító NES-re. Ekkor még nem nagyon tűnt ki a többi japán akció-RPG játék közül, de megérte, hogy folytassák a sorozatot, és '88-ban ki is adták a 2. részt. Ezután áttértek inkább a tágabb technikai határok közt mozgó SNES-re (Super Nintendo Entertainment System), és ott folytatták a sorozatot a 3. résszel '90-ben. (Csak zárójelben jegyezném meg, hogy én ezen a részen keresztül éreztem meg a Fantasyt testközelből, és nekem talán ez tetszik a legjobban...)



Aztán jött a 4. és 5. rész még mindi SNES-re, majd a 6. résztől Playstationra kezdték kiadni, így megnyiták a "végtelen" lehetőségek az alkotók előtt. Új, szebb outfit, renderelt filmek... Persze időközben más játékok is jelentek meg



evvel a témával kapcsolatban, mint például a Final Fantasy Mistic Quest, vagy a Chocobo Racing. Most a sorozat a 8-nál tart, de már csinálják a 9-et is (ami lehet, hogy a Commie Inside ezen számával együtt jön ki, ha megint lusták voltunk :) - Menstruation rulez!). Az utolsó 2 részt (7, 8) PC-re is átírták, csak ott mindegyik 1-1 CD-vel hosszabbar sikerült (The limits of the Fostömlő!)).

Ennyit a Fantasy-történelemlről, most pedig lássuk, hogy miért is olyan jó: A játék kiadója a Squaresoft, aminek nevéhez nem csak a Final Fantasy sorozat fűződik, hanem sok más hasonló stílusú játék is: Breath of fire-sorozat, Chrono Trigger, Secret of Evermore... sorolhatnám a végtelenségig. Ezek mind hasonlítanak a Fantasyhoz, de úgy látszik, hogy a Squaresoft mégis a Fantasy-sorozattal robbantott bankot. A játék varázsa a Final Fantasy világában rejlik: Fejlett technika ötvözve varázslatokkal, amihez még egy hosszsú, nem lineáris story is párosul. A világ minden érzése megtalálható

ebben a sorozatban: öröm, bánat, harag, düh, szerelem... És kb. ennyi, ami összetartja a sorozat tagjait, ugyanis minden rész teljesen más földrészen, más szereplőkkel, és más célért játszódik. Sokkal meglepőbb fordulatok vannak benne, mint egy brazil, vagy mexikói sorozatban!

Legszívesebben telepokolnám most az oldalt képekkel (a képek különben a 3. és 5. részből vannak kilopva), de azt hiszem ezeken is látszik, hogy mind a harcrendszer, mind a játék alapötlete alig változott (persze a grafika most már nem így néz ki, mert a PSX ennél többet tud...). Nem változtak még



a varázslatok sem, mindegyik részben ugyan azokkal találkozhatunk, csak máshogy néznek ki, és a FF8-ban kicsit fantáziadúsabb nevet kaptak (Fire-Fira-Firaga=fire-fire2-fire3). És el is érkeztünk a "varázslatok" másik fajtájához, ami ugyancsak megtalálható minden részben, csak más néven. Ezek a GF-ek, vagy Elderek vagy akár mi is lehet a nevük. Ezek azok a varázslatok, amik (akik) kristályokban "laknak", és nem kell őket megtanulni, csak megszerezni, és attól fogva használhatjuk a harcban.



Van néhány kristály, ami már a sorozat eleje óta szerepel. Ilyen például Ifrit, a tűz, illetve Shiva, a jég kristálya. Itt is egy kép a shiva-generációról Final Fantasy 3-5-8 távlatban. Ugyan ilyen visszatérő elem a bizonyára már sokak kedvencévé vált háziállat, a struccra hasonlító Chocobo. A sorozat 7. részében mi is tenyészthetünk chocobo-t, és versenyezhetünk is vele.

Egy szó, mint száz: A Final Fantasy sorozatot minden-kinek bátran ajánlom, mert biztos vagyok benne, hogy megtaláljátok a kedvenc karaktereteket, aki nem is sokban különbözik tőletek. A Manga-fanatikusoknak pedig jó hír: nemcsak az 5. részből csináltak filmet, hanem készül már az új, renderelt Fantasy-movie!

TGM

Beléptem az épületbe. Körül sem tudtam nézni, mert a nő egy skorpió gpi-t nyomott a fejemhez. Társaim elszánt tekintettel nézték a nőt, de nem mertek tenni semmit sem.

- Mit akarsz? - kérdezte a lány  
- Különös tárgyalási pozíció, de legyen.  
- Megmondanád, hogy mit akarsz?  
- Társak kellene a szokásához. Csatlakozol hozzám?  
- Talán, de ígérd meg, hogy kiszabadítod az öcsémet a királynő fogságából.  
- Rendben van.

Így hát csapatunk újabb taggal bővült, ezúttal Sarahval. Nagyon jól bánt fegyverével, és boron mellényvel is rendelkezett. Csak az aggasztott, hogy hogyan fogom kiszabadítani az öcsémet a királynőtől, vagy kitől. Most már négyen folytatva utunkat egy újabb zárt ajtó elé értünk. Egy nő invitált be házába:

- Gyere be! Kedvelem a jóra való embereket.  
Mikor beléptem egy átlagos kinézetű lány fogadott.  
- Egy férfi társasága mindig jó érzés - mondta.  
- Nagyon csinos vagy - bókoltam neki.  
- Óh, igazán?! Köszönöm.  
- Ki vagy? - szegeztem neki az újabb kérdést.  
- Időszakos munkás vagyok az ültetvényen.  
- Búszke vagy arra, hogy itt dolgozol?

- Nem nevezném búszkeségnek, a főnök rosszul bánik a munkásokkal. Szegény Topsykonak mindig örködnie kell. Otthagytam a lányt, aki kissé félvidut a találkozásunktól, és a szomszéd ajtón léptem be társaimmal. Szörnyű, szinte elviselhetetlen bűz áradt a helyiségből, de az itt lévő nő elég jól viselte, és kifejezéstelen arccal nekem szegezett egy kérdést:

- Akarsz csatlakozni a munkásokhoz az ültetvényen, fejenként 50 kreditért?  
- Hogyne! - mondtam. Itt sokkal jobban fizettek, mint az agróban. A nő kinyitotta az ajtót, és betuszkolt minket. Belépve a hidroponikus ültetvényre nagyon a meglepett a nagyszerű elrendezés, és a kitűnően megszervezett munka. Ennek ellenére bizonytalanságot éreztem. Talán a falak miatt? Mintha a város temetőjébe járnék. Munka helyett körülnéztem egy kicsit. Az egyik sarokban észrevettem valamit. Keresni kezdtem, és kerestek, koszorúk maradványaira bukkantam. Itt tényleg temető lehetett, és ezek meg itt dolgoznak a saját halottaik felett elborzadtam a gondolatától. Úgy döntöttem árok egy darabig, hátha találok valamit. Nem is sokára egy nyálkancót bányásztunk elő. Elraktuk majd

továbbhaladtunk. Belépve egy épületbe egy rettentően sovány gyerekkel találkoztam. Probáltam vele beszélni, de csak a kezével mutogatott valamit, nem szólt semmit. Nem tehettem más otthagytam. Egy újabb ajtó előtt egy ör állt. Természetesen nő volt. Lesütött szemmel állt ott, és így

szólt:

- Jobban tennéd ha dolgoznál!  
Az ajtón nem engedett be. Ő lehetet Topsyko, akit az a nő említett a szomszédban. Szomorúnak és nagyon megviseltnek látszott. Beszélni nem akart velem, ezért otthagytam ezt az átkozott ültetvényt. Az ajtón kilépve az ellenkező irányba vettük utunkat, amelyet pár vadkutya foglalt. Végre kipróbálhattuk, hogy mit tud az új csapattag. Sarah simán leszedte az ebeket. Sokkal jobban bánt a skorpiójával, mint én a galilommal. Elhatároztam, hogyha tőkélyre fejlesztettem magam a zárak tudományába, karabélyommal tanulok meg jobban bánni Fatimetől. Kanyargós utunknak egy ajtó vetett véget, amely mögül kopogtatásomra egy lány szólt ki:

- Mit akarsz, te himp?  
Hans vigyorogva nézett rám, de mivel én kifejezéstelen maradtam nem szólt semmit.  
- Ne onnan bentről dumálg, hanem mutasd magad! - hagyta el számát a kemény szöveg, amit rögtön meg is bántam, de a csajnak úgy látszik tetszett, mert így szólt  
- Szeretem az ilyen férfiakat. Gyere be!  
Beléptünk, és a lány máris újabb kérdést intézett hozzám. Úgy látszott, még nem teljesen bízott meg bennünk:

- Hogy hívnak?  
- Csak egyszerűen Neil Quoit.  
- Hmmm... Mintha már hallottam volna ezt a nevet Wildertől. Egyébként engem mindenki kígyóbüvölőnek hív.  
Illet a név erre az indiai külsejű, és meglehetősen szép lányra, de engem a Wilder kérdés jobban izgatótt.

