

FANZIX
2.0

2.2
2017.04.

Egy fanzine azoknak a ZX Spectrum barátoknak, akik tudják, hogy régen a játékok címe 3D-vel kezdődött



ÜDVÖZLET

Kedves Olvasóm!

Ha jobban megnézed a tartalomjegyzéket, akkor látni fogod, hogy ebbe a számba a Micromega játéka-
inak nagyon kicsi része szorult csak át. Így elgondolkodtam, hogy a maradék helyen melyik kiadót
lehetne a pár oldalnyi Micromega mellé betenni. Az egyértelmű volt, hogy a Micromega eredeti pár-
ja, a Lothlorien nem fér el ekkora helyen sem, őket elraktam későbbre.

Első ötletem a Micromega 3D mániája miatt a Realtime volt, de miután elkezdtem megírni a kiadó
történetét, gyakorlatilag már majdnem be is fejeztem, mikor rájöttem, hogy az minimum egy teljes
számot megtölt a játékokkal együtt, úgyhogy elraktam, később jól jön majd, inkább lesz belőle
egy új FanZiX szám. Tanulva a hibámból, a Realtime helyett mindenképp olyan kiadót kerestem, ame-
lyik első blikkre nem tűnt túl ismertnek, és minden játékával együtt is bőven elfér 10-12 olda-
lon. Nem lövöm le az összes próbálkozásom, a lényeg hogy egyik sem igazán tetszett.

Második ötletem szintén a 3D-hez kötődően az volt, hogy keresek egy komolyabb 3D-s játékot. Ren-
geteg ilyen játék van, akár vehettem volna a Realtime valamelyik játékát is, pl. a Carrier Com-
mandot, vagy elsőre eszembe jutott még a Sentinel és az Elite is.

Végül a Driller mellett döntöttem, azért ez a játék lett a győztes, mert soha nem játszottam vele
fél óránál többet, és kíváncsi voltam, hogy miért értékelik sokan olyan magasra (pl. a WOS-on
8,16-on áll pillanatnyilag). Azt azért elmondom, hogy ez volt az első olyan eset, hogy helykitöl-
tés miatt, kényszerből kezdtem neki valaminek, szóval nem különösebben vonzott a feladat, pláne
mikor megláttam, hogy a játékhoz gyárilag egy 36 oldalas útmutató tartozik, melynek több mint a
fele egy novella... De úgy voltam vele, hogy a Driller így is, úgy is megkerülhetetlen része a
szofvertörténelemnek, nem csinálhatok úgy, mintha nem lenne az, jobb lesz rajta túlesni. A kezde-
ti kínlódás és kelleetlenkedés után aztán lassan kezdett beszippantani a játék, a történet, meg a
játékmotor készítéséről olvasott dolgok is, hiszen ha minden igaz, akkor az első FPS játékmotor
volt a Freescape! Már bőven a hatása alatt voltam a játéknak, mikor kiderült, hogy csak a törté-
net 15 oldalt töltene ki, tehát nem fér el a Driller sem ebben a számban, másik nagyobb volumenű
játék feltérképezéséhez pedig már nem volt időm, ezért úgy határoztam, hogy a novellából aljas
módon kihúzgálok bizonyos részeket, aztán még egy kicsit zanzásítom... Végül sikerült 13 oldalba
bezsúfolnom az egész játékot, volt még egy használható térképem is, de az végül kimaradt, mert az
Időgép rovatot sem akartam teljesen kihagyni.

m/zx

TARTALOMJEGYZÉK

ÜDVÖZLET	2
JÁTÉKÚJDONSÁGOK	3
TÖRTÉNELMI TOPLISTA	3
JÁTÉKKALAUZ	4
Micro INC / Balachor's Revenge	4
Mystery /	5
JÁTÉKLEÍRÁS: DRILLER	6
JÁTÉKKALAUZ	19
Braxx Bluff	19
Jasper!	20
A Day in the Life	22
IDŐGÉP	23
LOAD ""SCREEN\$	24

Ne feledd, a 17. szám megjelenési dátuma: 2017. május 1. !

A 3.1-es újraserkesztett régi szám megjelenése: 2017. június 1. !

A fanzine-ban szereplő képekről, hivatkozásokról továbbra sem
írok listát. Ha érdekel valaminek a forrása, bátran kérdezz!

Kiadó, szerkesztő, szerző és az idegen tartalmak összehordója:
m/zx (Mezei Róbert), mxz kukac sinclair pont hu
Készült a még fellelhető magyar ZX Spectrum rajongóknak.

JÁTÉKÚJDONSÁGOK

2014. november

Leovigildo ¿pero qué haces?	Ubhres Productions	48K
Cap'n Rescue	Stephen Nichol	48K
Mystery	kas29	48K+128K
WWI Fighting Heroes and Some Crazy Aliens	Gabriele Amore	48K/128K
Escape from Colony 8	reidrac	48K

2014. december

Balachor's Revenge	Lasasoft	48K
Un dos azul	J.B.G.V.	48K
Una extraña historia	J.B.G.V.	48K
Micro INC	reidrac	48K
Sir Abadol 2	Ubhres Productions	48K+128K
Sir Abadol DX	Ubhres Productions	48K
Monty's Last Strike - A Christmas Job	Dazman	48K/128K
Wanderers - Chained in the dark	SAM Style	128K

2015. január

When Alex Didn't Do It	Stephen Nichol	48K
Sixteen Skirmish	Stonechat Productions	48K
Simple Silent Snake	mat/ESI	48K
IceSliderZ	EgoTrip	48K
Uroboros	Rafał Miazga	48K/128K
Diamond Digger	Battle Bunny & davepierce07	48K
Popeye (beta)	Gabriele Amore	48K/128K
Page and the Curse of the Pharaoh	T.D.F. micro-visions	48K/128K
The Adventure of Amy: Episode Zero - A Prelude to Chaos	EgoTrip	48K

TÖRTÉNELMI TOPLISTA

A FanZiX 2.2-es számát uraló Driller ugyan nem fért fel semmilyen eladási toplistára, de más elismerést azért kapott, például a 1987 Crash Readers' Awardson. A Crash Readers' Awards egyfajta Speccy Oscar-díj volt, amit az olvasók szavazatai alapján ítelt a legjobbknak a Crash magazin. A legfőbb, tehát a legjobb játék díját, valamint még két fontosabb kategória díját is bezsebelte a Driller, úgy, hogy a többi játék csak 1-1 első helyezést tudott szerezni! A túlhájpolt játékok kategóriájában szerzett harmadik hely egy kicsit negatív hangzású, de nem annyira, mint a legrosszabb játékok kategóriája, ahol nem szerepel a Driller, csak érdekességként közlöm.

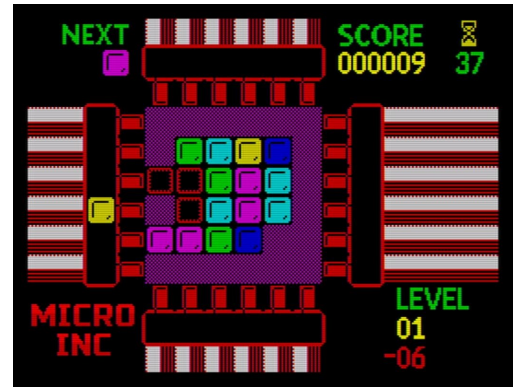
LEGJOBB JÁTÉK			LEGÖTLETESEBB JÁTÉK		
1	Driller	Incentive	1	Driller	Incentive
2	Head Over Heels	Ocean	2	The Sentinel	Firebird
3	Exolon	Hewson	3	Head Over Heels	Ocean
LEGJOBB CSOMAGOLÁS			LEGJOBB GRAFIKA		
1	Driller	Incentive	1	Driller	Incentive
2	Gunship	Microprose	2	Head Over Heels	Ocean
3	Starglider	Raqinbird	3	Exolon	Hewson
LEGINKÁBB TÚLSZTÁROLT JÁTÉK			LEGROSSZABB JÁTÉK		
1	The Living Daylights	Domark	1	Eastenders	Macsen
2	Game Over	Imagine	2	Masters of the Universe	US Gold
3	Driller	Incentive	3	Super Soccer	Ocean

MICRO INC

reidrac, 2014, 48K, logikai

Juan J. Martinez, alias reidrac írta ezt a kis puzzle játékot. Reidrac úgy vágott neki a 2014-es évnek, hogy saját maga elé állított egy 'egy játék egy hónap' (1GAM) kihívást az év minden hónapjára. A kihívás egyszerű volt: reidracnak egy-egy újabb játékkal kellett minden hónapban elkészülnie, úgy, hogy portok közül a triviális megoldásokon kívül mindent engedélyezett magának. Reidrac programozta a játékokat, rajzolta a grafikát, és készítette a hangeffekteket, zenéket. Játékaihoz nem használt semmilyen már meglévő játékmotort, mert mint írta, „a motor megírása is része a szórakozásnak”. Különböző platformokra írta játékait, web, Mac, Android, Linux, Windows, és persze a végére 3 ZX Spectrum játék is készült.

A Micro INC a népszerű 'Match 3'-típusú játékok családjába tartozik, magyarul 'illessz össze háromat' (igen, angolul jobban hangzik). A játék egy 6x6-os táblán folyik, te a tábla körül rohángalhatsz a színes kockáddal jobbra, balra, majd adott helyzetben a táblára lökheted azt. A lényeg, hogy sikerüljön több egyforma színű kockát egymás mellé raknod. Ha sikerül minimum háromat egybefüggően elhelyezni, akkor ezek a kockák eltűnnek, te pedig pontot kapsz. Közben telik az idő, tehát ne gatyázz sokat. A szinteknek akkor van vége, ha a jobb alsó sarokban (piros számmal) jelzett mennyiségű kockát elpateroltad a tábláról. Játék közben a színes kockák bónuszokat is tartalmazhatnak, ezeket érdemes kihasználni. Irányítás: billentyűzet (definiálható), vagy Joystick (Kempston, Sinclair).



BALACHOR'S REVENGE

Lasasoft, 2014, 48K, labirintus

A 2012-es Catacombs of Balachor volt a Lasasoft, vagyis Morikin első játéka, a grafikában egy barát, Rorthron volt segítségére. Annak a játéknak a folytatása - mint a címből is kiderül - a Balachor's Revenge, egy akció-kalandjáték. Mindkét részt kiadta kazettán sok-sok extrával a 2013-ban Angliában alapított Monument Microgames. Sőt, a kiadó első kiadványa a Catacombs of Balachor volt!

Igen, Balachor katakombái, rég volt... ifjabb korodban, mikor kalandkeresés közben egy mélyedésbe zuhantál, csak a véletlennek köszönhetően találtad először szemben magad Balachorral, le is győzted, ahogy egy igazi hőshöz illik. De akkor még nem tudtad, hogy Balachor nem marad sokáig halott. Már évek óta eszedbe sem jutott az a veszélyes kaland... Aztán... Úgy kezdődött, hogy a fogadóban ültél, a törzshelyeden, mint minden este, az ajtó kivágódott, és egy töpörödött ember zuhant be zihálva, az orra alá motyogva valamit: 'Ba... , Bala...' A felét sem értetted, de valami elkezdett mocorogni agyad rég nem használt tekervényeiben. A lábad előtt esett össze a kócos, sebes, vérző öreg. Megragadta a lábaidat, és valamit mondott, de nem értetted. Közelebb hajoltál, hogy jobban halld. 'Visszatért...' , ez volt minden, amit ki tudtál venni. 'Ki tért vissza?' kérdezted. Az öreg köhögött, vér nedvesítette ajkát. 'Bala... Balachor!' Borzongás futott végig a gerinceden. Nem hallottad ezt a nevet hat hosszú éven át. Hiszen megölted, gondoltad. '... kifosztotta Greenburyt ...' folytatta az öreg, majd hosszan köhögött. 'Segíts, Meg kell keresni a ... s... s... ', ezek voltak az ismeretlen öreg utolsó szavai. Ekkor felnéztél, a sok ismerős arc rád bámult, tudtad, hogy meg kell tenned, ismét szembe kell szállnod az ellenséggel. Fel kell fedezned Greenburyt, meghiúsítva Balachor terveit, és legyőzni magát a varázslót is. Greenburyt tele van mindenféle tárgyakkal, kincsekkel, élelmiszerekkel, néhány közülük hasznos, néhány nem annyira. Találkozhatasz különböző személyekkel is, ha velük szóba elegyedsz, az minden esetben kicsit előrébb fog juttatni a történetben. Vezérléshez újradefiniálható a billentyűket, vagy használhatod Kempston Joystickot.



MYSTERY

Kas29, 2014, 48K+128K, platform

Kas29 (Alekszej Kaskarov) 2013-ban jelent meg első játékával, a The Lost Islanddal. A Mystery már az ötödik AGD-vel írt játék volt, melynek megírásában sokan segítettek, a 128K-s verzió AY zenéjét George és X-Man írta. A Mystery a tunguszkai eseménynek állít emléket. 1908. június 30-án reggel Szibéria középső részén az Alsó-Tunguszka és a Léna folyók között a légkörbe lépett, tűzgömbbé vált, majd még a légkörben, 6-8 km magasságban felrobbant egy ismeretlen égítést. A robbanás hamuvá égetett legelő állatokat, és 30 kilométeres körzetben minden fát gyökerestül kitépott, és a 65 kilométerre lévő Vanavara település házainak ajtajait, ablakait betörte. A robbanás energiáját 10–20 megatonna TNT robbanási energiájával egyenértékűre becsülik. A felrobbant objektum mibenlétét teljes bizonyossággal nem sikerült megállapítani... Sok évvel később, ezidáig az utolsó expedíciót az Oxfordi Egyetem, a te iskolád vezette. Egy nap üzenetet kapsz a professzorodtól, hogy azonnal keresd fel. A professzor néhány napja érkezett vissza a tajgáról, és magával hozott egy tárgyat, amiről senki sem tudja, hogy milyen anyagból van, és honnan származik. A professzor rád bízta a tárgyat és a feladatot, hogy válaszokat találj a tunguszkai titokkal kapcsolatban. Egy nappal később helikopter tesz ki a tajgán. Csak a sütnivalódra, a türelmedre és a kitartásodra számíthatsz! Sikerül fényt derítened a titokra, vagy csak egy újabb eltűnt kutatóként fognak rád emlékezni? A környezetben sok hasznos dolgot fogsz találni, ezek többségét automatikusan fogod használni. Találkozol még sok őshonos ellenséggel, ezek egy része 'csak' megsebesít, míg mások azonnali életvesztést okoznak. Ez a kaland az egyik legnehezebb, amire valaha vállalkoztál, tele ismétlődő kínokkal, lehetetlenül pontos időzítésekkel, és ezek ötvözésével. A játékot 5 étellel kezded, a vezérléshez használhatsz billentyűzetet (Q, A, O, P, Space, E - tárgy használata), vagy Joystickot (Kempston, Sinclair).



