

FANZIX
2.0

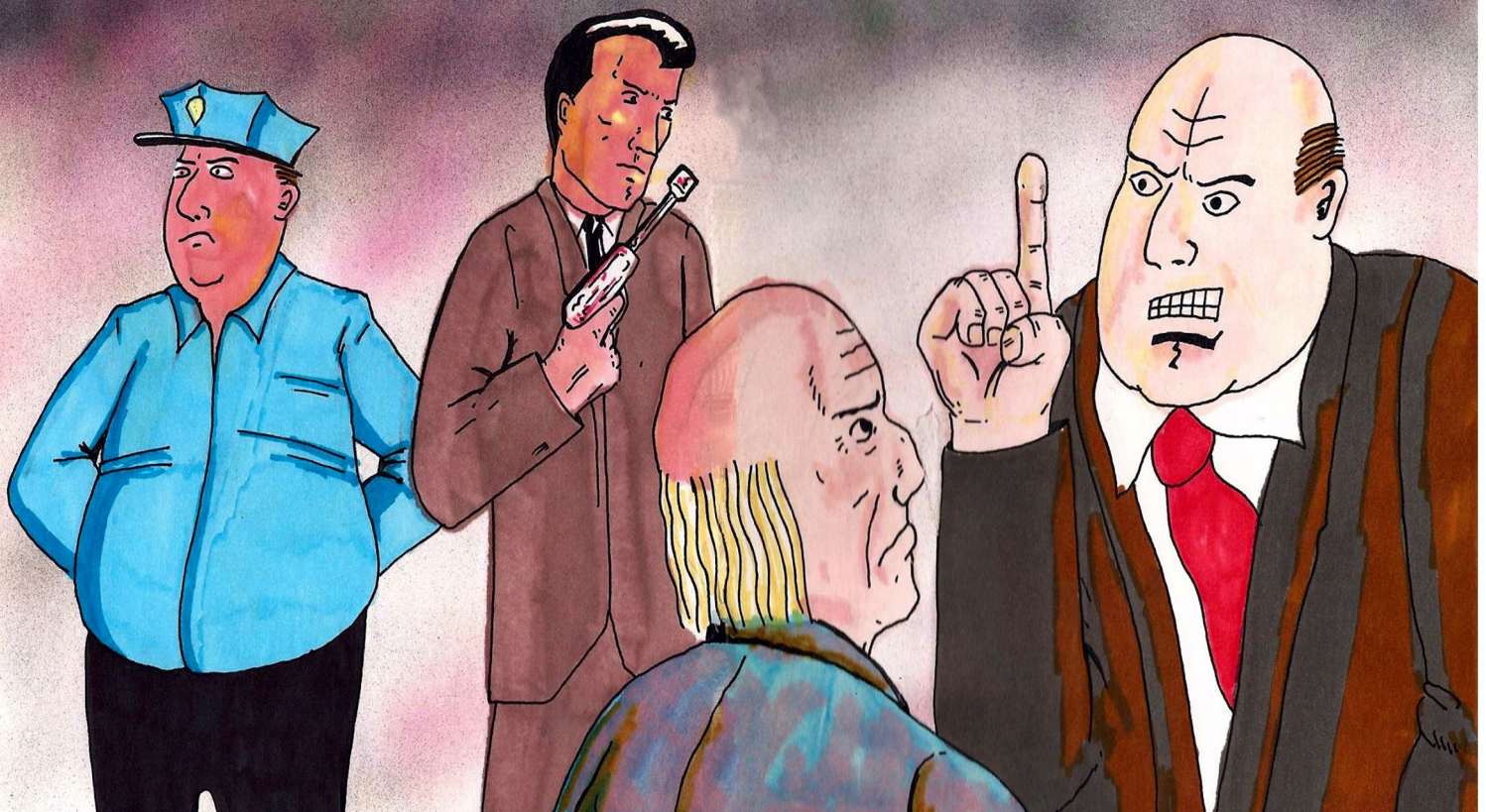
5.2
2017.12.

Szűklátókörű beszámoló egy manapság divatos kor na már kevésbé felkapott termékének sokrétű háttérparáról.



BANDERUNVAICH

Never look back.



ÜDVÖZLET

Kedves Olvasóm!