- Mit tudnál mondani erről a Wilderről?  
- Nem túl sokat, szűkszavú ember. Én csak átveszem tőle az árut.

Gyötört a kíváncsiság:  
- Mondj még valamit róla! - könyörgtem.  
- Olyan, mint egy nagy medve, és alig mozdul ki a barlangjából. Természetesen ő az aki ki-be sétálhat a kapun. Megpróbálták megölni, de olyan volt, mint egy szellem. Szóhoz sem jutottam a válasz hallatán. Micsoda történet! Találkoznom kéne ezzel a Wilderrel. Csak úgy mellékesen megkérdeztem a lányt, hogy mit tud a városról. Ő erre is kimerítő választ adott:

- Az ott élő férfiak nem az eseteim, de ez nem hiszem hogy érdekel téged. Egyébként hallottam egy fickótól, hogy az ezredes negyedének kapujától 13 lépésre, egy kő alatt bejuthatsz egy barlangba. Gondolom, ez érdekel. Információtól gazdagon léptem ki a házból, és eltöprengettem pár dol-

gon, amit rendkívül furcsállottam. Először is mindig napfény van. Sehogy sem értem. Aztán van egy csomó kedves ember, akik pedig elvetemült bünyözök. Mellesleg a társaim és én magam is azok vagyunk. Az örök, akik elvileg a jó oldalt képviselik undorítóak, buták és arrogánsak. Nem értem, és



nem is éreztem magam bűnözőnek. Mire ideáig jutottam gondolataimmal, rettentően megfájdult a fejem. Szédülés fogott el. Az agyam zsidbadni kezdett, egy távoli hangot hallottam, így szólt:

- Ne!  
Ezzel gondolataim foszlányokra szakadtak, szertefoszlottak. Kissé összeszedtem magam, majd tovább ballagtam a telep utcáján. Jobb oldalt, egy házat pillantottam meg. Az ajtó felett egy fémtáblán ez állt: a doktor. Beléptünk a kicsiny szobába, egy kínai hölgy ajánlotta fel a segítségét, de mi elég jól voltunk, inkább beszélgetésbe kezdtem a doktornővel. Elmondta, hogy a szigeten eluralkodott a rádióaktivitás, rengeteg helyen található ilyen ártalmas terület, ezért cél-szerű, minél hamarabb beszerzni valami mérőműszert.

- Miféle rádióaktivitás? - kérdeztem megszeppenve - Talán valami reaktor van a szigeten???

- Áhh! Annyira nem vészes, de a legkülönbözőbb hulladékokon található meg itt mindenütt - felelte a nő. Árult volna kötszert is, de úgy gondoltam, hogy szinte minden nagyobb városrészen, sőt falvakban, táborokban is megtalálható valamilyen doktor, így csak elérek majd valamelyikhez, ha szükséges lesz. Azért reménykedem, hogy nem kell a segítségükre rászorulnom. Kilépv a házból, egy kis szűk utcán találtam magam, körbenéztem, előttem és mögöttem ajtók kerestettek. Az egyiket megpróbáltuk kinyitni, de le volt pecsételve. Mintha valami járőrcsapat blombázta volna le. A másik ajtón bekopogva, egy ideges nő hang szolgált ki.

- Óh! Talán te tudsz nekem segíteni! Gyere be! - hadarta a lány.

Beléptem a házába. Egy nem túl ifjú, s nem túl koros nő egyből beszélni kezdett hozzám.

-Tudod, kis barátnőmet Sheila-t elfogták az ezredes járőrei, amikor a városban jártunk. Kérlek szabadítsd ki őt, s minden vagyonom a tiéd lehet!!! Körbenéztem a szobában, egy kis szekrényre lettem. Nem nyílt meg előttem, erőszakhoz meg nem akartam folyamodni. A nővel már nem lehetett mit beszélni, mert egyre csak azt hajtogatta, hogy ugye kiszabadítod a barátnőmet!!! Szinte már könyörgött. Nem volt mit tennem, távoztunk tőle. Még utánam szólt egyszer, majd becsukta az ajtót.

- Hmm.Ki az a Sheila? - kérdezte Hans.

- Passz! - feleltem.

Kis ideig mentünk, s egy kanyargós kis utcában egy kopott házat vettünk észre. Benyitva rajta, egy kopasz kis öregembert találtam gubbasztani az egyik koszlott sarokban. Megszólítottam.

- Régóta élhatsz itt!

- Ez így igaz.

Érősen megfájdult a fejem!

- Úgy nézel ki mint egy aszalt szilva!

- Tudod pár év múlva te is így fogsz kinézni!

Egyre jobban fáj a fejem!!

- Nyomorult öregember! Hogy van pofád itt lakni.

Kimondhatatlanul fáj a fejem. Mint az egyik ház előtt is! Csak most ez egészen más volt. Mintha agyamat energianyalábok mardosnák. De lehiggatlan végiggondoltam megalázkodva válaszoltam.

- Ne haragudj! Nem is tudom mit beszéltem.

- A reakciód természetes, nagyon is emberi. Tudod, csak azt néztem meg, hogy tényleg ember vagy-e. A fejfájásom elmúlt. Egyre jobban éreztem magam. Így ismét kérdésekké bonyolódott az öreggel.

- Mit értesz az alatt, hogy ember?

-Tudod, robotok, androidok is vannak köztünk.

- S mit próbáltál ki rajtam? - kérdeztem megrökönyödve.

- Ó! Ez a telepátia. Igen hasznos kis tudás. Persze ha az ember jól használja. Meg lehet tudni az illetőről szinte mindent.

Rákérdeztem pár dologra, s megtudtam, hogy a telepen vudu hívők is éltek, akik egy misztikus black magic-et imádnak, ami egy furcsa jel. Meghogy az androidok gyűlölik a mikro-hullámú tárgyakat. Megunva az öreg társaságát távoztunk a csapatommal.

- Szegény kis öreg! - sajnálkoztam Mnogo.

- Hmm. Azért csak megtudja védeni magát - felelte Sarah.

-Na gyereünk induljunk tovább! - szoltam elmélázó csapattagjaimnak.

Sarah megfogta a vállam s így szólt.

- Hé! Nem nézünk be Janet nénihez?

- Felőlem! - vállalt vonva válaszoltam.

Sarah mutatta az utat. Kisvártatva pár martalócba botlottunk. Ahogy megtudtam figyelni, a hátuk mögött egy ajtó állt. Valószínű, hogy ezt védelmezték. Rápillantva egy táblát láttam. Csak ennyit sikerült elolvasnom, mert a martalócok támadásba lendültek: kijárat a

királynő ne....

Ami igaz, mi már négyen voltunk, de még mindig túl nagy-nak tartottam a túlerőt így elpucoltunk a támadók előtt. Bár Sarah váltig hajtogatta, hogy az egyik csapatot le tudta volna szedni, mégiscsak jobbnak láttam lelépni. Sarah egy kis kuckóhoz vezetett, nem messze volt a fegyverboltos Fatime boltjától. Beléptünk. Az öreganyó köszöntött, majd Sarah-hoz fordult.

- Áhh! Szia Sarah! Hogy vagy?

- Köszí Janet jól, és veled mi van?

Pár percig beszéltek, türelmesen vártam, bár Hans már kezdett mindenfélét babrálni. Kicsit grimaszolt is, de Sarah-ék

hamar befejezték, csak 5-6 percet beszéltek. Én is szóbae-

## Programozástechnika

Az előző számból egyesek hiányolhatták ezt a rovatot (még szép!), aminek az volt az oka, hogy a lusta szerkesztők miatt az egy kicsit előbb lett kiadva a magazin, mint hogy minden bele szánt cikk elkészült volna. Minden esetre ez most itt van, úgyhogy tessék okulni!