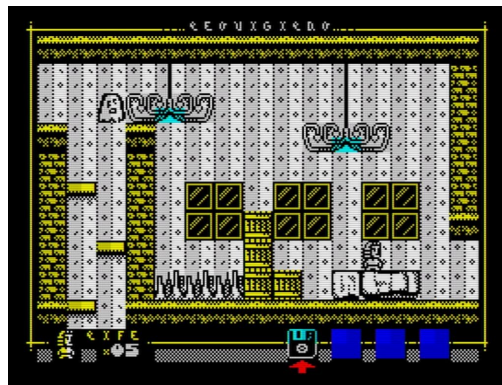
LEOVIGILDO ¿PERO QUÉ HACES?

Ubhres Productions, 2014, 48K, platform

Az Ubhres Productions logikai-platform-akció-kalandjátéka magyarul a 'Mit csinálsz Leovigildo?' címet viselhetné. A játék maga négy különálló részből áll (1, B, III és the end), ezek akár egymástól függetlenül is végigjátszhatóak.

Benoit herceg, a Salvalamalvadetierra örököse hadilábon áll a szerencsével és csak elherdálja legendás ősei vagyonát, amit az afrikai Jamacucos törzs kincsének felfedezésével szereztek és befektették hajózásba, bányákba és egy társkereső irodába.

A hercegnek egyetlen hű inasa maradt, Leovigildo, de már őt sem tudja kifizetni. Benoit neje, Maria Antoinette nem túl boldog férje belfélsége, és a vagyon elvesztése miatt. Leovigildo fülig szerelmes az asszonyba, aki ezt kihasználva megkéri az inast, hogy lopja el a hercegtől a kastély tulajdonjogi papírjait. Közben Leovigildo azt tervezte, hogy kloroformmal elkábítja, majd elrabolja úrnőjét, hogy kimutathassa felé érzéseit. Mit csináljon hát? Elrabolja álmai nőjét, vagy inkább a papírokat adja neki? Vagy mindkettőt? Túl sok ez az ő parókás agyának. A játékban te alakítod a hősszerelmes Leovigildot, neked kell döntened, de mindegy mit választasz, a sorsodat nem kerülheted el. A kastély egy ősi épület, így természetesen tele van szellemekkel, amik nem nézik jó szemmel ténykedésed a nagy belmagasságú szobákban. A történet később elvisz az erdőbe, majd az erdő melletti cirkuszba, végül valami furcsa helyre, ami tele van régi számítógépekkel. De nem lesz könnyű elérned az előbb felsorolt helyeket, mert túl kicsi vagy, és súlyos ládákat, dobozokat kell pakolnod egymásra, hogy tovább juss az egyre veszélyesebb helyszínekre. Irányítás: két billentyűkiosztás (Q, A, O, P? vagy W, A, S, D), illetve két joystick (Kempston, Sinclair) közül választhatsz.



DRILLER

Incentive Software Ltd, 1984, kazetta, £14.95,
lemez, £17.95

Ian Andrew (terv), Chris Andrew (terv, program),
Stephen 'Bug' Northcott (program),
Richard Robinson, Graham Sowerby (sztori),
Steve Webb, Andrew Williams, Per Holst, Leigh
Haynes, Ian Foster, Matt Gray (changeffekt),
Ian Denny, Paul Gregory, Robin Chapman
(grafika)

48K, 3D akció-kaland



Az Incentive Software 1983-ban jött létre, Ian Andrew alapította. Ian első játékát, a Mined-Outot még a Quicksilva adta ki, de látva a piaci sikert, Ian saját kiadót alapított. Első saját kiadása Ian második játéka, a Splat! volt, ami mindjárt komolyabb sikereket is aratott, toplistás lett és jelölt a Golden Joystick Awardson. Ezután az Incentive a komolyabb, stratégiai és szöveges kalandjátékok felé fordult, de ha visszatértek a könnyebb műfajhoz (Moon Cresta, Confusion), azzal mindig komoly sikert arattak. Egy szabadon bejárható teljesen 3D-s játékmotor elkészítésének ötlete már 1985-ben felvetődött Ian-ban, de még nem látott hozzá a Driller fejlesztésének elkezdéséig. 1986 szeptemberében Ian és Chris Andrew létrehozta az Incentive házon belüli fejlesztőcsapatát Major Developments néven és elkezdték a Freescape játékmotor fejlesztését. A Driller által használt technika elnevezése a Freedom és a Landscape szavak összeolvasztásából keletkezett, ugyanis egy szabadon bejárható tájat kínál. A játék végül 14 hónap munka eredményeként készült el, 1987 novemberében jelent meg, és a Freescape lett a játékipar első FPS játékmotorja! A használt 3D-s megjelenítés nem volt minden előzménytől mentes, mégis forradalminak volt mondható 1987-ben számos tulajdonsága miatt. Ehhez képest - számomra meglepő módon - a Driller nem vezetett a toplistákat, sőt még fel sem fért az eladási listákra! Közrejátszhatott, hogy rendkívül borsos áron, 15 fontért árulták. Igaz, járt a korszakalkotónak kikiáltott játék mellé egy korrekt novella és egy 3D-s térkép is, amit díjazott is a közönség (lásd 3.oldal alja). Következik kicsit zsugorítva a novella, majd a játékról pár oldalnyi, játszhatóságot növelő információ.

A FÖLD - A HALDOKLÓ BOLYGÓ

A Föld, a mi anyabolygónk, egy naprendszer bolygója, ami nagyon messze van a Vasculan csillagtól. Kevés biztosat lehet tudni a Földről és népei kultúrájáról, kivéve az első Vének emlékeit, melyek fennmaradtak. A földi emberek felelőtlenek voltak, nem látták, mennyire visszaélnék a bolygó erőforrásaival. A talajt kizsigerelték, megfosztották a tápanyagoktól. Közben számos nép kifejlesztette saját nyelvét, kultúráját. A szegregáció volt a jellemző minden társadalomban. A csoportok és országok folyamatos elkülönülése belső konfliktusokig vezetett először az egyének, majd a családok, a társadalmak és végül a nemzetek szintjén. Az összhang hiánya, a kialakuló kisebb súrlódások és a személyes kapzsiság előbb növekvő bűnözéshez, végül egy epikus méretű háborúhoz vezetett. Úgy tűnt, a világuk elpusztítása és a létezésük megszüntetése volt a legtöbb földlakó egyetlen célja. Ugyan kevesen kívánták ezt a célt, de még kevesebben tettek a szörnyű befejezés ellen. Tragikus volt, hogy rengeteg idejüket és vagyonukat kicsinyes nézeteltérések miatt, vagy nagy pusztításokra használtak fel. Minden földlakó rendelkezett egyfajta tisztánlátással és intelligenciával, amit csak néhány evathi mondhat el magáról. Szerencsére többen használták ezt az ajándékot kedvezőbb dolgokra is - előmozdítva az orvostudomány fejlődését és a fizika kutatását. Még a Vének sem mesélhették el a Föld összes csodáját, sok közülük örök feledésbe merült. De a földiek eredményeit még ma is használjuk, az orvostudományuk fejlődésének öröksége például, hogy kétszer hosszabb az átlagos élettartamunk, mint a földön volt, gyorsabb a fejlődés, és hogy külsőségekben megállítottuk az öregedés folyamatát. Néhány földi tudós bombákat fejlesztett, míg mások kiutat kerestek. A Föld túlnépesedett, és az emberi faj új hazát keresett. Űrszondákat küldtek a közeli naprendszerekbe és más galaxisokba.

DRILLER

AZ EVATH – A FRISS REMÉNY

Hosszú utazás után a Vasculan csillag uralta naprendszerbe küldött szonda visszatért a Földre, híreket vitt filmfelvétellel és környezeti mintákkal, hogy lakható bolygót talált. Az új bolygó a Földnél sokkal kisebb sugarú, és nem volt kimutatható állatvilága, csak primitív növényzete. Az Evath, ahogy egy elfeledett tudós elnevezte, fiatalabb volt, mint a Föld, és ideális volt az ember létfenntartásához. De volt egy nagy hátránya: olyan messze volt a Földtől, hogy az utazás, bármilyen fejlett űrhajóval is több mint egy évszázadig tartott odáig. A légénység nem él olyan hosszú ideig, egy kolónia pedig nem hozható létre egy hajó elaggott utazóiból. Az űrutazás nem volt még olyan fejlett, mint a többi tudományág abban az időben. Kimerítően hosszú tanácskozás végén egy megoldás mellett döntöttek, ami nem volt teljesen kielégítő, de a tudósok kétségbeesetten próbáltak tenni az emberiség fennmaradásáért. Kísérletezni kezdtek a kriogén hűtéssel és fagyasztással, melynek során az élet megfagy, az öregedés leáll, amíg ki nem olvasztják az alanyt. Nem haladtak olyan gyorsan, amennyire szeretnék volna, de elég messzire jutottak ahhoz, hogy magzatok befagyasztása után 87%-os hasznosítási arányt érjenek el. Úgy döntöttek, hogy az első emberi küldöttek az Evathra magzatok lesznek. Óvatos nyomozás után kiderült, hogy nincs hiány önkéntesekben, háromszáz szülőt választottak ki, ők adományoztak embriókat az utazáshoz. Harminc szülőt kiválasztottak, hogy vigye a gyermekeket az új világba. Az eredeti szülők öregedtek, de ott voltak a gyerekek, hogy folytassák a feladatot, felügyeljék és irányítsák a hajót a távoli bolygó felé. A hajón született újabb nemzedékeknek legfőbb célja az apró életek, a még meg nem születettek biztosítása volt. Az élet az 'Exodus'-on csúcsmínőségű volt. A hajó elég nagy volt, hogy elég helye legyen a föld kultúráinak, a tudományainak, néhány élőlénynek, azok embrióinak és a gépeknek is. De az a hely, amit Evath leendő lakói foglaltak el, ehhez képest kicsi volt. Az Exodus végül elérte célját. Az őrzők megtanították az újabb nemzedékeknek mindazt, amit nekik tanítottak, vagy amire vissza tudtak emlékezni, majd ugyanezt tették az újabb nemzedékek.

A FEJLŐDŐ NEMZET

Az evathi kolónia egy lassan fejlődő civilizált állam, elvégre úgy indult, mint gyermekek nemzete. És mint ilyen, növekedési fájdalomtól szenvedett. Egy darabig zűrzavar fenyegetett, és úgy nézett ki, az új bolygó követi a földi fejlődést kulturális ellentétekkel, elkülönüléssel, kaotikus állapottal. Ám a legrégebbi telepések, akiket Véneknek neveztek, megerősítették az irányításukat a rakoncátlan település felett. Őket még mindig mindenhol tisztelték a fiatalabbak, és minden bölcsesség és tudás forrásának tartották őket. Minden megérzés, vagy tanács a Vénektől származott, és rövid időn belül a béke kezdett uralkodni erős, vezető kezeiknek hála. Évek teltek el, a Vének meghaltak, új Véneket neveztek ki, hogy átvegyék a helyüket, ezzel fenntartották a hagyományokat, és a laza törvények betartatása kvázi rendet eredményezett. De ez a kormányzás már nem volt elég stabil, az új vének csak egyenlők voltak mindenki mással, mert ők is az Evathon születtek. Nem volt túlélő tagja az eredeti Véneknek, aki legalább még másodkézből való emlékekkel is rendelkezett volna a földi életről. Heves viták folytak arról, hogy kinek kellene uralkodnia: a legerősebbnek, vagy a legbölcsebbnek, a legöregebbnek vagy a legfiatalabbnak? Több mint egy évtized telt el úgy, hogy a szabályokat áthágta szinte mindenki. Igazság szerint senki sem tudta már azt sem, hogy milyen szabályok is vannak, mi az elfogadott viselkedés. A Véneknek volt még annyi erejük, hogy egy ritkuló támogatói körrel megtegyék azt, amit még tudnak, hogy elkerüljék a véget - létrehoztak egy hadsereget. A hadsereggel sikerült újra irányítás alá vonni az embereket. Az új rendszer szigorúbb és specifikusabb lett, a törvényeket könyvekbe rögzítették. E törvények értelmében az evathiak nem élhettek tartósan a másik két kontinensen - a Garistiara lettek korlátozva. Mindenféle bűn, lopás és erőszak halállal volt büntethető. Ez egy olyan sokk volt, ami visszatérítette Evathot a korábbi ígéretes útjára. Ahogy újra béke lett, a Vének lazítottak kissé a törvényeken, halálbüntetés helyett csak száműzetés járt, a bűnözőket száműzték a bolygóról, annak ellenére, hogy az üres kontinensek a bolygó kétharmadát foglalták el. A bűnözők magukkal vihették minden vagyonukat, de soha többé nem térhettek vissza, és túlélési esélyeik elhanyagolhatóak voltak. Őket Ketar néven kezdték említeni, ami a megvetés és szájalom szinonimája lett. A Ketar szó szerinti jelentése száműzött, elfelejtett volt, és a törvény szerint nem lehetett beszélni róluk név szerint. A Vének létrehoztak egy erőt, ami felváltotta a hadsereget, és a közrend, a törvények, valamint a bányászati érdekek szolgálatába állt. A bányá-

szat volt akkoriban az Evathon a legfőbb tevékenység. Az erőt Ligának nevezték el, és a hozzá való csatlakozás lehetősége megtiszteltetésnek számított. Ma az evathi életet a Liga irányítja, és a népeség elég nagy része dolgozik ebben a bonyolult szervezetben. Csak egy szűk elit szerezhet bebocsátást a Fúró Szövetségbe, ami a legexkluzívabb Liga osztály.

