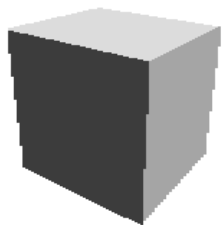


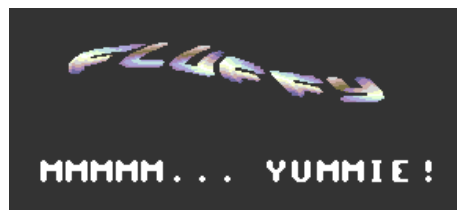
A tárlat egyetlen trackmo-ja a Plastic Kiss. Oswald/Resource ismét nagy lépést tehet felfelé a toplistákon. Új műve designos, van benne world-record, és nem utolsó sorban ismét téma köré építkezik, amit én személy szerint külön díjazok. A vezérfonal pedig a nagy betűs Nő, pontosabban a nagy ó. Néha nem hard effekthalmazt, hanem csak pár bölcsességet kapunk az arcunkba, de mindezt finoman, és megfelelő körítéssel. Meg kell hagyni Leon kitett magáért, és Oswald is jól válogatta össze a demo elemeit. Az egészet a sötét színek uralják, a színes képek ritkák, összesen ha kettő van a demóban. A zene mindenképpen elsőrangú, és illetve is van az ütemváltásokoz, ahogy az a nagykönyvben meg van írva. Az első hard effekt egy lorenz plotter, amit még több másik is követ majd. Aztán tanúi lehetünk egy irreálisan gyors filled vector kockának, ami ráadásul morfolódik. A kód trükkje a notében szépen ki van vesézve, érdemes olvasgatni. A harmadik effektípus pedig egy bump, ami 2x2x16-os módban fut. Ugyanazon technika, mint ami a Larch egyik vezető effektjénél lett felhasználva.

Annyit még érdemes tudni a demóról, hogy Forever partyra készült, de a deadline-t messze túlhaladó alkotási idő egészen a tavasz elejéig nyúlt, aholis Oswald minden előzetes nélkül kiadta a demot party nélkül. Hiába, összpontosítani kell a következő alkotásra.

Remélem a következő számban már új Resorce, Camelot, Crest, Smash design demokat köszönthetek, mert szerencsére mindegyikre van kilátás. Előttünk az Assembly party és az év végi dömping, találkozunk legközelebb is!



Cargo



COMMIE INSIDE 11

A Magyarországi Commodore 64 rajongók magazinja
2004/2 · II. szám · Szabadon másolható!



SHOGUN

BLINKY'S
SCARY SCHOOL

TALES OF BOON

NEWCOMER (7.)

JAS WORD

Sziasztok!

Nincsen nyár Commie Inside nélkül! ...de nincs ám! Mint ahogyan azt a kezetekben manifesztálódott papírhalmaz is mutatja, sikerült egy újabb érdekes számot összeállítanunk nektek. Bár most kicsit vékonyabbra sikerült, azért összeválogattunk pár érdekesebb játékot és tovább kutakodtunk a mobil C64 emuláció rejtelmeiben is. Reméljük érdekes és hasznos olvasmányok tartóztok ti is!

Következő számunkban folytatjuk az elkezdett riport-sorozatot; sikerült ugyanis felvennünk a kapcsolatot a Commodore Világ legendás CoVboy-ával, aki egy kellemes társalgás keretében próbál majd visszaemlékezni azokra a dolgokra, melyekről korábban Rutz Lajost is kérdeztük. Vajon CoVboyban is ugyan úgy élnek az emlékek a hőskor-ról? Hamarosan megtudhatjátok...

Közben eljött egy újabb Árok Party ideje is. Az idén már hatodszor találkozhatunk mi, a C64 rajongói egy feledhetetlen hétvégén. Emlékeztek még az első, gettőbeli partyra? Akkor 18 éves fejjel álltunk neki az első összejövetel megszervezésének. Nem tudom, ma újra bele merné-e vágni! Most pedig olyan nagy neveket köszönthetünk körünkben, mint Kovács Győző! Nagyon örülök, hogy ezt is megélhetem! Természetesen az idén is kiteszünk magunkért: rengeteg programot szervezünk nektek és kényelmesebb helyszínt is szereztünk! ...de majd meglátjátok magatok!

Kellemes nyarat kívánok!
poison



TARTALOMJEGYZÉK

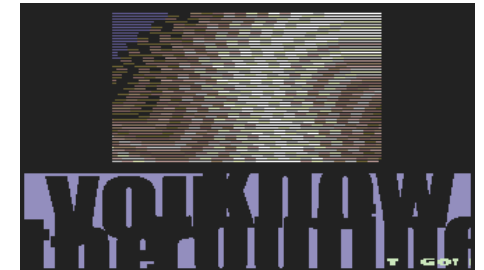
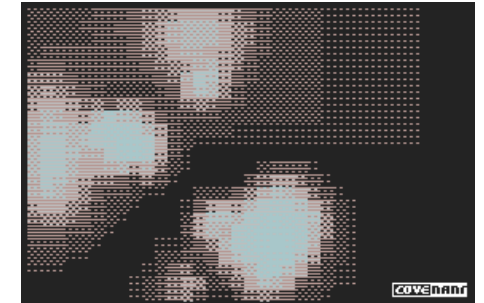
BEVEZETŐ	02
TARTALOM	02
HÍREK	03
SHOGUN	05
BLINKY'S SCARY SHOOL	07
NEWCOMER (7.)	09
JÁTÉKNAK KÉSZÜLE (4.)	16
TALES OF BOON	18
JAS WORD (1.)	20
POCKET C64	22
MOBIL-JÁTÉK AJÁNLÓ	25
STAR COM. BERHELES	28
BNV 2003 RIPORT	33
TECHNICAL	34
DEMOLÓGIA	38

SCENE

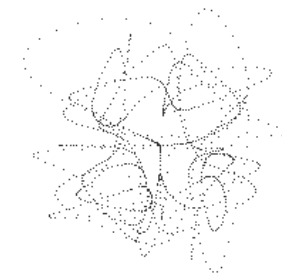


mögött is valamelyik Civitas tag rejtőzik, de ebbe most inkább nem folyok bele. A dentro ugyanúgy egyfile-os, mint előző barátja, és tartalmilag sem kínál sokkal többet. A kezdő és a végeffekt ugyanarra az interlace-elési technikára épít, csak kezdéskor bobok járnak táncot, a végén pedig egy feltekert gázrezsó tűzeffektje virít a monitoron. Meg kell val-lani, hogy ezek az elemek elég jók. A második part nagyon lefejtető, egyszerű színgörgetésnek látszik, mindez ráadásul alacsony felbontáson, lace-elve. Na ez az egyik part, amit nem kellett volna erőltetni. A következő effekt egy bobokból összetakolt kocka forgatása, a már megszokott formában, de más színösszeállításban. Ezek után egy bump szerűség, ami egyszerre jó is, és gyengécske. Ezt most úgy értem, hogy jól néz ki, de nem egy erős kód. Teccikérteni? Ezzel tulajdonképpen le is tudtuk a demot. Ismét hiányzik a credits, nincs greetings senkinek, csak úgy bele a nagyvilágba a dentrot. Akit érdekelnek a szerényen taglalt részletek, az essen neki a notefájloknak.

Az első valamit is érő anyag a Camelot csapat You know the routine című munkája. Igazából az egészét Cruzer követte el, és olyan nagy nevek zenéi munkálkodnak a demóban, mint Drax, Fanta, JCH, és Jeff. Az indulás nagyon kellemes, a zene old-school hangzású, a felbukkanó szövegek karakter-készlete igen szép. Az első effekt után jön a meglepi, hogy csak a space segítségével juthatunk tovább, tehát ez egy igazi oldschool demo. Ne rohanjunk azonban annyire előre. Az első part mindjárt kuriózum. Cruzer szerint egy új felbontást láthatunk a képernyőn, ami a 4x4-gyel szemben egy karakteren belül 16 pixelt képes mozgósítani. Demonstrálás céljából egy Camelot logo vonaglik előttünk egy kis disztorter alatt. A második partban természetesen új zene csendül fel, és ez már pörgősebb. Egy 2U feldolgozás, ha jól emlékszem. Egy csinos kis glenz kocka pörög, repked közepén elég meglepő gyorsasággal, pályáját néhol keresztezi egy 4 részből álló CML logócsoport. A harmadik részben egy kis FLI logót tép meg iszony-at módon Cruzer. FLI FLUFFY. Erős part. A zene pedig egy régi Crest demóból, az Ice Cream Castle-ből lett kölcsönözve. Ott az egyik legvadabb FLI part aláfestése volt. A következő effekt egy kis töltés, és csúnyácska tömörítőbug után egy igazán szép copper plazma. Minden második rastorsor kihagyásával egyszerre gyors, és mutatós. A fr-sítések trükközésével Cruzer tovább tudta növelni a méretet, és a sebességet. A YKTR-t egy nagyon szép hi-res plazma zárja. A scrollban Cruzer mesél a partokról, utolsó mondata: figyeljük az új Camelot produkciókat!



Kiss PLASTIC



Commie Inside #11. | A magyarországi Commodore rajongók hivatalos magazinja.
Szabadon másolható!

felelőtlően szerkesztő, hírek & design: Poison (poison@c64.rulez.org), game rovat: Leon (leonofsg@ajkanet.hu), scene rovat: Cargo (cargo@c64.rulez.org), hardware rovat: Soci (soci@c64.rulez.org), terjesztés: Füvesi István (commodore@freemail.hu). Ezen szám elkészítésében segítségünkre voltak még: Csizmazia István és JQ. Segységüket köszönjük!



DEMOLÓGIA

Mi újat lehet még mutatni egy 20 éves masinán? - gondolhatja a laikus. Rengeteg azt állítani, hogy a Commodore 64 a világ legjobb demo-számítógépe! A rendelkezésre álló teljesítmény tudatában valósággal lehetetlen dolgokat képesek még ma is művelni a téma szakértői. Erről szól a demoscene!

A legutóbbi szám óta eltelt idő szinte törvényszerűen nem produkált túl sok demomegjelenést. Bár több intro, zenekolli, képkolli, és más divatos holmik is napvilágot láttak, ütősebb demoról csak kettőről tudok beszámolni, ráadásul az egyik magyar kiadású, és Oswald/Resource követte el. Érdekes még megemlíteni Leon/Singular crew nem is kis segítségét, aki a digitalizált képek nagy részét feljavította. Mivel azonban egy-két fecske nem csinál nyarat, így demorovatot sem lehet összesen két alkotásra építeni, ezért, hogy ne legyen nagyon csupasz a cikk, előkotortam plusz kettő kisebb alkotást, amikre talán el lehet mondani, hogy megütik azt a bizonyos szinтет. Most a lécs kicsit alacsonyabbra került, mint a vaskosabb demonstrák esetében. Talán én is engedékenyebb leszek, nézzétek most el ezt nekem.



Az első ilyen nagy duzzogva beválogatott demo a Civitas műve. A csapatról el kell mondani, hogy nagyon aktív mostanában, és ha tovább képes emelni a színvonalat, akkor hamar a toplisták élmezőnyében találhatják magukat. A Criminal című alkotásuk kriminális lenne, ha hozzá tudnám mérni mondjuk egy kiadott Crest demohoz, de mivel nem tudom, kénytelen vagyok azt mondani róla, hogy elmegy, és miért is ne állítanék ilyen, hiszen egy-két part egészen eltalált. A bevezető gyenge ugyan, de volt már rosszabb is. A kezdő képet egy fekete-fehér alkotás követ, ami mögül a zene ritmusára huppognak elő érdekesítő kék kockák, ez nem egy nagy was ist das, ezért szerencsére oldja a helyzetet egy szépen ditherelt 8x8 plazma, ami talán a hátán viszi az egész dentrot. Eztán az effekt egy kivonata továbbra is a képernyőn marad 8 darab kis sprite-bob kíséretében, amik végtelenül egyszerű pályán mozogva aktivizálják a képernyőt. Az endpoint (onnan tudom, hogy endpoint, mert nem megy tovább a demo) szintén lehangoló, egy kereszt (+) és egy iksz (x) váltogat a zene ritmusára. A zenétet nem szeretem szidni, de az tény, hogy a hallható dob-effektek elég fantáziátlanok, unalmasak, és néhol ritmustalanok is.

A másik kényszervallott a számomra ismeretlen Covenant csapat munkája, címe Possessid. Bevallom töredelmesen az előző alkotás elkészítésében is aktív szerepet vállalt a team, de erről okosan hallgattam. Valószínű, hogy a Covenant név



JÁTÉKOK



Pinball Dreams
A Commie Inside előző számában már hírt adtunk a készülő Amiga-átíráról. Közben a fejlesztésbe beszállt Csisztai Arnold (aka Jailbird), mint grafikus és megjelent egy újabb preview a játékból. Egyelőre a motort tesztelhetjük: egy golyó pattog végig az elkészült asztalon.

<http://www.interstyles.nl/>



Defender of the Crown remake
Ezt a játékot valószínűleg senkinek sem kell bemutatni. Az ESI által terjesztett törés európaszerte megtalálható a C64 kedvelők lemezein, azonban ebből a verzióból hiányzik egy kép, valamint a Nostalgia gondozásában megjelent újabb kiadásban lehetőségünk nyílik 1541-től különböző (pl. CMD) meghajtók használatára is.

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

Turrican 3
AEG/Smash Designs a rengeteg hozzá érkező levélre válaszolva a C64.sk oldalon tette közzé azt a videót, ami a működő játékból lett felvéve. Állítása szerint az első 4 pálya már el is készült, most éppen az ötödiken dolgozik. Első látásra az SCPU-s Metal Dust juthat az ember eszébe, amikor is fél képernyő nagyságú meteoritok között kacsázik az űrhajó! ...de ez bővíthetetlen C64-en is el fog futni! Nem semmi...
<http://www.fzool.org/video/level3-1dixx.avi>

FELHASZNÁLÓI

JASWord
Igazán komoly felhasználói programok manapság csak nagyon ritkán jelennek meg. Egy ilyen kincs az osztrák fejlesztésű JASWord is, melyről ebben a számban részletesebben is olvashattok. Egyszerűsége ellenére tökéletesen használható pl. rövidebb lélegzetű levelek megírására.
<http://members.chello.at/wiener.freiheit/jasword.htm>



IDE64 frissülések
Soci jóvoltából rengeteg patchelt program jelent meg a vezérlőkártya tulajdonosok nagy örömeire. Játékok közül érdemes megemlíteni a Turrican sorozatot, manager plugin-ek közül a JPEG behozót (optimalizált kód!), felhasználói programok közül pedig a Perom Programmer 1.1-es változatát. Ez utóbbit minden IDE64 felhasználónak a figyelmébe ajánlanánk, ugyanis találkoztunk olyan perom-mal, amit az 1.0-s verzió nem volt képes írni. További jó hír, hogy nagy erővel készül az új IDE DOS, amely a 120Gb-os vinyók támogatása és az óriási sebességnövekedés mellett natív FAT12/16/32 támogatást is tartalmazni fog.
<http://singularcrew.hu/ide64warez/>



Commodore történelem
Akit részletesebben is érdekel a Commodore és azon belül is a C64 történelme, annak mindenképp hasznos olvasmány lehet Vili (alias Kovács Attila) diplomadolgozata. A cég alapításától egészen a mai Commodore-rajongókig érinti a témakört, nem megfelelően a Commie Inside-ról és az Árok Party-król sem!
<http://c64.rulez.org/tokmak/>

VICE for PS2

Mostantól PlayStation 2-n is fut a VICE emulátor-gyűjtemény! Az átirat képes C64, plus4, C128 és VIC20 szimulációra. Többek között nagy előny, hogy így TV-re kövte sokkal valószínűbb képet kaphatunk, mint bármelyik PC-s VGA monitor PAL emulációjával.

<http://ps2vice.ruoho.org/>



Újabb kísérlet a Commodore név felélesztésére

A Tulip úgy döntött, hogy megpróbál még egy bőrt lehúzni a Commodore jogokról. Amennyiben ehhez némi fejlesztés is társul és nem csak a retro-őrültek kizsákmányolása a cél, talán nem is fogjuk ezt megbánni. Az Ironstone által árult játékok és Commodore márkajelzésű adathordozók mellett egy TV-re köthető joystick-ot tervez kiadni a cég, mely egy egychip-es C64-et és néhány klasszikus játékot fog tartalmazni előreláthatólag 30 euróért cserébe. (Mellesleg hasonló próbálkozása más cégeknek is van folyamatban.) Augusztustól pedig az MP3 piacot kívánja megtámadni a külsőre és tudásra nagyban az Apple iPod-jára hasonlító lejátszóival (e-Vic), és MP3 lejátszásra képes pendrive-jaival (e-Pet, m-Pet).

<http://www.ironstonepartners.com/>
<http://www.tulip.com/>

Catweasel MK4

A nagyszerű 3-as "macska-menü" után, július 24-25-én, Sacramento-ban bemutatta az individual Computers új multifunkciós illesztőkártyáját, a



Catweasel MK4-et. (képünkön még az MK3) A szokásos Amiga- és lemezformátumtámogatások és kiegészítések mellett a SID chip támogatás is fejlesztve lesz az MK4-ben: zajszűrést és második SID foglalatot is kapott a kártya, valamint most már képes mindhárom SID-típus támogatására. (6581, 6582, 8580)



http://ami.ga/jumpnews99_e.htm

Újra Colony News Online

A hosszú huza-vona után végre újra elindult a Colony News Online. A C64.RULEZ.ORG költöztetése után (a BME-ről a Schönherz koliba került) megindult a PHP szolgáltatás és végre elindíthattuk a MAMBO motorral újraszerkesztett honlapunkat. Terveink szerint hamarosan újabb design-t kap az oldal, és fórumokat is indítunk

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



SCENE - PARTYRADAR

2004. 08. 5-8.
Helsinki



2004. 09. 18-19.
Budapest



2004. 10. 1-3.
Győr



rajzprogram. Az itt bemutatott kép a Krestology című demoból való. Nagyon részletes, és igen finomak a formák, ívek. Egyetlen problémájuk az ilyen képeknek, hogy a méretük igen kicsi, így nem igazán látványosak.

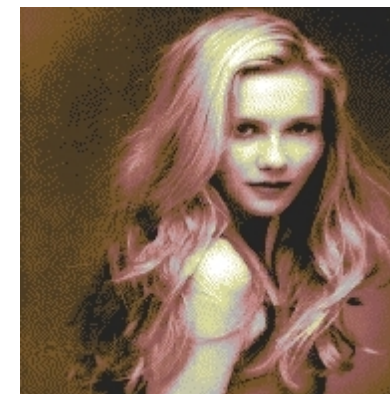
Az előbb taglalt módnak létezik interlace változata is (SH-IFLI), ahol a nagy felbontás mellett nem csak 16 színt, hanem elméletileg a 138 kikeverhető szín bármelyikét használhatjuk.

Ezekkel a képekkel az a probléma, hogy szinte jobban villognak, mint a sima interlace képek és ez zavaró lehet egy idő után. Ezt a módot használó editorból is egyetlen egy van a világon, ez is a Crest csapat műhelyéből került a nagyközönség elé. A hi-res és multicolor felbontásoknak, valamint a sprite-oknak a különböző kombinációival a mai napig jelennek meg újabb és újabb képernyőformá-

tumok C64-re. Végezetül csak említés szintjén megemlítenék pár érdekesebb trükköt:

- A 320x200 pixeles felbontást akár 640x400 pixelesre is megnövelhetjük, amennyiben folyamatosan mozgó (scroll) grafikát jelenítünk meg! Az elsöre hihetetlen próbálkozásra több Crest demóban is láthatunk példát (Back to roots sorozat) A lényege, hogy átveri a szemet azzal, hogy egy-egy képernyőfrissítésben a képnek csak a "felét" látjuk, és a villódzás a mozgás miatt teljesen "eltűnik".
- A sprite-ok mérete X és Y irányban is duplázható, ami további trükkökre ad lehetőséget. 2004-es ötlet pl. hogy multicolor felbontásban, X irányban nyújtott sprite-ok segítségével a képernyő teljes területét sakkasztászerűen lefedhetjük spriteokkal, melyet interlace módban invertálunk minden képernyőfrissítéskor. Ha a sakkasztás úgy fedi a képet, hogy minden multicolor pixelnek csak a felére lóg rá, akkor a képünk az MCI-hez hasonló, de sokkal élesebb pixellekkel rendelkező képet kaphatunk.