Most az autostarttról lesz szó. Biztosan találkoztatok már olyan programmal, amelyet a betöltés végeztével nem kellett RUN-nal elindítani, hanem az "magától" életre kelt. Ezt az egyébként programvédelemre is használt eljárást nevezzük autostart-nak. Ennek a megvalósítására a rugalmasan módosítható rendszerrutinok adnak lehetőséget. A \$0300-as címtől (768) található egy ugrástáblázat, amely a különböző rendszer-rutinokra (így pl. a töltésre) mutatnak. A KERNEL (bekapcsolás után ez fut) ezek alapján végzi a műveleteket. Tehát, ha mi ebben a táblázatban megváltoztatjuk valamelyik rutin ugrócímét a saját rutinunkra, akkor az fog végrehajtódni, amikor a KERNEL hivatkozik rá. Jelen esetben a hibakezelőt fogjuk átírni, ami a töltés végeztével kerül meghívásra. Ez pontosan a \$0300,\$0301 (768,769) címen található és a \$8BE3-ra mutat. Az új rutinunk \$02D7-en fog kezdődni, tehát olyan programot kell írunk, ami töltés közben felülírja a \$0300, \$0301 címeket és oda \$02D7-et ír be. A töltés végeztével a rendszer meg akarja hívni a hibakezelőt, de az eredeti rutin helyett elindítja a mi programunkat, ami majd betölti az igazi indítandó programot. Lássuk a kódot:

```
02D7  A9 8B          LDA #8B
02D9  A2 E3          LDX #E3
02DB  8D 00 03      STA $0300 ; a hibáüzenet vektor
02DE  8E 01 03      STX $0301 ; visszaállítás
02E1  A9 01          LDA #01 ; logikai file-szám
02E3  A8            TAY    ; másodlagos cím
02E4  A2 08          LDX #08 ; egységyszám
02E6  20 BA FF      JSR $FFBA ; SETLFS
02E9  A9 04          LDA #04 ; a név hossza
02EB  A2 FC          LDX #$FC ; a név címe (alsó byte)
02ED  A0 02          LDY #02 ; a név címe (felső byte)
02EF  20 BD FF      JSR $FFBD ; SETNAM
02F2  A9 00          LDA #00 ; load/verify kapcsoló (0=load)
02F4  85 9D          STA $9D
02F6  20 D5 FF      JSR $FFD5 ; LOAD rutin
02F9  4C 10 08      JMP $0810 ; a betöltött program indítása

02FC  54 45 53      .TEXT "TES"
02FF  54            .TEXT "T" ; a betöltendő program neve

0300  D7            .BYTE $D7 ; a hibáüzenet vektor az indítandó
0301  02            .BYTE $02 ; programra mutat
```

Persze ez csak egy ötlet. Az utostart rutinok másik része a STOP vektort írja át, ugyanis a LOAD rutin töltés közben ciklikusan ellenőrzi a STOP billentyű állapotát. Így már töltés közben is elindíthatjuk a saját rutinunkat. Na mára ennyi...

Kellemes kísérletezést!

## A S S E M B L Y m i n d e n k i n e k

Az összehasonlítást a processzor aritmetikai művelettel (közlekezőről kivonással) végzi, mégpedig valamelyik munkaregisztere (AC, XR, YR) és a memória egy byte-ja között. Az összehasonlítás során a munkaregiszterből kivonja a megcímzett byte tartalmát, de sem a regiszter, sem a memória tartalma nem változik. A kivonás eredménye nem tárolt, viszont az állapotregiszter egyes bitjei az eredménynek megfelelő értéket vesznek fel. E bitek alapján döntjük el, hogy az összehasonlítás eredménye mi volt.

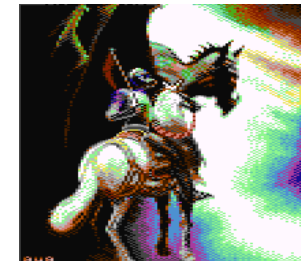
|              |     |     |
|--------------|-----|-----|
| kisebb       | C=0 | BCC |
| nagyobb      | C=1 | BCS |
| vagy egyenlő |     |     |
| egyenlő      | Z=1 | BEQ |
| nem egyenlő  | Z=0 | BNE |
| negatív      | N=1 | BMI |
| pozitív      | N=0 | BPL |

Ha kizárólag a nagyobb feltételnek megfelelő elágazást kívánunk létrehozni, a BCS utasítás előtt az egyenlőséget vizsgálni kell, például:

```
CMP #23
BEQ AA1
BCS AA3
```

Ha egyenlő, az AA1-en folytatódik a program, ha nagyobb, az AA3-on, ha kisebb, nincs ugrás.

Molnár Lajos: "Amit a C64-esről tudni érdemes" című könyve alapján



## ÁROK PARTY 2000

Mindenek előtt egy kis magyarázat azoknak, akik nem tudnák mi is az az Árok Party: Tavaly első ízben rendeztük meg Ajkán ezt a kis találkozót, ahova az ország különböző pontjairól érkeztek C64-rajongók. A célunk egy főleg scene-orientált (de nem csak az!) buli volt, ami a 20-25 fős kis részvétel ellenére "egész jól" sikerült. Az idén ennek a folytatását szeretnénk megkísérlni, esetleg még rátenni egy lapáttal...

Elményekkel és pofonokkal gazdagon, kicsit talán érettebb fejvel arra a döntésre jutottunk, hogy egyrészt nem tavasszal, hanem nyáron kellene megrendezni a találkozót, másrészt pedig a helyszínváltoztatás sem volt kérdéses a továbbiakban.

Elképzeléseink az idén: A helyszín ezúttal Ajkarendek lesz, ahova mindenkinek hoznia kell magával sátrat. (Remélem ez a kis kellemetlenség senkit sem riaszt vissza, de annyi fekhelyet amennyire szükség lesz, nem tudunk biztosítani...) A helyszín Ajkán keresztül könnyedén megközelíthető (busszal). Pontos térképet a honlapunkról letölthető C64-es meghívóban találj! Egy kis hétvégiház körül kap mindenki helyet, nappal pedig a ház szobái állnak majd a gépezni vágyók rendelkezésére. Belépő NEM LESZ, de kajáról mindenkinek gondoskodnia kell. Tisztálkodási lehetőség lesz a helyszínen, a közelben (200m) van bolt és kocsmá, illetve

busszal 10 perc alatt el lehet jutni Ajkára, ahol ránk vár a strand is.

A dátum az eredetileg kiadott invitációnak megfelelően augusztus első hétvégéje, vagyis augusztus 4-6. Mivel senki sem jelzett vissza, hogy a Flag Party zavarná abban, hogy ide eljőjön, ezért úgy döntöttünk, hogy ezt nem változtatjuk meg.

Ami biztosan lesz: mindeféle versenyek (díjakkal!), focimeccs, KÖTELEZŐ kocsmalátogatás a Magic 6 Drunken vezetésével, etc. ...ja és gyönyörű kilátás a Somlóra és környékére! :-)

<http://c64.rulez.org/singular/arok>



## Magic 6 Drunken, avagy élet az üveghegyeken túl!?

Az utóbbi egy évben elég drasztikusan megváltozott az Ajkai Commodore 64 Klub, de a tagok nem panaszkodtak igazából miatta. Arról van szó, hogy a klub, mint olyan nem nagyon létezik, az egész

Egy-két érdekes történet, ami mostanában esett meg velünk:

...



" - Mi most alkoholisták vagyunk?  
- Nem, L\*\*n...mi nem...csak te..."

Az utcán sétáltunk, hónom alatt a "kisöreg", mikor elment mellettünk két csaj:

- Te, az egy video!  
- Dehogynis! Egy Commodore...

...

Egy Gyermek Haza-beli összejövetelen az egyik kisserác (kb. 12 éves) odajön az egyik felnőtt szervezőhöz, hogy a múltkor felvett neki egy P1 nevű programot.

- És mi volt az? - kérdezi tőle nagy nyugodtan.  
- Pornó!...  
- ...és megmutattad az anyukádnak?!

...

Egyik hétvégén csak TGM és Pista voltak a "törzshelyünkön" (értsd: kocsmá), mert a többiek vagy betegeskedtek, vagy más dolguk volt. Krisztián (legjobb kocsmáros) hozott nekik pálinkát, hogy "aztán nekem ne legyenek sűrűn betegek!"

**főalkeszes**

gyedtem Janet névvel.

- Jártál már az ezredes negyedében? - kérdeztem, mint sokaktól.

- Jó kérdés, soha az életben - felelte.

- Jól érzed magad itt a telepen?

- Hááát... A királynő meg a papnő minden férfit meg akar ölni, terrorban tartják a negyedet, a bérenceik, az amazonok utálatosak. Az érszenyemet is ellopták a Sonja házában lakó csavargónók. Csinálhattam egy újat.

- Nem értesz egyet a rendszerrel?

- Örültség, amit csinálnak a királynő meg a talpnyalói. Ennyit tudott mondani Janet. Még megpróbált rábeszélni egy kis

üzletre, de jelenleg nem volt szükségem kötszerre, make up kltre, bomberdzsokire. Otthagytuk a nőt, meg az egész telepet, és visszavertünk a városba. Sajnos csak a rocker negyeden keresztül mehettünk, mert a város bejáratát az ezredes kopói őrizték. Első utam itt Semirhez vezetett, akinél újabb fortélyokat tanultam a záruk tudományából. Társaimmal úgy döntöttünk, hogy az agroszekkcióbá megyünk, és benézünk az ezredes börtönébe, hiszen az az ausztrál lány a telepen azt mondta, hogy ott raboskodik egyik barátja. Beléptünk, s a munkabiztos rámfördött:

- Sajnos a nőket le kell tartóztatnom! - mézett Sahara. Most már én is bedühödtem, mert már kezdtem elegendő lenni a sok bunkóból, aki minket macerál. Így hát nem is számolva a következményekkel egy teljes tárat belepumpáltam a munkabiztosba. A látvány megdöbbenett minket. A munkabiztos nem ember volt! A széllőtt testéből füstölő fémdarabok hullottak ki. Egy android felkúdt előttem. Bár az öreg a telepen említette, hogy léteznek ilyenek, nem hittem neki eddig. Amint néztem az összeroncsolódott fémhalmazt, nem értettem, hogy ki képes ilyen gépeket létrehozni, és vajon hány lehet még belőlük.