AZ ENERGIA

Az ember energetikai problémáinak véget vetett egy szerencsés felfedezés, a Rubicon kristályok megtalálása. Nem az ember kereste őket, és nem is minősíthető a felfedezés drámai tudományos át-törésnek. Egy szerencsés véletlen eredménye volt, még mielőtt az ember az Evathra jött, amikor az első szondák érkeztek, hogy értékeljék a bolygó tulajdonságait. A szondák áttetsző rubinhoz hasonlatos, vörös kristályokat találtak, melyek nagy számban voltak szerte mindhárom kontinensen. A részletes elemzés kimutatta, hogy nagyon jó energiaforrások, és bár ez az energia kimeríthető, de a Rubicon mennyisége miatt nem volt ok aggodalomra. Ez a felfedezés olyan fontos volt, mint a szén, a gáz és az olaj felfedezése a Földön évszázadokkal korábban. A különbség az Evathon annyi volt, hogy nagyon csekély bányászati tevékenységre volt szükség a kristályok eléréséhez. A Rubicon kristályok azt jelentették, hogy Evath kolonizációja nyugodtan haladhat. A kristályokat éveken keresztül használták mindenfélére, anélkül, hogy teljesen megértették volna a felépítését, összetételét és működését. De senki nem is törődött ezekkel a kérdésekkel, azaz csak egy kis tudóscsoport, akik tisztában voltak vele, hogy ezt az új keletű áramforrást felelőtlenül használják. Igaz, hogy olyan nagy mennyiségű kristály dolgozható ki Evath kérgéből, amennyi emberek generációjának is elég, de a kolónia nőtt, a bolygót végül sok millió ember lakta, és mindenki energiát használt a túléléshez, a gyarapodáshoz. Úgy tűnt, hogy ez a csoport volt csak, akik észlelték a kolónia folyamatos növekedésének jelentőségét - előre látták, hogy megismétlődik a hátrahagyott Földön már előforduló helyzet, ahol az országok túlnépesedtek, az emberek éheztek, és a bolygó természeti erőforrásai majdnem kimerültek. A kristályok végül nem voltak olyan bonyolultak vagy érthetetlenek, mint a tudósok azt először feltételezték. Felfedezték, hogy az energiájuk nagyon hasonló ahhoz, mint a természetes fény, amit a Vasculan sugároz. Ezután már nem tartott sokáig kifejleszteni egy eljárást, ami a kristályokat a napfény segítségével állítja elő. Az evathi tudósok ezzel rábukkantak a bolygó figyelemreméltó titkos energiaforrására, ugyanis a Vasculan sugárzása egyedi volt, a fényét, az energiáját tárolni lehetett szilárd formában. Ez a tudás túl nagy hatalmat jelentett volna bárkinek, ezért csak egy szűk réteggel lett megosztva. Mindenesetre egy frissen optimista kilátással Evath gyarapodó kolóniája elkezdte még nagyobb erővel és lelkesedéssel bányászni a kérget. A kezdetleges technikát, amihez a természetben előforduló Rubicon könnyű megszerzésére volt szükség, leváltották az új módszerek és berendezések, melyek hasznosították a fejlődő technológiát. A rengeteg értékes ásványi anyag olyan mennyiségben állt rendelkezésre, melyeket a lakosság képtelen volt kihasználni. Közben a kristályok gyártása folyamatos volt és a menet közben szerzett tapasztalattal újfajta kristályokat is sikerült készíteni, különböző színű, erősségű, méretű, formájú és funkciójú kristályokat. Ezzel az evathiak lehetőségeinek szó szerint nem volt száma.

MITRAL

Az ikerholdakat az Evath körül, Mitralnak és Tricuspidnek nevezték el. Nem volt jelentőségük addig, amíg a Ketarok, a megbélyegzett bűnözők gyarmatosították őket. Pontosabban a választásuk egy pillanat hevében hozott döntés alapján a Mitralra esett. Mindkét holdat gyarmatosíthatták volna, de a józan eszük azt diktálta, hogy szerény erőforrásaikat ne osszák meg két égitest között, így csökkentve a kudarc kockázatát. Az élet a Mitralon kemény volt, mint ahogy az várható egy közösségben, amit gyilkosok, tolvajok és más bűnözők alkotnak. Sok bűncselekmény és becstelenség volt a lakók között, amíg elkerülhetetlenül ki nem alakult egy hierarchia, a legerősebbek és legravaszabbak vették át az irányítást. Ők fegyelmezték a többieket, de nem bíztak bennük jobban, mint ahogy azt egy evathi tenné. Védelmi rendszerek épültek biztonsági zárossal, lézerekkel, titkos számítógépes hálózatokkal, melyek összekapcsolták az egyes szektorokat és védték az uralkodó Ketarokat. Ahogy minden száműzött új hazája a Mitral lett, a kolónia nőtt mindenféle kiegészítő kellékekkel, amiket a Ketarok magukkal vittek. Bányászattal kezdtek próbálkozni, és mint kiderült, a Mitral hasonlóan gazdag volt ásványokban, mint az Evath. A kolónia gyarapodott,

a bányászat fejlődött. A hold puha, kráteres felszíne miatt nehéz volt a bányászat, emiatt egy nagyszabású tervet valósítottak meg a vezetők. Megváltoztatták az egész felszínt - tizennyolc platformot építettek egymástól egyenletes távolságra, körben a Mitralon. Ezek lapos és stabil építmények képesek ellenállni a nagy nyomásnak, a bányászat így sokkal könnyebbé vált.

A gyarmatosítás évtizedeken keresztül zajlott, az ellátás nehézkes volt. Az evathiak felfedezték a Ketarok kolóniáját, de nem csináltak semmit, hogy megállítsák őket, nem voltak féltékenyek a bűnözők sikereire. A Ketarok is figyelmen kívül hagyták az evathiakat, és várták az anyabolygóról elüldözőt, folyamatosan érkező új "telepeseiket". A Ketaroknak nem volt bányászati technológiájuk, tapasztalatuk, hogy kidolgozzanak egy igazán jól működő rendszert. A felszín alatt egyre több üreg kezdett megtelni gázzal, emelkedett a nyomás, ahogy egyre több ásványi anyagot termeltek ki. Felfedezték, hogy valami nincs rendben, amikor kisebb robbanás volt, és tűz ütött ki a településen, Iotanián. Kinyomozták a forrást a hold belsejében, és megpróbálták a gázt ellenőrzött módon elégetni, sikertelenül. Nem volt sem eszközük, sem tudásuk az események teljes megértéséhez, és néhány kísérlet után elhagyták a holdat, leszálltak az Evath egyik lakatlan kontinensén. De mielőtt elhagyták a Mitralt, beállították az automata biztonsági rendszert!

... KORÁBBAN

A gyermek Leigh kíváncsian nézett a tanárra. A tanár egyetlen szeme rezzenés nélkül visszaryogott az osztályterem fülkéjének sötét zugából. A gyermek türelmetlenül megérintette a tanár szenzorját további tájékoztatást kérve, melyet másodpercek alatt rögzített is az agya. Leigh ragyogóan okos volt, gyorsan tanult. Közel hajolt a képernyőhöz, ahogy ült a forgószékben a padló felett kalimpáló lábakkal, csillapíthatatlan étvágyal mindenféle információra.

Leigh tizenkét éves korában, teljesen kifejlett felnőttként, készen állt, hogy megkezdje a gyakornoki éveket a Ligánál. De volt egy ambiciózusabb álma is - a Fűrő Szövetség. Leigh nagyapja tagja volt a Szövetségnek, de nem sokáig. Állandóan kérkedett, de soha nem tett le semmi extrát az asztalra. Bár bukását nem ez okozta, hanem egy hiba a törvényekben, mikor ártatlanul elítélték gyilkosság miatt. Számúzták, megbélyegezték, és soha többé nem látták. Pedig öt héttel száműzése után bebizonyosodott az ártatlansága. De már túl késő volt... Leigh nem kereste a bosszút, inkább része akart lenni az igazságszolgáltatás megerősítésének.

AZ AJÁNLAT

Leigh belépett a szobába. A folyosó azonnal sötét lett mögötte. Montigue Yarbro a beosztottjára mosolygott, majd kihúzott egy széket a műanyag íróasztal alól, és leült.

„Örülök, hogy találkoztunk Skerrit” mosolygott Yarbro, „Már régen vártam erre az alkalomra.” Körbefordult a székekkel, hogy szembe tudjon nézni a fiatal gyakornokkal. „Remélem, nem bánja, hogy ebben az időben hívtuk.”

„Nem, nem bánom,” hazudta Leigh.

„Amiért hívtam, az nagyon fontos. Azért jöttünk, hogy megvitassunk egy bizonyos ajánlatot.” Ahogy Leigh aggódó pillantása a csendes és bólogató Trent Hoppe alakjára vándorolt, Montigue szemében derű fénye villant. „Ne nézzen olyan ijedten. Nincs ok az aggodalomra.”

Egy kevés megkönnyebbülés látszott Leigh elgyötört arcán. „Hallottam, hogy több diák, akik nem felelnek meg semmire, kikerültek a programból. Remélem, ez a látogatás nem erről szól.”

„Nem”, mondta Hoppe szárazon „Épp ellenkezőleg, állami garancia van rá, hogy minden diákot, aki sikerrel veszi az utolsó gyakornoki vizsgát, automatikusan befogad a szervezet.”

Leigh ezt egy fanyar vigyorral nyugtázta.

Yarbro az előtte lévő papírokba lapozott. Néhány pillanatig tanulmányozta, majd becsukta a mapát, és ledobta a földre, „Ez az éves jelentése. Úgy látszik, hogy számos területen jeleskedik. Sőt, végignézve a jelentéseket, az is lehet, hogy maga a legjobb. Tudta?”

„Nem uram.” válaszolta Leigh.

„Nagyon jól teljesít, ezért vagyunk itt. Azért jöttünk, hogy tegyünk egy ajánlatot.”

Leigh a homlokát ráncolta. „Miféle ajánlatot?”

„Egy ajánlatot, amit nem lehet visszautasítani,” nevetett Montigue a bajuszát simogatva. „Vagy inkább egy ajánlatot, amit nem akar visszautasítani. Nagyon egyszerűen nézve ez egy előléptetés. De olyan előléptetés, amelyet még nem adott az állam.” Elhallgatott, hogy a maximális hatást el-

érje. „Gyakornokból elő fogják léptetni a Fúró Szövetség tagjává, ami talán ön is tudja, az Elite” magyarázta Yarbro. „Ez egy szokatlan helyzet. Még soha nem fordult elő ilyen korábban.” Hoppe elnyomta a cigarettáját a hamutartóba, és hátradőlt, „Elfogadja?” „Természetesen”, mondta Leigh. „Természetesen elfogadom.” „Valójában,” nyögte Hoppe komoran, „nincs más választása. A papírokat már kitöltöttük.” Leigh vállat vont. „Feltételezem, a válaszem aligha volt váratlan.” „Nem,” mondta Yarbro. „Tudtuk, hogy elfogadja. Maga ambiciózus, valamint tudományosan és fizikailag is nagy ígéret. A képzési jelentés nagyon átfogó.” „De miért én? Nem voltam külön képzésen, sem szövetségi képzésen.” „Idén meggyőztük a Véneket, hogy fogadjanak el egy új toborzóprogramot. Ez azzal jár, hogy a legjobb gyakornokot minden évben kivonjuk a képzésből, hogy egy szövetségi programban vegyen részt. A Vének szkeptikusak ugyan, de lehetővé tették számunkra, hogy teszteljük az ötletet.” „És ha nem állom ki a próbát, akkor ön nem tudja majd jövőre is kiválasztani a legjobbat.” „Ez igaz”, mondta Hoppe. „Tudja, a Vének makacs emberek. Ellenzik a változást, és nagyon boldogok, ha csak hátradőlhetnek, és hagyhatják, hogy minden a korábbiak szerint, zökkenőmentesen haladjon előre balesetek, zavar nélkül.” „Pontosan,” mondta Yarbro. „Így önnek kell bizonyítania, hogy a rendszerünk működőképes.” „Mikor kezdek?” „Holnap”, válaszolta Yarbro. „Jöjjön az irodámba, szerzek egy egyenruhát, satöbbi. Aláír néhány nyomtatványt, találkozik valakivel a Szövetségtől.” Elhallgatott. „Mit kell csinálnom?” „Hát, nehéz feladat, de mindent elterveztünk magának, így egyszerű végigcsinálni. Az a baj... szóval kulcsfontosságú, hogy sikerüljön. Nem csak a Vének döntése miatt.” „Miért?”, kérdezte Leigh. „A Ketarok miatt,” magyarázta Hoppe. „Lehet, hogy nem tudja, de elhagyták a Mitralt. Először azt hittük, hogy meg akarnak támadni, de rájöttünk, hogy ez gyenge ötlet. Nincs sok fegyverük, és megfelelő járműveik. Természetesen küldtünk egy szondát a Mitralra, hogy körülnézzen. Kaptunk is vissza jelentéseket, képeket...” Elhallgatott. „Mindent összevetve ez egy elég zavaros történet.” mondta Yarbro. „Tudja, az a baj, hogy a Ketarok bányászni próbáltak a Mitralon. Sikertelenül, teszem hozzá. És ez a probléma. Mivel a durva módszereik miatt a felszín alatti kérget gáz töltötte ki. Megpróbálták elégetni a gázt, de leléptek, mikor ez veszélyessé vált. Nekünk kell befejeznünk különleges felszerelésekkel.” „Miért? Mi a baj a gázzal, miért kellett elköltözniük onnan?” „A gáz a jelek szerint gyúlékony, emiatt előfordulhat, hogy a Mitral egyszerűen felrobban. Az egész hold szét fog repedni, teljesen eltűnik. Ez a robbanás végzetes hatással lenne ránk. A tudósok kiszámították, hogy elpusztítaná egész Új-Ázsiát. Lehet, hogy azt gondolja, ez nem érint minket komolyabban,” mondta Hoppe. „De ez nem így van. A tesztek során kiderült, hogy Új-Ázsia gazdag Rubiconban, gazdagabb, mint a kontinensünk, mikor az első telepések megérkeztek.” Leigh mélyet lélegzett, „Mikorra várható a gáz begyulladás?” „Hamarosan”, mondta Yarbro, „A tudósok sejtése szerint körülbelül két-két és fél hét múlva. Egy hajót építettek, amin az utolsó simításokat végzik. Ha teljesen kész lesz, akkor elviszi Önt a Mitralra, és ott hagyja. A feladata az lesz, hogy felfedje a gázüregek pontos helyét, ezután tizennyolc speciális tornyot teleportálunk a kijelölt pozíciókba, ami a gázt elégeti. Ennyi.” Leigh csendben maradt néhány pillanatig, mielőtt megszólalt. „Ehhez milyen képzést kapok?” „Nem kell semmilyen képzés,” mondta Yarbro. „Mindent megtanult már, ez egy egyszerű feladat.” „Rendben”, motyogta Leigh. „Rendben van,” mondta Yarbro, és talpra állt. „Itt van az irodám száma és az épület címe.” Leírt mindent egy cetlire, és letette az asztalra. „Kilenc órakor holnap reggel. Rendben?” Yarbro elmosolyodott, és levette a kabátját a fogasról. „Én elindulok, de Mr. Hoppe elkíséri.” A Vasculan kemény, fehér ragyogása átszűrődött a félig leengedett redőnyökön, közben villódzó fényes téglalapokat vetített az íróasztal fölé. Trent Hoppe összeszedte jegyzeteit, rágyújtott, és visszarakta a platina, opállal teletűzdelt öngyújtóját a nadrágzsebébe. Miután egy nagyot szippantott, hagyta, hogy a füst átjárta tüdejét, miközben beszélt. „Hogy érzi magát?”