Egyelőre ennyit mára! A következő számban letisztázunk pár fogalmat! Köszönöm a figyelmet!
Leon & poison





interlace rövidítéséből származik: multicolor interlace, interlace FLI. A 90-es években több olyan program is napvilágot látott mely arra a trükkre épített, hogy két különböző multicolor esetleg FLI képet "villogtatott" egymáson. Ha egymástól nem túlságosan elütő színeket használunk, akkor a villogzás a másodpercenkénti 50 képernyőfrissítésnek hála, nem lesz feltétlenül zavaró, főleg egy jó utánizzással rendelkező TV vagy monitor esetén. Egymáson villogó két szín pedig újabb, a C64 palettáján nem szereplő színeket eredményez! Ha mindehhez azt is hozzáteszük, hogy a két kép egymáshoz képest egy hi-res pixellel eltolva villogzik, akkor a felbontás is megnőni tűnik! (160x200 helyett 320x200 és 148x200 helyett 296x200!) További lehetőségként kínálkozik, hogy itt már nem csak rastersoronként változhat a színmemória, ha a két képnek teljesen különálló színmemóriái lehetnek, így IFLI esetén akár mind a 16 szín beleprezselhető egy karakterhelyre! Természetesen ennek az üzemmódnak vannak bizonyos követelményei, ugyanis nem lehet összevissza minden szint mindennel párosítani. Egy túl sötét (például barna szín) és egy világos (például sárga) szín összekeverése rettentő mód vibráló, villogó színátmenetet képez, amely már-már bántja a szemet. Míg az MCI módra jó példa Devil/Noise



Draz Lace nevű programja, addig az IFLI felbontás legáltalánosabban elterjedt rajzprogramjai a Fun Paint és a Gun Paint.

Példa képek Electric és Vaslary munkáit választottam ki. Szemlélatomást érzékelhető a sokkal szebb és több színátmenet, valamint a kép finomsága is sokkal élethűbb látványt biztosít. Valsary IFLI képe a "face on face" (Arc az arcon) címet viseli. Azt hiszem felesleges bármit is hozzáfűznöm, hisz önmagáért beszél!

SH-FLI
Minenképp említést érdemel a Crest csapat által készített SH-FLI vagyis Super-Hires-FLI. Ebben a felbontásban csupán 96*167 felbontásban dolgozhatunk, viszont a látvány lenyűgöző és egyáltalán nem kár azért a pár mínusz karakterért. A felbontás lényege, hogy az AFLI technikájú kép fölé sprite-okat tesz ki a program, melyek színe rastersoronként szintén változik, így tovább növelve az egy helyen egyszerre használható színek számát. Így rezgés és villogás mentes képeket lehet kreálni rendkívül szabad színkezelés mellett! Természetesen megtalálható az erre a célra kifejlesztett editor is, amely a SH-FLI editor nevet viseli, és tudtommal az egyetlen ilyen módot támogató



SHOGUN

Úgy tapasztaltam, a legkönnyebb módban is olyan eszméletlenül nehéz kijátszani a játékot, hogy ne ódzkodjunk elfogadni minimum egy, a törés által felajánlott könnyített kezdést.

Mostanában C64 stratégiákkal játszom, így újra felfedeztem ennek a műfajnak a szépségeit. Az egyik érdekes darab a Shogun volt, gondoltam, összerittyentek róla egy leírás.

A Shogun a végnapok egyik terméke, és a Double Destiny égisze alatt készült. Ugyanaz a csapat követte el, akik az Art of China-t is jegyzik. Tulajdonképpen nem más, mint egy Defender of the Crown a felkelő nap országában. A bevezető képek elég soványkák. Amit megtudunk, az az, hogy a 16-ik századi Japánba lett helyezve a 'cselekmény', amikoris négy hadúr küzdött egymás ellen a hatalomért. Kezdetkor 4 nehézségi fok közül választhatunk, hogyan? Találóaan megoldva a négy hadúr segítségével, akik sorban: Fokushima, Usakashia, Konishano, és Takahashi. Mindannyian szeretnének a segítségünkhöz Sógunokká avanszálni. A játéktér szinte teljesen megegyezik a Defender-ével, így aki sokat nyomult a híres előddel, az nem fog zavarba jönni. A menük felül helyezkednek el, nézzük mit jelentenek:



Érdekes alakja van ennek a Japánnak...

Roberry (Rablás) Egy kiválasztott kastélyban fosztogathatunk. Sajnos az arcade elemek elég gyengék, így szerintem ennek a lehetőségnek semmi értelme, amúgy lehet vele sikert aratni, de inkább csak a 'wait' menüpont helyett lehet jól használni. Amúgy a kardozás igen bémán lett megoldva, csak háritás és szűrés van, és ezeket sem lehet normálisan változtatni, így az egyetlen használható módszer, ha agyatanul nyomulunk előre, és ha szerencsénk van, akkor az ellenfelünknek előbb elfogy az életerejé, mint nekünk.



Most ez lovagi torna, vagy Chip&Dale show?

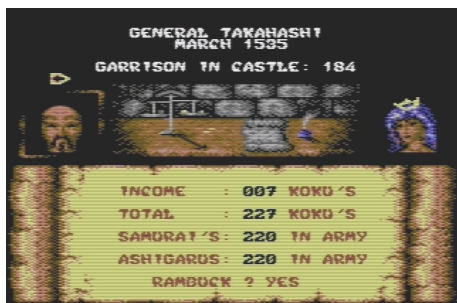
Tournament (Lovagi/szamarúj?! torna) A másik maximálisan felesleges opció, ugyanis szinte megnyerhetetlen a viadal, és földért még véletlenül sem érdemes indulni. Szerintem csak a Defender miatt lett beemelve.

Market (Piac) Az egyik lényeges opció. Itt a piacon vehetünk gyalogos katonát, úgynevezett 'ashigaru'-t (5 kokus), illetve lovas 'samurai'-t (10 kokus). Ugyanitt szerezhetünk be a várak ostromához elengedhetetlen katapultszerűséget, ami 'rambuck' néven fut (25 kokus), illetve várba is fektethetjük vagyonunkat (40 kokus). Érdekes árszabás mindenesetre.

Lands (Földek) Körülnézhetünk, melyik föld kinek a tulajdona, mennyit pénzt hoz körönként, és olyan semmire se jó információkat is közöl, hogy milyen a terep.

Conquest (Hódítás) Ez itt a lényeg, a hódítás.

Wait (Várakozás) Nagyon ügyesen várakozás is került a játékba, hiszen néha pihenni kell egy keveset. Lényege, hogy új kört ad, és ezzel némi pénzt kapunk. Mint már említettem, szanálható.



Mi van a kincstárban?

Szóval a lényeg a hódítás. Mindig van egy csapatunk, amivel portyázhatunk a szigetországban. A Conquest menüben két választási lehetőségünk van, az egyik a 'transfer', a másik pedig a 'move', ami a csapatmozgatást takarja. Az első nagyon lényeges, hiszen azzal tudjuk feltölteni a főhadiszállásunkon a hadseregünket, illetve beállítható vele az egyes helyőrségeink számaránya. Ilyenkor csak ki kell választani, melyik egységünk számát akarjuk transzferelni, és a joy jobbra-balra húzásával állíthatjuk be a kívánt értéket. Egy ismételt tüzgombra pedig elengedi a joy a megfogott egységet, és mázskálhatunk újra a menüben. A 'move' választásánál jelölhetjük ki csapatunk úticélját. Belső területeken mozogva egy körben akármennyit léphetünk. Kör végét számol a gép a Roberry, a Tournament, a Market, és természetesen a Wait menüpontokból visszatérve. A Conquest-nél csak akkor, ha ellenséges területre lépünk. Látható tehát, hogy egy körön belül nem tudunk vásárolni, és a csapatainkat feltölteni, ez csak két részben oldható meg. Viszont csapatrendezés után még tudunk támadni. Ezzel jobb számolni. A hadjáratokkor csak szomszédos provinciákat foglalhatunk el.

Harc során a hadműveleteket valamilyen szinten képesek vagyunk irányítani, mégis én azt tapasztaltam, hogy mire kitalálnám, hogy milyen módon támadjunk, már vagy szétzilálta az ellenfél a sorainkat, vagy mi söpörtük el őket az útból. Ez kicsit idegesítő elem a játékban. Az ellenfél csapatmozgása rejtve marad előlünk, de szerencsére a területfoglalásait látva könnyű kitalálni merre állomásozik a seregük. Ha sikeresen lezúzzuk az egyik ellenfél seregét, megtámadhatjuk a várát. Ezzel persze ők is így vannak, éppen ezért ajánlatos nekünk is folyamatos őrséget biztosítani a fő várunkban, hogy elkerülhessük az azonnali összeomlást, egy veszített csata után. Sajnos a játékidő relatíve rövid, sokkal hamarabb

felkajálják az ellenfelek egymást, mint gondolnánk. Onnantól pedig szuperhatalomként funkcionálva erősödhetnek tovább. Egy-egy veszített csata döntő fontosságú lehet a végkifejletre nézve, ezért jobb, ha nem bocsájtjuk túl korán csatákba.

Úgy tapasztaltam, a legkönnyebb módban is olyan eszméletlen nehéz kijátszani a játékot, hogy ne ördögünk elfogadni minimum egy, a törés által felajánlott könnyített kezdést. Általában tartózkodom a törések által felkínált plusz segítségetől, mert csak tönkreteszik a játékelményt, de a Shogun trainer nélkül szinte végigvihetetlen. Szerencsére ebben az esetben inkább kijavítja a játék ezen hibáját, mintsem hogy elvenné a lényegét. Bár a cracker csapat is kicsit túlzásba esett, hiszen ami haderőt választunk, azt minden körben megkapjuk, és egy ilyen mindig maximalizált sereggel persze a gép sem tud lépést tartani, ezért szerintem vagy a minden körben egy kis plusz guba módot, vagy a gyalogos seregeink maximalizálását érdemes választani.



Azt hiszem szólok a kertésznek...

A grafika szép, minden csata, várostrom, rablás, torna, stb. előtt kapunk egy-egy csinos kis multi képet, vannak olyanok, amiken még animáció is látható. A zene nem lenne rossz, de a sok töltés (minden lényegi rész el van különítve, és tulajdonképpen a játék folyamatosan tölt) szétzilálja, így aztán értelme nincs. Az irányítás jó, bár néhol korántsem egységes, az arcade részek pedig egyenesen pocskéval vannak megcsinálva. A végkövetkeztetésem, hogy a példakép Defender of the crown-t semmilyen szinten nem tudta megszorítani a Shogun, de egy-két óra próbálkozást megér a stratégiák rajongóinak.

Sok sikert a hadműveletekhez.

Cargo



program erre a módra az Art-Studio v1.1 és az Inter Paint. Első képünk hűen tükrözi a hi-res felbontásban rejülő szépséget.

MULTICOLOR

A másik, elterjedtebb felbontás 160x200 pixeles. Láthatjátok, hogy a pixelek jelen esetben vízszintes irányban nyújtottak. Ezt a fajta rajzoslási módot hívjuk multicolor-nak. Itt már jóval több kezet kap a gép használni, plusz egy, a teljes képen azonos háttérszint. Mivel a felbontás fele akkora lett, így az ilyen fajta képek egy picit "pixelesebbek" mint az előbbi hi-res módban, viszont a kisebb felbontást ellensúlyozza, a pazarabb színhasználat. A legelterjedtebb rajzprogramok ilyen téren az Art-Studio 1.2, az Amiga Paint, de említhetnék számtalan más rajzprogit. Én szinte kivétel nélkül mindig a Draz-Paint-et használom, ugyanis csak ez a rajzprogram támogatja a billentyűzet használatát. Ez azért fontos nekem, mivel sajna nem tudok joystick-al rajzolni, és az előbbi programokat csak azzal lehet kezelni. (illetve Amiga és 1351 egérrel)



"Valsary talán az egyetlen grafikus, aki úgy rajzol sima mc-ben mint más fli-ben!" mondta ezt Oswald/Resource (szerintem nagyon találón öszegezte V. stílusát)

A alap-felbontások ezzel ki is merültek. Lehetőség van még 8 darab 24x21 pixel méretű, ún. sprite elhelyezésére is a képernyőn. Ezek szintén lehetnek híres vagy multicolor üzemmódban (ez utóbbi esetben csak 12x21 pixelesek!) A továbbiakban tárgyalt üzemmódok mind valamilyen trükkkel csalogathatók elő a C64-ből...

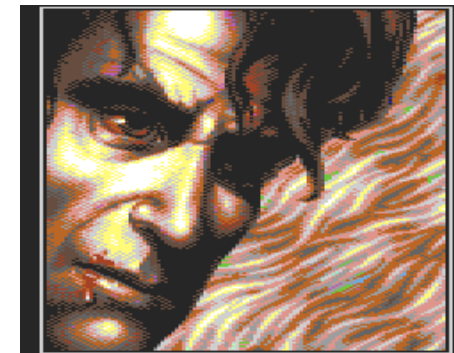
FLI / A-FLI

Az fli technika mérföldkönek számított a C64-es grafika területén. De mit is jelent a FLI rövidítés?

Nem mást, mint flexible-line-interrupt, vagyis rasztorsoronkénti (egy pixelosa a képernyőn) megszakítást. A FLI editorok és megjelenítők minden rasztorsorban egy másik színmemóriára kapcsolnak, aminek hatására egy karakteren belül, soronként 2-2 újabb szint megváltoztathatunk. Ez működik hi-res (AFLI) és multicolor (FLI) felbontás esetén is. Így már jóval "színebb" és szebben kivitelezett képeket tudunk készíteni. Míg az AFLI módot legtöbbször csak logok (feliratok) készítésekor célszerű használni, addig az FLI már elég tág teret ad az alkotásra. Az FLI mód negatívuma az, hogy a gépnek sajnos idő kell, hogy a színmemóriába átkapcsoljon és ez az idő "megeszi" a képernyőnk első 3 karakter oszlopát. Vagyis nem 320x200-as felbontásban lehet így rajzolni, csupán 296x200-ban, illetve nem 160x200-ban, hanem 148x200-ban.



Itt látható egy Crest logo. Amit az Avantgard Crest című demóból ollóztam ki. Látható, hogy a korlátozott színhasználat miatt sajnos a grafikus kénytelen volt majdnem mindenhol egyenes formákat alkalmazni illetve a lehető legkevesebb ível és hajlással dolgozni. Számtalan FLI módot használó rajzprogram áll rendelkezésünkre ha ki szeretnénk próbálni például: Fli-design, Fli-editor, és lehetne még tovább sorolni...



Itt egy újabb Valsary remekmű, amely prezentálja az FLI mód szinte korlátlan lehetőségeit!

MCI / IFLI

A következő rövidítések mindegyikében az I betű az



De hiába akartam vele beszélni, nem volt hajlandó semmit sem mondani. Lehet, hogy azért mert tudta hogy nincs igaza. Azért még utána kiabáltam hogy "Amikor megjelent a C64, hol volt a PC? Miért nem adták olcsóbban és hogy, főleg miért nem volt színes? A C64 színes volt a PC meg fekete-fehér, jó hogy nem kellett az embereknek!", de erre még gyorsabban kezdett elmenni tőlem. :-) Lehet hogy bunkó voltam? Az ingyenes Commie Inside 2 nap alatt elfogyott, hétfőn már nem is volt belőle, pedig nem is nagyon osztogattam. Aztán az utolsó napokban, azt hiszem szombaton Cargo-nak sikerült eljőnie a kiállításra. Aztán Rambo is eljött, hozott magával játékbőrítőkat kinyomtatva. Azzal gyorsan kidekoráltuk a terepet. Elhozta magával a PPC-jét is, sajnos ki volt már merülve így nem tudtam teljesen kipróbálni az emulátort rajta.

Aztán miután vége lett a BNV kiállításnak sok élménnyel tértem haza. Remélem - és ha jövőre is kapunk helyet - jobban fel tudunk készülni és nem csak én egyedül fogok egész végig ott lenni a kiállításon. Köszönet jár Cargo-nak és Rambo-nak, hogy meglátogattak, és Varga Viktor-nak az ingyenes Commie Inside kinyomtatásában tett segítségéért. És a legnagyobb köszönet az ATOM Computer (www.gi.atom.hu) vezetőségének, azért mert ingyenesen tudtunk jelen lenni a BNV-n.

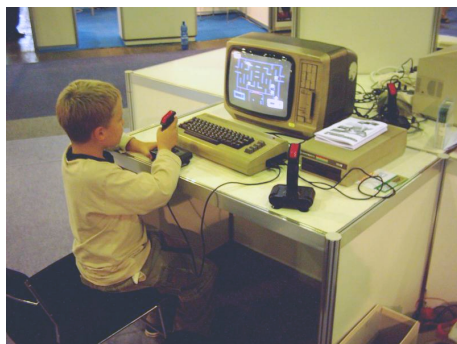
Füvesi

Egy újabb Wizard of Wor rajongó.

További képek a <http://c64.rulez.org/commadoreworld/> oldalon.



Tesztelés alatt a Creatures IDE64 változata.



TECHNICAL

A C64 grafikus lehetőségeit vizsgálhattuk...

Hello mindenkinek! Ebben az új rovatban megpróbálok elkalauzolni minden kedves olvasót a C64 pixel világába! (...csak győzzem javítani a hibákat - poison) Röviden: ebben a cikkben bemutatásra kerülnek a C64 grafikus lehetőségei (felbontások, stílusok, fogalmak, rajzeszközök...), gyakorlatilag egy egészen átfogó képet próbálok nyújtani a C64 pixel art-ról mindenkinek! Elsőként nem ártana letisztázni a C64 felbontásait!

HI-RES (High Resolution)

Ez a felbontás típus vízszintesen 320, függőlegesen 200 pixelt (képpontot) képes lefedni. A lényege,

hogy egy karakterhelyen belül 2 szint használhatsz: egy háttér szint és egy festés szint. Ezt a két szint megváltoztathatod minden karakteren belül. Igen nehéz vele rajzolni, mert nagyon korlátozott. Leginkább a lengyel grafikusok készítenek ilyen fajta képeket, de ők sem használják ki a karakterenkénti két szint, inkább csak két színből álló képeket szoktak vele festeni. Talán a legelterjedtebb



BLINKY'S SCARY SCHOOL

A WC papír arra jó, hogy vissza tudjon teleportálódni a kis szellemünk a fajanszon keresztül az üst mellé, a kiindulási ponthoz.

Gondoltam, leírást kanyarítok az egyik legkedvesebb játékomról, a Blinky-ről!

A game egy file-os. A lemezen még megtekinthető egy egyképernyős állókép, amin fejvesztve menekül egy piros orrú szellem (majdnem Rudolf :-)) egy szellemkastélyból, mindezt lélegzetelzavartva bámulja egy ijedt béka...

A játék elindítása után a címképernyőt láthatjuk. Amin egy Blinky logo valamint egy ódon várkastély látható egy hatalmas telihold előtt. A várból néha elősuhán pár denevér, valamint az éjszakában megcsillan a fény pár ijesztő szempáron! A képi hatást egy rendkívül háthoronzongató muzsika - leginkább mennydörgés és orgonajáték - kíséri! Azért aggodalomra semmi ok, a játék korántsem ennyire veszélyes. Sokkal inkább poénos.

A joy gomb lenyomása után belépünk az iskola koszos, öreg falai közé. Alul balról jobbra láthatunk egy teliholdat, ez jelzi az időnket: amint a holdacska mosolygós nappá változik, az időnk letelt, vagyis eljött a reggel, így kalandjaink is véget értek! A következő három kis négyzet az inventory-t jelképezi. (ide pakolhatjuk majd a meglévő tárgyainkat) Utána két koponya között Blinky-nk életenergiája látható, ami bizonyos lények érintése esetén lecsökken. Ha elfogy akkor game over! A legutolsó kis képen a szellemünk állapotát láthatjuk, valamint alatta egy számot, ami nem jelent mást, mint kis hősünk életeinek számát! Most essék pár szó a játék menetről! A játékban Blinky-t, a kis szellemet irányítjuk három küldetésen keresztül. A küldetések lényege annyi csupán, hogy a kastélyból átalakított iskolában elszört szemetet összeszedjük, és bedobáljuk egy hatalmas üstbe! Amint az üst megtelt, léphetünk a következő pályára. A játék végcélja annyi, hogy megszerezünk egy ébresztő órát, és felkeltsük vele az iskola főszellemét. Utunkat számtalan kis teremtmény és

idióta lény akadályozza majd, pl. felhúzható fémegerek, csigák, pókok, fejünkre hulló kódarabok... A pályákon elhelyezett táskákban hasznos információt lehet olvasni az adott pálya teendőiről. (Természetesen angolul és verses formában!)