Az angol nyelvben sokféle "ware" végződésű szó van, ott van mindjárt a software és a hardware. Elvileg ez egy könnyen fordítható szó, utótag, előtag is lehetne, a jelentése: áru. Számomra már a software/puha- vagy lágyáru és hardware/kemény- vagy nehézáru sem értelmezhető magyarra fordítva, de van egy olyan szó is, hogy vaporware... Vaporware-t a ZX Spectrumhoz kapcsolható cégek közül az Imagine használt először, mégpedig a Bandersnatch című játékuk kapcsán. Szó szerint fordítva a vaporware jelenthetne gőzárut, vagy páraárut is, mindkettő elég bután hangzik. A wikipédia szerint inkább porhintésnek lehet fordítani. A "porhintés" nevű technikát akkor alkalmazzák a - főleg számítástechnikai - cégek, mikor valami nagyon nagy dolog fejlesztésével sehogy sem állnak, talán csak az ötletelésnél, de elkezdik ész nélkül reklámozni, hogy bemutassák, ők a többi céget beelőzve milyen menő dolgot is tudnak, és végül hosszú idő után mindenki számára világos lesz, hogy a hirdett termék nem fog megjelenni soha az életben, ha pedig közben egy másik cég mégis nekiáll valami hasonlóknak, akkor azt mondják, hogy az csak őket koppintja. Akár megfordítva a dolgot, odáig is elmehetnek, hogy mikor fülükbe jut, hogy egy másik cég valami érdekes dolgon munkálkodik, és magukénak akarják hazudni adott dologban az elsőséget, így elkezdik hirdetni, hogy ők már dolgoznak egy forradalmi technológián, ezzel a közönség hiszékenyebb részét meggyőzhetik arról is, hogy a másik cég tőlük lopta az ötletét. Elég gusztustalan. Az Imagine talán az egyetlen játékfejlesztő volt Spectrumra, amely majdnem mindenféle visszatetsző marketingtechnikát használt forgalma növelésére, hencegtek, hazudtak, hájpoltak (ez is sután hangzik magyarul, pl. csinnadratta), árakat össze-vissza módosítottak, és persze port is hintettek. A Bandersnatch reklámjaiban Bruce Everiss nem is tudott semmi kézzel foghatót a közönségnek bemutatni, csak a vidám fejlesztőcsapatokat, annyira nem haladt a munka. Az Imagine bukása után nem volt egyértelmű, hogy a játék fejlesztése milyen fázisban volt, egymásnak ellentmondó hírek, nyilatkozatok volt olvashatóak. Mígnem, 2015-ben felkerült az ebay-re a "BANDERSNATCH game concept package by IMAGINE", tehát az Imagine-től származó eredeti, fejlesztési anyagok egy csomagja. A csomag döbbenetes, 330 fontos áron (147.529Ft) talált gazdára, szerencsénkre az aukció nyertese volt olyan önzetlen, hogy közzé tette egyedülálló szerzeményének szkennelt másolatát. A csomag (a vártak megfelelően) végül nem tartalmazott egy árva képernyőképet sem, úgy tűnik, hogy inkább csak az ötletek, a történet, a játék működése állt készen a projekt feladásakor. Sajnos mindez már az eredeti 5-ös FanZiX megjelenése után történt, így ott nem tudtam írni a "megajátékról", amit ezúttal pótlók mindenféle komment, értékelés nélkül.

m/zx

TARTALOMJEGYZÉK

ÜDVÖZLET	2
JÁTÉKÚJDONSÁGOK	3
TÖRTÉNELMI TOPLISTA	3
JÁTÉKKALAUZ	4
ZX Striker / Tank Battle	4
Mojon Twins Covertape #2	5
KIADÓI KRÓNKA: IMAGINE	6
JÁTÉKKALAUZ	10
Stoners	10
Pedro	11
Cosmic Cruiser	13
B.C. Bill	14
BANDERSNATCH	16
LOAD"" SCREEN\$	24

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

Kiadó, szerkesztő, szerző és az idegen tartalmak összehordója:
m/zx (Mezei Róbert), mzx kukac sinclair pont hu

JÁTÉKÚJDONSÁGOK

2013. április

Tank Battle **	Illusion Works	48K
Cattivik	Gabriele Amore & Alessandro Grusso	128K
Abydos	J.B.G.V.	48K
Thunderturds	The Death Squad 4	8K