„Minden rendben, csak egy kicsit ideges vagyok.”

„Az érthető. Beismerem, az első küldetésem nem volt olyan nehéz, mint az öné, mégis ugyanígy szenvedtem.” Finoman felnevetett. „Túljut ezen, mindenki túljut.” Hoppe pöfékelt egy kicsit mielőtt folytatta. „Akarja látni a hajót, ami elviszi? Volt egy hajónk, amit speciálisan átalakítottak, hogy magát és a legénységet elvigye a Mitralra.”

„Szeretném látni, mi a neve?”

„Bellastania, de az Utolsó remény becenevet is megkapta. Egy kicsit elcsépelte, tudom.”

Lesleigh elsápadt. „Nem szeretek arra gondolni, hogy én vagyok az utolsó remény.”

„Ne aggódjon,” nyugtatta Hoppe. „Boldogulni fog, a feladat tényleg egyszerű.” Egy szürke fali konzolon kinyitott egy ajtót. „Ez az iroda csak átmeneti. Innen tudtam nézni a hajó építését, ugyanis ez az iroda a hangár felett van.” Lenyomott egy kapcsolót, mire egy tompa zümmögést lehetett hallani. A redőnyök elkezdtek emelkedni. A hangár fénye alig hatolt át a sötét üvegen. „Nézze,” mondta Hoppe, ahogy a redőny lelassult, az elektronikus zümmögés megszűnt. Lesleigh az ablak elé lépett, és kilesett a perem felett. Alatta szinte az egész hatalmas hangárt a Bellastania töltötte ki. A daruk némán álltak, fém járdák és támaszok felett lógott százméternyi láncokon a kopott fém hajó. Apró, sárga figurák igyekeztek ide-oda.

Lesleigh vigyorgott, a mozgásuk mulattatta. „Mit csinálnak most?”

Hoppe odalépett az üveghez, és lenézett. Figyelte egy kicsit a történéseket, mielőtt válaszolt. „Csomagolnak, azt hiszem. Látja a kocsikat? Élelmiszert, ellátmányt szállítanak.”

Jó sok élelmiszer, gondolta Lesleigh miközben a rengeteg hangáron átgördülő kocsiból egyet figyelt, hunyorogva próbálta felismerni a logót, ami minden láncon ott volt. De mi volt az? Egy kőponya, és alatta egy kereszt? Vagy talán egy Halálfej? Egy folt is volt a logó alatt, egy szó, inkább kettő, és a halálfej. Minden pirossal. Méreg? Vagy Veszélyes robbanóanyag?

„Miért visznek robbanóanyagot a fedélzetre?” Kérdezte Lesleigh nyugodtan. Hoppe ellökte magát a tükröződő ablaktól. „Robbanóanyag? Nem tudom. Biztos benne, hogy ez az, amit látott?”

„Igen, biztos vagyok benne.” Csend. Hoppe az órájára pillantott megfontoltan.

„Jézusom,” motyogta, csettintett. „A találkozó, mennem kell egy találkozóra.”

Ránézett Lesleighre, a tekintetük találkozott. „Most mennem kell,” mondta. „El Fogok késni.”

Lesleigh vette a célzást. „Most keresse meg Johnstone-t, később találkozunk.”

Kiléptek az irodából. Hoppe bezárta és bereteszelte maguk után az ajtót. Lesleigh a raktárban találta Johnstone-t, aki élvezte azt a néhány perc pihenést, amíg a csomagolás szünetelt. Komornak, kimerültnek tűnt. Az ex-tudós felderült, ahogy meglátta Lesleight belépni. A kínált kávé és cigarettát Lesleigh udvariasan visszautasította. „Csak elvagyok magamban,” mosolygott Johnstone, miközben a poros padlót bámulta. „Mostanában nincs elég idő a pihenésre. Ez a rengeteg megerőltető testmozgás...” A kávéját a szájához emelte, belekortyolt a gőzölgő folyadékba. „Az az igazság, hogy nagyon boldog leszek, ha ennek vége lesz.” Lesleigh óvatosan leült egy láncon.

„Mr. Hoppe küldött” mondta Lesleigh. „Neki egy találkozóra kellett menni,” mondta Lesleigh.

„Egy találkozóra? Nem említette”, motyogta Johnstone. „Mindig találnak valami újat, hogy megvitassák.” Lesleigh csak nézett maga elé, mintha az agya és a teste szétkapcsolódott volna.

„Megkérdezhetem, hogy miért kerülnek robbanóanyagok a fedélzetre?”, kérdezte Lesleigh.

„Robbanóanyagok?” Johnstone mintha zavarba jött volna. „Nincsenek semmiféle robbanóanyagok.” Elhallgatott egy pillanatra, aztán elvigyorodott. „Ó, értem már, láttad a láncon a halálfejjel?”

„Igen, láttam, hogy valaki felviszi őket a hajóra, alig két perce.”

„Azok nem robbanóanyagok,” magyarázta Johnstone. „Élelmiszer, egyszerű élelmiszer. Mr. Yarbrow mondta, hogy használjuk a régi láncon, ahelyett, hogy újakat gyártatnánk le, ezért ezeket is élelmiszerhez használjuk. Ő hozta őket ma reggel.”

„Nem lehet, hogy véletlenül maradtak bennük robbanóanyagok?”

„Nem, mert azt mondta. Azt mondta, hogy étel van benne, és én hittem neki.”

„Ki szabad nyitni őket, hogy megnézzük?” kérdezte Lesleigh.

„Nem!” mondta Johnstone bosszúsan. „Nem, nem nyitunk ki semmit!” Elfordult, és kivett egy cigarettát a bőr tokjából. „Sajnálom, tudom, hogy rosszul hangzik,” ismerte el. „Megértem az érzésként, és nem én utazok el ezen a kurva hajón.”

„Nem erről van szó,” mondta Lesleigh. „De ha valami történik a hajón, az az én felelősségem

lesz, hiszen engem választottak a feladatra.”

Johnstone beszívta a füstöt, és Lesleighre nézett. „Új-ázsiai elpusztítása katasztrófa lenne?” Lesleigh zavartan nézett, kissé ellenségesen. „Természetesen.”

„Nos, tudok jobbat.” Elhallgatott. „Végeztem egy kis kutatást a Mitral felrobbanásának méretével és jellegével kapcsolatban. Az eredményeim nem kikezdzhetetlen tények, de amit most elmondok magának, azt mindenképp meg kell előzni.” Lesleigh kérdően nézett Johnstone-ra. „Értse meg, ha a Mitral felrobban, valóban elpusztítja Új-Ázsiát, de az egy meteorzáporral is jár, egy lökéssel, mint egy hullám”. Letette a cigarettát és füstöt fújt a dohos levegőbe. „A Mitral túl közel van. Ha felrobban, az olyan, mint, mondjuk, egy puska lövés. Egy közeli lövés. A kontinens is megszenvedné, de a robbanás ereje el is tolná a bolygót, le a pályájáról. És ha letérünk a pályánkról, eltávolodunk a naptól, a hőmérséklet gyorsan csökken, és mind meghalunk.”

„Biztos ez?”

„Mérget vehet rá, de ne felejtse el, hogy erről nem beszélhet senkinek, megértette?” Lesleigh beleborzongott. „Ez csak egy elmélet”, motyogta Johnstone. „Csak egy elmélet...”

KORÁBBAN A IOTANIAN

A szél finom homokszemekkel töltötte meg a hűvös levegőt, akár a felkorbácsolt, hullámzó óceán az átmelegedett, morzsalékos part talaját. A sáfrányszínű hold gyenge fénye miatt a levegőben kavargó apró homokszemcsék szentjánosbogaraknak látszottak. Néhány szélben dülöngélő, kiszáradóban lévő cserje tarkította csak a kopár tájat. Leszakadó száraz levelek táncoltak el a nyomasztó sötétségbe. Csend volt a völgyben, csend és béke. Normális esetben Kirst Ellan élvezte volna a csendet, a békét. Minden hét, minden estéjén ugyanazon a sziklán ült, hallgatva a csendet, de nem ezen a napon. Montigue Yarbro cigarettára gyújtott, Ellan szólalt meg először. „Melyik erőt képviseli? Törvény? Liga? Katonaság? Szövetség?”

„Szövetség”.

Kirst a völgy felé hunyorgott. „Gondolom azért jött, hogy megtudja, miért elhagyott a Mitral.” „Nem, ezt már tudjuk,” mondta Yarbro. „Ez egy informális találkozó, senki sem tud róla.”

„Akkor mit akar megtudni?”

„Semmit. Mindent tudok, amit tudnom kell. Nem kérdések miatt jöttem, hanem hogy ajánlatot tegyek.” Yarbro rövid szünet után folytatta. „Azért jöttem, hogy alkut kössék magával.”

„Milyen alkut?” Kérdezte Kirst Ellan. „Mit kapunk cserébe?”

„Védelmet és biztonságot,” magyarázta Yarbro. „Amint megegyezünk, személyesen felelek a biztonságukért. Katonai védelmet kapnak.”

Ellan elgondolkodott, de az elmélkedés eredménye egy unalmas kérdés lett. „Mit kell csinálnunk?” „Megtámadni egy hajót. Én is elkísérem, csendestársként.”

„Melyik hajót?”

„Az Utolsó reményt. Első útján van. A küldetése az, hogy az egyik utas eljusson a Mitralra.” Megállt egy pillanatra. „Bármi is történik, a hajó nem érheti el a Mitralt.”

„Miért?” kérdezte Ellan. „Mi értelme van az útnak, mit akar ez az 'utas' tenni a Mitralon?”

„Visszafordítani a folyamatot, amit maguk kezdtek - a felhalmozódó gáz elégetése, és a hold elpusztulásának megakadályozása.”

„És nem akarja, hogy megállítsa a folyamatot?”

„Nem.”

„Miért?”

Montigue Yarbro felsóhajtott, és egy mélyet lélegzett. „Nos, Mr. Ellan, sok gond van a Garistian manapság. Amit nem lehet javítani vagy reformálni innovációkkal vagy találmányokkal.” Majd folytatta. „A probléma a rendszerben rejlik. A társadalmi szerkezet nagyon gyenge, nagyon bizonytalan. Kérdés nélkül követünk egy halom törvényt, ahelyett, hogy megoldást találnánk a problémákra. Az emberi fajnak a haladáshoz meg kell húznia a gyeplőt, meg kell erősítenie a pilléreit, az ideáljait. Meg kívánom változtatni mindezt, hogy feljebb lépjünk a létrán a törött vagy hiányzó fokok ellenére. Képesek leszünk javítani. A világ egy jobb helyé fog válni.”

„Hogyan kíván változtatni?” Kérdezte Ellan. „A hajó elpusztítása nem befolyásol semmit.”

„De bizony, befolyásol.” Köhögött. „Garistiat törekeny idős emberek csoportja uralja, mint tudja, a Vének. A legtöbbjüket tisztellem, de a Vének ellenzik a változást, a polgárok pedig önelé-

gültté váltak az uralmuk alatt. A Garistianak szüksége van egy új politikai rendszerre.”

„Egy diktatúrára, azt szeretné, hogy egy diktátor uralkodjon?” Kérdezte Ellan. „Ezt akarja?”

„Az igaz, hogy szeretnék egy diktatúrát, de nem igazán szeretnék egy diktátort,” mondta Yarbro. „Amikor rájöttem, hogy a Mitral sorsa megpecsételődött, megláttam az esélyt. A lehetőséget, hogy váltságdíjat kérjek Garistiatól. A követelésem az lesz, hogy a tanács tagjait végezzék ki, és diktátorként nevezzenek ki azonnali hatállyal.” Szünetet tartott, hogy levegőt vegyen. „Már próbáltam meggyőzni az embereket, hogy a tanács reménytelen, de csak felkavartam a port, most a türelmem végére értem, erőszakos módszereket kell alkalmaznom.”

„Hogyan lehet a követelések teljesítésére kényszeríteni a tanácsot?” Kérdezte Ellan. „Amikor a Mitral felrobban, csak Új-Ázsiát pusztítja el. Az embereket ez nem fogja megghatni.”