Elmélkedésemből egy füstököt robbanás zökkentett ki. Hans gyorsan félrerántott, nehogy engem is elérjen a detonáció, de szerencsére csak a hang volt nagy, a pusztítás kicsi. Önmegsemmisítője volt az androidnak. Sarah észrevette benne az intelligencia-központját és magához vette. Beléptünk az agro területére, de mindjárt 6 ór támadott meg minket. Gondoltam, hogy ez lesz, de én és Sarah simán leszedtük őket, miközbe Mnogo és Hans védekezett. Megkerestük a takarmányokkal fedett kölapot. Mnogo felemelte pajszerrel, és lemászott a föld alá. Dohos levegőjű barlangba pottyantunk. Apró kavicsok nyikorogtak a lábunk alatt, mikor félve elindultunk beljebb. A falak agyagból álltak, sok helyen lyukakkal volt tele. Úgy éreztem mindjárt ránkomlik. Undorító lényekkel kerülünk szemben. Például egy sereg tarajos sárka lényvel. Mnogo azt mondta, hogy ezek baziliszkusok. Utálatos dögök az biztos. Aztán az

egyik sarkon két barlangi bogár mászott felénk, mert megzavartuk őket vérszívásukban. Eddig egy állatot sem bántottam, de ezeket meg kellett ölnünk, olyan fenyegetően támadtak ránk, hogy nem volt más választásunk. Továbbmentünk ezen az úton, ami egy kis barlanghelyiségbe torkollott. Keresgettünk, és egy titkos kart fedeztünk fel, amelyet meghúzva egy titkos ajtó tárult fel előttünk. Bejutottunk az ezredes börtönébe. A látvány lenyűgöző volt. Nagy hatást tettek rám a mérnöki pontossággal megtervezett falak, a hatalmas kövekkel borított padló. Szép volt, pedig egy börtönben voltunk. Az ajtók erős fából készültek, a rajtuk lévő kicsi rácsos ablakokon alig szűrődött be a fény.



Elindultunk, hogy körbejárjuk a terepet. A legtöbb ajtó ugyan zárva volt, de simán nyitottam ki őket álkulcsommal. Az első érdemleges helyszín a kintókamra volt, ahol brutális eszközöket találtunk. Szegény foglyok - gondoltam. Az egyik cellában egy rendkívül sovány és meggyötört nőt találtunk, alig volt

már benne élet. Kiszabadítottam, és ő így szólt:

- köszönöm... - kezdte elhaló hangon - A múzeum, a szobor alatt... Talán ott van a ki-kijárat a szigetről. T-társakat kerestem...De elkaptak.

A nő egy utolsó sóhajjal kilehelte lelkét. Elhagytuk a szomorú cellát. Ennek a folyosónak az utolsó ajtaja volt az egyetlen, amit nem tudtam kinyitni. Benézünk a rácsos, és a homályba egy lépcső sziluettje bontakozott ki.

- Vajon hova vezethet ez a lépcső? - kérdezte Sarah.

- Fogalmam sincs, menjünk! - reagált Hans.

- Szerintem az ezredes kúriájába, és onnan jönnek ide a foglyokhoz - vélekedtem.

Mindenesetre továbbmentünk. Mikor az egyik ajtó zárjával bibelődtem bentről egy hang szólt:

- Hagyjatok!

Meggyorsítottam az ajtónyitást, bent pedig egy fiatal, elég helyes lányt találtam.

- Te nem vagy ör, sokkal magasabb vagy náluk. - mondta.

- És te ki vagy? - kérdeztem.

- A nevem Sheila Redgrave. Szabadíts ki, kérlek, de siess!

Tehát ő volt Sheila, akiért tulajdonképpen jöttünk. Mikor kiszabadítottam, azonnal megkérdezte:

- Csatlakozhatom?

- Természetesen - feleltem, és társaim is bólintottak. Így kis csapatunk már 5 főt számlált. Szegény Sheila nem volt ereje teljében, nagyon le volt gyengülve.

- Mihez értesz Sheila? - kérdeztem tőle.

- Tudom használni a gpi-t, tudok makeup-olni, értek egy kicsit a szövegfejtéshez, és elég meggyőző tudok lenni - felelte. A válaszból úgy tűnt, hogy csapatunk, hasznos tagja lesz. Mikor kiléptünk a cellából, egy arra tekerő őrszerevett minket, és megtámadott. Aggódtam az új csapattagért, hiszen még

# 2000/2 - 5. szám Commie Inside

alig állt a lábán, ezért megpróbáltam hamar leszedni. Sikerült. Elszedtük tőle a spass-át, meg a hozzá tartozó, lőszert. Neki már úgyse kellene. Még egy zárt ajtót találtunk, amiben egy néger férfi volt láncra verve.

- Hé, gyökér, szabadíts ki! - kiáltotta felénk.

Nem volt valami barátságos, de azért kiszabadítottam. A férfi felállt gyilkos tekintetűt vetett rám. Kezét egy furcsa jel díszítette. Valamit mormolt halkán. Talán egy átkot? Aztán elrohant.

- Meg se köszönöd te mocskos disznó! - üvöltötte utána Hans.

Az utolsó cellában egy érdekes falfirkát találtunk: Marcos, Will bosszú ez a férfi lehet az a Marcos akiről Sepp beszélt. Ide zárhatta be az ezredes mivel itt vége volt a börtönnek

visszamentünk a falikarhoz, aztán visszamentünk a barlangba. Onnan nagy nehézségek árán visszakerültünk az agroba. Visszafektettük a betonlapot, és kimentünk a városba.

- Menjünk el a telepre Sheila barátnőjéhez -vettem fel.

- Te ismered Rheát? - kérdezte izgatottan Sheila.

- Igen, ő mondta, hogy be vagy börtönözve - feleltem.

- Először be kell oltatnunk Sheilat a kór ellen a vadásztábor orvosával vetette közbe Sarah.

- Igaz - mondtam - Menjünk!

Hansnak semmi kedve nem volt visszamenni a táborba, de azért nem mert hangosan tiltakozni. Neil beoltotta új társunkat, és így már mehettünk a telepre.

folyt. köv.

Számítógéppel végezhető munkát minden mennyiségben elvállalunk! **CD írás, scan-nelés, gépelés, upgrade, nyomdai előkészítés, grafika, design, hirdetések szerkesztése, programok telepítése, download, mp3, video-cd, digitális fotóretusálás, kiadvány-szerkesztés, illegal scene, arculatterv készítése, és amit még csak el bírsz képzelni! Keresd Poistont...**



“Az igazi scenerek kisfröccsön és kiflin élnek...”

Somogyi Borozó, Ajka



# 2000/2 - 5. szám Commie Inside

GEOS64(128).MakeBoot programmal. Sajnos a Wheels MakeSysDisk programja csak valódi lemezzel futtatható. Ezen a ponton szét kell választanunk a master disk és a boot disk/partíció fogalmát. Amíg boot lemez vagy partíció bármilyen meghajtón létrehozható, addig a MakeSysDisk programmal készíthető master disk csak fizikai (valós) meghajtón hozható létre. Éppen ezért minden egyes esetben szükség lesz egy master disk-re, és így az installáció hosszabb ideig tarthat.

## Editor/Toolbox

Mindkét update esetében nagy eredménynek könyvelhető el, hogy az öreg Configure programot egy teljesen új rendszerre cserélték le. Így most már mind a négy meghajtó konfigurálható anélkül, hogy a Configure programot el kellene indítani. Az a megkötés, hogy a negyedik meghajtónak egy valódi 1541/71/81-nek kell lennie, szintén a múlté, mivel bármelyik pozícióban bármilyen meghajtó beállítható. Ezen szempontból az MP3 kicsit előrébb tart, mivel ez képes bármilyen CMD meghajtón 1541/71 partíciókat használni, a Wheels által is engedélyezett 1581 és natív partíciókon felül. Azonban ha megváltoztatjuk a drive konfigurációt, a megfelelő drivert sajátkezűleg kell aktiválni, amíg a Wheels Dashboard-ja automatikusan kezeli a 1581 és natív partíciók közötti változásokat. Tervbe van véve ennek a funkciónak a GeoDesk-be való átültetése.