Az első küldetés:

Az alap induláskor egy hatalmas üstöt látunk, bal oldalt pedig egy jókora falat, amin az istenért sem tudunk felmászni. Célszerű elindulni jobbra. Ebben a teremben egy imádkozó angyal szobrot találunk a földön, és egy női portrét is láthatunk a falon. Ha kibámultuk magunkat, akkor irány jobbra! Itt most felfelé is lehet menni és tovább jobbra folytatódik az út. Bent a kis mélyedésben rálelhetek a verses segítségre a táskában, valamint a földön egy gyors felhúzható motoregér is megpróbál keresztbe tenni Blinky-nek. Irány felfelé, a felső szobába. Ha



Bíztató kezdés.

túlverekedtük magunkat a pókon és a csigán, akkor a szék mellett található üres üdítős dobozt fel kéne venni. (A szellemmel rá kell állni a dobozra és megnyomni a joy tűzgombját.) Ha ez megvan, akkor nincs más dolgunk, mint visszagaloppozni az üsthöz és beledobni a talált hulladékot! Ezután vissza kell menni oda, ahol felszedtük a dobozt és a jobb oldali úton tovább haladni, értelemszerűen. Ha minden megvan akkor egy oszlopos terembe érünk, amelynek mennyezetéről dárdás kódarabok potyognak le, ha minden rendben megy akkor a következő szobában látható egy szakadék, amely felett két óriás pók himbálódik, illetve található itt egy feljárt és egy WC papír is. (A WC papír arra jó, hogy vissza tudjon teleportálódni a kis szellemünk a fajanszon keresztül az üst mellé, a kiindulási ponthoz.) A WC papírt egyelőre nem érdemes felvenni, jól fog az jönni később is. A fenti szobában pár teremtményen kívül egy szeszlámpa is látható. Ez akkor lesz szükséges, ha olyan helyre érünk szellemünkkel,



ahol kikapcsolták az áramot. Most még nem szükséges felvenni! A következő szobában két mély szakadék táruul elénk és a terem végén egy JAM feliratu befőttes üveg. (Valszeg lekvárt tartalmaz. Ezt sem muszáj felvenni.) Az első szakadékba bátran beugorhatunk. Sőt be is kell, mivel más út nem nagyon van. Ha leértünk kb. két képernyő mélyen, akkor balra is és jobbra is folyosók vezetnek, és ha a két irány nem lenne elég, itt van még két csiga is. (Mondtam már, hogy utálok a csigákat!?) Iszkiri balra! Ha kikerültük a pókot akkor ismét balra... Itt egy béka ugrándozik az alsó padlón. Az alsó kis járatban jobbra indulva felvehetünk egy halat. (Ez most nem árt, különben az üst sosem telik meg.) Ezután induljunk el balra. Teljesen mindegy, hogy a felső vagy az alsó úton, mindkét folyosó ugyanoda vezet. Itt egy pókot és egy magasan száloló denevért csodálhatunk meg, és per-sze egy imádkozó angyal szobrot. Található itt egy WC papír is, amit nem árt most felvennünk, különben sosem jutunk vissza az üstünkhöz. Innen csak lefelé vezet az út, és el is érkezünk egy olyan szobába, amelynek tetjén két ablak található, és itt fickándozik két pók is. Itt van egy kólás üveg, amit szintén fel kell vennünk. Ezek után irány lefelé a bal oldali szakadékba! Innen is balra vezet az út, közben láthatunk egy walkman-t, gyengébbek kedvéért: sétálóembert. Izé, magnót, amit már nem tudunk felvenni, igaz nem is szükséges. Az utolsó szobában megtalálható a teleportként funkcionáló WC kagyló... nosza húzzuk le magunkat! Ha jól jött össze a dolog, akkor most Blinky tulajdonában van egy hal, valamint egy kólás üveg. Mindkettőt szórjuk csak bele az üstbe és kezdjük a rohangálást előről. Most itt az ideje, hogy felvegyük a zseblámpát. Ez után a JAM-es edénynél ismét a mélybe kell vetnünk magunkat és most kivételesen nem balra, hanem jobbra elindulni... Itt hirtelen álljunk meg, mert egy

szakadék ácsingózik alattunk, mellettünk pedig egy lovagi páncél díszeleg, a páncél mellett pedig egy kupakos kis flaska látható. Ezt is célszerű felvenni. Amint leugrottunk ismét egy páncél virit a szobában és egy törött oszlop, valamint egy WC papír, a papírt fel kell venni, és ismét leugrani. Ezután balra kell indulni, ahol is a teleport WC-n keresztül vissza kell jutnunk a sulí elejébe. Ha viszontatértünk, akkor a birtokunkban van egy flaska és egy zseblámpa. Ha a flaskát beledobjuk az üstbe, akkor a kis szellemünk elkezd felszállni a magasba és felrepül arra a falra, ahová simán nem tudtunk felugrani vele! Ezzel vége is az első pályának!

A következő két pályáról nem írok semmit, ugyanis innen gyerekjáték a kijátszás. Dizzy jellegű

"felveszem, lerakom" dolgokat kell végrehajtani. Igen, izgalmasak lesznek a következő pályák is, elhihetitek! Az utolsó pályarészen például egy léggömbbe bújva kell eljutni a kastélyt körülölelő vízesárkon keresztül egy temető végébe, ahol rálél kis szellemünk a hön

áhitott órára. Addig is számtalan veszély fenyegeti hősünket, de bízom benne, hogy a leírtak alapján mindenkinek sikerül kijátszania ezt a fantasztikus játékot!

Most pár szóban értékelném. Zenét csupán a játék elején hallhatunk, de ettől függetlenül az alkotók jópár hanghatást beiktattak a játékba, amik nagyon jól sikerültek. A grafika szerény véleményem szerint első osztályú. Csodásan kidolgozott, és egyáltalán nem egyhangú háttereken folynak az események. Egy szó mint száz, szerintem az egyik leghangulatosabb mászkálós, dizzy sémára épülő játék... örömmel ajánlom mindenkinek!

Leon



Elég ilyesztő vagyok?



BNV - RIPORT 2003.09.06-14.

Előző számunkból sajnós kimaradt Füvesi Istvánnak a tavalyi BNV-ről írt riportja. Lássuk mi is történt pontosan a Nostalgia sarokban!

2003 szeptemberében nagy megtiszteltetés érte a Commodore rajongók kis táborát. Ingyenes kiállítás biztosított nekünk az ATOM Computer. Így a Game Island mellett kaptunk egy kis helyet a Nostalgia sarok részére. Kaptam is gyorsan az alkalmon és elvállaltam a kiállítás megvalósítását. Sajnós elége sokára szóltak hogy ingyen mehetnénk, így nem sok idő maradt a felkészülésre. Azért sikerült készíteni 100db ingyenes Commie újságot Varga Viktor jóvoltából. Én még próbáltam szerezni egy TFE-t (The Final Ethernet), hogy be tudjuk mutatni, hogyan lehet Internetezni a C64 segítségével, de sajnós nem volt senkinek. Így csak IDE64-et tudtuk bemutatni a nagyközönség előtt. Gyorsan megjavítottam az összes javítható joy-t, mert az általában hamar el szokott romlani. Egy gépet és egy 1571-es lemezegységet szép tisztára letakarított hogy a kiállításra ne koszos dolgokat vigyek. Gyorsan leformáztam IDE64-re egy 420Mb-os HDD-t, és felpakoltam rá minden felelhető érdekes programot. Mást sajnós idő hiányában nem tudtam magammal vinni, így csak pár lemez meg egy köteg CD társaságában elindultam a BNV-re.

Mint a képeken is látszik nem egy túl nagy területet biztosítottak nekünk, de legalább ingyen volt. :) Miután megérkeztem, gyorsan kipakoltam a hozott dolgokat. Szerencsére monitor volt, így azt nem kellett magammal vinnem. Kikapolás után azért elég sok érdeklődő volt. Sokan nem akarták elhinni, hogy a C64-re rá lehet kötni a HDD-t és a CD-ROM-ot. Mindenki azt hitte, hogy csak viccből van a gép mellé lerakva! Jó pár ember hozott magával CD-t, hogy kipróbálja tényleg működike az IDE64-gyel. Voltak olyan kiállítók is, akik minden nap eljöttek egy kicsit nosztalgizálni. Ott nyúzták a Wizard of Wor-t, Barbarian-t és a Pitstop 2. Sokan érdeklődtek, hogy mostanában miért lehet beszerezni C64-et, meg főleg IDE64 kártyát, de miután meghallották az árát elége elment tőle a kedvük. Pedig szerintem



Tesztelés alatt a 4-Player adapter. (Bomb Mania)



A legkisebbek is a Wizard of Wor-t nyúzzák.



Egy idősebb érdeklődő. A háttérben meg a Nostalgia sarok látható.

egyszerűbb kezelni az IDE64 eszközöket, mint a floppy-t. Volt olyan egyén is, aki szídtá a C64-et. Hogy sokat visszafogott a számítástechnika fejlődésében, mert nem volt kompatibilis a PC-vel.



a 8x16-os charset első byte-jának tárcímétől tölthetjük a commi-s karakterkészletet. pl.: L"fontl",8,xxxx (Van olyan monitor ahol nem kell a vessző és van olyan is ahol 08-as formában kell megadni az egységsszámot.) Ha sikerült a töltés, ezen felbuzdulva, keressünk rá a 8x8-as fontra is. (pl.: H xxxx yyyy 08 08 00 00 : yyyy=xxxx+\$2600) Akikben egy Benoit Mandelbrot veszett el azok kiszámíthatják a 8x8-as bitmintájának kezdőcímét. Akár így, akár úgy ha megvan a cím töltjük rá a 64-es standard 8x8-as fontját. Hogyha kész, akkor ismételjük a procedurát, annyi változtatással, hogy most 5C 03 -at keressünk és a másik C64-es fontot töltjük rá. (Ugynúgy a 8x16-ost és a 8x8-ast is.) Precíz olvasók a codepage-ek kódját is átírhatják, hiszen ezek már nem a hivatalos kódlapok (nem azt tartalmazzák amit kéne nekik), hanem félig-meddig a saját kreálmányunk. (Nálam az "elmés" 641-es és 642-es kódot kapták...) Mentsük el az új cpi file-t. Küldjük vissza a PC környezetbe. Ha már amúgy is SC-ben vagyunk, piszkáljuk meg egy kicsit. Szerkesztés (Edit, F4), a file elején adjuk vissza neki az elveszett byte-okat... Kilépés és mentés. (Quit& Save, Shift+F10)

Most már megvannak az új codepage-ek. A következőkben rátérek arra, hogyan alkalmazzuk őket. (Gondolom a többség eddig is használt codepage-eket, náluk természetesen csak módosítani kell az eddigi utasításokon...) Ez (vagy valami hasonló) szerepeljen a config.sys-ben:

```
devicehigh=c:\Dos\display.sys con:=(ega,852,(4,3))
```

A display.sys definiálja a kódlapokat, támogatja azok megjelenítését. Nézzük részletesen: a devicehigh arra utasítja a gépet, hogy a felső memóriába töltsen a display.sys-t, ezzel együtt a karaktereket is. (Ez az utasítás csak akkor működik, ha előtte telepítésre került a himem.sys és a emm386.exe (vagy egyéb memória manager). Ha ez nem történt meg akkor egy "sima" device utasítás alkalmazandó, ekkor a konvencionális memóriába töltődik. Az útvonal specifikus, az mindenki adja meg saját rendszeréhez szabva. A con: (konzol) az az eszköz, amire definiáljuk a kódlapokat. Utána megadjuk a monitor "típusát" (mivel se vga, se svga nincs marad ez), majd a vesszővel elválasztva, annak a kódlapnak a számát amit először használni fogunk. Utána a két szám a definiálandó codepage-ek számát (4), majd azon belül a font-ok számát (3) adja meg.

A config.sys-ben érdemes még kiadni egy:

```
devicehigh=c:\Dos\Ansi.sys /1
```

utasítást is. (Az escape-szekvenciák használatához van rá szükségünk. Többek közt a sor és oszlop szám változtatáshoz.) Később még hasznunkra lehet... Az útvonal specifikus, a paraméter elvileg a sorok számát tárolja le, hogy azt a programok le tudják kérdezni. Más kérdés, tapasztalatom szerint ez nem igazán működik.

Az autoexec.bat-ba ezt írjuk: (vagy hasonlót)

```
@mode con cp prepare=((437,852,641,642)
C:\Dos\ega.cpi)
@mode con cp select=852
```

Az első utasítás létrehozza a második kiválasztja a megadott codepage-t. Mint az látható, a kiválasztásnál, a kódlapok számával hivatkozunk rájuk. Többek közt a két új kreálmányunk is feltűnik. Az ega.cpi helyének megadásánál mindenki a sajátját vegye figyelembe... A második mode utasításnál kiválasztja a használandó kódlapot. Ez az utasítás parancs-sorba is kiadható. Tehát boot-olás után is könnyedén válthatunk kódlapot. Persze csak arra a kódlapra tudunk átváltani, amit előkészítettünk. Ellenőrizzük, hogy sikeres volt-e a kódlap preparálás, ezzel a paranccsal:

```
mode con: (boot-olás után, parancssorból)
```

Ha sikerült, akkor kiírja az aktuális kódlap számát, az összes előkészített kódlap számát és a "kódlap funkció telepítve" sokat mondó szöveget. (Megjegyzés: ha használunk keymap-ot (...és miért ne használnánk?), akkor a kódlap változtatásnál, küldd egy üzenetet, hogy az aktuális billentyűzet a megadott codepage-t nem támogatja. Ez teljesen rendbe is van, mivel "életbe nem látott" ilyen kódlapokat. (Ha a kódlapok számát nem változtattad meg ez lehet, hogy elmarad.) Ennek az elkerülésére is van megoldás, de erre most nem térek ki. Talán majd egy másik cikkben.)

JQ.

folyt. köv.



NEWCOMER (7. rész)

Ott volt ugye a kapu, aztán az a titokzatos fémlemez az idegeneknél, valamint az androidok, amik sehogy sem illettek a képbe.



tatni a mi ábrázatunkat, de hosszas finomítgatások után sikerült neki. Most már, mint 6 nő ballagtunk beljebb az utcákon. Az első sarkon egy járőrscapat állított meg minket. Természetesen ők is nők voltak, igazi amazonok. Modoruk sem volt kellemesebb, mint a városban élő járőröké, de itt még balhé nélkül átjutottunk. Hamarosan egy újabb járőrscapatba ütköztünk.

- Mi a jelszó? - hangzott a kérdés.
- Fogalmam sincs - válaszoltam.
- Ők persze nevetve visszataszították minket, ezért a másik irányba indultunk el, ahol egy zárt ajtót találtunk, de a ház lakója behívott minket. Bent egy nagyon öreg, és meglehetősen csúnya nő állt előttünk. Szegény már kissé feledékeny volt, mert egy csomó kérdésemre azt felelte, hogy nem emlékszik. Mnogo közben odasígtá nekem:
- Ez lenni Gwendolin. A rocker bordélyban Millie azt mondani, hogy ez élni itt 80 év.
- Hmm... Szép kis kor. A nő egy kérdésemre tudott felelni.
- Mindenkit ismersz errefelé?
- Hát... Julia gyógyít, a boltos a múzeumunkkal törődik, Chrystal Eye pedig nagy harcosunk, és mellesleg a kocsmá tulajdonosa - válaszolta Gwendolin.
- Na jó, megünn - mondtam a nőnek, aki elindult az ajtó felé, hogy kieressen minket, de félúton megállt, és felém fordult.
- Mit is mondtál?
- Menni akarok! - üvöltöttem felé.
- Jó, jó! - válaszolt az öreg nagy nyugalommal, majd kiengedett.
- Kifelé menet azon gondolkodtam, hogy az öregség tette ilyen feledékennyé, vagy más oka is van ennek.
- Vén hülye banya! - kiáltott még vissza Hans, de Gwendoline ezt már nem hallotta.
- Továbbmentünk ezen az úton, és hamarosan megtaláltuk a vegyesboltot. Főleg fegyvereket árult. Természetesen beszélgettem vele is egy keveset.
- Mit csinálnál, ha egy férfitalálkoznál?
- Elevenen megnyúznám, ha ide merne jönni.

Mint már annyiszor, újra keresztülvágtunk a pusztán, hogy elérjük a valamikori martalócok erődjét. Itt Attila magához vett annyi M-200 löszert, amennyit csak tudott, majd elhagytuk a kihalt épületet.

- Most elmegyünk végre a női negyedbe? Szeretném már látni az öcsémet - mondta Sarah.
- Hamarosan, de előbb fejlődnünk kell a fegyverek használatában. Azok alapján, amit eddig hallottam a helyről, elég veszélyesnek tűnik - feleltem.
- Így hát visszaballagtunk a rocker negyedbe Stuart barátunkhoz, aki 1-2 órán keresztül oktatta Sarah-t. Mikor kifelé mentünk, Sarah lelkenzve mondta:
- Úgy érzem, már felesleges többet tanulnom a GPI kezelését. Most már mindenki elbánok.
- Mivel Attila is nagyon értett M-200-asához, csak én voltam kissé lemaradva a többiekhez képest, ezért utunkat a telep felé vettük, ahol Fatimétől vettem néhány leckét. Bár elég sok mindent eladtunk - boronmellényt, és az egyik áldozati tört is - mégsem futotta 2 óktatásnál többre. Végül is, ezt is elégségesnek érezttem, de azért elmentünk az ültetvényre is dolgozni, hátha szükségünk lesz némi pénzre. Utolsó dologként még vettünk 4-5 doboz make-up kitet, és átléptük az ajtót, amely a királynő negyedébe vezetett. Ez a negyed egyáltalán nem hasonlított a telephez. A talajt nagy kőlapok borították, amik már porosodtak, s a moha is befutotta őket néhány helyen. A házak falai egyszerű szürkeségben vettek körül minket, kis díszítésként élénkpiros cserép ült a tetjükön. Nem volt csúnya hely, nekem mégis kissé nyomasztónak tűnt. Miután beléptünk, Sheila rögtön nővé maszkírozott minket. Nagyon nehezen ment könnyed nőies arccá változ-



Egyébként Chrystal Eye támadást tervez a város ellen. Kitépjük a férfiak heréjét - mondta izzó szemekkel.

Ebben a pillanatban nehéz volt leplezni, hogy nem csak nők vannak köztünk, de muszáj volt, hiszen az életünk múlhatott rajta.

- Mindenki egyetért az akcióval? - folytattam a kérdészködést.

- Igen. Benne van mindenki. Julia is bebizonyíthatná a végre agilitását. Ő egy ritka géppisztolyról álmodik.

Abbahagytam a lány faggatását, és körülnéztem egy kicsit. Az árukkal teli polcokon kívül egy kapcsolót is észrevettem. Hogy mire szolgált, azt nem tudtam de egy óvatlan pillanatba villámgyorsan átkapcsoltam. Szerencsére a boltos ebből semmit sem vett észre. Elköszöntünk, majd távoztunk.

- Honnan tudnánk szerezni egy jó kis GPI-t Julianak? - morfondíroztam.

- Én még láttam egy G-111-et a martalócok fegyverraktárában - mondta Attila.

- Nagyszerű! Akkor elmegyünk érte! - indítványoztam.

Ez viszont nem ment olyan egyszerűen, mint gondoltam. Ugyanis a kijártnál szedhettük le a maszkot, aztán ballaghattunk órákat a szigeten. A telepen Sheila ismét vett némi make-up kitet, majd a királynő negyedében újra felpakolta ránk az álcát. Kis keresgélés után megtaláltuk a patikát. Bent egy meglepően csinos, fiatal lány volt. Nem volt igazán beszédes ezért megajándékoztuk az áhitott fegyverrel.

-Hű! Ez aztán a fegyver. Köszönöm nektek! - lelkesedett a lány.

Most már beszédesebb lett, és válaszolt a kérdéseimre.

- Szeretted ezt a negyedet?

- Nem unatkozom, bár a barakkrendszer eléggé nyomaszt, de a királynő tudja, mit kell tennie.

- Szeretik itt a királynőt?

- Imádják őt. Látszik, hogy nem itt élsz.

- Egy nő azért mindig csak nő marad. Mi a helyzet a szexszel?

- A szexuális vágyat drogokkal nyomják el.

- Azt hiszem, nekem hiányoznának a férfiak.

- Hmm... Lehet... Nekem is. De követem a királynőt. Vigyázz! A kocsmában sokkal keményebb gondolkodásúak vannak. A 2. járőrcsapat jelszavát is tudom: 2642. Megköszöntem az információkat, majd búcsút intettem a lánynak. Megmondtuk a járőrcsapatnak a jelszót, akik továbbengedtek. Visszanézve láttuk, hogy elhagyják az őrhelyüket.

- Úgy tünik nem lesz velük több bajunk - mondta Sheila.