„Ez a lényeg. Miután Új-Ázsia megsemmisül, akkor, és csak akkor tudom majd kényszeríteni őket,” folytatta. „Tudja, egész Garistia túlélése a Rubicon kristályokra támaszkodik. Minden ezektől a kristályoktól függ,” magyarázta. „Megállítom a Rubicon-termelést, amíg a követelésemnek nem tesznek eleget, és a tanácsot ki nem végzik. Egyszerű feladat lesz, a bányákat bekerítjük és megfelelően védjük. Ha szükséges, távol tudunk tartani egy hadsereget is.”

Hosszú szünet után Ellan megkérdezte: „Mikor kezdjük?”

Yarbro elmosolyodott. „Rendben, az eltérítésre két nap múlva kerül sor. Az embereit ellátjuk fegyverrel, valamint járművel is, a leggyorsabb hajónkkal. Elkapja az Utolsó reményt. A fedélzetre lépés után keresse meg, és ölje meg az öt fős legénységet. Nem lesz probléma. A gyakornok, akit választottunk a küldetésre, teljesen tapasztalatlan. Utána irány a raktár. Az ellátmányban elrejtettem több láda robbanóanyagot. Ezeket a hajó létfontosságú részéhez, pl. a motorhoz kell vinniük, majd beállítani az időzítőt, és távozni. Estére mind a Garistian leszünk.”

AZ UTAZÁS

A Bellastania tovább haladt a vákuumban az Evath sztratoszférája és a Mitral között. A piszok és a zsír makacsul kapaszkodott a hajó kopott vázára. A hajó nem volt túl dekoratív, pusztán funkcionális. Amikor utolsó útjáról visszatért Elvira városába, a Bellastaniát elvitték egy hangárba, úgy tűnt, a végtelenségig marad. Nem volt valószínű, hogy újra szükség lesz a szolgálataira. Az utazás első napja eseménytelenül telt. A kezdeti ellenségeskedés után a személyzet kezdett megenyhülni Leigh felé. Először nem értették, hogy miért egy egyszerű gyakornokra bíztak egy ilyen kaliberű feladatot, de gyorsan meglátták Leighben a potenciált. A terv szerint kis idő múlva a Bellastania eléri a Mitral sztratoszféráját, ekkor Leigh egy automata komp segítségével lejut a holdra, az eljárás egyszerű volt.

A Ketar hajó megközelítette a Bellastina dokkoló állomását, óvatosan, az ikermotor gyakori beindításával-leállítással állt be a kisebb hajó a Bellastaniával párhuzamos helyzetbe. Mindkét hajó dokkoló számítógépei nyugtázó jelet küldtek, a hajók sebessége csökkenni kezdett, a dokkoló zárok megfelelően illeszkedtek. Jelzőfények cikáztak, az támadás elkezdődött...

A Bellastania hídja üres volt, embereknek nyoma sem volt. Csak a ventilátor bűgása törte meg a csendet, egy fénycsó lógott a mennyezetről, hogy megvilágítsa az elhagyott helyiséget. Egy apró piros téglalap kacsintott, a szerves élet megjelent. Nailla egy lökéssel kinyitotta a zsilipajtót, és a konzolhoz szaladt, majd gondterhelten ábrázattal hátradőlt kemény székében. Szeme a feje fölötti kijelzőre tapadt. A kintinban volt két munkatársával, amikor zajt hallottak... Egy fémes koppanás, majd néhány hangos karcoló, surlódó hang. Félreérthetetlenül a külső ajtó hangja volt. Csak két lehetséges magyarázat volt. Mindkettő kissé valószínűtlen, de sajnos, az egyik közülük valós. Vagy valaki próbál kijutni, ami erősen kétséges. Vagy valaki próbál bejutni. Nailla utóbbi mellett döntött, és most, hogy látta a dokkoló kamerájának képét, a gyanúja beigazolódott. Közben a legénység többi tagja is a hídon gyülekezett. Leigh és Thea Kell a kintinból sietett kávéval a kezében, Ede Slaye és Pete Watels egy laza fődémburkolólapot javított. Nailla megállt gondolkodni, majd folytatta a gépelést, és a billentyűk kattogása felborzolta mind a csendet, mind a többiek idegeit. „Mi van a dokkolóban?” Kérdezte Thea.

„A Törvény hajója? Lehet, hogy ellenőrzés,” motyogta Slaye. „Próbáltál kapcsolatba lépni velük?” Nailla egy gyenge mosolyt erőltetett az arcára, „Nagyon valószínűtlen. Küldtem figyelmeztető jeleket, a szokásos dolgokat, de nem reagáltak. Meg sem kísérelték követni a szokásos eljárást.”

„Ha bejutottak, a dokkoló fel kellett, hogy ismerje őket,” mondta Leigh.

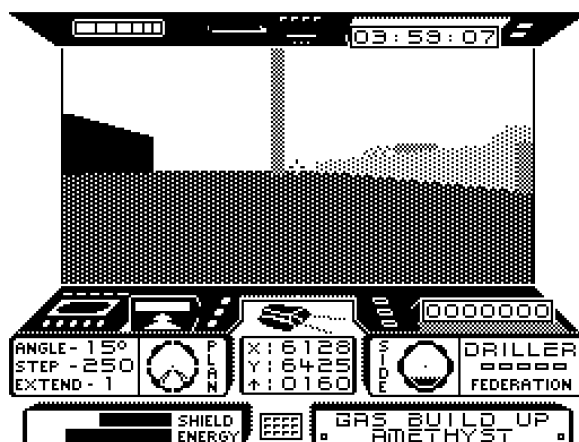
„Át is égethették magukat, gondolom,” mondta Nailla, „talán lézerrel nyitották ki a zárat.” Ellenőrizte a konzol bejegyzéseit, majd a fejét ingatta. „Nincs kárbejelentés, nem volt erőszakos behatolás.” Majd folytatta. „Kétlem, hogy barátságosak.” Mindenki elhallgatott. Leigh Watelsre pillantott. „Van fegyverzet a fedélzeten?” A mérnök vállat vont. „Nincsenek löfegyverek, semmi ilyesmi, minek is lenne?” Slaye Leighre pillantott. „Miért kérdezed?” „Mert védekeznünk kellene. Úgy értem, ők nyilván Ketarok. Senki sem fog otthon panaszkodni, ha kinyírunk pár Ketart, hogy megelőzzük a robbanást. A küldetés fontosabb, mint pár piti bűnöző.” „Ha ezek Ketarok, hogyan jutottak be? Nincs meg hozzá a technológiájuk,” mondta Slaye. „Erre nem tudok válaszolni,” válaszolta Leigh. „Mr. Yarbrow mondta, hogy minden hajót, ami huszonnégy órán belül hagyja el Garistiat, azt lelövik. Így a hajónak lotaniából kellett jönni.” „De miért akarnak megtámadni bennünket?” Kérdezte Thea. „Nincs rakományunk, semmi értékes.” „Nyilván nem tudják, hogy miért megyünk a Mitralra,” válaszolta Leigh. Slaye lesimította a haját, „mit tehetünk akkor? Bármilyen ötlet?” „Nos, légtelenítsük a hajót,” mondta Thea. „A hajónak megvan erre a felszerelése. A levegőt rekeszekbe szívjuk, majd tároljuk, amíg a behatolók meghalnak, később visszafújjuk a légtérbe. Hogy túléljük, vagy a kompa kell mennünk, vagy ruhákkal, palackokkal oldjuk meg.” „Rendben, hogy csináljuk?” kérdezte Leigh. „Majd én megcsinálom, már használtuk szivárgások, törések kereséséhez.” válaszolta Thea. „Rendben”, mondta Leigh „Watels, hozzon öt ruhát és öt palackot, és tisztítsa meg a szelepeket. Slaye és Nailla nyissa ki a szelepeket. Én is megyek, előkészítem a rekeszeket. Rendben?” Elkezdtek, mindenki pontosan tudta, mi a dolga és azt hogyan kivitelezze. Leigh felhúzta magát egy kapaszkodón egy mélyedésbe. Elérte a fedélzeti vezérlőt. A hőség elviselhetetlen volt, ahogy belépett. Gőz szállt fel a több ezer csőből, a fal csurom vizes volt, a levegő egyre sűrűbbnek tűnt, megállt, hogy visszanyerje az egyensúlyát, és higgadtságát, letörölte az izzadságot a homlokáról, majd átbökladozott a kamrán. Gyorsan befejezte a magára kirótt feladatot. Visszafelé menet lement a létrán a raktárba, óvatosan, hogy ne csússzon el a padlón medencékben összegyűlő folyadékban. Halvány fény szűrődött be fentről, ami finoman kiemelte a patinás falakat és a matt rácsokat. Rohadó faládák álltak magasan a mennyezetig, néhány leborult és félig kiömlött. Leigh elérte az egyik láda tartalmát, és belerúgott egy paradicsomos dobozba, a folyosónál a szemé sarkából mintha alakokat látott volna, azonnal visszaugrott a raktárba. Kirst Ellan körülnézett a #15-ös folyosó kanyarjában, de nem észlelt semmit, hiába meresztette a szemét. Söhajtva befordult a sarkon, a puskáját feszülten fogta mindkét kezével. Mögötte Wilson és Morton csevegtek barátságosan, a puska lógott a vállukon. Ellan kicsit ellazult, talán túl hamar. A tolóajtó közvetlen előtte emelkedett simán és hangtalanul a mennyezetig. A szíve kihagyott egy ütemet. Egy alak lépett be a fénybe, majd eltűnt, elnyelte az árnyék. Az ujjja automatikusan a ravaszra ugrott és meghúzta. Két füstölő lyuk keletkezett a lezáródó fém ajtón. Fény szűrődött ki az apró lyukakon. Ellan gondolkodás nélkül rohanni kezdett a folyosón, csizmás lábától lüktettek az olajos rácsok. Leigh kétségbeesetten ugrott fel azonnal a ládákra, a lába alatt ropogtak a korhadó dobozok, ujjai mélyen a fába nyomódtak. Ládák zuhantak le a padlóra és hullottak szét a rácszaton, ahogy Leigh felfelé küzdötte magát. Ellan belépett a raktárba, és megpillantotta a gyorsan eltűnő alakot, azonnal lőtt. Füstölő szilánkok röpködtek, darabokra hullott fa és fűrészpor felhője követte Leigh a ládák túloldalán. Ellan lejjeb engedte a puskacsövet, és három sorozatot lőtt a ládák közé. Wilson és Morton közben berobogott a raktárba, puskával a kezükben. Ellan még két sorozatot lőtt a halom felé, mire a puska jellegzetes kattánása jelezte, hogy kiürült, Ellan undorral dobta el a puskáját. Wilson és Morton két oldalról kerülte meg a ládákat, óvatosan, fegyvert tartva maga előtt. Morton kihúzta magát, a ravaszra csúsztatta a ujját. A puska kétszer megrándult. Leigh gyomra összerándult. A lövések okozta zajban Leigh elkapta az épp akkor mellé érő Wilsont, egy ütéssel kiterítette, kikapta a puskát a kezéből, majd sarkon fordult és futásnak eredt. Morton, észlelve a hirtelen mozgást, újra tüzelni kezdett. Fűrészporral telt meg a keskeny folyosóban a levegő. Morton elé vágott egy másik ládakupac mögött, és fellökte az útját keresztező Leighet, aki csörömpölve zuhant a földre. Leigh térde sajgott, látása ködös volt, lehajolt, hogy felvegye a puskát, tapogatózó

DRILLER

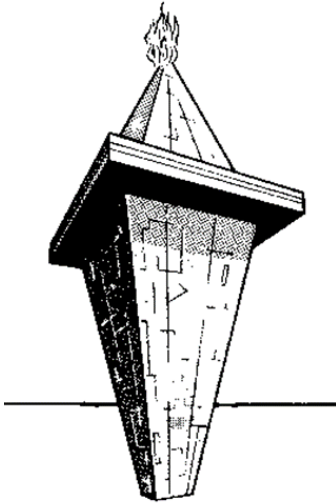
ujjai a szíjat érték el. De Morton addigra odaért és kirúgta kezéből a fegyvert, aminek hevedere szinte letépte Lesleigh ujjait. Lesleighnek másodpercekbe telt a dohos ládákra támaszkodva felállni. Végtagjai, a feje, és a nyaka is fájt. Ellan érte el leghamarabb a puskát, de akkor Lesleigh hirtelen gyomron rúgta Mortont, majd Ellan felé lendült, őt is sikerült megrúgnia. A Ketar felszisszent, összecsukszott. Lesleigh újra megrúgta, mire a Ketar átzuhant a szétrobbanó üvegablakon, ezernyi röpködő ezüstös szilánkot hagyva maga után. Ellan megpillantotta a kavargó tartályokat, érezte a meleget a bőrén, mielőtt elkezdett zuhanni. Lesleigh gyorsan felmérte a helyzetet, és egy fegyver után kutatott. De nem talált semmit, abszolút semmit. Lecsúszott a fal mellé, valami sziszegést hallott. A kijelzőn megjelent a 'Légtelenítés' felirat. A belső világítás villogni kezdett. A folyosón sorban tíz piros és sárga fáklya kezdett pislogni. Morton gondolkodás nélkül letépett egyet a falról, és feltépte az aktiváló klipet. Másik ujjával már a ravaszt húzta, a puska megremegett. A fáklya szinte kirobbant a kezéből, sűrű, lila füstöt hagyva maga után. Morton érezte, ahogy felrobban a mellkasa, a ládákra támaszkodott, majd a földre zuhant, lila füst ömlött az elszenesedett és megfeketedett mellkasából. Lesleigh is elvett egy fáklyát, és levegő után kapkodott, a lépcső felé igyekezett. Nem kapott levegőt, mégis kettesével szedte a lépcsőfokokat. Egy árnyék suhant át az ajtónyíláson. Lövések csengtek az egész hajón. Lesleigh megállt, és kinézett az ajtón. „Nailla, Slaye? Mind halottak? Talán még Thea és Watels élhet...” gondolta. A lépcső alján az eszméletét visszاسzerző Wilson jelent meg a fényben. Egyik kezében kést tartott, miközben fogatlan vigyort villantott. Lesleigh visszanezézett rá, majd előre a csapóajtóra. Aztán a ládákra ugrott, Wilson csak nézte, ahogy a sötét alak átugrott felette, aztán ládák záporoztak a fejére. Lauder akkor ért oda a másik irányból, automatikusan tüzet nyitott, szétdarabolva az omladozó ládákat. Lesleigh ismét a földre zuhant, miután feküdt egy pillanatig, felemelkedett, és kilesett a sarkon. Észrevett egy bizonyos ládát, egy bizonyos logóval. A halálfej. Yarbrow akkor ért oda, mikor Lauder már a puskáját emelte. „Ne lőj,” csattant fel: „A raktárban ne!”, de Lauder addigra már kettőt lőtt. Két lyuk keletkezett a fában, majd gomolygó füst lebegett a lyukakból. Lesleigh meghátrált, menedéket keresett. A láda egyre inkább füstölni kezdett. Lauder csizmájának lépései visszhangoztak, ahogy Lesleigh a lépcsőn felszaladt, majd a háta mögül hallotta, hogy a ládák egyre hangosabban sziszegtek és füstöltek, apró lángok nyaldosták őket. Végül az egyik ládából sugárzó fény tört ki, lángok csaptak felfelé. Nagy falemezek repkedtek a raktárban, az ajtó pedig visszakattant a helyére Lesleigh mögött. Lerogyott egy székre a konzol elé, ellenőrizte a távolságokat, majd elindult a komp felé. A hidon már alig tudott átjutni, annyira rázták a robbanások a hajót, szinte beesett a kompba, majd aktiválta azt meglepően higgadt pontossággal. A komp ablakából látta ahogy a Bellastania hangtalanul robban szét, majd pár másodperc múlva a Ketar hajó is követte. Az úrsikló komp zavartalanul folytatta előre programozott útját, majd nyugodtan leszállt az egyik lapos állványra a mesterséges fennsíkon. Lesleigh ellenőrizte a szondát, de nem talált sérülésre utaló jeleket. A fő feladata elkezdődhetett...