Jelenleg az MP3 kínál MS-DOS drivert az 1581 és FD meghajtókhoz, aminek a segítségével MS-DOS formázott és Commodore lemezek között tudunk

másolni. Sajnos így a filenév 8+3 karakterre zsugorodik. Furcsa, hogy a pontot kihagyja köztük. A nagyon lassú adatátvitelt te-kintve ez a funkció nem kíván vetelkedni a Big Blue Reader-rel vagy a GeoDos-szal (ez utóbbinak C128 verzióját a közeljövőben adják ki).

Az egyetlen dolog, ami nekem szemet vetett, a rendszer RAM bővítésének kiválasztása közötti különbség. A Wheels-szel a teljes installálást újra kell csinálni egy bővítés hozzáadása/elvétele esetén, beleértve az egér és nyomtatódriverek kiválasztásáig, attól függetlenül, hogy ezek nem változtak meg, illetve nem is akartuk megváltoztatni őket. Ez a plug&play-re emlékeztet - aminek nem örülök - és csak lassúvá és komplikáltabbá teszi az egészet. Ezzel ellentétben a MegaPatch a RAM területet a szokásos módon installálja, és csak akkor panaszkodik, ha a kiválasztott egység hiányzik vagy nem működik. Amennyiben új bővítéssel akarunk/kell dolgoznunk, csak futtani kell a GEOS64(128).Reset programot, kiválasztjuk és a rendszer automatikusan reboot-ol. Ezt sokkal egyszerűbben találom.

Sajnos még egyik rendszerrel sem juthatunk közvetlen kapcsolathoz a 64Net használók, habár MP3 alatt egy kis trükkel ez is megoldható (lásd a GO64! 1999/7-es számában), de hamarosan várható ezekhez is driver mindkét updatehoz.

Nikolaus Metz  
(a GO64! honlap egy online cikkének magyar fordítása)

## GO64! - Das C64 Magazin mit Disk

Kostenloses Probeexemplar oder günstiges  
3-Monats-Schnupperabo (nur Dm 27) jetzt ordern:

OSW-Verlag  
Goethestraße 22  
D-71364 Winnenden  
Tel/Fax: +49-07195/61/120  
Email: go64@c64.org  
Web: www.go64.c64.org

Bank Account: 96 04 006  
Bank Code:  
602 613 29 Fellbacher Bank

Monat für  
Monat randvoll  
mit News, Tips,  
Kursen  
Hardware-Projekten,  
aktuellen Tests, Cheats  
u.v.m.!



# 2000/2 - 5. szám Commie Inside

## Wheels vs. MP3 - More GEOS for your money

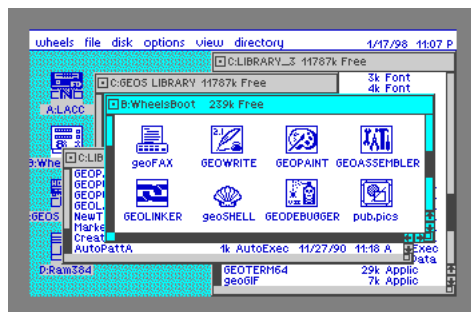
A GEOS, a C64/128 grafikus felülete 1986 óta létezik, de már 10 éve, hogy az utolsó update (2.0-ra) megjelent. 1993-ban Németországban ugyan még megjelent egy 2.5 jelzésű verzió, de ez semmi igazán újat nem tartalmazott. Minden, ami a 2.5-ös verzióban volt, az már korábban elérhető volt, csak így nem kellett külön-külön megvásárolni a részeket. Ez volt az utolsó nagy esemény a GEOS-szal kapcsolatban... egészen mostanáig!



6 évvel később, nekünk GEOS felhasználóknak végre újra van okunk megkérdezni, hogy mi is az, amit még hiányolhatunk - körülbelül egy időben, egymástól függetlenül 2 update-et is fejlesztettek a 13 éves GUI-hoz: a "Wheels"-et Maurice Randall (Amerika) és a "MegaPatch 3"-at (röviden MP3) Wolfgang Grimm (Németország) gondozásában. Ezek a GUI-k rögtön slágerré váltak, amint azt a kereskedelmi és a Public Domain piacon is látni lehet. A személyes gyűjteményem kb. 35-40 Mb GEOS anyagot tartalmaz, és ez csak egy becslés, ennél több is lehet.

### Nagy testvér, kis testvér

Az új GEOS fejlesztések mindig Amerikához tartoztak, ami nem is csoda, hiszen maga a GEOS is itt lett kifejlesztve. Persze nem mondhatjuk, hogy mi európaiak lestük, hogy mi történik a pocsolva túloldalán, és csak mint végfelhasználók jelentkeztünk a GEOS piacon. Közben Európa legalább annyira aktívá vált, mint Amerika: pl. 6 éve jelent meg a TopDesk, ami a 2.5-ös GEOS-ban a DeskTop-ot váltotta fel. Másik fejlesztés a RAMProcess, amely rengeteg felhasználói program GEOS-ba való integrálásáért tette lehetővé. És nem utolsósorban német GEOS felhasználók használhatták először teljes sebességen, azaz



20MHz-en az SCPU128-at a GEOS v2.01-el.

Maurice Randall jelenleg a Config128-on dolgozik, aminek a segítségével a SuperCPU memóriájában lehetne RAMdisk-et létrehozni.

### Előszőr

Az első különbségek a két GEOS update között már az installáláskor kiderülnek: míg az MP3 setup GEOS alól fut, addig a Wheels-et közvetlenül a master lemezéreől is installálhatjuk a GEOS elindítása nélkül is (a Wheels első verziójánál ez még nem volt így). Ez egy nagy plusz, mert így a prekonfigurálásra, ami a korábbi verziókban problémákat okozott a GeoMakeBoot-tal, nincsen többé szükség. Egyszerűen csatlakoztatni kell az összes meghajtót és bővítést, be kell kapcsolni a számítógépet és elindítani az installálást; a komponenseket automatikusan detektálja a program és installálja. A System lemezre csak azért van szükség, hogy a serial number-t kiolvassa a rendszer, illetve, hogy tesztelje a GEOS rendszer jelenlétét - ez szükséges, ugyanis a Wheels, akárcsak az MP3 csupán GEOS update-ek.

A MegaPatch3 installját GEOS-ból, Wheelsből vagy MP3-ból indíthatjuk és ilyenkor már minden meghajtónak installálva kell lennie. 16 Mb-os RAMCard-ot használók problémákra számíthatnak Wheels alatt, ha egy 16Mb-os RAMDrive van beállítva, mivel a MegaPatch csak 4Mb memóriát képes kezelni. Ebben az esetben a RAM drive-ot később kell átkonfigurálni, az installálás befejezése előtt. Másrészt viszont ha egy RAM81-et konfiguráltunk, azt minden probléma nélkül átveszi.

Az egyik pozitívum, amit rögtön észrevehetünk, hogy az MP3-at bármelyik drive-ról bármelyik drive-ra installálhatjuk, akár RAMDisk-re is. Onnan egyszerűen a bootpartícióra másolhatjuk, ami aztán bootolhatóvá tehető a