Kis séta után eljutottunk a hasfelmetshözöz címzett kocsmá ajtaja elé, és beléptünk a kis előtérbe. Az egyik falon egy feliratot találtunk: Átjuthatsz Maggievel.

- Ki lehet az a Maggie? - gondolkoztam hangosan.

- Talán egy jelszó - vetette fel Attila.

- Lehet, hogy a papnőhöz - vélte Sarah.

Nagyszerű. Nem elég, hogy itt van ez a királynő, most még ezt a papnőt is meg kell látogatni. Bementünk az egyik ajtón, ahol egy nagyon szép lány ült egyedül. Egykedvűen tekintett maga elé. Sajnos nem sikerült beszélnem vele, minden próbálkozásom elutasításba ütközött. Sheila, aki a legjobban értett az emberekhez, ő sem tudott vele beszélni.

- Valahogy meg kellene győzni ezt a lányt - mondtam.

- Talán Theresa anyó segíthet - mondta Sarah.

Elég furcsán nézhettünk Sarahra, mivel fogalmam sem volt róla, hogy ki az a Theresa.

- Biztos találkoztatok vele. A telepen él, ő fogadja a jövevényeket - magyarázta Sarah.

Most már tudtam, kiről van szó. Jártunk nála Mnogoal és Hansszal, mielőtt még Sarahval találkoztunk. Nem beszéltem vele sokat, így nem is tudtam, hogy tud tanítani valami hasznosat. Otthagytuk hát újra a negyedet és visszamentünk a telepre. Persze a kijártnál ismét le kellett vetnünk női álcánkat. Elmentünk a térre, ahol Theresa



foglalnak. A \$34 byte-os különbözet azért van, mert minden font elé tartozik, egy head rész, ami jelzi a rendszer számára, hol kezdődik a charset. Ezt a head részt nem árt jobban boncolgatnunk, hogy könnyen megtaláljátok a fontok elejét. (Bár ebben a témában nem a CI lenne igazán az illetékes. Abban nem biztos, hogy ezekhez az ismertekhez, bármilyen egyéb fórumon hozzáfuthatsz. Mondom ezt úgy, hogy arról egy atomnyi segédfogalmam sincs, hogy a pc-s magazinokban, miről megy a témázás. (Ugyanis -a CoV halála óta- nemhogy nem veszem, de nem is eszem...) Ha meg eddig is vágdat ezeket a dolgokat, már rég megírhatod volna itt a CI-ban... (...és akkor nem kéne szívnom, azt a bizonyos harci-szerszámot...) Tehát a head-ek. Innentől minden hexa, csak megsporoltam a string jeleket. (Az offseteket, se írom ki minden byte mellé, de ez már csak nem okoz gondot, ha ezt el tudod olvasni, akkor két számot is össze tudsz adni, ebben 100%-ig biztos vagyok...)

```

0000 : FF 46 4F 4E 54 20 20 20 00 00 00 00 00 00 00 00 : A file azonosítója, a FONT szó után 3 space.
           |-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
           A fontok száma a kódlapban. A kódlapok száma az sga-cpi file-ban.
           A font-ek száma a kódlapban. A kódlapok számát tárolja.
0010 : 01 00 01 17 00 00 00 00 00 10 00 4D 26 00 00 01 : Jelző byte, van
           |-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
           |-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
           Ez az első byte-ja az első kódlapnak. A második kódlap elejére mutat.
           értelmezésről, az első kódlap head- (első-első byte formában, mint minden
           jének, is az első byte-ja. mutató a fileban. Tehát a cím: $2640.)
0020 : 00 45 47 41 20 20 20 20 20 05 01 00 00 00 00 00 : Kódlap száma. $1B5-A37, USA.
           |-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
           Egn szó és 5 space, egy tudjuk: ez codepage.
           A font-ek száma a kódlapban. A kód- offset-től, még ennire van a
           0030 : 00 35 00 00 00 01 00 03 00 12 26 10 00 00 00 00 : A font-ek codepage eleje.
           |-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
           A kód- jelzére mutat. Ide. A font mérete: 8x16-os.
           0040 : 01 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : Itt kezdődik a font (8x16) bitmintája. (0. karakter legfelső sora.)
           |-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
           Jelző byte, a head utolsó byte-ja.

```

Most már könnyedén kiszámolhatjuk, a cpi file head-je 25 byte. Az itt talált "információk" közül számunkra a kódlapok száma a sokat mondó. Nem árt tudni. A file "fejléce" után közvetlenül az első kódlap leleledzik. Mint fentebb jól látható a kódlap head-je egy \$1C byte-al kezdődik. (Ez igaz a többi kódlapra is.) Ami még nagyon fontos: az azonosító szám. (\$1B5,437,USA) Ez azért lényeges mert erre a kódra érdemes rákeresni. (Lásd fentebb, ahol a kódlapokat felsoroltam, leírtam hexában is az azonosító számokat.) A "vadászator" az is segíti, hogy egy "EGA" byte csoportosulás is jászik... A codepage head-je 34 byte "rövidségű". Most nézzünk egy másik kódlapot: (a sorban 2. kódlap, az első fontja 8x16-os)

```

           |-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
           Ez a 2. kódlap első byte-ja. Ide mutat az előző codepage-eről: $2640.
2640 : 00 10 00 01 AC 00 00 01 00 45 47 41 20 20 20 20 20 : Ez Egn és az 5
           |-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
           itt a 3. kódlap elejére mutat. Ide mutat.
           A CP azonosítója. A fontok száma a
2650 : 20 52 03 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 01 00 0A : Kódlapban: három
           |-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
           A kód- cíntől még ennire van az újabb kódlap. Ez az összeg segít
           "betájolni" a kódlap hosszát és a végét.
           (8x16, 8x14, 8x8)
2660 : 00 12 26 10 00 00 00 00 00 01 00 00 00 00 00 00 : Innen már a bitminta...
           |-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
           A font 8x16-os. A "fejléce" utolsó byte-ja.

```

Most jöjjön a 2. codepage 2. karakterkészletének a headje: (a 8x14-es)

```

           |-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
           A 8x16 Font bitmintájának A következő Font 8x14-es.
           utolsó byte-ja.
           2670 : 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 01 00 00 00 00 00 : Innen a 8x14-es bitmintája.
           |-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
           A head utolsó byteja. Ez jelzi a kód-
           offset-től már bitminta.

```

Végül a kódlap harmadik charsetjének a "fejléce": (a 8x8-as)

```

           |-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
           A kód- font 8x8-as lesz.
           4478 : 00 00 00 08 08 00 00 00 00 01 00 00 00 00 00 00 : Ez már a 8x8-as bitmintája.
           |-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
           A 8x14 charset bitmintájának A "fejléce" utolsó byte-ja.
           utolsó byte-ja.

```

Ennyi ömlengésből, most már mindenki megértheti, hogyan is áll össze egy cpi file. De még egy pillanatig térjünk vissza a matekhoz. Azt már megállapítottuk, hogy a bitminták \$2600 byte-ot tesznek ki. Azt is tudjuk, hogy a head részek \$34 byte-ot, így áll össze egy kódlap \$2634 hosszúságúra. A fenti kimerítő példákön keresztül ellenőrizhetjük is: A kódlap headje: 34, a fontok "fejlécei" egyenként (csupán): 6 byte-osak. Ami azt jelenti: 34+(3*6)=52 hexában \$34. Cukorkát a rebellis olvasóknak. Olle! Összefoglalva, ami az "akció" végrehajtásához szükséges: Tudnunk kell a felülírandó kódlap azonosítóját (rá tudjunk keresni) és a fontok kezdőcímét. Az SC segítségével, vigyük át a cpi filet 64-re. Akik nem rendelkeznek cartridge-el, most szembesülhetnek, az első akadállyal: a cpi (fentebb már szó volt róla) kb. 57,5 Kbyte, ez azt jelenti, csaknem az egész memóriát hazavágja. A maradék kb. \$1200 byte-nyi helyre kéne beférni egy monitor proginak...

Most már mindenki IZZYthatja (Jaaajj!:) a machine code monitorját! Valami olyat ajánlok amely a töltés után kiírja a kezdő és végcímet, hogy legalább ezt ne kelljen nekünk nyomozni. Töltjük be a cpi file-t, olyan címre, amivel könnyen tudunk számolni. (pl. \$1000, a standard load-address-t itt a cpi-i két első byte-ja adja, ami nem autentikus, cím hiszen ezt magából a file adataiból "csípte" ki. Töltésnél ez a 2 byte elveszik, majd a művellet végén javítjuk...) Keressünk rá arra a kódlapra, amit nem használunk. (A 437-es és a 852-es kivételével bármelyiket ajánlom. Az említett kettőt inkább ne bolygassuk, az egyik az alapértelmezett amerikai, a másik a latin 2-es, ami a magyar ékezetes karaktereket tartalmazza. Mindkettő jó ha kéznél van.) Példa keresésre, monitorban: H 0800 FFFF 52 03 (Vannak monitorok ahol "F") Ez a latin 1-es kódlapra keres rá. Ha megtalálta, a "kidobott" tárcimtól vizsgáljuk a memóriát: M xxxx- (xxxx=tárcím). Az eddig megszerzett ismeretek birtokában, egyszerűen megtalálhatjuk a 8x16-os font bitmintájának elejét. Ha megvan, akcióba léptethetjük a konvertált font-unkat. Szóval



PROGRAMOZÁS

1015 EE 0A 10 INC A2+2
 1018 EE 0E 10 INC A3+2
 101B C0 80 CPY # \$00
 101D D0 E6 BNE A1
 101F EE 07 10 INC A1+2
 1022 AD 07 10 LDA A1+2
 1025 C9 28 CMP # \$28
 1027 D0 DC BNE A1
 1029 58 CLI
 102A 60 RTS

Ezt a rutint hívhatnánk röviden: Yx2-nek. Mert ez most már tényleg kétszeresére nyújtja Y irányban a fontot. A működési elve, roppant egyszerű a beolvasott byte-ot, egymás után kétszer írja vissza, egy tárcím eltéréssel. Most már megismerkedtünk kettő lehetséges konvertálási móddal. Ezenkívül még van néhány lehetőség, ami jópofa. (Akár az a bizonyos sőr.) de a gyakorlatban nem sok értelme van. (pl. tükrözés x-tengelyre, zebra font, dőlt betűk...stb.) Én most ezekre nem térek ki. (Aki úgy dönt mégis szeretné megcsinálni őket, annak egy kis segítség - talán az említett fontok közül a legnehezebb feladatot jelentő dőlt betűshöz: a megfejtés kulcsa az ASL és az LSR utasítások.) A Többieknek pedig maradjon a 2 bemutatott konverter-rutin. Még annyit mindenképpen meg akartam jegyezni, hogy sietős olvasók "összegyógyíthatják" az első (charen-copy) és a második vagy harmadik (converter) rutint. Ha így teszel, a következők a teendők: címkék átírása, az első rutin végéről az RTS utasítás törlése. Gyertünk vissza a "témára". Bármelyik konvertálást választod, ne felejtse el mindkét charset-el kezelébe venni. (Naaa... Kezet vissza!) Természetesen el kell menteni, mindkét fontot. Ha minden jól ment akkor most a lemezen (vagy tape-es vagy? mer' ako' a kazin!) kell lennie a N/G és a K/N seteknek is, \$3000-\$3FFF hosszúságban, ami 17 blokk. (Jut eszembe, magnósok már most feladhatják, mert az SC (egyenlőre még) nem kezel tape-et és igazából azt se tudom készült-e valaha PC-C64tape transfer kábel, aminél külön kuriózum lenne a magnómotor kezelés. Azért ezt még megvárnám.) Ha eddig eljutottál és nem töltötöd be 18. életéved végéig jópofát, ha már elmúltál 18, bonts 1 "jópofát", és írdtsd saját egészségedre (megérdemled) mert a neheze csak most jön...

Remélhetőleg nem vitted túlzásba az örömködést és még vagy annyira józan, hogy tovább menjünk. Akik annyira "beálltak", hogy nem tudják folytatni, azoktól búcsút veszünk, majd másnapossan folytatják. ("Jóccakát! Poison!") **(Kíváncsi leszek, ki olvassa el rajtam kívül idáig?! - poison)** Aki eddig józan észel se tudta felfogni mi folyik itt, (a sőrön kívül) talán most fogni tudja majd...

Most már épp itt az ideje, hogy "betoljuk" a pumpát. A feladat megkeresni az Ega.cpi file-t. Nem biztos, hogy nálad ez a neve. A lényeg, azt a file-t fogjuk "meghackelni" ami a codepage-eket tartalmazza. Már mindenki sejtheti, mi fog történni. Új kódlapokat fogunk létrehozni, olyan kódlapok felülírásával amit nem használunk. A "műtétet" a C64 segítségével fogjuk végrehajtani. Csinálónánk a PC-n is, de ez mégiscsak egy Commie-s mag!!! Mielőtt nekiállnánk a codepage vesztéshez, pár biztonsági tipp. A cpi file-unck első pár byte-ját jegyezzük fel, mert ez a műveletek során felül fog íródni. (Az első 2 byte a file kezdőcíme lesz.) Az akció végén könnyedén vissza tudjuk majd írni. Jegyezzük fel a file méretét is. A minden különösebb ok nélküli, extrém filehossz változás nem sok jót ígér. Egy másik tipp: rendszeresen csináljunk másolatot, (már a műveletek legelejétől) a cpi file-ról, hogyha valamit elbaltázunk, ne kelljen az egészet elölről kezdeni, csak egy lépéssel előbből.

Épp itt az ideje tágítani a fejünket, egy kevés codepage ismerttel. (Itt a standard Ega.cpi file-ról lesz szó. Nálad lehetnek eltérések.) Tehát egy standard cpi-nek a mérete, kb. 57,5 Kbyte. Hat kódlapot tartalmaz, ezek sorrendben(?) a következők:

437, USA	/ \$B5 \$01
850, Több nyelvű (Latin I.)	/ \$52 \$03
852, Szlav (Latin II.)	/ \$54 \$03
860, Portugál	/ \$5C \$03
863, Kanadai-francia	/ \$5F \$03
865, Északi	/ \$61 \$03

Egy kódlap három fontot tartalmaz. Egy 8x16-ost, egy 8x14-est és egy 8x8-ast. Ezeknek a LINES és a COLUMNS változtatásánál van szerepük. (Például amikor az SC-t átkapcsolod "EGA lines" üzemmódra, akkor a 8x8-as fontot állítod be.) Az alapértelmezett beállítás: columns=80, lines=25, a 8x16-os charsettel. Olyan üzemmódot ahol a 8x14-es font lett volna az aktuális, még nem sikerült kicsiholnom a gépből. Éppen ezért nem is kívánok vele foglalkozni. (Éz itt Poison beszúrásának a helye...) (Egy gyors megjegyzés: bár nekem nem, azért az egyik ANSI-gfx nézegetőnek, sikerült kicsiholnia a 8x14-es fontot. A nyolc féle beállításból, háromban használja. Viszont máshol tényleg nem találkoztam vele...) Számunkra most a 8x16-os és a 8x8-as az érdekes. Egy ilyen három karakterkészletes kódlap mérete: \$2634 byte! Ezt jól jegyezd meg! Villám eszű olvasók, most valószínű ismét lázadnak: -Az meg, hogy lehet! Ők már biztos kiszámolták: [(16*256)+(14*256)+(8*256)]=9728 azaz \$2600! Igaz is! A bitminták valóban \$2600 byte helyet

JÁTÉK-NOVELLA



lakott. Bántam, hogy korábban nem beszéltem vele, ugyanis sok érdekes dolgot mondott.
 - Mi állhat a férfiak és a nők szétválasztása mögött? - tettem fel az első kérdésem.
 - Régóta élek itt, és úgy érzem, mintha patkány módjára megfigyelnének minket.
 Ez egy érdekes felvetés volt. Bennem is megfordultak már hasonló gondolatok, és az itt eltöltött hosszú idő alatt egyre inkább azt éreztem, hogy sok minden nem stimmel, és hogy ez itt egy hatalmas átverés. Ott volt ugye a kapu, aztán az a titokzatos fémlemez az idegeneknél, valamint az androidok, amik sehogy sem illettek a képbe. Mert ha a börtön-sziget lakói ellen vetnek be ilyen modern technikát, azt még megértem, de hogy az androidok elvegyülnek közöttünk, ez mögött kell lennie valaminek, vagy valakinek. Aki talán az ezredes, vagy talán az ellentmondásos Murdock atya, akiről Marcostól hallottam pár furcsaságot. Meg még volt egy-két titokzatos ember, akinek utána kellene nézmem. Úgyebár itt volt a papnő és a királynő, valamint a titokzatos Wilder, és White Raven is, akit nem tudom hova tenni, no meg Hans barátomnak is volt vele valami problémája. Ezek a dolgok futottak végig rajtam, ezeknek kell még utána járnom. Bár ha megtaláljuk a kijáratot a szigetről, akkor ezek nem nagyon fognak érdekelni.
 Ezek után témát váltottam:
 - Volt férfi ismerősöd a szigeten?
 - Hogyne, de már régóta nem láttam. Remeteként él a buckák közt. Ismered azt a helyet?
 - Tudsz még valamit róla?
 - Ritkán találkozhatok olyan okos emberrel. Adj neki egy pelét.
 - Akikkel találkozol, mit mondanak magukról?
 - Egy csomó borzalmas dolgot. Nem is feltételeznék rólok ilyesmit.
 Ez is az előbbi feltételezéseimet támasztotta alá.
 - Tudsz valamit a királynőről?
 - Semmi használhatót. A palotájában egy riasztórendszer működik, azt hallottam.
 Jól megjegyeztem magamnak az információt, majd folytattam a tudakozódomást.
 - A papnőt is ismered?
 - Ritkán találkoztam nála undorítóbb alakokkal.
 - És a szigetről mit tudsz?
 - A nagyerdő nyugati felén csörgedezik egy forrás. A fiatalabbak oda járnak fürdeni, mert a fenevadak elkerülük azt a helyet.
 Ezt az infót nem igazán tudtam hova tenni. Az erdő egyébként eddig kerültük, hiszen már többen mondták, hogy radioaktív sugárzás van arrafelé, és mikor a martalóc erőd felé mentünk a GPI-ért, a gígerem is jelzett némi sugárzást az erdő fele. Egyszóval védőruha nélkül nem igazán mertem oda



menni. Ezután rátértem a szakutadás kérdésre. Theresa tudja fejleszteni a meggyőző képességet. Így Sheilaát okította némi credit ellenében elég magas szintre. Most ismét megcélzottuk a boltot újabb adag make-up kitekért, amiket Sheila ismét felpakolt ránk. Mozdulni sem tudtunk volna az ausztrál lány nélkül, mindenhol az ő tudására volt szükségünk.

Visszamentünk a kocsmába, s bementünk a szőke lányhoz. Sheila rábeszélte, hogy álljon szóba velünk.
 - Miért hívják ezt a kocsmát hasfelmetszőnek? - kérdeztem.
 - Azért, mert ha itt meglátnának egy férfit, azonnal felválnak a gyomrárt.
 - Mi a véleményed a férfiakról?
 - Gyűlölöm őket. Igaz, még egyet sem láttam.
 - Én is utálom a férfiakat.
 - Igazad van! A papnőnek is van néhány szánalmas példánya.
 Megpróbáltam jobb belátásra bírni a lányt.
 - Hogy alkothatsz véleményt a férfiakról, mikor még egyet sem találkoztál?
 - Gyanús vagy nekem.
 Úgy éreztem, hogy végem van. Mindjárt hívja az amazonokat, és végeznek velünk, de a lány nem így tett. Csak állt, és nézett rám. Reszkettem, mint akit halálos veszély fenyeget. Nem is tudom, talán sajnálatból, vagy hogy bebizonyítsam neki, hogy a férfiakról nem kell félnie, megcsókoltam. Benuat állt előttem, és hogy nehezen beszélni kezdett.
 - Én nem tudtam, hogy egy férfi ilyen is lehet. Amit tettél... az... leírhatatlan volt. Nem követem többet a királynőt. Elmegyek innen, de előtte még elmondom, hogy a királynő palotájának van egy riasztórendszere a régi időkől, ami egy hegyes szerszámmal tönkretételhető - mondta, majd elfutott.
 - Ez meleg helyzet volt - mondta Hans.
 - De azért jól kivágtam magam, nem? - tettem hozzá.
 A kocsmába egy másik ajtón mentünk be ezután, ahol egy amazon őr állt. Legszívesebben lepuftattott volna, de eszembe jutott valami.



- A kocsmá előtt van egy férfi! - kiáltottam neki.
- Micsoda? Hogy lehet ez? - kérdezte, majd dühösen kirohant.

Átkutattuk a helyiséget. Egy elég rossz állapotban levő céltáblában egy dartot találtunk.