FELADAT

A Mitral 18 szektorát biztonságossá kell tenned a gázkamrák feletti fúrótornyok telepítésével, mielőtt a Mitral felrobban. Erre van pontosan 4 órád, aminek múlását a jobb felső sarokban követheted. A képernyő nagy része a szonda ablaka, alatta pedig a vezérlőpultot (VP) láthatod, melynek részeiről később megtudsz minden fontosat. Tehát a feladatod végrehajtásához először is el kell jutnod minden szektorba, majd meg kell találnod a föld alatt elhelyezkedő gázkamrát. Ha megvan a pozíció, akkor oda kérned kell egy fúrótornyó teleportálását ('D' bill.). Amennyiben a torony viszonylag jó helyre került, akkor az el tudja égetni a gáz több mint felét. A torony települése után a VP jobb alsó sarkában lévő információs részen egyből láthatod, hogy a hely kiválasztása mennyire volt sikeres. Amennyiben 51% alatti értéket látsz, akkor a tornyot el kell távo-



DRILLER



lítottatnod ('C'), majd megfelelő helyet keresned neki, és újra elhelyezned, ugyanis egy szektorban csak egy torony lehet. Minél közelebb telepítetted a tornyot az elvileg legmegfelelőbb pozícióhoz, annyival több gáztól tudod megszabadítani a földkérget. Felesleges maximalistának lenni, az 51%-okkal is megmented az emberiséget. Míg a pontos helyre fúrt toronnyal megvan a 100%, míg néha az attól messze, 7-800 SDU-ra (Evathon ez a hosszúság) lévő toronnyal is lecsapolható 51%. Szóval nem lehetetlen a küldetésed, de ahhoz, hogy ezt a pár egyszerű lépést megtegyed, először is mozognod kell a szondával, vagy a felderítő hajóval.

FÚRÓSZONDA

PÁNCÉL: Tartós, nagy teherbírású platonium / ólom ötvözet borítás.

ENERGIA: Erőteljes energia tartalékok a tárolt Rubicon kristályokból.

MOZGÁS: Előre ('O'), hátra ('K') halad, jobbra ('Q') vagy balra ('W') fordul, valamint képes 180 fokos fordulatot tenni ('U'). Az aktuális pozíciód mindig megjelenik a VP-n, X és Y koordináta képében, valamint a PLAN mutatja, hogy milyen irányban nézel a szondával. A fordulás szögének

lépéseit lehet növelni, csökkenteni ('A', 'Z'), ezt a VP-n az ANGLE jelzi (5° és 90° fok között lehet). A szonda sebességét meg lehet változtatni a lépéstávolság növelésével, csökkentésével ('S', 'X'), ezt a VP-n a STEP jelzi (1 és 250 SDU között lehet). A szondát dönteni is lehet balra, jobbra ('N', 'M'), vagy fel, le ('P', 'L'), utóbbit jelzi a SIDE kijelző a VP-n, vagy emelni, ill. süllyeszteni ('R', 'F'), a magasságot ↑ jelzi a VP-n, értéke maximum 288 SDU lehet.

FEGYVERZET: A szonda el van látva lézerfegyverzettel, amely aktiválható, ill. letiltható ('Space'), erről a VP mozgás/támadás jelzője is tájékoztat: ha egy nyíl van a kijelzőn, az a mozgás módot mutatja, ha kurzor és lézerek, az a támadási módot. Mozgás módban is tüzelhetsz a lézerekkel, de csak az ablak közepére. Támadás módban a célzókurzort ugyanúgy mozgathatod, mint a szondát mozgás módban.

FÚRÁS: el van látva a tornyok teleportálását vezérlő egységgel.

A szondán kívül egy felderítő hajó maradt a Mitralon, amit egy hangárban találsz, úgy tudod cserélni a szondát felderítőre, hogy aláállsz, majd felemelkedsz. Ha a csere sikeres, akkor hallasz egy kattantást, és az irányítást átveszi a hajó. Hogy megfordítsd ezt az folyamatot, a hajót vidd közvetlenül a szonda fölé és ereszkedj rá.

FELDERÍTŐ HAJÓ

PÁNCÉL: Nincs speciális páncélozott burkolat - sebezhető, nem bírja a strapát.

ENERGIA: Nagy energiájú tartalékok a tárolt Rubicon kristályokból.

FEGYVERZET: Csúcs minőségű lézerfegyverzet.

MOZGÁS: Hasonló a szondához, kivéve hogy nincs korlátozva a függőleges mozgásban (4031 SDU-ig emelkedhet), valamint nem tud tornyot telepíteni. Hat jet rakétával van felszerelve (kettő hátul, és négy alatta), így képes repülni, és megmutatni felülről a hold épületeit.

ENERGIA

Biztosítanod kell járműveid energiáját. Mindenhez energia kell, még ahhoz is, ha csak telik az idő, az aktuális energiaszintedet a VP is jelzi (ENERGY), amit speciális Rubicon kristályokkal pótolhatsz. Felette láthatod a pajzsod erejének aktuális értékét (SHIELD), amit szintén Rubiconnal egészíthetsz ki. A Mitralon két Rubicon-típus van: a képen az energiát pótló kristályok vannak a bal, míg a pajzsot kiegészítő kristályok a jobb oldalon. Tehát a piramis a pajzs, a fordított piramis a sima energia. Ezeket a kilövésükkel tudod felvenni. Mindig csak annyit vegyél fel, amennyit muszáj, ugyanis a maximumon felül csak



DRILLER

pocsékba megy mindkettő. A Rubiconról már olvashattad, hogy a napfény energiáját tárolja, ezért nagyobb valószínűséggel fogod megtalálni a hold fényesebb oldalán, mint a sötéten.

Az energiádat és a pajzsodat persze nem csak a saját tevékenységed miatt kell pótolnod, hanem az ellenséges biztonsági rendszer miatt is. Két ellenfeled a lézer és a szkennerek. A lézerek a holdon bárhol előfordulhatnak. Ha a lézer tartományában vagy, akkor biztosan meg fog támadni. A támadásuk nagy kárt okoz, és sosem vétik el a célt. Ha a lézert látod, akkor gyorsan lödd ki, ha nem látod, akkor igyekezz elhagyni a tartományát. A szkennerek az égből lesnek rád. Például ha sokat tehetetlenkedsz egy helyen, akkor biztos megtalál és csak azt látod, hogy gyorsan lemerül a pajzsod. Ilyenkor nézz felfelé, vagy inkább húzd el a csíkot fedett helyre, vagy egy másik szektorba.

INFORMÁCIÓS KÉPERNYŐ

Játék közben az 'I' gomb megnyomásával az info képernyőre kerülsz, ahol a következőket láthatod:

SECTOR: szektor neve.

RIG STATUS: a fúrótorony státusza (POSITIONED vagy UN-POSITIONED, esetleg NOT REQUIRED, ha lepottyantál a hold felszínére)

GAS FOUND: a szektorban található gáz kömlámban

% TAPPED: kitermelt gáz százalékban

GAS TAPPED: kitermelt gáz kömlámban mérve.

TOTAL SECTORS: szektorok száma.

SAFE SECTORS: biztonságos szektorok száma.

L-LOAD/S-SAVE: állás betöltése ('L'), mentése ('S'). 1-ABORT: kilépés a játékból ('1').

Az info képernyő a játék pihenőszobája, itt az idő sem múlik, tölthetősz, mentethetsz, majd 'any other key' visszaröpít a játékba.



KÖRNYEZET

A képen látható a Mitral, ami egykor gömb volt, de minden oldalán négyzet alakú platformok lettek létesítve, ezek a szektorok (8096*8096 SDU méretűek). Vannak szektorok, melyeknek négy, és vannak olyanok, melyeknek négy szomszédja is van, de ez nem azt jelenti, hogy a két szomszédal rendelkezők két-két oldala le van zárva! De nem ám, ott bizony le lehet esni a platformról a Mitral laza felszínére. Ha ez megesik, akkor sokat nem tehetsz. Minden szektor egy ásványról van elnevezve, ezt az azonosítót mindig látod a képernyő jobb alsó sarkában is, kivéve, ha belépsz egy épületbe, olyankor az épület neve jelenik meg.

ALAPOK

A Driller egy akció-kalandjáték, tehát nem elég sétálgatni, lövöldözni, tornyot építeni. Vagyis tulajdonképpen elég, ha kiegészítem a két jármű használatával. Akkor mitől lesz kaland? Például mozgás közben sokszor találkozol lézerekkel. Ezek vagy megjelennek egy véletlenszerű helyen, és lőnek rád, vagy van egy előre meghatározott védelmi szerepük. Utóbbi esetben vagy ki kell lőned őket, ha ez lehetséges, vagy meg kell találnod a vakfoltjukat, esetleg az energiaellátásukat megakadályozni. Ehhez nyitott szemmel kell járnod, nézni mindenfelé, tehát lefelé és felfelé is. A felderítésben nagy segítségedre lesz a felderítő hajó, de a hangárig is el kell valahogy jutnod. Ha akadályoz valami a haladásban, akkor általában ki kell lőned, ha nem reagál, akkor lehet, hogy a környezetében, vagy egy másik szektorban van egy szerkezet, nyomógomb, ami irányítja, kikapcsolja. Ezeket a szerkezeteket szintén csak lövéssel tudod aktiválni. Van, hogy találkozol egy tömbbel, ami nem lőhető ki, de rossz helyen van. Ebben az esetben lehet, hogy pl. benyomható, felemelhető, stb. Ha két objektum között van egy rés, akkor gondoldj arra, hogy az nem véletlenül van ott, lehet, hogy elrejt valmit, vagy csak arra lehet továbbmenni. Találhatsz nagyon magas építményeket, ezeket vizsgálj meg a felderítő hajóról, hátha rejtenek valmit. A tor-

DRILLER

nyok elhelyezésére sokszor utal valami, akár egy épülethalmaz, akár egy X, akár nyilak, de van olyan szektor is, ahol próbálkozással kell megtalálnod a helyét. A játék elején, a felderítő hajó megtalálásáig van néhány szektor, melyek bemutatják, tanítják a játék logikáját, aztán már megy minden a maga útján. Szóval nézzük azt a néhány kezdő szektort:

AMETHYST: A játék mindig ebben a szektorban kezdődik, ami ténylegesen egy kezdő szektor. Egyrészt találsz egy raktárat tele energiával (AREA NEUTRAL STORES), másrészt X jelzi a torony helyét. A többi szektorban azért ez nem így lesz.

LAPIS LAZULI: Ez is egy játékindelligenciádat finoman igénybe vevő szektor, ami arra tanít meg, hogy ha valami az utadban van, akkor vagy lödd ki, vagy lőjj valamire, ami az utadban lévő dolgot vezérli. Valamint itt arra is példát találsz, hogy ha egy szektorban két 'áthatolhatatlan' fal között van elég terület, akkor valószínűleg ott lesz a helye a tornyodnak.

EMERALD: Természetesen szintén egy tipikus szektor, ki kell lőned valamit, aminek a helyén majd felépítheted a fúrótornyot. A három kijáratot kilőhetetlen lézerek védik, de ha megfigyeled a működésüket, akkor jól pozícionált sétával túljárhatsz az eszközön.

MALACHITE: Kezdem úgy érezni, mintha ez egy oktatójáték lenne... Ez a szektor azt veri a fejedbe, hogy ha nem reagálsz gyorsan a támadásra, akkor a pajzsod pillanatok alatt eltűnik. Lőjj úgy, mint egy westernhős. Ha sikerül a két lézert kilőned, akkor megnyugodhatsz, a torony helyét éppen csak nem X jelöli.

RUBY: Ebben a szektorban kapásból egy szkener fogad, de nem kell tőle megijedni, ha nem bántod, ő sem bánt (egy darabig). Ez a szektor többnyire egy lyuk + négy ajtó, és a tőlük kiinduló merőleges utak. A torony pozíciójára nem utal semmi.



AQUAMARINE: Két egymásra merőleges nyíl van a földre festve, vajon miért? Van két hangár is, az egyikben találsz a hold egyetlen felderítő hajóját. Ha dokkolsz a hajóra, akkor mehetsz tovább keletre, de csak körülnézni és előkészíteni ezt-azt. A fúráshoz kell a szonda, de ha már van egy magasra emelkedő járgányod, akkor érdemes vele körülnézni, időd, mint a tenger!