# 2000/2 - 5. szám Commie Inside

## CINKELT LAPOK

|   |  |  |  |
|---|--|--|--|
| <p><b>1942</b>...unlimited lives<br/>POKE 5806,234:POKE 5807,234<br/>SYS 2640</p> <p><b>ARC OF YESOD</b>...infinite lives<br/>POKE 33969,234<br/>POKE 33970,234<br/>SYS 2053</p> <p><b>ARCANA</b>...infinite energy<br/>POKE 12933,0<br/>POKE 12934,2<br/>SYS 4096</p> <p><b>ATTACK OF THE MUTANT CAMELS</b>...255 lives<br/>POKE 11639,255<br/>SYS 4096</p> <p><b>AUF WIEDERSEHEN MONTY</b>...unlimited lives<br/>POKE 21862,76<br/>POKE 21863,123<br/>POKE 21864,85<br/>SYS 16384</p> <p><b>BMX SIMULATOR</b>...unlimited lives<br/>POKE 13937,0<br/>SYS 4096</p> <p><b>BOMB JACK</b> 2...unlimited lives<br/>POKE 7053,200<br/>SYS 39712</p> <p><b>BUCK ROGERS</b>...unlimited lives<br/>POKE 33182,250<br/>SYS 32782</p> <p><b>CHALLENGE OF THE GOBOTS</b>...unlimited lives<br/>POKE 28798,80:SYS 16384</p> <p><b>CHUCKIE EGG</b>...255 lives<br/>POKE 16851,255<br/>SYS 14848</p> <p><b>CHUCKIE EGG 2</b>...remove sprites<br/>POKE 24577,1:SYS 18698</p> | <p><b>COMIC BAKERY</b>...unlimited lives<br/>POKE 59582,173<br/>SYS 2304</p> <p><b>CRAZY COMETS</b>...255 lives<br/>POKE 37002,169<br/>POKE 37003,0<br/>POKE 37004,234<br/>SYS 24881</p> <p><b>DARE DEVIL DENNIS</b> 2...unlimited lives<br/>POKE 24683,138<br/>POKE 24684,138<br/>SYS 39700</p> <p><b>DELIVERANCE</b>...unlimited lives<br/>POKE 56356,234<br/>POKE 54657,234<br/>POKE 53658,234<br/>SYS 7360</p> <p><b>DROPZONE</b>...unlimited lives<br/>POKE 1007,55:POKE 1011,132:POKE 1012,255<br/>SYS 1006</p> <p><b>DRUID</b>...255 lives<br/>POKE 39271,255<br/>SYS 5120</p> <p><b>DYNAMITE DAN</b>...infinite lives<br/>POKE 25963,173<br/>POKE 25097,0:POKE 25104,0<br/>SYS 16128</p> <p><b>FALCON PATROL</b>...255 lives<br/>POKE 16705,255<br/>SYS 16640</p> <p><b>FALCON PATROL 2</b>...unlimited lives<br/>POKE 28768,234:POKE 28769,234<br/>SYS 28672</p> <p><b>FINDERS KEEPERS</b>...unlimited energy<br/>POKE 29787,76<br/>POKE 29788,96</p> | <p>POKE 29789,116<br/>SYS 49152</p> <p><b>GAUNTLET</b>...stop monsters doing damage<br/>POKE 49009,96<br/>SYS 32768</p> <p><b>HUNTER PATROL</b>...unlimited lives<br/>POKE 9307,234:POKE 9308,234<br/>SYS 12080</p> <p><b>LBALL</b>...unlimited lives<br/>POKE 20669,234<br/>POKE 20670,234<br/>SYS 16939</p> <p><b>LIGHTFORCE</b>...unlimited lives<br/>POKE 11547,5<br/>SYS 6713</p> <p><b>MOON BUGGY</b>...no sprite collision detection<br/>POKE 22535,169:POKE 22536,0:POKE 22537,234<br/>SYS 5120</p> <p><b>MUTANTS</b>...unlimited lives<br/>POKE 9273,230<br/>SYS 4096</p> <p><b>OLLI AND LISSA</b>...unlimited power<br/>POKE 8844,165<br/>SYS 7427</p> <p><b>ORPHEUS IN THE UNDERWORLD</b>...unlimited lives<br/>POKE 18870,234:POKE 18871,234:SYS 9728</p> <p><b>PARADROID</b>...infinite energy<br/>POKE 5182,234:POKE 5183,234<br/>SYS 4096</p> <p><b>PARK PATROL</b>...unlimited lives<br/>POKE 26700,191:SYS 2076</p> <p><b>POD</b>...unlimited lives</p> | <p>POKE 26364,173<br/>SYS 26112</p> <p><b>SABOTEUR</b>...255 lives<br/>POKE 56325,255<br/>SYS 30735</p> <p><b>SCOOBY DOO</b>...unlimited lives<br/>POKE 7450,96<br/>SYS 2560</p> <p><b>SENTINEL</b>...99 protons<br/>POKE 10299,99<br/>SYS 2066</p> <p><b>SLAMBALL</b>...255 lives<br/>POKE 43,1<br/>POKE 3245,255<br/>SYS 2066</p> <p><b>SUPERMAN</b>...unlimited lives<br/>POKE 37940,0<br/>POKE 22605,0<br/>SYS 4096</p> <p><b>TERRA COGNITA</b>...unlimited lives<br/>POKE 26703,255<br/>SYS 24576</p> <p><b>TRAILBLAZER</b>...unlimited time<br/>POKE 29738,234<br/>POKE 29739,234<br/>SYS 25729</p> <p><b>UNDERWURLDE</b>...unlimited lives<br/>POKE 34404,45<br/>SYS 36209</p> <p><b>WIZARD'S LAIR</b>...unlimited lives<br/>POKE 32354,250<br/>SYS 49328</p> <p><b>Z</b>...unlimited lives<br/>POKE 2440,250<br/>SYS 2304</p> <p><b>ZYRON'S ESCAPE</b>...unlimited lives<br/>POKE 1591,173<br/>SYS 413</p> |
|---|--|--|--|

## Spectrum, Atari 800, Commodore 64... mi a közös bennük?!

Már amikor először hallottam erről a 8bit party ötletéről, máris nagyon megtetszett és mindenképp szerettem volna kijutni, de fogalmam sem volt, hogy hogyan. Előtte még nem jártam Szlovákiában sem, és éppen sággal az útlevelem is lejárt... Szerencsére nem én voltam az egyedüli, aki komolyan gondolta, hogy ellátogat Zlatovce-be! Pár telefon után letárgyaltuk VIR/NewWave-vel, hogy kimegyünk együtt vonattal. Egy hónappal a party előtt nekivágtam magam a bürokráciának is, hogy időben elrendezzem az útlevet. Külön kérvénnyel hajlandóak is voltak megcsinálni, így kb. egy héttel a neves nap előtt meg volt a papír. Jellemző, hogy pénzt is csak "éppenhogy" be tudtam váltani annyit, amennyit szerettem volna, mert a kiszemelt utazási irodából az utolsó koronát én vittem el. Tiszta Balkán!

A party maga március 17-én délután kezdődött. Úgy terveztük, hogy ezen a napon délelőtt elindulunk Mosonmagyaróvárról és majd Pozsonyból megyünk tovább. Trencin egyébként Szlovákia kellős közepén található, talán egy kicsit közelebb a Lengyel határhoz, mint hozzánk. Szóval, 16-án (csütörtök) érkeztem Móvárra (mint kiderült a "bennszülöttek" itt így hívják), ahol is rögtön kiderült, hogy nem ketten, hanem minimum hárman megyünk, és nem vonattal, hanem kocsival... (nem ellenkeztem) Mindez persze nem nagyon tudatosult bennem addig, amíg ki nem derült, hogy másnap délután 4 előtt biztosan nem indulunk el. Később persze ebből sem lett semmi! Csütörtök este még beszélünk az IRC-n Edhelonnal és Blondieval, mivel ők is jöttek, de a többi potenciális embernek vagy nem volt útlevele, vagy más okokból (ugye Bigfoot?!) nem tudott jönni. A péntek mindenféle bémázással telt el (Vir fászrottott mindenféle "Útvefűros falu bikája" filmmel, meg hasonlók), és a végeredmény az lett, hogy nem indultunk el, hanem inkább lefeküdtünk aludni.

Az ébresztő elég korán (hajnal 3?) volt, hogy azért legalább reggelre odaérjünk. Nem is volt semmi gond, nekivágtunk a "nagy" útnak. Reggel 6 felé már Trencin határában is voltunk. A kocsis (Yugo) közben elkezdte adni a jelét annak, hogy ő inkább csak bevásárlókocsis, úgyhogy meg-megálltunk vele egy-egy pillanatra, amíg mi is kinyújtózkodtunk. Egy ilyen alkalommal éppen a fényképezőgépet akartam előkotorni a táskámból (csomagtartó), amikor egy rendőrautó fékezett le mellettünk. Nagy szlovák tudásunkat megcsillogtatva köszöntöttük őket egy "dú jú szpik inglis"-sel, amire nekiálltak lóbálni a kezüket, meg valami olyasmit mondtak, hogy "not sztáp hír". Gondoltuk jobb, ha odébb állunk, úgyhogy a Yugot gyorsan be is izzítottuk. Trencin városába érve majdnem elsöre odataláltunk a helyszínre, de mégsem... Hiába, itt nem volt óriási transzparens az épületen, és még csak punk zenét bömböltető amigások sem voltak, hogy esetleg a hang után mehettünk volna. Közben kiderült, hogy a város térképét egyetlen helybeli sem ismeri fel. Egyetlen embert találtunk, aki legalább annyit tudott németül, hogy ja meg, hogy nein. Beszállt a kocsiba és elkezdte mutogatni, hogy merre kell mennünk (csináltatott velünk a helyszín körül egy kört), aztán egyszerűen megkérdezte: "Magyarok?" Na ez volt az egyetlen nyelv, amit nem próbáltunk! (a szókincs kb. olyan bő volt, mint németül)

Végre leráztuk, és egy kollégium vagy iskola szerű építménybe jutottunk. A látvány hihetetlen volt a magyar partykhoz szokott szememnek! Csend volt, és mindenki aludt egy nagyobb teremben. Megtaláltuk Blondiet és Edhellont is egy-egy asztal alatt, de nem akartuk őket felkelteni, így inkább elmentünk bevásárolni. Az árak kifejezetten jók voltak (az egész kiruccanásom kb. 5-7ezer forint volt), és a belépő is csak 600ft körül volt átszámolva. Lassan felébredt aztán a banda. A

## IDE64 CORNER

A mostani számban arról szeretnék írni pár sort, hogy hogyan írhatunk olyan programokat, amelyek egyaránt képesek használni a lemezegységet és az IDE64-en keresztül működtetett winchesterünket is.