- Most már megvan a hegyes tárgyunk is. - mondtam inkább csak magamnak.

Ebből a helyiségből még egy ajtó nyílt, ahol Chrystal Eye tartózkodott. Elöntött a düh. Ő az a nő, aki a várost is le akarja rombolni, és minden férfit megakar ölni. Támadtunk. A nő egyedül nem sokra ment hatunkkal, könnyedén legyőztük. Kezdték elegem lenni az amazonokból is, ezért mikor az ő visszajött őt is eltettük láb alól. Kimentünk, és folytattuk barangolásunkat a negyedben. Az egyik utcának egy zárt ajtó vetett véget, és jött a szokásos kérdés.

- Mi a jelszó?

Még mielőtt válaszolhattam volna valamit, Sarah közbeszólt:

- Ez a papnó rezidenciája, nem hiszem, hogy be kéne ide mennünk.

- Szerintem meg igen. Találhatunk érdekes dolgokat - feleltem komoran.

- Szerintem is menjünk! - szólt közbe Attila.

A többiek is a behatolás mellett döntöttek, ezért megmondtam az öröknek a Maggie szót, s az amazonok be is engedtek. Nem balhéztunk velük most. Úgy gondoltam, kifelé ügyvis muszáj lesz, mert valószínű, hogy a papnót is megtámadjuk. Egy nagyon szép, és tiszta folyosóra jutottunk. A padlót hatalmas, csillogó márványlapok borították. Ezek próbálták ellensúlyozni a falak egyhangú, monoton szürkeségét, és az ajtók rideg fémes színét. Belépve az egyik ajtón egy véresre vert, elkínzott arcú férfit találtunk.

- Rab vagy itt? - kérdeztem szánakozva.

- Elkaptak ezek a 'hölgyek'. Te is ugyanolyan vagy? Nem világosítottam fel arról, hogy férfi vagyok.

Inkább folytattam a kézmozdulatokat:

- Mit tudsz a papnóról?

- Nagyon gonosz. Megbabonázza a gyerekeket.

Néhányukat elviszi a város papjához. Nem tudom mi okból...

- Hogy kerültél te ide?

- Valakinek a piszkos munkát is el kell végeznie.

- Szegény embert kínozhatták, sajnálom őt. - mondta Sheila.

- Azt kapta, amit megérdemelt. Nem kellett volna a papnót szolgálnia. - vélte Hans.

Bár Hans kissé durván fejezte ki magát, volt abban valami, amit mondtott. Ez az ember meg se próbált tenni a sorsa ellen valamit. Igaz, az amazonokkal nem jó ujjat húzni. A következő szobában egy idősödő nő volt. Haragos szemmel nézett rám, és nem is beszélt velem. Valami felügyelőféle lehetett, de vajon kikre vigyázott? Fel nem tett kérdéseimre a következő szoba adta meg a választ, amelyben egy kislány üldögélt. Ő sem volt beszédes, de Sheilának ismét sikerült megtörni a hallgatást.

- Szeretsz itt lenni? - kérdeztem.

- Unatkozom - hangzott a szűkszavú válasz.

- Akarsz fiú lenni?

- Nem szeretem őket, de csak pletykákat hallok róluk.

- Miféle pletykákat?

- Gyűlölik a lányokat, meg is ölnék őket.

- Azért lennél fiú?

- Nem. Elviszik őket a papjukhoz. Ő egy varázslattal olyanná teszi őket, amilyenek. Nálunk ez nem így van.

A következő helyiségben már maga a papnó élt.

- Nem állok szóba halandókkal - mondta pókhendien.

Nem sokat tűnődtem, hogy támadjunk-e vagy sem, és már szinte meg se lepődtem, mikor láttam, hogy a papnó is android volt.

- Istenem. Mi volt ez a förmedvény? - kérdezte Attila.
- Androidok - feleltam. - Már kettőt megölkünk. Ez itt harmadik.

Hans felvette az intelligenciaközpontját, és eltette a másik kettő mellé. Kis kutatás után egy létrát találtunk, amin leereszkedve egy kis föld alatti üregbe jutottunk. A látványtól szólni sem tudtunk. Csak álltunk és néztük a hatalmas üvegkalkitákba zárt kitömött férfiakat, a papnó undorító gyűjteményét. Már a hányinger kerülgetett, így gyorsan kimentünk. Láttam, hogy Sarah magához vesz két tárgyat, és ő is követ minket.

- Micsoda hely! - mondtam. Mit találtál Sarah?

- Egy mikroöngyűjtő, és egy rádiót. Az utóbbi szerintem nem működik.

Megnéztem én is. Szerintem se működött. Kifelé menet persze megtámadott minket a bejáratot őrző nyolc amazon. Gyorsan hadrendbe rendeződtünk, vagyis elől Mnogo, Hans és Sheila védekezett, aztán Attila, Sarah, és én hátul lövöttük az amazonokat. A



```
101A A9 FF      LDA #$FF
101C 8D 0C 10   STA A1+1
101F AD 17 10   LDA A2+1
1022 C9 40      CMP #$40
1024 D0 03      BNE A3
1026 4C 31 10   JMP B4
1029 A9 40      LDA #$40
102B 8D 17 10   STA A2+1
102E 4C 0B 10   JMP A1
```

```
1031 A0 00      LDY #$00
1033 A2 00      LDX #$00
1035 B9 00 20   B3 LDA $2000,Y
1038 9D 04 30   B2 STA $3004,X
103B C8         INY
103C E8         INX
103D E0 08      CPX #$08
103F D0 F4      BNE B3
1041 AD 39 10   LDA B2+1
1044 18         CLC
1045 69 10      ADC #$10
1047 8D 39 10   STA B2+1
104A C9 04      CMP #$04
104C D0 E5      BNE B1
104E EE 3A 10   INC B2+2
1051 C0 00      CPY #$00
1053 D0 DE      BNE B1
1055 EE 37 10   INC B3+2
1058 AD 3A 10   LDA B2+2
105B C9 40      CMP #$40
105D D0 D2      BNE B4
105F 58         CLI
1060 60         RTS
```

Ide csipázz! Ha rutty nem akarsz működni, ne csodálkozz. A gépelési hiba nincs kizárva. (Az ördög sose alszik, pláne a gépelési huba!) Persze ez mind csak mellébeszélés, ugyanis az assembly lista úgy lett belinkelve. (A TASS-ból seq fileként kimentve, majd az SC editorjába insertelve. Így max. a tördelésnél és a kódoknál lehetnek hibák.) Ezt a kitérőt nem csak azért tettem, hogy mindenki megnyugodjon, nem vagyok annyira normáltalan, hogy ennyi rutint csak úgy begépeljek (Vagy mégis?), hanem azért is, hogy az SC újabb oldalát is bemutassam. Szóval cikkírásra fel! (SC-ben! :) Na de vissza a converterhez! Egy kicsit "nyakatekert" a rutin, de ez ne riasszon el senkit, jön a magyarázat: A prógi első fele úgymond előkészíti a "terepet" az új charset-nek, ami annyit tesz \$3000-\$37ff-ig nullálkkal fülle, \$3800-\$3FFF-ig pedig \$FF-ekkel. Ez utóbbira az inverz karakterek miatt van szükség. A rutin második fele pedig "szétszórja" a karaktereket. Ennek az eredményeként dupla hosszúságú fontot kapunk! (\$3000-\$3FFF) Tehát a 8x8-as charsetből

8x16-ost. Ez nem a C64-esen értelmezett 8x16-os, hiszen itt az "alsó" nyolc sor közvetlenül a "felső" nyolc után következnek. Ha van olyan monitor programod (pl. Final cartridge monitorja, EC parancs) ami bitenkénti bontásban is tudja mutatni a memória tartalmát, láthatod is. Persze egy "sima" fonteditor is megteszi, ott is látszik, de akkor csak a charset felét tudod egyszerre megnézni. Mint tudjuk a C64-en értelmezett 8x16-os font úgy áll össze, hogy a felső 8x8-as rész alá egy 64-el esetleg 128-al nagyobb kódú karakter tartozik. Pl. egy "a" betű "felső" részét a \$01-es kódhoz tartozó bitminta adja, az "alsó" részét a \$41-es vagy a \$81-es. Mivel a kódhoz, a karakterek bitmintáinak hozzárendelése egyértelmű és folyamatos, ebből következik, hogy az "a" betűnk mintáját a \$0008-\$000F (felső rész) és a \$0208-\$020F (alsó rész) (vagy \$0408-\$040F) adja. Persze ezekhez a címekhez adjuk hozzá a font bázis-címét (pl. \$2000), mert azt Ti se gondolhatjátok komolyan, hogy a nulláslapon, és a rendszer által használt lapokon bármiféle charset lehetne. Az előbbi példa is mutatja aránylag "messze esik" egymástól a memóriában a 8x16-os karakter "felső" és "alsó" bitmintája. A convertált fontunk pedig folyamatos. (Bár amit fentebb leírtam, az nem "szentírás" mivel az, hogy hogyan áll össze egy 8x16-os font, csak a programozóknak múlik. Sőt csinálhatunk olyan charsetet is amiben a logika legkisebb csíráját se lehet felfedezni. Össze-vissza kavargathatjuk a karaktereket, de ilyenkor le kell tárolni milyen kódokból áll össze az adott karakter.) Na de, most már nagyon elkanyarodtam, (énkérekelnézést!) ott tartottam, hogy a rutin második fele konvertálja a 8x8-as 8x16-osra. Ez úgy történik, hogy egy karakter bitmintája "elé" és "mögé" is négy-négy \$00-ás byte-ot ír. A vajt agyú olvasók most biztos felkiáltanak: -Elvtársak árulást! Itt átverés esete forog fenn! Igaz is, tulajdonképpen maguk a karakterek megmaradtak 8x8-asnak. Mivel sok ember akarata akár hegyeket is képes megmozgatni, (nemhogy 256 karaktert) és most szerintem sok ember akarja, jöjjön meg egy rutin:

```
1000          *= $1000
1000 78      SEI
1001 A0 00   LDY #$00
1003 A2 00   LDX #$00
1005 B9 00 20 A1 LDA $2000,Y
1008 9D 00 30 A2 STA $3000,X
100B E8      INX
100C 9D 00 30 A3 STA $3000,X
100F C8      INY
1010 E8      INX
1011 E0 00   CPX #$00
1013 D0 F0   BNE A1
```




STAR COMMANDER BERHELÉS

Talán már neked is eszedbe jutott, hogy a SC-ben a C64-es fileokba, jó lenne úgy "belenézni", mintha csak a 64-en tennénk...

Az előző Commie Inside-ban Cargo bemutatta a Star Commander alapvető funkcióit. Ebben a cikkben azoknak szeretnék segítséget nyújtani akik a Star Commander (a továbbiakban SC) teljes kihasználására törekednek. A SC igazi felhasználó barát (és ez nem microsoftos marketing duma, amúgy is Bili bá maximum csak jelenthetne Joe/Stanak) a könnyen konfigurálható user menüivel. Ezeknek a menüknek a segítségével, szinte minden feladatot végrehajthatunk, amire csak szükségünk lehet... (Amit nem, arra nincs is szükségünk.) A következőkben mi is ezt a rugalmas "menürendszer-t" fogjuk kihasználni.

Talán már neked is eszedbe jutott, hogy a SC-ben a C64-es fileokba, jó lenne úgy "belenézni", mintha csak a 64-en tennénk, azaz azokkal a karakterekkel látni a file tartalmát, amit a 64 használ. Ennek a problémának a megoldására a jó öreg lesz a segítségünkre. Először hozzá kell jutnunk a C64 karakterkészletéhez ebben segít a következő rutin. (Action Replay Mk akárhányszor ajánlott. Nem lehetetlen a cartridge nélküli megfejtés se, de majd a későbbiekben tapasztaljuk sokkal bonyolultabb és hosszadalmasabb.)

A rutin:	
1000	*= \$1000
1000 78	SEI
1001 A5 01	LDA \$01
1003 29 FB	AND #\$FB
1005 85 01	STA \$01
1007 A9 00	LDA #\$00
1009 85 FB	STA \$FB
100B 85 FD	STA \$FD
100D A9 D0	LDA #\$D0
100F 85 FC	STA \$FC
1011 A9 20	LDA #\$20
1013 85 FE	STA \$FE
1015 A2 00	LDX #\$00
1017 A0 00	A2 LDY #\$00

1019 B1 FB	A1 LDA (\$FB),Y
101B 91 FD	STA (\$FD),Y
101D C8	INY
101E D0 F9	BNE A1
1020 E6 FC	INC \$FC
1022 E6 FE	INC \$FE
1024 E8	INX
1025 E0 10	CPX #\$10
1027 D0 EE	BNE A2
1029 A5 01	LDA \$01
102B 09 04	ORA #\$04
102D 85 01	STA \$01
102F 58	CLI
1030 60	RTS

Ez a rutin nem tesz egyebet mint lemásolja a Charen-t a \$2000-tól kezdődő RAM területre. A hexa code csak azért van ott, ha valaki esetleg monitorból írni be, segítségére legyen. A rutin lefutása után mentsük el a karakterkészletet. FIGYELEM! Kettő készletet kaptunk! A \$2000-\$27FF-ig tartó területen a nagybetű/grafikus jelek találhatók, a \$2800-\$2FFF-es címig pedig a kisbetű/nagybetű font van. (Továbbiakban röviden: N/G font és K/N font.)

A K/N font-ot is ajánlatos \$2000-es kezdőcímmel elmenteni, hogy később könnyebben tudjuk használni. (pl.: ékezetes betűk szerkesztésére, vagy bármilyen egyéb átszabásra) A fonteditor-ok és elég sok noter is a \$2000-es címet favorizálja.

Ezután egy kicsit alakítani kell a fontokon, hogy a pumpa is "szeresse" azokat. Mi lehet a segítségünkre? (Az úttörő ott segít ahol tud!) Gondolom nem csak nálam nincs éppen kéznél, egyetlen úttörő sem. Ezért inkább hívjunk segítségül egy újabb rutint. Nézzük a szokásos(?) assembly, gépi kód vegyesbe:

1000	*= \$1000
1000 78	SEI
1001 A9 00	LDA #\$00
1003 85 FB	STA \$FB
1005 A9 30	LDA #\$30
1007 85 FC	STA \$FC
1009 A0 00	LDY #\$00
100B A9 00	A1 LDA #\$00
100D 91 FB	STA (\$FB),Y
100F C8	INY
1010 D0 F9	BNE A1
1012 E6 FC	INC \$FC
1014 A5 FC	LDA \$FC
1016 C9 38	A2 CMP #\$38
1018 D0 F1	BNE A1



sok harcunk közül ez sem emelkedett ki, mindenki megszuza kisebb sérülésekkel. Most már óvatosan mászkáltunk a női negyed utcáin. Kezdtünk veszélyessé válni számunkra a környék. Túl sokat harcoltunk, de még így is rengeteg járőr volt a környéken, akik akármelyik forduló mögött ránk ronthattak. Szerettem volna miharabb végezni velük. Biztam a csapatomban, de a szigeten talán az amazonok voltak a legjobban kiképezve és a legjobban ellátva lőszerrel. Az ezredes járőrei, a különböző útonálló, sőt még a martalócok ereje is eltört a amazonok kegyetlensége és ereje mellett. Mégis mikor az elsőként utunkba került amazon-csapat megállított minket, habozás nélkül támadtunk. Hamarosan tíz halott nő véres hullája feküdt előttünk. Nem éreztem irántuk sajnálatot, hiszen ők is így tettek sok gyanútlan emberrel, és mi is könnyen így végezhetünk volna. Szereztünk tőlük némi creditet, és egy rohampáncélt. Sajnos csak ez az egy maradt épen, többi szétlőttük. A páncélt magamra véve megkerestük az egyik zárt ajtót.

Társaim és én is már felgyógyultunk az előző csatában szerzett sérüléseinkből, ezért nyugodtan rátertem az ajtót a bent lévő nyolc amazonra, akiket nem egyszerűséggel halomra lőttünk. - Senki sem képes minket megállítani - lelkenedeztet Sarah.

- Úgy van! Esélyük sincs ellenünk - feleltem. - Azért vigyázzni! - mondta Mnogo. Csak legyintettem néger barátom szavaira, és pihenés nélkül elindultunk, és rátörtünk a másik zárt ajtó mögött rejtőző amazonokra. Itt követtem el a szigeten a legnagyobb hibát, amit még ma sem bocsátottam meg magamnak és nem is fogok soha. Könnyelműen, meggondolatlanul támadtunk minden előkészítés, terv nélkül. Az amazonok azonnal támadtak. Már az első sorozatuk nagyon megtépázta sorainkat.

- Argh! - hallottam Hans felől a fájdalmas kiáltást. A karját roncsolta szét egy golyó. Nem tudtam vele törődni a harcra kellett összpontosítanom. Két amazon feküdt holtan, mikor engem is találat ért. Felordítottam a fájdalomtól, de megpróbáltam talpon maradni. Gyakorlatilag Hans és én már harcképtelenek voltunk, de ellenünk még mindig 3 amazon állt szemben. Aztán Sarahnak és Attilának sikerült kettőt ártalmatlanná tennie. Sarah és Attila a fegyvereiket töltötték. Sheila a már több sebet is kapott Hansot próbálta felségíteni, és arrébb vinni. Az utolsó amazonnal csak Mnogo állt szemben. Bizott erejében és gyorsaságában, hogy kitarthat addig, míg Attilák töltének. Az az átkozott nő viszont könnyebb prédát keresett, mint Mnogo, és felém fordította a karabélyját. Mnogo a pillanat töredéke

alatt cselekedett. Hozzám ugrott és odébb taszított. Az amazon már meghúzta a ravaszt, ami helyettem Mnogot találta el, aki már nem tudott fedezékbe vonulni. A koponyáján hatoltak át golyók. Mnogo holtan terült el mellettem. Szólni sem tudtam, teljesen megbénultam. Sarah közben leszedte az utolsó amazont is. Győztünk, de hatalmas árat fizettünk érte. Találtam Mnogo holtteste mellett egy ismeretlen, véres fém tárgyat is, ami talán a szétroncsolt koponyájából esett ki, de ekkor nem tulajdonítottam neki különösebb jelentőséget. Nem nagyon emlékszem az ezt követő hetekre, hiszen szinte félholtként lézengtem. Mnogot eltemettük a sziget egyik eldugott helyén, hogy kóborló emberek, és vadállatok ne zavarják örök nyugalomát.

A temetés után elég ritkán voltam józan állapotban. Hetekbe telt, mire úgy-ahogy helyrerázdóztam, és folytatni tudtuk azt, amit elkezdtünk. Ebben nagy segítségemre voltak a társaim, akik nem hagytak cserben ebben az időszakban se. Sajnos ezek után minden harcnál eszembe jutott Mnogo, aki életét áldozta értem és a szabadulásunkért. Újra visszatértünk a női negyedbe, és megkerestük a királynő palotájának bejáratát, messze elkerülve azt a helyet, ahol Mnogot megölték. Kopogtatásunkra egy nem éppen emberi hang felelt, és kérdezte a jelszót. - Szilfid! - vágtam rá gondolkodás nélkül a Ruth által megadott szót.