BERYL: itt is találkozol egy vérszomjas lézerrel, és itt van a K3-complex! Na nem mintha eddig kerested volna, hogy hol is lehet ez a K3-complex...

TOPAZ: az utolsó szektor, mielőtt visszajutsz az Amethysthez. Itt van a K2-complex egy baromi magasra elhelyezett bejárati ajtóval.

A játékot 1987-es megjelenésekor érte olyan kritika, hogy nincs atmoszférája, csak egy technikai demonstráció. Néhány hete ezzel mélységesen egyetértettem, de azóta valami megváltozott, és ezt az állítást sok órai játszás után cáfolni tudom. Alapvetően eddig nem kötöttek le a korai 3D-s akciójátékok, a grafikájukat nem nagyon tudtam hova tenni, főleg mióta fejlettebb hardvereken azért láttam már szebbet, jobbat is. Azt gondoltam ezekről az egykor bravúros technikájúnak mondott alkotásokról, hogy igazságtalanul keményen fogott rajtuk az idő, de megismerve a Drillert, kezdem átértékelni magamban ezt a már előítéletté vált gondolatot. Vannak játékok, melyeket elég elkezdni játszani, és a kellő fantáziával rendelkező játékos már a játék univerzumában érezheti magát. A Driller nem ilyen, legalábbis a korabeli kritikusokhoz hasonlóan először én sem kaptam meg a kellő lendületet, ahhoz, hogy foglalkozzam vele, amíg el nem olvastam mindent, amit a játékhoz adtak, és el nem kezdett finoman, nagyon lassan vonzani, foglalkoztatni a történet. A játékmenet mai szemmel nagyon lassú, ezért kezdetben csak emulátoron, dupla sebességgel tartottam azt elviselhetőnek, de szép lassan ez az érzés is eltűnt, ma már 50 SDU-s lépésközzel, valódi hardveren is idegeskedés nélkül hasítok át a Mitral szektorain. A grafikával hasonlóan jártam, az elnagyolt formák, pontok sűrűségével érzékeltetett árnyalatok kimondottan zavartak, sokszor nem is tudtam kinézni, hogy mit akarnak ábrázolni, most pedig a fenti képen látható K3-complex megvalósítása egyértelműen tetszik, nem ég ki tőle a szemem. A játék vezérlését a sok billentyű használata miatt szokni kell, de a logikus kiosztás miatt ez nem okozhat nehézséget. Következésképpen csak ajánlani tudom ezt a gyöngyszemet, nem azért, mert biztos hasonló hatást vált ki rajtad is, de próba, szerencse.

BRAXX BLUFF

Micromega, 1984, 48K, 3D lövöldözős

Évszázadokkal ezután az ember messze a Naprendszer határain túlra jut, és elkezd felfedezni az elképzelhetetlenül távoli világokat, tudást és erőforrásokat keresve. Veszélyek várják az úttörőket, bárhol is érnek ismeretlen földet, és a katasztrófa esélye folyton jelen van. Minden új rendszerben egy intergalaktikus mentőcirkáló áll készenlétben, egy totálisan felszerelt orbitális kutató és mentőhajó a Life Corps önkénteseivel. Te is egy önkéntes vagy, és ma a Braxx Bluffnál lévő vészhelyzetben vagy hőssé vagy emlékké válsz... A Vega életmentő hajó elérte az égitestet, ami az Arcturan rendszer Prolon nevű bolygója körül kering, reagálva a bolygó felfedezőcsapatának vészjelzésére. Háromtagú csapat hagyta el a hajót egy kételtű lánctalpas járművel, és tűnt el az őshonos életformák között. A sokféle formájú teremtmények már elszívták az összes energiát a jármű energiablokkjából. A lánctalpast a Braxx Bluff alattomos terepe elnyelte, utasai pedig az életfenntartó rendszer meghibásodása miatt nem sokáig maradhatnak életben. Feladatod veszélyes, keresd meg a lánctalpast és a személyzet elhalálózása előtt vidd vissza a bázishajóra.

Landolási fázis: Indulás után (1-es gomb) a tűz gomb megnyomásával automatikus leszállásra (automate descent) kapsz. Majd a játék a jelzésedre (fel gomb) vár, hogy behatolj az atmoszférába. Ezután csak a kis ILS műszert kell figyelned. A képernyő 90%-át zárd ki tudatodból és koncentrálj a műszer közepén lévő referenciapontra, aminek normál esetben mindig középen kell lennie. Ha fel vagy le akarod tolni, akkor a fel, le gombokat használd, viszont, ha balra-jobbra toszogatnád, akkor pont az ellentétes, tehát a jobbra-balra gombokat használd. Ha egy pár pixelnyi kis körben, a műszer közepén tartod a pontot, akkor nő a pontszámod, máskülönben nem. A leszállási pont biztonságos eléréséhez legalább 8 pont elérése szükséges. A magasságod a jobb oldalon láthatod. Nehezebb feladat, mint gondoltad? Naná! És a végén, mikor kiírja, hogy nyomd a tüzet, akkor tedd azt (persze erről az útmutató semmit sem ír).

Sétáló fázis: Sikeres landolás után jön a séta a lánctalpashoz. Az úton sziklákat kell kerülgetned, ez rendben van, ovis feladat, közben jönnek a madárkák, ha egy is elkap, akkor kezdheted újra a landolást. A madárkákat ki tudod löni, ha lenyomva tartod a tűzgombot, ilyenkor a célkeresztet irányítod, sétálni, futni nem tudsz, de szinte kaszálhatsz a fegyvereddel. Azért biztos sokszor látod majd a „Kritta got you” feliratot, Kritta a kismadár neve... Az irányt próbáld tartani, nem biztos, hogy sikerül, van, hogy bármerre mész, távolabb kerülsz a lánctalpastól (biztos megörbült a tér). A sípoló hang és pontszám jelzi a lánctalpas közelségét. Ha a pontszám növekszik, egyre közelebb vagy, és fordítva. 20 pontnál találod meg a lánctalpast.

Szárazföldi lánctalpas fázis: Ha elérted a lánctalpast, akkor elindulhatsz vele vissza az űrhajóhoz. Nem értem, hogy miért nem a sziklák közt kell gyorsan visszajutni, miért kell a bolygót teljesen feltérképezni emiatt, de ez a feladat. Na és honnan van energia, hiszen „a sokféle formájú teremtmények már elszívták az összes energiát a jármű energiablokkjából”, nagyon gyanús helyzet. A parancs az parancs: irány az igencsak szűkös autópálya. Először a mocsáron kell átjutni, ahol a mutáns Geometria támad rád, aztán egy elpusztult város jön, ahol a lakók csuklyás lidércek, ők támadnak rád, majd eljutsz a sziklás sivatagba, ahol gigantikus ízeltlábú triók törnek a POWER feliratodra. Járműved hat sebességes. Erősödő hang fogja jelezni, ha levágod az út szélét. Ha túl sokáig mész az úton kívül, akkor tönkremegy a lánctalpas. Mikor tüzelsz, járműved az utoljára megadott iránynak és sebességnek megfelelően folytatja útját. A jármű energiáját a bal oldalon láthatod. Minden teremtmény, ami elhalad melletted, elvesz egy energiaegységet. A légénység három tagjának életjeleit a jobb oldalon látod, az egyenes vonal halált jelent. A három szakaszon 10-10 pontot kell szerezned.



Tengeri lánctalpas fázis: A sivatag után mi más jöhetne, hát a tenger! Szerencsére a vízben nem fejlődtek ki a helyi mutánsok, úgyhogy csak a halálos sziklák elkerülésére és a jármű iránytartására kell koncentrálnod. Nem tudsz lassítani és meg kell találnod a helyes utat, a magas hang és az emelkedő pontszám jelenti azt, hogy jó irányban haladsz. Könnyű dolognak tűnik, de nem az, itt is meggörbült a tér, mész a jó irányba, amitől nem térsz el és már nem mész a jó irányba. Erős bal és jobbkanyarokkal gyorsulásra lehet ösztökélni a pontok szaporodását, de elvesztve az irányt, sokkal gyorsabb pontszámcsökkenéssel kell számolni.

Befejezés: elérted a bázishajót, ahova gyalog lépsz be, a parancsnok rejtélyes arca jelenik meg és a gratuláció. A pontszámod legalább 70,0 és a megmentett legénység létszámától függően tovább nő. Akár elérheti a lehető legmagasabb, 99.9 pontot is.

Tony Poulter alapember volt a Micromega-nál, de a háttérben dolgozó típus, akit más nem is érdekelt. „Tony született kocka volt,” mesélte nevetve Neil Hooper „hosszú haja és szakálla volt, és mindig bele volt merülve a kódolásba.” Szóval nem volt egy átlagos figura, egyetlen megjelent játék, a Braxx Bluff sem az. A kritikusok kimondottan jól fogadták, de nem lett túl sikeres.

Ez az a játékfajta, ami útmutató nélkül sok fejfájást okozhat. A játék felettébb ellentmondásos. Ott van például a landolós rész, ahol a játék egy néhány karakternyi területen játszódik, egy pöttyöt kell jobb belátásra bírni, önmagában ez semmi, de mégis életre van keltve a képernyő játéklakában megjelenő, egyébként nem is lényeges animációval és a hangeffekttel. A többi pálya a maga módján látványos, pedig szándékosan elnagyolt háttér, díszlet előtt folyik a történet. Lelkesedhetnek, hogy mennyi egyedi ötlet van a játékban felhasználva, de le is húzhatom, hiszen maga a játékmenet annyira fatengelyes, főleg a landolás és a tengeri rész, hogy egyszerűbb nem is lehetne. Legbonyolultabb talán a sétálós rész. Ennél a játéknál látszik, hogy a bonyolultság és nehézség nem szinonimák, egy ennyire egyszerű játékmenet is lehet a Micromega 1983 utáni játékainak megfelelően baromi nehéz. Ezt a nehézséget optimálisnak vélném az utolsó, tengeri részt kivéve, ami inkább csak idegörlő. Mert az addigi feladatok megoldására lehet taktikát, stratégiát találni, ami sok gyakorlással kiegészítve sikerélménnyel kecsegtet, de az utolsó etapra nem találok fogódzót. Addiktív játék, de kell hozzá egy idegállapot és egyedüllét, hogy senki se kérdezze, hogy „Mi ez az idegesítő zaj?” Betöltés után kiválaszthatod a megfelelő vezérlést (Kempston és Sinclair joy, újradefiniálható billentyűzet), a választott vezérlés a játék folyamán végig látható lesz a bal felső sarokban. A játékot bármikor lementheted az S gombbal, J-vel pedig betöltheted az elmentett állásaidat. A Space-t pedig használd pihenésre!

JASPER!

Micromega, 1984, 48K, platform

Jasper nagyon aggódik - a világ túl messzire jutott mostanság. Elment hát sétálni, hogy a saját dolgaival foglalkozhasson, mikor hirtelen a gárgyulás végbement. Az összes állat és még a néhány növény is veszélyt jelent számára. Mostanáig nem hitte el mindazt a sok badarságot, amivel öreganyja állandóan traktálta altatáskor: „Óvakodj fiacskám, ha a gárgyulás végbemegy, mert akkor a dzsungelben minden egyre megy!” Jasper mindig azt hitte, hogy a mama egy kicsit túlette magát.

Mikor virágok marják el lábod,
kotyvalékok kígyómarásra
vagy repítő hatásra,
hogy ne a gyomban leld halálod,
a gyilkos spré a barátod

Kötéltekeréktől függ a sikered,
de hogy legyen esélyed,
ha a zászlót eléred,
zuhanáskor ne feledd,
az ernyődet felemeld!

Limerick verselés, mindig is utálta. Ilyenkor Jaspernek elege volt a nagyiból és úgy csinált, mintha elaludt volna, csak hagyja már abba. De most azt kívánta, bárcsak végighallgatta volna legalább egyszer. Bűnét bánva, amiért kételkedett jó öreganyjában, úgy döntött, hogy hazamegy és átalussza a történeteket. Kotorászott a zsebében, keresve a bejárati ajtó kulcsát, de helyette

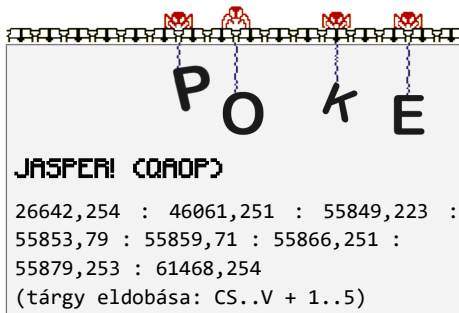


csak egy lyukat talált. „Maradj nyugodt... számolj tízig...” gondolta magában, de megakadt négyenél. A pocakja morgott, gyorsan szereznie kéne valami kaját. Minden összeesküdött ellene. Csak visszakaphatná öreganyját! Egy gyilkos-nyuszi ugrált barátságosan feléje, mire némi tétovázás után elindult megkeresni a kulcsát, az otthonát és a biztonságot.