A cél az lenne, hogy a programok függetlenné váljanak a futtatási környezettől. Ennek a legegyszerűbb megvalósítása az lenne, ha programunk (itt most főleg ASSEMBLY-ről lesz szó, de BASIC-ben is használhatóak az információk) "tisztában lenne" azzal, hogy miről töltöttük be, és a hozzá tartozó további file-okat is ugyan azon a driveon keressé.

Ezt egyszerűen megtehetjük, ha fileművelet előtt kiolvassuk a \$BA (186) címről, hogy melyik volt az utolsó használt egység. (nagy valószínűséggel, amiről töltöttünk) ...és a következő KERNAL rutinokat használjuk (CSAK EZEKET LEHET!):

```
SETNAM ($FFBD), SETLFS ($FFBA), OPEN ($FFC0),
CHKIN ($FFC6), CHKOUT ($FFC9), CHRIN ($FFCF),
CHROUT ($FFD2), CLOSE ($FFC3), CLALL ($FFE7)
```

pl.:

```
LDX $BA
LDY #masodlagos cim
LDA #csatorna
JSR $FFBA
LDA #filenev hossz
LDX #<nev
LDY #>nev
JSR $FFBD
JSR $FFC0
LDX #csatorna
JSR $FFC6
JSR $FFCF ; és már az akkuban is van az első byte
```

...

Ugyan ezt simán használhatjuk a szokásos BASIC parancsokkal is:

pl.:

```
10 OPEN 2,PEEK(186),2,"programnev.p,r"
20 GET#2,AS
```

...

Annyi korlátozásunk van, hogy a filenév nem tartalmazhat "/" jelet, mert ez a könyvtárak jele a IDE-DOS-ban.

Lehetőségünk van ennél gyorsabb adatforgalom lebonyolítására is, ugyanis az előbb említett példa csak egy átlagos IRQ loader (1541) sebességével hajlandó kommunikálni. A kulcsszó: blockread illetve blockwrite. Ezek belépési pontjai: \$DEF4 (read), \$DEF1 (write). Paramétereik: Accu: Az a nulláslapos cím, amelyen található indirekt cím a megfelelő terület kezdetét mutat.

X, Y: A terület hossza.

pl.:

\$2000-től szeretnénk egy bitmap-et (8000 byte) elmenteni:

```
...
LDA #<$2000
STA $FB
LDA #>$2000
STA $FC
LDA #SFB
LDX #<8000
LDY #>8000
JSR $DEF1
...
```

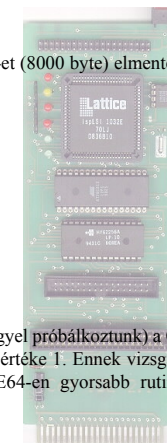
A lehetséges hibákról (pl. 1541-gyel próbálkoztunk) a Carry Flag tudósít bennünket. Ilyenkor érteke I. Ennek vizsgálatával kompatibilissé tehetünk IDE64-en gyorsabb rutinokat használó programokat.

És néhány info a végére:

Már szinte megszokhattátok, hogy minden számban hírt adunk arról, hogy megjelent egy újabb IDE-DOS. Ez most sem történt máshogy, hiszen az állandó fejlesztés alatt álló kártya egyik legfontosabb részét ez képviseli. Ez valójában nem más, mint egy 64Kb-os programsomag, amit a kártya PEROM-jába bárki-bármikor beégethet, és azokat a gép bekapcsolása után bármikor elérheti. Jelenleg a 0.81-es BASIC bővítések és a 0.51-es File Manager számít a legújabbnak. Az eddigiekhez képest a SETUP ki lett egészítve HDD power management-tel (beállítható, hogy ha a winchester már egy perce tétlen, akkor egyszerűen kapcsoljon ki, és ne fogyasszon/dolgozzon feleslegesen), illetve a Manager végre el lett látva átnevezés funkcióval (a file-ok neve most már HDD-n is megváltoztatható a RENAME-mel). Sajnos néhány olyan változtatás is megtörtént az IDE DOS-ban (amit valószínűleg nem szándékoztok megtenni a készítő), és az ACE16 operációs rendszer ezzel már nem megy. Josef Soucek megígérte, hogy utánajár a dolognak.

Elkészült két újabb játék, a Maximum Overdrive és a Turrican I. Átíratás is, melyek a HDD power managementhez hasonlóan Soci/Singular Crew kezemunkáját dicsérik. Neki köszönhető az is, hogy most már létezik olyan program (LINUX alá), amely képes másolni ilyen C64 formátumú winchesterre, illetve jelenleg egyezkedések folynak a fejlesztőkkel, ugyanis minimális változtatással a winchester particionálható, és akkor az használható egyaránt C64-hez, és más platformhoz is. Talán az új filerendszer lesz a megoldás?!

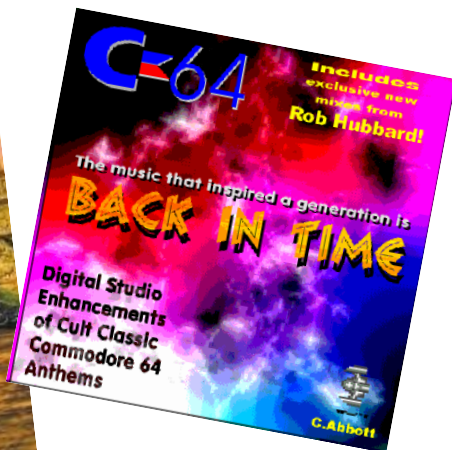
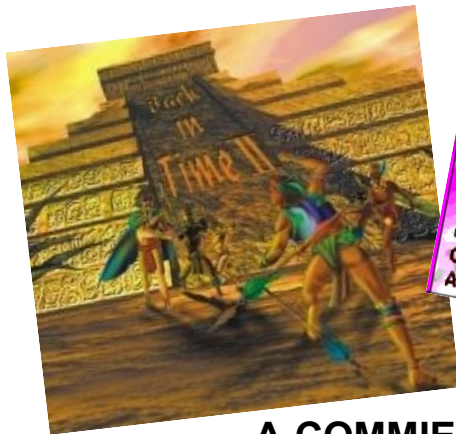
Megnyitotta kapuit az első IDE64 warez oldal az interneten. Az eddigi összes fellelhető IDE64-es software megtalálható itt, illetve egyből letölthető. A cím: <http://c64.rulez.org/singular/ide64warez>. Nézzetek utána!





# 2000/2 - 5. szám Commie Inside

## Back In Time



### CSAK A COMMIE INSIDE OLVASÓINAK! NE HAGYD KI EZT AZ ALKALMAT!

A **Back in Time 1** és **2** olyan híres C64-es zenészek visszatérése, mint Rob Hubbard, Benn Daglish, Fred Gray, Martin Galway vagy Mark Cooksey. Ők úgy érezték, itt az idő, hogy munkájukat újra időszerűvé tegyék, és a High Technology Publishing kemény munkával, ösztönzéssel és kreativitással lehetővé is tette számukra mindezt.

A számok, amelyek felújításra kerültek: **Wizball**, **Sanxion**, **Rambo**, **Comic Bakery**, **Forbidden Forest**, **Arkanoid**, **Crazy Comets**, **Green Beret**, **Warhawk** és még sok más. Minden egyes track CD minőségben teljesen újra lett írva, szintetizátorral és élő betétekkel. Mindegyik CD 15 fantasztikus számot tartalmaz.

A magyar Commodore 64 rajongóknak a High Technology Publishing egy speciális ajánlattal szolgál: most megveheted 15 dollárért az egyes CD-ket, vagy 25 dollárért a kettőt! (Minimum 2 megrendelés személyenként, az ár tartalmazza a postai költségeket is.) Ez körülbelül 10 dollárnyi megtakarítás a WEB-es hirdetéshez képest!

Fizethetsz **kézpénzzel**:  
(ajánlott levélben/postai átutalással):  
High Technology Publishing Ltd.  
PO Box 260  
Bromley  
Kent  
BR2 0ZG  
United Kingdom

...vagy **banki átutalással**:  
Account Name: High Technology Publishing Ltd.  
Account number: 51433407  
Bank code: 40-15-05  
Bank cím: Midland Bank, 184 High Street, Bromley,  
Kent, BR1 1HL  
Ebben az esetben minden egyéb költség a megrendelőt  
terheli! (költségesebb)

#### Back In Time Order Form

name: .....  
address: .....

I want to order\*  
BACK IN TIME [ ] ..... CDs  
BACK IN TIME 2 [ ] ..... CDs  
signature: .....

I pay with cash [ ] / bank transfer [ ].