Az ajtó kinyílt, mi pedig bementünk. Kiderült, hogy egy hangszóróval beszélgettünk eddig. A királynő palotája teljesen olyan volt, mint a papnő. A szigeten úgy látszik, az építészek nem törődtek nagyon a változatossággal. Megtaláltuk a riasztóberendezés kapcsolópaneljét, amelyet a dart segítségével tönkretettünk. Ezek után egy hosszú folyosón ballagtunk végig. Csak egyetlen ajtó volt itt, amely előtt Sarah ezt mondta:

- Vigyázat, bajt érzek!
A padló is feltűnően koszos volt ezen a helyen. Egyelőre továbbmentünk, és a folyosó végén zárt ajtót, és egy olyan termet találtunk, ami tele volt





szobrokkal.
- Talán a királynő kedveli a művészetet? - gondolkodtam hangosan.
Visszatértünk a baljós ajtóhoz, és bementünk rajta. A palota másik részébe jutottunk át egy hallon keresztül. Balra indultunk először, és az első szobában a királynővel találkoztunk.
- Tűnjetek el innen, vagy megölöm a túsómat. Itt a kezemből a kapcsoló. Csak egy gombnyomás, és elgázósítom.
- Hiszen ez az öcsémről beszél, Russról!
- Úgy van kislány! - vigyorgott kajánul a kurva. Vajon honnan tudja ez a némbor, hogy miért jöttünk? Nem volt sok idő a gondolkodásra, villámgyorsan cselekedni kellett. Egy gyors mozdulattal ártalmatlanná tettem.
- Szép volt! - gratulált Sheila.
- Kösz! - feleltem mosolyogva.
Valaki felvette a kezéből a kódkulcsot, majd bementünk a fogoly Russhoz.
- Óh, nőverem, hát itt vagy? - nézett ránk boldogan Russ.
Nagyon fiatal, vézna kis fiú volt, el nem tudtam képzelni, mit követett el. Elmondtam neki, hogy többségünk férfi, és csak óvatosságból viseljük ezt az álcát. Kiszabadítottam és rögtön bevettam a csapatunkba. Megtudtam, hogy kitűnően ért az elektronikus dolgokhoz és a számítástechnikához. Igaz, nem gondoltam, hogy utóbbi képességének valaha is hasznát vehetjük a szigeten. Egyébként Russ még a telepátia tudományában is járatos volt. Sheila rá is felrakott egy maszkot, hogy nyugodtan másképlhassunk továbbra is a környéken. Kiléptünk az ajtón, és elnéztünk jobbra is, ahol megtaláltuk a királynő drogműhelyét.
- Herr Gott! Micsoda lelőhely! - kiáltott Hansi.
- A fenébe is Hans, hiszen minden problémának ez a drog az oka - vélekedett Sheila.
- Ezt nézzétek meg! - mutatott az egyik polcra Russ, és elállt a lélegzetünk. Egy óriási állkapocs hevert ott. Nem szeretnék találkozni azzal, akie lehet. A

droggép nem működött, de azért egy kontrollkártyát sikerült előhalászni belőle.
A másik helyiség fegyverraktárként szolgált. Öt rohampáncél volt itt, így ezek után mindenki ilyen ruhát hordott. Attila és én feltöltöttük a megcsapant lőszerkészletünket, de sajnos Sarah fegyveréhez nem találtunk lőszert. Kifelé egy 12 főből álló egység támadt ránk.
- Lőjük szét a mocskos amazonok fejét! - heveskedett az eddig mindig nyugodt Attila.
- Nyugalom, többször nem hibázhatunk. - figyelmeztettem heveskedő társamat.
Terv szerint támadtunk. Hárman csak védekeztek, hárman pedig felváltva löttünk, így simán végeztünk a legféltrebbeknek hitt amazoncsapatokkal.
Ezek után elhagytuk a királynő palotáját, és még egyszer körülnéztünk a negyedben, hátha valami elkerülte a figyelmünket. Mászálásunk közben elhaladtunk Gwendolin anyó ajtaja előtt is.
- Hé, Russ! Meg tudnád nézni milyen öreg Gwendolin. Kíváncsi vagyok rá. - mondtam.
- Persze - felelte Russ.
Bent a fiatal amerikai az öreganyó szemébe nézett és koncentrált. Az egész nem tartott tovább fél percnél, és Russ közölte az eredményt:
- Az öreglány már több mint 80 éves. Tazmániai származású.
- Furcsa egy anyanyelve lehet. - mondtam. - Talán...
Előkerestem gyorsan Murdock atya fűzetét, és odaadtam neki.
- Ez az én nyelvemen van írva, de sok szakszó van benne, amit nem értek. Csak ezt az egy szót: hófajd.
- felelte a fűzet elolvasása után a szenilis öregasszony. Visszaadta a fűzetet, mi pedig nagy nehezen elhagytuk a házat. Bolyongásunknak egy eddig ismeretlen ajtó vetett véget. Átlépve a küszöböt egy múzeumfélebe jutottunk. Kitérő állatok sorakoztak a déli fal vitrinjeiben, egy másik falon polcok voltak, rajtuk növényvédők szerek, valamint egy újabb polcon egy rádiócső, és egyéb műszaki alkatrészek hevertek, sajnos teljesen használhatatlan állapotban. A terem közepén egy hatalmas szobor állt. A többiek a helységet kutatták át közben, de semmit sem találtak.
- Menjünk innen, nincs itt semmi érdekes - mondta lemondóan Attila.
- Hé, Neil! Itt vagy?
- Ööö... Bocs Sheila, kissé elkalandoztam. Úgy érzem, mintha már jártam volna itt.
- Talán valaki mesélt erről a helyről - vetette fel Hans.
Ekkor eszembe jutottak Jessica, az ezredes börtönében raboskodó nő utolsó szavai: 'a múzeum-



hűen változat a képernyőmódok között, ami nem egy viharebes művelet. Idővel rájöttem, hogy vilámgyorsan is be lehet vinni ezeket a karaktereket, és a telefon szépen feldolgozza idővel, csak győzzük kivárni. Mindenesetre a jelenség nem megszokhatatlan. A másik kissé zavaró dolog az, hogy a mini képernyőn a mini joy-jal a mini ikonokat maximális összpontosítással lehet csak telibe kapni, szerencsére pár óra intenzív játék után már ez sem jelentett problémát. Hamar végig is nyomtam az első pályát, élveztem az újralfelkészítést az apró buktatóknak, trükköknek. Néha elfelejtettem bekapcsolni a felszínre kirakott farmokat, bányákat, aztán volt, hogy egy frissen terraformált bolygóhoz nem küldtem szatelitot, és csak csodákoztam, hogy miért kapcsolnak ki állandóan a felszíni egységek? Aztán a katonák felfegyverzésénél is alkottam néha félerős csapatokat, mert nem figyeltem a felszerelések árát. Az ellenfél meg folyton szivatott, sorra foglalta el a terraformált bolygóimat, mert túl későn kezdtem meg a helyőrségek telepítését. A kémkedést sem használtam ki kellőképpen, bár sok jelentősége nincs is az első szinten, hiszen a 8 bolygóból álló rendszer még elég kurta, és az ellenfél sem ügyeskedett túlzottan. Már szinte szánalmas, hogy a helyőrségei milyen minimálisak voltak, egy jól felfegyverzett csapattal végig lehetett tarolni a bolygóit. Szinte magára húzta a csapataimat. Semmi nehezen

leküzdhető akadály. A bázisát is két laza lépésben foglaltam el, úgy, hogy a hozzá legközelebbi bolygón már ott állomásoztattam a második hullámot. Az első pálya felkészülésnek pont jó, mert a második ellenfél már sokkal cselebb. Ott csap le, ahol a leggyengébb a védelmünk, ha kell, akkor a bázisunkon próbálkozik. Az első pályán még nincs különösebb jelentősége a bányászatnak, és az üzemanyag is csak amolyan 'idegesítő' felhang, de a második pályától már sok múlik azon, miképpen tudjuk menedzselni a hídfoállításainkat, hogyan taktikázunk az üzemanyaggal, a fix létszámú hadseregünkkel, és a kolóniáinkkal.
A Supremacy tipikusan olyan játék, amit vétek kihagyni, aki nem játszott még vele, és van



lehetősége nyüszölni akár emulátor környezetben is, tegye meg, mert nagyon ütős darab. Aki még nem találkozott vele, annak csak ajánlani tudom. Vérbeli stratégia, szépen kidolgozva, megfelelő nehézséggel.
Mivel ez csak játékaíró, lassan zárnam soraimat. Nem terveztem egyik játékról sem teljes leírást készíteni, azt már megtették előttem nem is egy orgánumban. Akkor hát hívásfogadás kikapcsol, Frodo indít, játék izzit!

Cargo

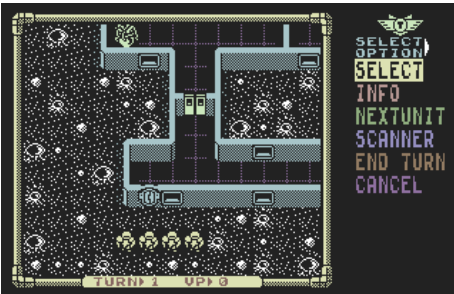
Magyar Commodore 64 H.Q.

A legteljesebb katalogizált magyar gyűjtemény!
A rengeteg letölthető játék mellett leírásokkal, térképekkel és cheat-ekkel!

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



A Laser Squad-ban egy általunk összeállított csapatot kell irányítanunk egy adott küldetésben. A helyszínek jövőbeli kupolavárosok, bányák, ahol cyber hordákat, lázadókat kell szétverni. Amolyan jövőbeli SWAT. A játékot akár ketten is nyúzhatjuk, de a gép is elég kemény ellenfél tud lenni, főleg a 7-es nehézségi fokon. Nagyon sok múlik a csapat jó felszerelésén, amit mindjárt a játék elején ejthetünk meg a scenario kiválasztása után. Fix összegből kell megfelelő pajzsral, illetve fegyverekkel felruházni a csapatot. Mivel azonban az összeg soványka, a jobb csüszikkel, erősebb pajzsokkal sajnos spórolni kell. Vannak pályák, ahol egyes fegyverek nélkülözhetetlenek a sikeres végigjátszáshoz. Ilyenek például a lézervágó, amivel szét tudunk kapni az akadályzó tényezőket, leggyakrabban erős fémajtókat. A megfelelő felszerelésről sokat lehetne elmélkedni, de szerintem az a legjobb, amikor mindenki maga jön rá, hogy az egyes pályákon mi is az optimális cucc, mert persze terepenként változik, hogy hol érdemes nehézfegyverekkel indulni, és hol elegendők kézfegyverek. Azért általánosan igaz, hogy az automata illetve a sorozatlövő fegyverek nyerőek mindenhol, csak sajnos drágák is.



Az irányítás szinte tökéletes. A menürendszer, amivel a funkciók elérhetőek, nagyon átgondolt, könnyen kezelhető, és ésszerű. Zene nincs, és a hanghatások is nagyon alapszintűek, csupán a lépések kopogására, a fegyverek hangjára és a robbanásokra korlátozódnak. Nyugodtan lehet akár egy mp3 lejátszót izsítani a játék közben. A grafika nem a legszebb, de mégis jó, sőt, minden felismerhető, és illik a szerepkörébe. A játékmenet körökre van osztva, és a "bábuinkat" egy körben adott számú akciópont értékben mozgathatjuk. Mit jelent ez? Minden mozgáshoz, művelethez akciópontérték tartozik. Ha teszem azt, fordulunk az egyik katonával, egy akciópontot veszít, egy lépés előre 4 akciópont, egy kapáslövés fegyvertípustól függően már 10 fölött van, és így tovább. Pontértéke van a fegy-

verválasztásnak, a tárazásnak, a dobásoknak, stb...

A játék elején el kell helyeznünk a csapatunkat. A lehetséges kiindulópontok meg vannak jelölve. Egyes pályákon a variációk eléggé leszűkülnek, de azért mindig lehet valamennyire taktikázni az start-pozíciókkal. Mindjárt a játék elején illik kiválasztani egy fegyvert 'kézbentartásra'. Ha ezt nem tesszük meg, akkor könnyen előfordulhat, hogy akkor kezdünk kapkodni, amikor már késő. Ezután szépen fokozatosan nyomulhatunk előre a pályán irtani az ellent. Van pár szabály, amit jó betartani a játék során:

- Az első, hogy érdemes nem egy tömbben megindulni az embereinkkel, mert egy csomóban sokkal frappánsabb célpontot nyújtunk, és könnyen bekaphatunk néhány kőza sugárnyalábot.
- Haladjunk kis csoportokban úgy, hogy az embereink nagy teret láthassanak be. Néha hasznos lehet háttal egymásnak fordulva mozogni, egymást fedezve. Így elkerülhetjük a hátbalövéseket.
- A mozgáspontokból mindig hagyjunk legalább egy kapáslövésre elegendőt, ugyanis a játékban az ellenfél körében is léphetünk, ha maradt elég akciópontunk. Jó azonban vigyázni, főleg a szűk fordulóokban, mert a másik játékosnak szintén van ilyen ponttartalékolási lehetősége.
- Ne küldjünk előre olyanokat, akik már bekaptak egy vagy netán több lövést, mert az ellenfél váratlan akcióinál embert veszíthetünk, ami rosszabb, mintha a pajzs erőssége csökkene valakin.
- Vigyázzunk a robbanékony pályaelemek mellett, lehetőleg ne állomásoztassuk mellettük a fél légiókat. Sőt, kerüljük el őket messzire, mert segítségével egy eltévedt lövedék is leradírozhat minket a pályáról. Persze ha ügyesek vagyunk, a magunk hasznára is fordíthatjuk a robbanékony terméshatást.

Egy szó, mint száz, ideális stratégia egy mobiltelefonban.

A Supremacy szintén az elsők között volt, amit feltöltöttem. Az indításnál kicsit trükközni kellett, mert a 'Return'-t emuláló 'Híváskezdeményezés' gomb addig nem akart működni, amíg egy kis időre vissza NEM kapcsolom portré módba a képernyőt. Ez valamilyen hidden bug. A másik nehézséget a szököz leütése okozta, amit sűrűn kell kalapálni a játék során, mert azzal oldották meg a kilépést a főmenübe, így minden ilyen művelet három gombos kombinációvá avanszált, először nyomni kellett egy '#' -et a szövegbevitelhez, majd egy '0'-t, amin a szököz karakter is helyet kapott ugye, végül le kellett okézni a menüt. Kicsit lassította a játékot ez a komplikáció, mert a Frodo minden alkalommal



ban a szobor... Ta-talán ott van a kijárat a szigetéről... Megpróbáltam... Nekem nem sikerült...! Mikor barátainknak elmondtam ezt mindenkin nagy izgatottság lett úrrá.

- Talán végre lesz ennek az örökös menekülésnek, és harcnak - reménykedett Sheila. Hans ezalatt a pajszerja segítségével elmozdította a szobrot. Sarah ezután egy kötelet erősített a szoborhoz, amin könnyedén leemáshattunk az elénk tárult sötét, végtelennek tetsző lyukba. Lent megdöbbenő látvány fogadott. Mindenhol gigantikus fémfalak vetek minket körül, amelyek lépteink zaját hatalmas, döngő hanggal verték vissza. Úgy éreztem, hogy itt már nagyon rég nem járt senki, hiszen néhány helyen a falakat és a padlót is kimarta már a rozsdá. Kissé félve indultunk el bal felé. Sok ajtó közül, csak az egyik mögött találtunk valami érdekeset: egy fémládat.

- Óvatosan nyisd ki Neil, hátha csapda - figyelmeztetett Attila. Biztos kézzel törtem fel a zárat, s óvatosan felemeltem a láda fedelét. Benne 6 darab fura öltözetet találtunk. Kis vizsgáldás után megállapítottuk, hogy a ruhák sugárzás ellen védő, úgynevezett antirad ruhák voltak. Mindenki magához vett egyet, hiszen szükségünk lehetett még rá. Továbbhaladva bal felé utunknak egy leolvasztott ajtó vetett véget, így visszafordultunk, és a másik irányba próbálkoztunk. Az egyik ajtó mögött borzasztó látvány tárult elénk. Egy hatalmas szörny véres undorító maradványaira bukkantunk.

- Mi ez? - kérdezte remegve Sheila.

- Az állkapcsa... hiányzik - mondta megdöbbenve Russ. Most már mindannyian tudtuk, hogy kié volt az a rusnya állkapocs a királynőnél. Gyorsan elhagytuk ezt a helyet, és tovább siettünk. Nem volt szerencsénk. Egy újabb leolvasztott ajtó zárta el menekülésmink útját.

- A fenébe, elegend van az egészből - fakadt ki Hans.

- Nyugalom, talán még van remény! - biztatta Attila a lehangolt Hansot.

Ezután a magyar csapatagom egy csomag TNT-vel megpróbálta felrobbantani az ajtót. Sikertelenül... Csalódottan keserű szájjal hagytuk el a fémbarlangot, és fent visszatoltuk helyére a szobrot.

- Menjünk vissza a telepre, soha többé nem akarom látni ezt az átkozott női negyedet - mondtam.

A telepen aztán kicsit kipihentük fáradalmainkat és csalódottságunkat. Elmeséltem Russnak, hogy eddig min mentünk keresztül, mit láttunk és tapasztaltunk. Elmentünk Fatiméhez is, és eladtunk minden feleslegessé vált holmit. Így elég szép summa, 20000 credit jött össze. Ebből 4000-et mindjárt arra szántam, hogy fejlesszem egyet a gépkarabély szak-

tudásomat. Ezután kilépve a boltostól, Sheila megbökte a hátam és így szólt:

- Te Neil, épp tanulmányoztam a térképet, míg te célba lövöldöztél, és nézd itt egy hely, mi lehet itt? Megnéztem a papírokat, és tényleg ott volt egy kis terület, amit elkerülte a figyelmemet, de mikor megláttam egyből beugrottak Theresa anyó szavai: 'A buckák között él régi ismerősöm remeteként, adj neki egy pelét!'

- Hát persze, a remete! - mondtam Sheilának.

- Odamegyünk? - kérdezte Attila.

- Naná! - feleltem nagyagul.

Ezzel bezártam magam mögött a nyikorgó faajtót, s bandukolni kezdtünk a pusztában a buckák felé. Valahol félúton valamiféle zúgást, morajlást hallottam a hátam mögül, ami egyre hangosabbá vált, s a hang egyre fentebbről hallatszott, felpillantottam a világoskék égbe és épp egy repülőgép húzott kondenzcsíkot maga mögött, átszelve a füstszínű felhőket. Egy pillanatra megtorpantam, hogy lehet, hogy eddig semmiféle jelét nem láttam külső civilizációnak?

- Hé emberek! Nektek nem különös ez a vasmadar?

- Miért volna az? - kérdezett vissza Sarah. - Hiszen valahogy az élelmet, fegyvereket is a szigetre kell juttatni, nem?

- És mi van a hajókkal? - vetette közbe a fiatal csapatag Russ.

- Nagyon elmés öcsi! - szólalt meg Attila.

- Hagyjuk a francba ezeket a dolgokat! Ki a szart érdekel, hisz nekünk vannak a fegyvereink, és meg tudjuk magunkat védeni, ha kell - szólt le mindenkit Hans.

Ezzel el is érkeztünk a buckák közé. Furcsa egy hely volt. Az első buckán, amit megláttunk egy vékony lyuk volt, azért át lehetett rajta bújni, bent egy hűvös agyaggal borított kis szoba fogadott minket, és egy kb. 88 éves aggastyán, aki mérgesen szemrehányóan így szólt hozzánk:

- Hogy mersz ide bejönni? Átfutott az agyamon, hogy jól beszólok az öregnek, de túrtötöttem magam. Mondjuk most, hogy így belegendolok igen nehéz ilyen helyzetekben is megtalálni a helyes utat, de ez a hely, az emberek, a különböző viselkedési formák megtanítottak, hogy mindig hallgassak, hunyászkodjak meg, mint egy kutya, s ha ezek után sem szimpatizál velem egy-egy ember, akkor szóljak csak más hangnemben, esetleg nyúljak fegyverhez.

Folyt. köv.



JÁTÉKNAK KÉSZÜLE (4.)

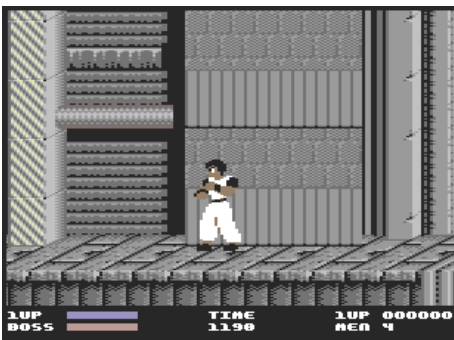
...a kritériumok igen szigorúak voltak ugyebár, és hát a legtöbb nagy ász nem rendelkezett bevizsgálható demóval...

A legutóbbi számban ígértem, hogy alások a témában, és bemutatok néhány szép grafikával megáldott játékpreview-t. A művelet meglehetősen nehéz, mert azokról a játékpokről, amik reformként rázták volna meg a C64 játékipart, netán egy sikeres előd folytatásai lettek volna (természetesen hasonló paraméterekkel), keveset lehet tudni, mivel nagy titokban készültek. A mai napig divat, hogy csak információmorzsákat szivárogtatnak ki a játékokról, melyekkel folyamatosan fenn tartják a figyelmet, ügyelve arra, hogy a készülő csoda minél több eleme hathasson meglepetésként a leendő vásárlókra.