A Jasper! egy kalandjáték, 22 képernyőt tartalmaz, ezek mindegyike saját egyedi kombinációját rejti problémáknak és veszélyeknek. Tárgyakat lehet gyűjteni és használni, akár ötöt is tarthatsz magadnál egyszerre (ne feledd, ha a kezvedben kötél van, az is egy

tárgynak számít). A játék megoldásához valószínűleg a legtöbb képernyőre többször is vissza kell térned, nem lesz szükség gyors reakcióra, inkább okos tervezésre és gyors gondolkodásra, valamint pontos vezérlésre. Jaspernek hívnak és már elnézést, de egy patkány vagy, ráadásul hálátlan patkány, aki semmibe vette bölcs nagyija életre szóló tanácsait. Gyakorlatilag, amit sikerült felidézned a bódult verseiből, az elég is lesz a boldoguláshoz: nagy virág ellen spray, kötelek használata szükség esetén, a kígyómarás elleni szérum, valamint narkós lebegésre is van valami főzet, na meg az esernyődet ne feledd! És a kulcsot használd az ajtó kinyitásához. Valamint van egy nagy, lila dudva, ami barátságos veled szemben, ha van nálad belőle, akkor fel tudod használni valamire! Annyit segítek, hogy gumiból van... Rajta kívül ne számíts szimpatizánsokra, nem csípi az erdő lakói a patkányokat. Szegény patkányt az ág is húzza: még az időd is egyre fogy. Fent, a birtokolt tárgyak alatti fehér csík a gyomrod állapotát tükrözi és próbál emiatt gyorsabb haladásra ösztökélni, kb. három és fél perc alatt ér nullára a csík, ilyenkor elvesztesz egy életet. Tehát 3x3,5 perc, vagyis alig több mint 10 perc alatt képes vagy éhen halni. Ez ellen az erdőben található gyümölcsök elfogyasztásával védekezhetsz, egy gyümi 20 másodpercnyi pluszt jelent. Vannak ellenségeid, akik dobálnak, lönek, méghozzá célzottan.

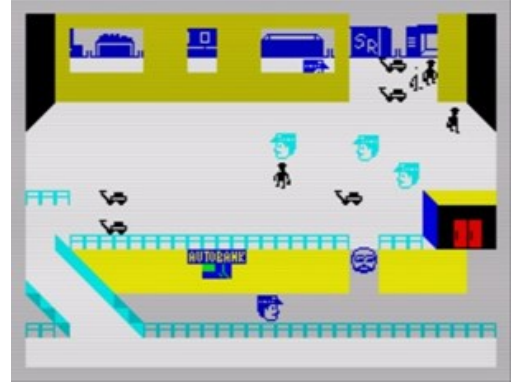
Derek Brewster fejlesztette a játékot, talán a régi idők emlékére Neptune Computing felirat is látható 'game over'-nél. „Ez a vibráló, jól animált platform játék bőségesen kapott lelkes kritikákat a megjelenése idején. De az idő nem volt kegyes a Jasper!-hez, ... túl nehéz és a legtöbb képernyő ugyanúgy néz ki...” értékelt a volt igazgató, Neil Hooper. Az már igaz, hogy remek kritikákat kapott a játék, bár a Crash újságíróit Derek Brewster játékaival kapcsolatban nem mindig kell komolyan venni, miután Derek is a Crash újságírója volt akkoriban. Amúgy szerintem sem rossz játék, a körítés például eszményi, a feladat is túlmutat az arcade-jellegén, a tárgyak (korlátozott) gyűjtése és logikus felhasználása a játék kiadása idején még nem volt szériatartozék. Általában a grafikát emelték ki mindenhol, mint erősséget. Érdekes, a látványvilágot nem mondanám valami frenetikusnak. Az ellenségek mozgása többfázisú, kifogástalan. Többségük igényesen ki van dolgozva. Jasperrel sincs probléma, egyszerűen furcsa a mozgása, karót nyelve pattog (nem ugrik), mintha valami ellökné a földtől. A kötél fel-lemászásnál meg kiesik a szerepéből és átalakul valami egész mássá, legalábbis patkánynak nem mondanám. Minden izeg-mozog, még a felhő is az égen, mégis valami hiányzik. Lehet, hogy Neil Hoopernek van igaza és egy kis változtatás megoldás lenne. A „háttérzene” megléte önmagában dicsérendő, de nagyon minimalista és repetitív, szóval nem rossz, hogy ki lehet kapcsolni. Már megszoktam, hogy Micromegaék nem kultiválják a megszokott billentyűkiosztásokat, ehhez képest ez a verzió nem is vészes (A, S - balra, jobbra, Y..P - fel, ugrás, H..Enter - le, négykézlábra ereszkedés, B..Sp - tárgy felvétele, kötél elkapása, 1..5-tárgy használata, Q..T+1..5 - tárgy eldobása, 6..0 - zene ki/be), egyedül a tárgyak eldobása körülményes. A játék teljesítéséhez pixelpontos, biztos kezű vezérlésre van szükség, de mindezt a képernyőn mozgó ellenségekhez képest tizedmásodperc pontosan időzítve. Közben telik az idő. Nekem úgy tűnik, hogy Derek Brewster csak be akarta bizonyítani, hogy tud ő a Codename MAT-nál is nehezebb játékot is írni.



A DAY IN THE LIFE

Micromega, 1985, 48K, labirintus

Ezt a játékot tisztelettel ajánljuk annak az embernek, aki elindított mindannyiunkat a szoftverüzletben. Bármilyen hasonlóság élő személyekkel abszolút szándékos. A külvárosi szuperhős, Clive különleges napja érkezett – amit a Brit Birodalom női vezetőjének köszönhet. Utálja a munkába való utazást, de szívesen néz szembe a borzalmakkal ezen a napon! Kijátssza a gépesített terrort a saját otthonában, felöltözik és elrakja a kulcsait. Figyelmen kívül hagy minden veszedelmet, hogy bekapjon egy pár falatot az állomásra menet, ahol lökdösődik az ingázókkal, de gondosan kerüli a személyzetet, pénzt vesz ki az ATM-ből és felvesz egy elhagyott esernyőt, mielőtt felugrik az induló 8.15-ös járatra. De nem vett Financial Times-t! Gondolkodás nélkül ugrik le a következő megállónál, hogy szerezzen egy példányt, majd rohan vissza a már induló vonathoz, és robbog tovább a városba, a bankba, a pubba és az étterembe. Egyszerű dolog megküzdeni a közönyös pénztárosokkal: kiszolgálja saját magát. Akár a pubban, egy gyors pint és már megy is tovább (nincs Guinness, nem is csoda, hogy Clive olyan, amilyen). Carlo bisztrója kicsit trükkös, nagy felhajtás a bor körül, de még sikerül elkapni a földalattit, tudatosan megküzdvé a megszokott kusza folyosóival, az alkalmazottakkal és a szenvedő embertömeeggel. A cipője bekoszolódott, Clive újat vásárol, amit Őfelsége (azaz I. Erzsébet) is helyeselné. Hajmeresztő ez a mai utazás, elkerülve a szaladgáló C5-öket, irány a fodrász – „Olyat szeretnék, mint Lady Di-é” – majd a patika, és még egy rövid út a Buckingham-palota felé. Szeretettel várunk, hogy élj egy napot ebből az életből. Ezután örülni fogsz egy népművészeti boltnak is a Külső-Hebridákon. Ha a zene miatt felhúzod az orrod, akkor azt ki- és bekapcsolhatod a ki- és bekapcsolóval.



A pontszám minden képernyőn attól függ, hogy milyen gyorsan fejezted be azt. Ha elfogy az idő, akkor elvesztesz egy embert, kivéve, ha lekésed a vonatot, ilyenkor a visszatérítő váróteremben kell várnod a következő szerelvényre, pontot nem szerzel, de megmarad az embered, amiért légy hálás. A legjobb eredmény eléréséért játszd ezt a játékot a Spectrumodon. Alternatív megoldásként, bosszanthatod a többi sofőrt, ha egy forgalmi dugóban játszol. 10-ből 9 tulajdonos a C5-jét részesíti előnyben. Nagy nap ez a mai, te lehetsz Sir Clive Sinclair! Pontosabban a fejét irányítod, mint egy Pac-man figurát. Miközben a felkeléstől eljutsz a lovaggá ütésig, szembesülsz a nap kellemetlen feladataival. Ellenségeid általában az alkalmazottak, gyakorlatban: szinte minden, ami mozog, kivételt képeznek a tülekedő emberek. A fenti történet szerint cselekedj, ezen kívül semmi más dolgod nincs, mint lavírozni a képernyő labirintusában az akadályok között, általában eljutni egy színváltós tárgyig és felvenni azt, majd átjutni a következő képernyőre.

A Micromega utolsó, szinte megszűnés utáni, postumus játéka, ehhez képest elég humorosra sikerült. A szerző „One-hit wonder” maradt, pedig 1985 után is elkelt volna még pár eredeti humorú játék. A játék egyébként majdnem két évvel a főszereplő lovaggá ütése után lett kiadva, lehet, hogy tisztelgés Clive Sinclair előtt, de görbe tükör is egyben. A végén a rá is veszélyes C5-ök elég beszédesek. Az angol humor számítógépes megvalósítása (nagyon eredeti megfigyelés, hiszen agy humoros angol játék). A megvalósítás, a látvány álamatörnek tűnik, kicsit a Monty Python filmekben látható animációkra emlékeztet, bár annyira nem kifinomult. A képernyők mű-3D-sek, a mozgó figurák általában nem is illenek az egyszerű, primitívnek tűnő képbe. Néhol zavarónak találtam, hogy be lehet jutni dolgok mögé-alá, de ezt semmi nem jelzi, vagy észreveszem vagy nem. A muzsika hangulatos, még erősíti is a játék humoros jellegét. A vezérlés az újradefiniálható billentyűzet és a rengeteg joystick (Kempston, Sinclair, Cursor) használata miatt dicsérendő, bár kicsit túlérzékenynek találtam. A játék nehéz, de nem a Jasper!-nél tapasztalt módon, az a fajta, ahol a képernyőkhöz be kell tanulni egy mozdulatsort, mégpedig majdnem tökéletesen időzítve. A majdnemen van a hangsúly, mert itt nem kell 100%-ot nyújtani hosszú percek át, bizonyos esetekben kis hibák is beleférnek. A játékmenet egyhangúságát a humor oldja.

1982. július, Anglia

LÁNCREAKCIÓ A FELLENDÜLŐ MIKROPIACON

A mikroszámítógépek végre felszínre kerülnek az arctalan elosztó és postázó vállalatok dominanciája után. Lassan meg lehet vásárolni a legtöbb személyi számítógépet a pult felett a főutcák üzleteiben.

A Dixons most költött a 260 boltjában polcokra kerülő VIC-20 promotálására 150.000 fontot. A reklámok megadnak egy telefonszámot, de a lány a vonal másik végén keveset tud a VIC-20-ról: „Próbálja az Oxford Streeten lévő boltunkban - gondolom náluk van készleten - nekik van minden más is.” A Dixons boltjában az eladó, aki végül vállalta, hogy demonstrálja kicsit mélyebben a VIC-20 tudását, elmagyarázta, hogy a gépnek van hangja, színes grafikája és bőséges memóriája, de nem volt szoftvere, hogy ezt bemutassa. Aztán nem sikerült futtatnia egy egysoros programot sem, ami kiírja, hogy "hello".

Ez természetesen nem egy sajátos Dixons probléma. Ez a jelenség kihat a teljes szabadforgalmú mikroszámítógép-értékesítésre. Egy mikrot eladni nem könnyű. Terry Steel, a Boots szóvivője, szűkszavúan így fogalmazta meg: „Értékesíteni egy mikrot nem olyan, mint eladni egy új kerti bútort.” A Boots is értékesít VIC-20-at, ez egy viszonylag új vállalkozás a cég számára, ami először hat hónappal korábban került terítékre az audio részleg átértékelésével kapcsolatban. „Úgy érezzük, hogy ez egy gyorsan bővülő piac, és jó helyzetben vagyunk, hogy kihasználjuk azt.” magyarázta Terry Steel. „Úgy döntöttünk, hogy inkább szakosodunk egy-két területre, minthogy lefedjük az egész területet.” Csak TI 99/4A-t és VIC-20-at forgalmaznak, és csak 70 üzletükben, és minden üzletben kiképeznek egy munkatársat, aki ért a mikrogépek eladásához.

A WH Smiths volt az első jelentős nagy áruházlánc, amelyik mikrogépet adott el. 1980 őszén kezdtek el számítógépes könyveket és magazinokat árulni, néha egy PET-en futtatva demonstrálni a megjelenő programokat. Most, 20 hónappal később a WH Smiths a kiskereskedelmi értékesítésben már bejáratott név, megszervezte a Sinclair Research-csel a ZX81-ek eladását. 1981 szeptemberében kezdték 120 bolton keresztül, de mostanra a gép elérhető minden 60000 főnél nagyobb népességű központ boltjában. John Roland, a WH Smiths

piacfejlesztési menedzsere magyarázta: „Amikor útnak indulsz egy új termékkörben, fontos, hogy valami jóval kezd el és egyszerűvel. A ZX81-nek van néhány kezdőknek való szuper jellemzője.”

A WH Smiths hosszútávon is tervezi a számítógépek eladását. Eddig 400-nál több munkatársát küldte el teljes munkaidős mikroszámítógépeladói kurzusra.

A WH Smiths úttörő ötlete a 'számítógépbútik', ami sokféle számítógéppel kapcsolatos terméket ad el. Magazinokat ajánlanak, könyveket, ZX81-et és a hozzá kapcsolódó kiegészítőket árulják, és szoftverek széles választékát. John Roland: „A filozófiánk mindig ez – ha van egy géped, támogatnod kell azt ... totálisan.”

Rendelni egy mikroszámítógépet egy csomagküldő cégtől gyakran nem kielégítő élmény, hiszen láthatatlanul kell megvásárolni az árut. A boltban való vásárlásnak ennél jobbnak kell lennie. Ott legalább meg lehet nyomkodni a billentyűzetet, és megérinteni a burkolatot.

Egy potenciális vásárlónak eladni egy gépet sokkal nehezebb, mint egy kerti széket. Mert nem olyan, mint egy kerti szék. Nem lehet csak úgy megnézni, meg is kell érteni. Sokaknak, akik először vásárolnak személyi számítógépet, el kell magyarázni a 'rejtélyes' dolgokat. Tehát fontos, hogy a boltoknak, ahol számítógépet árulnak, rendelkezniük kell tájékozott, naprakész eladókkal. Azok a cégek lesznek ebben az ágazatban sikeresek, melyek olyat tudnak felajánlani a vásárlóknak, amit a postai csomagküldő cégek nem. Ők képesek lesznek demisztifikálni a számítógépeket. Tanácsaik, segítségük ugyanúgy fontos lesz, ahogy a szoftverek és a kiegészítők jelenléte is.



John Roland a WH Smithstől, aki kitalálta a számítógépbútikot.

SCREENS\$