\* at least 2 order/person

# 2000/2 - 5. szám Commie Inside

## PARTYREPORT

helyszínen egy csomó C64, Atari és Spectrum volt, meg néhány számomra beazonosíthatatlan 8 bites gép. Amikor megláttuk a színpadon, hogy egy srác egy SCPU-s gép előtt nyomul, azonnal le is csaptunk rá, hogy mutasson nekünk valami szépet. Hát nem semmi! (erről majd később) Az ATARI-sokban kezdtem felismeri a magyar amigás hajlamokat, amikor is nekiálltak "zenélni". Blondie és Edhellon is felébredt és nekiálltak befejezni a 4Kb intrójukat. Mi meg csak egyik ámulatból a másikba estünk. A kivetítőn és a különböző gépeken egymás után futottak a demók! Ha valaki csak egy kicsit is tisztában van azzal, hogy mi a hardware specifikáció egy ilyen 8 bites gépnek, az megértheti, hogy hitetlenkedve álltunk ott! Közben összeismerkedtünk néhány emberrel, akik többé vagy kevésbé voltak ismeretlenek számunkra. Számomra Jacob Voos (a Protovision programozója (ők adták ki a Bombmania-t, a Crazy News-t és hamarosan az első SCPU játékot) Németországból), Manik/CommoBam (szlovák cracker és régi haver) és Sebaloz/LepsiDev (lengyel grafikus, eddig csak levélből ismertem) maradt meg a legjobban. Persze voltak itt emberek mindenhol: Németország, Lengyelország, Cseh Köztársaság, Szlovákia, Magyarország, Ukrajna, Olaszország és Anglia is képviselte magát!

A magyar részleg dél körül aztán közös egyetértésben (igaz?) elindult ebédelni, illetve meglesni a trencin-i várat. Ez utóbbival kezdtük. A kapuban magyarul fogadtak bennünket és kaptunk magyar nyelvű prospektust, és tájékoztattak bennünket, hogy hamarosan indul egy idegvezetés a várkaputól. ...mindössze azt felejtettük el megmondani, hogy mindez CSAK szlovákul fog zajlani és vagy egy órán keresztül tart. Mindez még nem is lett volna olyan nagy baj, mert ugyebár ha nem tetszik, akkor hagyjuk a fenébe, de a kis vigyorgó idegvezető minden ajtót bezárt mögöttünk. Azért persze túléltük. Korgó gyomorral bevágtuk magunkat az első étterembe és rendeltünk. Szerencsére itt sikerült megértetnünk magunkat (németül). Visszafelé nyugodtan megállapítottuk, hogy egy "kicsit" átvartek bennünket fizetéskor, de nem nagyon bántottunk miatta.

Éppen időben értünk vissza a helyszínre, mert akkor kezdődött az SCPU bemutató. A kivetítőn bemutatott demo és játék részletek elég meggyőzőek voltak, tényleg nagyon gyors dolgokat ki lehet hozni belőle. Talán a legjobban a freescape játékok tetszettek (Driller, Total Eclipse, stb.) amiknek a képernyőfrissítése olyan folyékony volt, mintha az ember egy PC előtt ülne, és a

D O O M - mal játszana. Itt került bemutatásra az első SCPU-ra készülő játék, a Metal Dust is. Ez egy Katakis stílusú játék lesz, tele óriási animálódó ellenfelekkel gyönyörű pályákkal. Persze ettől azért nem dobtam el az agyam, mert ennyi erővel valami komolyabbat is lehetne csinálni azon a gépen. A JPEG képek megjelenítése azonban már annál látványosabb volt!

A compók a késő délután folyamán kezdődtek. Ez megint óriási pofáraesés volt a számomra, mivel el sem bírtam képzelni, hogy mit akarnak egy Spectrummal grafikázni, az Atari képességeivel pedig nem igazán voltam tisztában. Azt hiszem elszégyelheti magát bármelyik C64-es grafikus azok után a Speccy grafikák után! Az Atari mondjuk jóval erősebb grafikai téren, inkább egy Amiga 500-sal lehetne összehasonlítani, de ott is voltak érdekes dolgok. A zene compókat én nem nagyon bírom itthon sem végighallgatni, de amikor megtudtam, hogy kb. 40 Speccy zene van (nincsen előzsűri, mindent leadnak), akkor feladtam és inkább elmentem friss levegőt szívni. A demó compó így elég későn kezdődött, és mint kiderült igazi demó nem is készült, csak 4kb és fun intrók. A győztes 64-es 4kb nagyon jó volt, de a Spectrum itt megint alázott! Hitetlenkedve vettük tudomásul, hogy ez a party nem (csak) a C64-ről szól.

Az éjszaka aztán demóvetítéssel zárult, amit egy nemzetközi sörözés kedvéért inkább kihagytam. A kocsmában együtt ült 4-5 ország képviselője és angolul ment a kommunikáció. Már csak ezért is érdemes volt kiutazni, a scene egyik alappillére ugyanis a barátság.

Sajnos a reggeli eredményhirdetést már nem volt időnk megvárni és még az éjszaka folyamán elindultunk haza. Az út hazafelé még rögzösebb volt, mint idefelé. Pozsonyt nem sikerült kikerülnünk, úgyhogy autókázunk egy kicsit a városban, utána a kivilágítatlan autópályán leszakadt a kipufogócső a kocsirol (cipőfűző kixxx), és a határon is csak harmadszorra találtunk át... Ezt is túléltük! Én személy szerint nagyon jól éreztem magam, és remélem, hogy jövőre újra megrendezik ezt a fantasztikus találkozót! Minden 8 bit örültnek csak ajánlani tudom!

Poison



A place balról...



...és jobbról



...a compók alatt a hallgatóság...

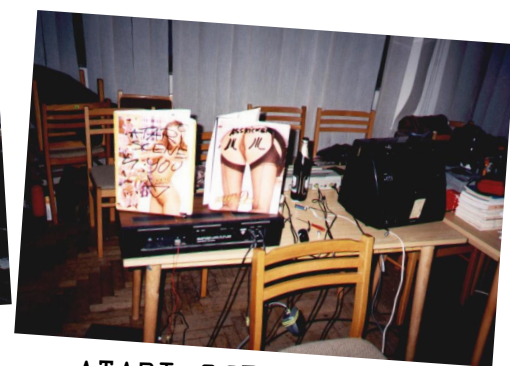
Trencin,  
Szlovákia  
18.03.2000.



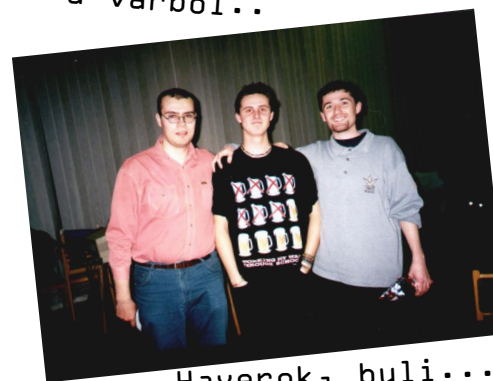
a Metal Dust bemutató



Trencin látképe  
a várból..



ATARI SCENE kixxx :-)



Haverok, buli...

eredmények



...sör!

|                     |                 |       |                         |                   |             |
|---------------------|-----------------|-------|-------------------------|-------------------|-------------|
| <b>Musics</b>       |                 |       |                         |                   |             |
| 1. Kempelen         | DB              | 63 p. | 6. End of S.            | Izzy/Singular     | 25 p.       |
| 2. Sunflex          | Factor6         | 47 p. | Tokyo B.                | TGM/Singular      | 25 p.       |
| 3. Sweet Ricky      | Sad             | 42 p. | 7. Azrael               | Exile/Anubis      | 14 p.       |
| 4. Forever Rulez    | Manex           | 36 p. | 8. Mutant               | Lobo/Anubis       | 11 p.       |
| 5. Windbreak        | Manex           | 27 p. | 9. Manga                | Lobo/Anubis       | 9 p.        |
| For Veronika        | Sad             | 27 p. | Koalas                  | Womana/Studio S.  | 9 p.        |
| 6. Daylight         | Fusion          | 26 p. | 10. Starship Caradac    | Havran/Studio S.  | 8 p.        |
| 7. Changes          | Johny           | 8 p.  | 11. Snail               | Sam/Cult          | 6 p.        |
|                     |                 |       |                         |                   |             |
| <b>Gfx</b>          |                 |       | <b>1024 bytes intro</b> |                   |             |
| 1. Arte Frontier 64 | Virtual/Scene   | 58 p. | 1. 8bit scene circles   | Allitaice/Citadel | 100p.       |
| 2. Alien Breed      | Leon/Singular   | 45 p. | 2. Forever 8 intro      | Wotnau/Dmagic     | 76 p.       |
| 3. Meet poison      | Poison/Singular | 41 p. | 3. Linus coming         | Allitaice/Citadel | 74 p.       |
| 4. Abstra           | Sebaloz/Lepsi   | 27 p. | 4. Skizo                | Resource          | 38 p.       |
| 5. Milka            | Ceti/Anubis     | 26 p. |                         |                   |             |
|                     |                 |       |                         |                   | ...ennyi... |