A legtöbb nagy ásról éppen ezért nincs több adatunk, mint pár újságban leközlött bejelentés, jobb esetben pár screenshot, azok is már romló minőségben, ahogy a festék szép lassan fakul a régi magazinokon. Ilyen régvolt neves játéklapok szólnak a nagyágyúk terveiről, példaként említhetném a System 3 team Flimbox Quest 2 játékát, a Thalamus Europe Nobby the Aardwark folytatását, és még jó pár csilingelő nevet, amire most nem térek ki, talán majd egy következő számban. Mivel azonban jelen cikkben ezekről a projektekről ennél többet szócséplés mondani, rá is kanyarodom a választott ékkövekre. Sok nem akadt fenn a rostan, a kritériumok igen szigorúak voltak ugyebár, és hát a legtöbb nagy ász nem rendelkezett bevizsgálható demóval. Nézzük melyek azok, amiket sikerült összevadásnom:

Koshimo - egy agyonverős darab amolyan Final Fight stílusban
Mysterious World - egy mázskálós játék szép multi hátterekkel, tipikus Ghost & Goblins utóérzés
Outside - egy brutális intro, ami egy komoly játék komolytalan kezdete volt
Scorpion - a szakadik Turrigan klón, de szerencsére nem az utolsó
Rigor - egy csinos kis űrhajós lövöldözés 3D alagútvilágban
Mind az ötnek megvan az a kis pikantériája, hogy frissek. Na jó, ez kicsit durva így. A lényeg, hogy

kivétel nélkül a 90-es évek végére datálhatóak. Felismerhető jegyek árulkodnak arról, hogy scenétől sem idegen társulások adták a fejüket játékejlesztésre.



A Koshimo tehát egy csíhi-puhi cucc. A szereplő merev tartása nekem elsőre a Deathwish 3 képeit juttatta eszembe, persze itt nincsen nagymama falig lövése, sem rendőrök lebakozása, ezért a hasonlatom kicsit sántít. Nézzük a lényegi részeket. A játéktér villog, ami valószínűsíti, hogy a készítő belevittek egy kis VIC bővítést a kódba. Bár nem tűnik interlace-nek a hatás, inkább amolyan színvillogtatás lehet, hogy több árnyalatot keverhessenek ki a háttérben alkalmazott grafikákhoz. A szereplő tartása, mint említettem elég csámpás, és a kidolgozása is gyengécske. Nem illik a szépen driterelt háttérhez a Kung Fu szerű karakterrajzával. Gyanítom azonban, hogy a szereplő mozgása, és egész figurája még korai stádiumban volt a preview kiadásakor, mivel az ellenfelek is csökkentett képességűek, és az animálásuk is csupán a futásra korlátozódik. Szépen el lehet őket rugdosni addig, amíg be nem kerítenek, ekkor nekem kifagyott a program. Egy érdekes stílusban elkövetett intro kép, és némi háttérsztori fűszerezi még a preview-t. Biztosan tudott volna kellemes perceket okozni a Koshimo, és újszerű háttereivel talán elindíthatott volna valami kis folyamatot a gyengülő játékejlesztések között. Az biztos, hogy a hasonló stílust képviselő Metal World sorozat sokkal jobb, hogy megérte a nagykorúságot.

A Mysterious World szintén a mázskálós játékok táborába igyekezett, szépjére eredménytelenül. A hátterek itt is kellemesek, szépen ki van munkálva az az első pálya, amin végigrohanhatunk a kis bemutatóban. A karakterek itt már sokkal kidolgozottabbak, hátrányuk, hogy aprók, és a talaj színével megegyező színkompozícióból gyúrták őket. Egy



MOBIL- JÁTÉKAJÁNLÓ

...aztán volt, hogy egy frissen terraformált bolygóhoz nem küldtem szatelitot, és csak csodálkoztam, hogy miért kapcsolnak ki állandóan a felszíni egységek?

Kicsit megszorítottam a nadrágszíjat, felkészítettem magam az inségesebb időszakra, és nagy bátran beszereztem egy Nokia 6600 telefont. Tettem mindent azért, mert a most kapható készülékek közül jóformán csak ennek a típusnak van megfelelő erőforrása a Frodo C64 emulátor futtatásához. Persze vehettem volna akár N-gage telefont is, de az első széria valahogy nem használható telefonnak, a másodikból meg kivettek egy sor jó funkciót, ki tudja miért, és melleleg az ára sem éppen a legbarátságosabb, így aztán maradtam a kicsit dundi, de minden igényemet kielégítő 6600 típusnál.

Az első órák azzal teltek, hogy ismerkedtem a Symbian Series 60 operációs rendszerrel. El kell mondanom, hogy már most nagyon jól használható, és egyelőre nem produkált fagyást, ezért ideális emulátor platform. Nem húztam hát az időt, az alkalmazások közül elsőként hamar-gyorsan felküldtem rá a Frodo-t, és mellé összeállítottam pár .d64-et jobb egyfajlos játékokkal, valamint kiválogattam néhány vasosabb utántöltős szépséget, amiket szintén felpakoltam a telefonra, és indulhatott a teszt. Nagy szívfájdalommal vettem tudomásul, hogy a Creatures nem hajlandó eljutni a lényegig, ami várható is volt, hiszen a C64 képességeit a legmesszemenőbbekig kihasználja, a megszakítások időzítése hajszálpontos, és a hasznos VIC hibák (áldások) kiaknázásában is igencsak élen jár. Nem is csoda, hogy a Frodo emulátor beáll tőle, mint a gerely. A Last Ninja azonban szépen futott, de a telefon mini-joystick karját nem játéokra tervezték. Nagyon szomorú, de a 'srég' irányok nem használhatóak, így a kényelmesen kezelhető játékok száma erősen mecsappan. A tervezők úgy oldották meg, hogy a joy egyszerre csak vagy a 'fel/le', illetve a 'jobbra/balra' irányokat érzékeli. Persze a telefon számbillenttyűzetét még igénybe vehetjük, és így már lehetőség van a kombinált irányok előcsalo-

gatására, de mivel egyik kézzel tartani kell a telefont, ezért a bonyolultabb játékok már nem élvezhetőek, ujjaink egymást tipossák a gombokon. Ennek okán az előző számban említett Barbarian is kiesett a körből, pechemre. Szerencsére a Tom & Jerry nagyon kényelmesen irányítható, lévén, hogy a 'fel' iránynak nincsen szerepe. Aztán a tesztelés közben hol ezért, hol azért szép lassan kipotyogtak a legkedvesebb játékaim. Nem csüggedtem, a stratégiák irányába fordítottam figyelmemet, és ez nagyon jó döntésnek bizonyult. Úgy alakult hát, hogy a platform/ügyességi játékok helyett most a mobiltelefon-játékok piacán amúgy is mostoha szerephez jutott stratégiák mellett ágálok pár sort. Miért is jó stratégiát választani, ha mobil C64-eszre adjuk a fejünket?

- Hát mindjárt az első a fent említett irányítás kérdése. Ha tényleg az arcade jellegű teljes mértékben nélkülöző játékok választunk, nem fog zavarni minket az irányítás.
- Mondjuk, egy metrómegállónál nagyon gáz tud lenni, ha a legmelegebb helyzetben a mázskálós játékkunkat jegelni kell, míg a stratégiák esetében ez a probléma szinte figyelmen kívül hagyható.
- A telefonképernyők szélénben kicsit keskenyebb kivitele miatt (kivéve N-Gage, és társai) a legjobb képet akkor kapjuk, ha a telefont elforgatva 'landscape' nézetbe kapcsoljuk a Frodo-t. A jobb képen azonban tovább bomlasztja az amúgy is hadilábon álló irányítást, és ez ugye csak a stratégiák esetében nem jelent gondot.
- Kiváló, szórakoztató stratégiai játékok egész sorát alkották meg C64-re, csak úgy repül velük az idő.

Jelen esetben két gyöngyszemre irányítanám rá a figyelmet, amit jelenleg is folyamatosan nyüstölök a telefonon. Mindegyik sci-fi témájú, mégis kellőképpen különböznek egymástól, a Laser Squad páros, és a Supremacy. Mindkettő komoly hírnevet vívott ki magának, létezik Amiga és a Laser Squad esetében PC változatuk is.





TESZT

Utóirat

A cikk leadásának időpontjában az volt olvasható a weblapon, hogy a Pocket C64 program fejlesztés befejeződött, és egy új termék, a Pocket Commodore 64 kapható mintegy 25 USD áron (ez éppen valamivel több, mint 5000 forint). Hogy mi lehet a változás oka? Talán van, aki olvasta annak idején azt a Commodore cégről szóló sajtóközleményt, mely arról tájékoztatót, hogy a Tulip Computers vásárolta fel a nagy hírű céget, beleértve az összes korábbi termékeikre és az embléma használatra vonatkozó jogokat is. A mai Commodore cég már nem számítógépeket gyárt, hanem főleg magnetooptikai adathordozókkal foglalkozik (bár közben bejelentett néhány nosztalgikus fejlesztést, például egy joystickbe épített C64-et "C64 Direct-to-TV" néven, amit az ősszel készülő piacra dobni). A Pocket PC alapú kéziszámítógépekre játékokat fejlesztő Clickgamer alighanem az első fecske, aki hivatalosan is megállapodott a jogutóddal. Ez részint sejthető a termék új verziójának magasabb (jogdíjakkal terhelt) árából, de egyértelműen látható a logo és ROM tartalmak használatából is. Az eddig megjelent emulátorok elvileg nem kínálhatták jogszerűen a C64 gép

ROM állományait, és ezeket a használatbavételhez az Internetről kellett külön letölteni, míg a Pocket Commodore program ezeket alaphelyzetben már tartalmazza. Az új program még alaposabb emulációt, sztereo hangot, PAL és NTSC támogatást és további beállítási, finomhangolási lehetőségeket ígér. Az új program beszerzése után - ha lesz érdeklődés - megosztjuk a reményeink szerint kedvező tapasztalatokat.

Cszmazia István

Ajánlott weboldalak

ClickGamer:

<http://www.clickgamer.com/>

Frodo emulátor:

<http://e32frodo.sourceforge.net>

Magyar linkgyűjtemények a témában:

c64.lap.hu

emulator.lap.hu

symbian.lap.hu

VISSZATEKINTÉS

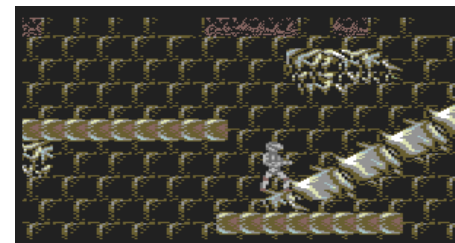
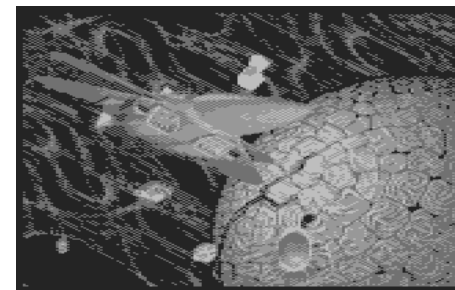


kis ideig keresnem kellett a figurámat a játéktéren. A mozgások kicsit földhöz ragadnak tünnek, kivételt képeznek persze a madarak, amik alacsony pályájukon igyekeznek akadályozni minket. Már léteznek összeszedhető tárgyak, és nagyon úgy tűnik, hogy a játékból tényleg csak a második, a harmadik, és a sokadik pálya az, ami hiányzik, de az nagyon.



El is érkezünk egy minőségi lépcsőfokhoz a cikkben. Az Outside ugyanis tagadhatatlanul egy más kategória. Már csak azért is, mert egy intronál nem több az egész, mégis megrázta a C64 világot akkor, amikor megjelent. Ma már hülyeségnek tűnik az intro-t megcsinálni a játék elé, és csak utána foglalkozni a lényegi részekkel, de 98 körül valamiért ez volt a divat. Ez a játék egy Flashback-szerű kezdéssel rendelkezett volna. A C64 képességeihez mérten igen impozáns bevezetőanimációt dobta össze a fiúk. A történetben egy sportkocsis megérkezését láthatjuk, majd a szereplő gyalogítja következik egy számítógépig, miközben beizzit egy sört is. Az első képkockák előtt mpeg muziként hirdetik be a következő képsorokat, ami persze nem igaz. A hasonlóság mindössze a mozgókép mivoltukban nyilvánul meg. A játékról sok mindent nem is lehetett tudni, mindenki el volt

telve az intro nyújtotta örömtől, és szép lassan senkit nem érdekelt, hogy a nyitó képeket követie-e valami. Mára az intro az el nem készült játékok sorát gyarapítja, lehet, hogy tévesen, mert előfordulhat, hogy az intro-n kívül egy byte sem készült el a magából a játékból.



A Scorpion-nal folytatnám a sort. A cikk írásakor az egyik legjobban várt játék C64-en a Turrican 3, amiből a szerencsésen már komoly bemutatókat tekinthettek meg, hiszen a fejlesztése már a tesztelési fázisban van. AEG/Smash Design nem vacakol, úgy tűnik, megjelentet - freeware-ként - egy olyan sikergyánus játékot, ami a Scorpion-t jegyző csapatnak nem sikerül, egy nem is akármilyen Turrican klón. Amikor a Scorpion megjelent a spread lemezek (ezeken terjedtek az új wares anyagok, és scene release-ek), akkor nekünk is megmelengette a szívünket a preview. Igaz ellenség nem tűnik fel, de megtekinthetjük benne az első pálya elemeit, amik nagyon jóra sikerültek, ahogy a szereplő mozgása is nagyon a Turrican irányítására és animálására hajaz. Kár, hogy egy Turrican azért ennél többet jelentett, talán éppen ezért lett ilyen csúfos vége a Scorpion-nak.

Ezt a cikket a Rigor-ral zárnam, amihez nem tudok nagy elődöt rendelni. (Stardust, Amiga - poison) Ez a lövöldözős csoda újszerű játékményével,

TOMCAT POLÓBOLTJA

www.tomcatpolo.hu

PÓLÓK

ZENEI CD-K DVD-K

online vásárlási lehetőséggel!



ASSEMBLY 2003

Ára: 3980,-

Ez az dupla DVD-n a 2003-as Assembly demóparány valamennyi csomagjára megtalálható, egy anélkül, mint DVD-jedő formátumban, valamint az AllTrack Rendszer szerverénem előzetesen, illetve az Assembly TV adásának legemlékezetesebb pillanatait.



MINDGANDY

Ára: 3980,-

Ez az dupla DVD-n a legjobb PC demók találhatók, videoformátumban, szerverenem. A gyűjtemény felületi a PC demókra jellemzően csak a legújabb (2002-ig) elvett történetek. Az első lemez régi MS-DOS-os, a második Windowsos állományok tartalmaznak valamennyi eddigi interaktív lövés szerepekkel, riportokat különféle demóparányokról. Mind a demók, mind az extra anyag videoformátumban játszható le, nem kell hozzá más szoftvert, mint a régi PC-t a padláról! <http://www.mindgandy.com>



COMMODORE

Ára: 2980,-

Újra rendelkezhető Hamarosan lesz 2x Spectrum is.



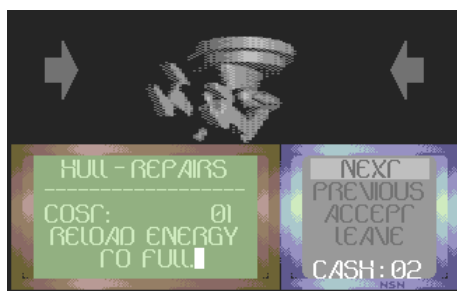
TÉNYFÉLTÉSRE NEM JAVASOLT

Ára: 1980,-

Ára az este, ha az asszony már nagyon itégette a babakönyvetek.



pergős játékmeneivel, és átlag feletti grafikai kidolgozottságával magasan verte az akkori társait. A fegyverek nézetben egytől-egyig renderelt animációk voltak, és már ez is olyan mértékű újítás volt, hogy nem lehetett lehúzni a preview-t a hiányosságai miatt. Ebben a nem kis ügyezéssel kívánó játékban egy úrhajót kell irányíthatunk, ami egy csó formájú (tehát klasszikus) alagútban halad előre. Szemből akadályokat kell kikerülni, szétlőni, és



lehetőleg felszedni a hasznos holmikat. Ez a leírás nagyjából le is fedi a lényegét a játéknak. A grafikája miatt azonban sokan, hasonlóan hozzám, még ma is emlékeznek a Rigor nagyszerű képeire.

Következő cikkemben az igazán nagy ászokról szedek össze információkat, olyan játékokat idézek meg, amikről tényleg csak bejelentések szólnak. Tartások velem akkor is!

Cargo

TALES OF BOON

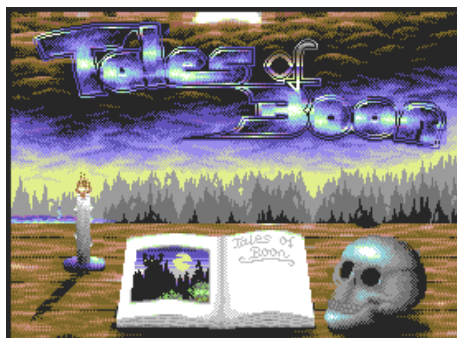
...a kritériumok igen szigorúak voltak ugyebár, és hát a legtöbb nagy ász nem rendelkezett bevizsgálható demóval...

Ezt a cikket Cargoval karöltve írom, mert épp úgy jött ki a lépés, hogy volt egy kis szabad időnk... (ne gondoljon senki semmi rosszra :)

A játék amelyről most ismertetőt kanyarítunk az 1993-ban napvilágot látott X-AMPLE játéka, a Tales of Boon (Boon meséje). A játékban engem személy szerint az intro képernyő fogott meg, ugyanis a kezdőképp nem más mint egy nagyon színvonalas hi-res grafika. A címkép után egy nagyon hosszú kerettörténetet olvashatunk. Ez tulajdonképpen Boon az elf történetének eleje, amit aztán a játékban lehet kiteljesíteni. A kerettörténet meglehetősen hosszú, és már-már mondaszerű. Nézzük a grafikai színvonalát: Úgy vélem, hogy a pályák minősége nagyon színvonalas! Tele van hi-res és multi paralex (sztereo)-

hátterekkel. A sprite-ok egytől egyik a hi-res on multi technikára épülnek. Ezt a pár oldallal arrébb kezdődő technikai leírással foglalkozó cikksorozatomban fogom kifejteni. Az intro és az end-quence képernyője teljes egészé teszik a játékot.

A játéktér elrendezése a szokásos lövöldözős platform játékokra emlékeztet. Felül a kijelző pult található. Alul pedig a játéktér nagyobb részén folyik az akció. A felső részbe is belecsempésztek elég dizájnos dolgokat, pl. a kétoldalt animálódó bagoly (?) szemek. Sajnos a játék elég rövid, ugyanis csak 3 pályát tartalmaz, azok is oldalirányban határosak,



Csapjunk a lovak közé

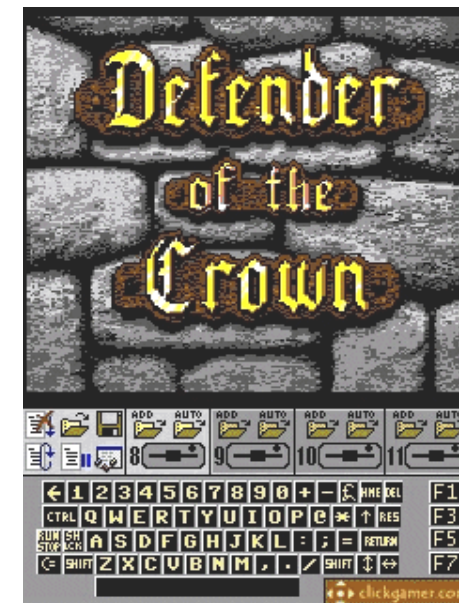
A sikeres regisztráció és program indítás után a barátságos kék C64 nyitóképernyő és egy virtuális, vagyis a képernyő alján megjelenő kicsinyített billentyűzet fogadja a tulajdonos. A billentyűket a kézziszámítógép ceruzájával megérintve tudunk gépelni, vagyis elvileg programozhatunk is így. Az S gombbal előhívható Settings, vagyis a beállítások ablakban egy fastruktúrában egy csomó paramétert be tudunk állítani igényeink szerint, beleértve a CPU sebesség értéket is, de a hang fájlba irányítására is lehetőségünk van. A telepítés után másoljunk fel programokat a kézziszámítógépre vagy a benne használt memória kártyára. Az AUTO feliratú gombra bökve automatikusan elindítja a felbukkanó fastruktúrából kiválasztott programot. Amire látszólag nagyon kényes, az ha T64 állomány használatakor bekapcsolva marad a D64-hez szükséges 1541 emulációs mód, ekkor különféle hibáuzenetekkel lep meg minket, míg ezt a bizonyos módot ki nem kapcsoljuk. A D64 állományok kezelés sokszor elég időigényes, ezért ha nem utántöltős játékról van szó, érdemes a végigvárt hosszú betöltési folyamat végeztével egy azonnali mentést végezni, az így keletkező S64 állományt később már pillanatok alatt indítani tudjuk. Ha már fut a játék, az érintőképernyőt a ceruzával megérintve változtathatjuk a kijelző méretét és irányát, vagyis például ha már csak lőnünk kell, amit a gombokkal is tudunk, eltüntethetjük virtuális billentyűzetet és nagyobb kijelzőn játszhatunk. A jobb és balkezesek egyaránt megtalálhatják kedvenc fogásukat, a készülék mindkét irányban el tudja fordítani 90 fokkal a képernyőt, így a gombok tetszés szerint jobbra állnak. Igazi csemege, hogy az említett játékok akár egy ZIP belsejében is lehetnek, ezt az emulátor szépen lekezeleli, és így rengeteg helyet spórolhatunk a programok tárolásánál. Természetesen mód van több lemezes programok futtatásánál szükséges lemezcserére is, ezért a Defender of the Crown rajongóknak sem kell szomorkodniuk.

Értékelés

Jóval barátságosabb, mint a korábban említett Frodo egy Nokia mobiltelefonban. Mivel ott minden második sor kimarad, a különben is kisméretű kijelző elég rosszul látható, míg a kézziszámítógépen a 320x240-es transzreflektív kijelzőn kristály tisztán látszik minden. (Legutóbbi tesztünk óta a Nokia 6600-t is kipróbáltuk, annak kijelzőjén már nincsen ilyen probléma - szerk.) Fő erénye a programnak, hogy a pillanatnyi állást bármikor menteni tudjuk, CRT kiterjesztésű cartridge állományokat tudunk futtatni, és végül de nem utolsó sorban: a

kijelző irányja és mérete virtuális billentyűzet áthelyezésével, illetve eltüntetésével kényelmesen változtatható.

Ami kis negatívum felhozható, hogy néhány egyszerűbb, de kedvelt játék érthetetlen okból nem futott rajta: pl. Billard, Bruce Lee. A PDA joystick gombja miatt (de az előző számban értékelt Nokia telefonos megoldás is) rendelkezik némi korláttal egy igazi C64-hez képest. Egy joystick rángató olimpia vagy karate itt aligha vívható meg igazán eredményesen, de egy M.U.L.E., egy MiniGolf vagy éppen egy Samantha Fox Strip Poker parti teljes élvezetet képes nyújtani a kisebb kijelző és a kis gombok ellenére is. A készülékek sajnos viszonylag még elég drágák, bár a Sunlet kertében is hozzájuthatunk. Ha viszont nem a legmodernebb típust választjuk, egy használt HP 3630-as már 20-30 ezerért is kapható, és az C64 szempontból már tökéletesen megfelel. Ha hozzá vesszük, hogy létezik PocketPC-re irt ingyenes SID lejátszó is, így egy fejhallgatóval felvértezve walkman helyett is használhatjuk. Megfelelően nagy memóriakártyára a SID-eknél jóval nagyobb C64 remix MP3 zenéket is tölthetünk.



...és már fut is a Defender of the Crown!



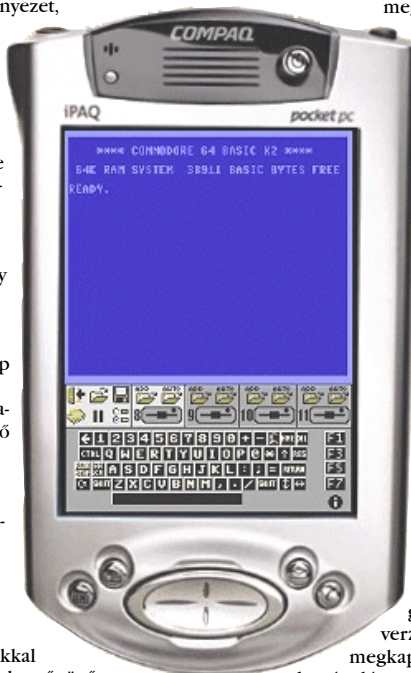
POCKET C64

Commodore 64 emulátor a tenyérben...

Emuláció - mi is ez?

Különböző gépek leutánzása egy másikban - ez a gondolat nem tegnap született. Az elv főfogé- szerű: az eredeti program futását tegyük lehetővé egy másik gépen, de az eredetivel teljesen egyező környezetben, és az nyújtson minél tökéletesebb kompatibilitást. Egy emulátort elég a gazdagépen elindítani, majd az eredeti programot betölteni, és máris feltűnik az ismerős környezet,

roboghatunk a versenyautókkal, vagy éppen lőhetjük az ellen- séges űrhajókat az utolsó tőlényig. Az élmény, különösen az igényesen megírt emulátorokban, szinte megszólalásig hasonlít az eredetihez. A technikai meg- valósítás azonban már nem olyan egyszerű: a tökéletes kompatibilitás elérése komoly programozói munkát kíván a fejlesztőktől. Ráadásul több- nyire sokkal erősebb hardver szükséges egy "gyengébb" gép imitálásához: például a mindössze 1 megahertzes óra- jelű Commodore 64 élvezhető minőségű emulációjához legalább 200 megahertzes processzor szükséges. Az igazsághoz persze az is hozzá- tartozik, hogy több külön- célorientált chip (pl. SID hang) szerepét kell egy pro- grammal leutánozni, mindezt tökéletes időzítéssel és valós időben, ehhez szükséges a sokkal erősebb hardver. Ugyanakkor lenyűgöző, mennyi extra szolgáltatást is kínálhat egy emulált környezet. Olcsó vagy teljesen ingyenes program- mal megvalósítható a futó programok pillanatnyi állapotának mentési és visszatöltési lehetősége, a kép- és hangállományok könnyedén kiszedhetők, többnyire joystick emuláció könnyíti meg a kényelmes kezelést, és még sorolhatnánk a lehetőségeket.



Mire jó egy kézziszámítógép? Na jó, a szokásos funkciókon kívül :) Ha valaki abban a szerencsés helyzetben van, hogy már van kézziszámítógépe, egy igazán kényelmes, és zsebben hordozható C64 emulátoros útitársra lel a személyében. Ha az adott kézziszámítógép Palm operációs rendszerrel rendelkezik, akkor az előző számból - a Nokia 3650 típusú telefon kapcsán - megismert ingyenes Frodo programot tudja használni. Mostani cikkünkben a másik oldal, a Pocket PC rendszerű PDA tulajdonosok szívét szeretnénk megdobogtatni: hiszen nekik sem kell nélkülözniük kedvenc játékgépüket. A Click Gamer cég (www.clickgamer.com) igen színvonalasan oldotta meg a valljuk be nem egy- szerű feladatot: hihetetlenül élethű módon jeleníti

meg a 80-as évek klasszikus házi számítógépét.

A kezdetben 1.0, később pedig 2.0 verzió számot viselő Pocket C64 mintegy 6 euró, azaz mintegy 1500 forint árban beszerezhető program, vagyis a soványabb magyar pénztárcákhoz viszonyítva is abszolút megfi- zethető. Ha pedig valaki alaposan áttanulmányozza a képességeit, olyan alapos emulációt és olyan kényelmi megoldásokat fedezhet fel benne, ami csak megerősíti az első kedvező benyomást. A programot egyszerűen telepíteni kell a PC-ről a Microsoft ActiveSync segítségével. Ami kicsit próbára teszi a türelmetlen fel- használót, az az úgynevezett aktiválás, ami abból áll, hogy az első futtatás után egy ablak- ban keletkező számsorozatot a fejlesztők weblapján be kell gépelniünk, és a 2 perces próba verzió csak az emailben

megkapott egyedi sorszám begépelése után válik teljes értékű C64 emulátorrá. A jó hír az, hogy a kódot tartalmazó email a tapasztalatok szerint (2-3 alkalom) gyorsan megérkezik, a rossz hír pedig az, hogy ezt a pro- cedúrát minden egyes (újra)telepítéskor el kell szenvedni. Természetesen játékhánytól nem kell majd szenvedjünk, hiszen az Interneten tucatjával találunk hozzá mind kazettás (.T64), mind pedig lemezes (.D64) programokat.



könnyen bejárhatóak. Az első pályán egy kastélyban kell kavarogni. Ezen a pályarészen leginkább a szürke dominál. Sajnos a legnagyobb hibája, hogy igen nehezen észrevehetőek a platform darabok és a paralexitás miatt is nehezen kivehető az előtér és a háttér. Leginkább az alsó vízbe érő kövekre kell figyelni, mert ott a legkönnyebb eltéveszteni az ugrást. Az ellenfelek igen változatosak: madarak, rohángoló goblinok, keresztes lovagok. Hatalmas dardák keresztezik néhol utunkat, jobb odafigyelni. A második pálya egy erdőben játszódik, itt köny- nyítést jelenthet, hogy már nem lehet lezuhanni. A pályaelemek könnyebben kivehetőek. A harmadik



részben pedig a tenger felszíne alatt kell futkároz- nunk. Itt már jóval több az ellenfél és már sokkal kidolgozottabbak és persze nagyobbak. Találkozhatunk cápával, rájával, polippal, medúzakkal, gyakorlatilag a vízi világ legkülön- félebb élőlényeivel. Az endsequence képernyője is magáért beszél, érdemes végigvinni a játékot, mert a képi hatás magával ragadó! Nagyon kellemes dal- lamok csilingelnek végig a játék során. Sajnos nin- csenek hangeffektek, de ez a zene minősége miatt végülis érthető.

Játszhatóság:

Erről azt kell tudni, hogy veszedelmesen nehéz. A főszereplő mozgása a legkidolgozottanabb anim a sok közül, és túlzottan dinamikus is. Bizony elkel az

az örökélet trainer az elején. Az ugrások nehezen kivitelezhetőek, miközben a pályaelemek szerkesztésekor takarékosan bántak a hellyel. Egy srég ugrás közben a tűzgomb megnyomása megsza- kítja az ívet, így a tervezett érkezési ponttal szem- ben könnyen a vízben találhatjuk magunkat. A fegyverek között space billentyűvel válogathatunk, feltéve ha felszedjük őket a pályán. Tüzérből mi- nimális különbség van közöttük, és időnként jó vál- tani a lőfegyverek (nyíl, tőr) és a kézfegyverek között, egyes ellenfelek nehezebben lepuffant- hatók, míg mások a sebességük miatt nem kaszá- lhatóak le karddal. Sajnos a játék biztosan kis tesztidőszakot kapott, mivel ezek az irányítási bugok könnyen javíthatóak lettek volna. Életerő nincs, az ellenfelek első érintésére búcsúzatunk egy élettől a négyből, és kezdetjük a kalandot a pálya közepéről. Még szerencse, hogy a megszerzett tárgyak megmaradnak a birtokunkban. Egyik fegyvert illetve gyémántot a másik után tudjuk megszerezni, vagy valahol a pályán finoman elrejt- ve, vagy valamelyik szétlőtt ellenfélben. A szörnyek random özőnlének a nyakunkba, így könnyen elő- fordulhat olyan eset, hogy nincs hova menekülni. Annyi rendszer van csak az érkezésükben, hogy bizonyos pályarészekhez van köve a felbukkanásuk. Néhány közülük tüzelni is tud, egyes szörnyek pedig hűen követnek, és vannak madarak is melyek a fejünkre akarnak szállni, ha fölénk érnek, nem is beszélve a földből kinyúló kezekről. Lehajolás sajnos nincs, pedig néha különösen jó lenne, azzal már jól lehetne boldogulni a pályákon. A lövéseket annyiban tudjuk irányítani, hogy a "kar le+tűz" leny- omásakor a lövedékünk földközeli pályán száll el. Mindezek ellenére a játék irányítható, játszható egy kis gyakorlással. A máskálós játékok kategóriájában a közép- mezőnyt képviseli, egy próbát megér.

Leon&Cargo teamwork





JAS WORD (I.)

A hír szerint egy valódi 80 karakteroszlopos szövegszerkesztőt kapunk, ha letöltjük a programot.

Nem nagyon várja az ember fia, hogy még manapság is komoly felhasználói programok jelenjenek meg, ezért igencsak meglepett, amikor a JASWord-ról először hallottam. Nem is tartottam túlzottan komolyknak a hírt, láttunk már elég béna próbálkozást az utóbbi időben. A kíváncsiságomnak köszönhetően azért betöltöttem a programot. ...és láss csodát! Egy valódi szövegszerkesztő, egy kisebb PrintFox fogadt!

A hír szerint egy valódi 80 karakteroszlopos szövegszerkesztőt kapunk, ha letöltjük a programot. Ezt C64-en több okból is nehéz megvalósítani. Az első és legfontosabb a felbontás. Az alpból 40x25 karakterhelyre kell ebben az esetben 80x25 karaktert "belepréselni". A betűknek így túlságosan is vékonyknak kell lenniük ahhoz, hogy pl. TV-n élvezhető maradjon a használata. A készítő is jó minőségű videomonitort, vagy legalábbis SVideo bemenettel rendelkező TV-t ajánl. (A gép által használt alap, CBM karakterkészlet pontosan azért 2 pixel vastag vonalakból áll, hogy az gyengébb TV-n is olvasható legyen.) Ha ez megvan, már semmi sem tarthat vissza bennünket, hogy betöltsük a programot. A lemezen található egy autostart (jasword) és maga a program (jasword.main). Ez utóbbit akár kazettáról is beránthatjuk, de mindenképp javasolt a lemez használatát, ha munkánkat le is akarjuk menteni. (Nyomtatni anélkül is lehet, ill. a program ugyan támogat 8-tól különböző egység számokat, de pl. IDE64-gyel nem sikerült használnom.)

Bejelentkezés után rögtön gépelhetünk is. Az első, amit biztosan észreveszünk, az a nyelv. Igen, a program németül kommunikál velünk, aminek az az egyszerű oka, hogy a készítője, Franz Kottira osztrák. A rendelkezésre álló billentyűkombinációkat az F1 lenyomásával tudjuk megtekinteni. (Hilfe, segítség) Minden más menü szintén a funkció billentyűkkel érhető el, azokból a visszanyílt segítségével tudunk kilépni. A segítség menüpont 4 csoportra van bontva: navigáció, vagyis mozgás a dokumentumban (Navigation), szerkesztés

(Edieren), bevétel (Eingabe) és nyomtatás (Druckanweisungen). Menjünk szépen sorban!

Navigáció:

HOME (oldal elejére), C= + CRSR jobb/bal (tabulátornyit jobbra/balra), C= + CRSR fel/le (ugrás fel/le), C= + 1.9 (számoknak megfelelő oldal elejére ugrik), Shift + C= + 1.9 (számoknak megfelelő oldal végére ugrik), C= + 0 (ugrás a dokumentum elejére), Shift + C= + 0 (ugrás a dokumentum végére)

Szerkesztés:

DEL (töröl egy karaktert), C= + DEL (utolsó törölt elemeket hozza vissza az aktuális kurzorpozícióba), Shift + DEL (Insert) (szóköz beszúrása), Shift + CLR/Home (Clear) (aktuális sor törlése), Run/Stop (kijelölés indítása/befejezése), Shift + Run/Stop (kijelölések megszüntetése), Control + @ (kijelölt rész törlése), Control + * (kijelölt rész vágólapra, vagyis másolás), Control + felfelenyl (kijelölt rész vágólapra és törlés, vagyis kivágás)

Bevitel:

Return (új sor), Control + HOME (új oldal), Control + 0.9 (különböző igazítások és a többszlopos üzemmód között tudunk váltogatni), Control + DEL (beszúrás üzemmód be/ki), ill. itt találunk egy pár olyan billentyűkombinációt, amivel speciális karaktereket tudunk elővárazsolni

Nyomatási utasítások:

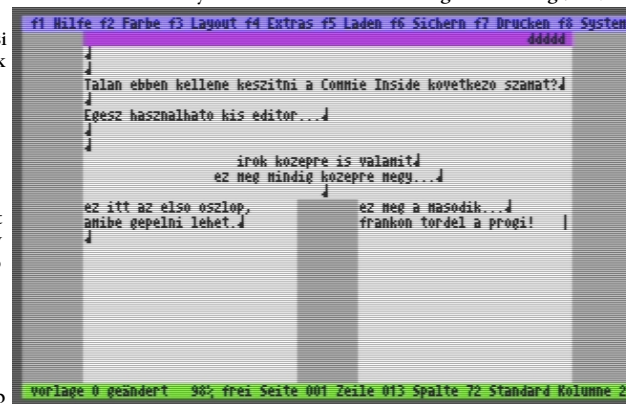
A program csak egyetlen karakterkészletet tartalmaz, de lehetőség van félkövér, dőlt, aláhúzott, alsó és felsőindexben való nyomtatására is. Ezt úgy oldotta meg a programozó, hogy aláhúzott karaktereket látunk a képernyőn, és az alsó státuszszorban láthatjuk, hogy milyen extra tulajdonsága van az adott karakternek. Ez a funkció nagyon hasonlít a PrintFox szövegszerkesztőjére! (doppelte Breite - dupla szélesség, fett - félkövér, kursiv - dőlt, unterschrichen - aláhúzott, hochgestellt - felső index, tiefgestellt - alsó index, standard - alap)

Ez utóbbival foglalkozunk egy kicsit részletesebben! Itt a program teljesen a nyomtatónkra, és ránk hagyatkozik. NEM grafikus karaktereket nyomtat (mint pl. GeoWrite), hanem a nyomtatóba beépített karaktereket használja. Ennek az az oka, hogy így nem kell minden nyomtatóhoz külön meghajtóprogramot írni. Azonban minden nyomtató máshogyan kezeli az extra funkciókat, ezért a programozó meghagyta a lehetőséget, hogy mi magunk változtathassuk az ún. vezérlő karaktereket. Ezek olyan 0 és 255 közötti karakterkódok, amelyek nem kerülnek nyomtatásra, hanem a

nyomtatónak mondják meg, hogy pl. inntől kezdve a megadott karakterek vastag (félkövér) vezérlőjét nyomtassa. Ezek beállításait a System (rendszer) menüpontban (F8) érjük el. Ugyan itt tudunk a programból kilépni és új dokumentumot létrehozni (gyakorlatilag üríteni a memóriát), átfordító táblázatot betölteni (ez adja meg, hogy melyik karakter milyen nyomtatandó kódnak felel meg, ezen csak akkor változtassunk, ha már kicsit jobban értünk a géphez), valamint a beállított nyomtatási kódokat rögzíteni/visszatölteni. Ez utóbbiakat egyébként megtalálhatjuk a nyomtatónk kézikönyvében. Általában kis BASIC példaprogramokkal szokták szemléltetni, hogy PRINT#4 utasítással valamilyen CHR\$(szám) formában kiküldik a nyomtatónak a kódot (ez az a szám!), és utána a megfelelő módon történik a nyomtatás. A programozó további bővítési lehetőségeknél is terepet ad azzal, hogy a Control + A, B, C, N, X billentyűkre is tudunk ilyen vezérlőkódokat "telepíteni". Így megvalósítható pl. az NLQ (near letter quality) nyomtatás és a nyomtatóba telepített egyéb betűkészletek használata. (olvassunk utána a nyomtató kézikönyvében!)

utóbbi kettő minden oldalon azonos lesz, az oldal számtól eltekintve, amennyiben használunk olyat (ez az ún. joker karakterrel érhető el (Control + =), a gép maga számolja nekünk). Ezt új dokumentum létrehozásakor a C= + CRSR fel/le gombbal érhetjük el. Ilyenkor egy lila/narancssárga részre írhatunk. (a színeket átállíthatjuk a Farbe (színek) menüpontban, F2) A szövegünk alapvetően 80 karakter széles lehet, ennek felosztását a Layout (F3) menüpontban 10 különböző formában Layoutunk is változtathatjuk. Nevet adhatunk a felosztásnak, igazítást, kezdő- és végpontot állíthatunk be. Mivel minden szövegoszlophoz külön kell ilyen felosztást rendelni, ezért maximum 10 oszlopos szöveget tudunk létrehozni.

Érdekes és hasznos lehetőség a BASIC interpreter elérhetősége. Lehetőségünk van ugyanis BASIC parancssorokat begépelni (max. 80 karakter) és a Control + Return lenyomásával kiértékeltehetjük azt. Ez hasznos lehet, ha pl. hírtelen zseb-számológépre lenne szükségünk, mert ilyenkor csak begépeljük a jól ismert PRINT parancsot és a számolni kívánt adatokat, és leütjük a Control + Return-t.



A JAS Word felülete igaz puritán, de az igényeknek megfelel.

Ezek ismeretében máris készíthetjük első dokumentumunkat, mely méretre maximálisan 32Kb-ot foglalhat el a memóriából. Ez alapvetően 3 részre oszlik. Van a fő szövegrész, a fejléc és a lábléc. Ez

Cikkünket a következő számban folytatjuk, ahol megtudhatjuk például, hogy hogyan nyomtathatunk grafikát a programmal.

poison

machines.hu
 2004.07.28. c64games CD kollektív
 2004.07.16. ARÓK PARTY 6
 Friss infók:...

a retro-számítástechnika fellegvára