2013. május

Request in' Peace	Climacus	128K
Souls	Retrobytes Productions	48K

2013. június

R2-D2	kas29	48K
Mansion Kali	Commodore Plus	48K
Balowwn! (*)	The Mojon Twins	48K
Bootee (*)	The Mojon Twins	48K
Dogmole Tuppowski and the Mesmerizing Meemaid From Miskatonic (*)	The Mojon Twins	48K
D'Veel'Ng' (*)	The Mojon Twins	48K
El Vampiro Ramiro en el Bosque del Suspiro (*)	The Mojon Twins	48K
Jet Paco (*)	The Mojon Twins	48K
Journey to the Centre of the Nose (*)	The Mojon Twins	48K
Julifrustris in the City (*)	The Mojon Twins	48K
Lala Lah (*)	The Mojon Twins	48K
Mega Meghan (*)	The Mojon Twins	48K
Monono (*)	The Mojon Twins	48K
Mojon Twin's Covertape #2 *	Ubhres Productions	48K
Vampe: GOTO Vampe	Valdir	48K
Terry the Turtle	Purple Unicorn Software	128K
ZX Striker	Valdir	48K

* - több programot tartalmazó kiadvány
 (*) - a Mojon Twin's Covertape #2-n szereplő játékok
 ** - eredetileg 1995-ben elkészült, de akkor ki nem adott játék

TÖRTÉNELMI TOPLISTA

Az Imagine utolsó, 1984-ben megjelent játékaik nem lettek kasszasikerek, bár manapság is viszonylag könnyen elérhetőek, tehát nagy példányszámban kelhettek el mindannyian. Persze az is lehetséges, hogy már akkor lettek kelen-dőek, népszerűek, mikor később leárazva, aprópénzért lehetett őket megvásárolni.

A Cosmic Cruiser volt az utolsó Imagine játék eladási TOP10-ben, pontosabban az utolsó eredeti Imagine játék, amit nem az Ocean adott ki.

Ezen a toplistán több érdekesség is akad, számomra a legérdekesebb, hogy mind a 10 játék más-más kiadó terméke volt, ez már hónapokkal később is majdnem lehetetlen lett volna. A szereplők között ott van a Blue Thunder a Richard Wilcox Software-től. A játék sikere után alapította meg Mr. Wilcox az Elite Systemst.

1984.07.10. Home Computing Weekly		
1	Jet Set Willy	Softw. Projects
2	Jack & the Beanstalk	Thor
3	Mugsy	Melbourne House
4	Antics	Bug-Byte
5	Blue Thunder	Richard Wilcox
6	Cosmic Cruiser	Imagine
7	Psytron	Beyond
8	Trashman	New Generation
9	Chequered Flag	Sinclair
10	Scuba Dive	Durell
Nagykerék összesített eladásai alapján		

ZX STRIKER

Valdir, 2013, 48K, szimuláció

A portugál Valdir-t bevallotta a Cult Games Striker című játék inspirálta. Elődjéhez képest sok tekintetben előrelépést is mutat, bizonyos játékelemeket pedig teljesen elhagy.

A lényeg: játssz csatárt, a lövés előtt állítsd be a labda csavarását, nyomd meg a lövés gombot, a nyomással növelve a lövés magasságát. Vedd figyelembe, hogy a lövés ereje mindig ugyanannyi marad, a labda mozgásának sebessége arányos az ellenfél erejével. Amit játszol, az egy csatár bajnokság. Ellenfeleid vagy veled együtt játszó hús vér emberek vagy számítógép vezérelte csatárok, akik készségszint szerint ötfélék lehetnek (a superb a legerősebb, az awfull a leggyengébb). Valdir, a fejlesztő berakta magát is a bajnokságba, mint Good, tehát jó készséggel megáldott focistát (ami ebben a játékban a közepes kategória). A tabellát megjelenítő képernyőn a felső sorban láthatod, hogy melyik idényt taposod (Season), melyik fordulóban jársz (Round) és a forduló hányadik meccse zajlik (Match). A nevek után a pontszám, gólkülönbség, a készségszint (számítógép által vezérelt játékosoknál), végül a megnyert bajnokságok száma látható. Alul látod, hogy kik a mérkőző felek, majd Space megnyomásával megkapod az eredményt, újabb gombnyomás után pedig a következő meccs szereplőit és így tovább. Saját mérkőzésedet is Space-szel indíthatod. Az első játékos kezdi az 5-5 rúgásból álló csatár párbajt, a kapus személye nem változik. Mikor rád kerül a sor, láthatod, hogy a labda balról jobbra, majd visszafelé pattog előtted, az O és P gombokkal ilyenkor beállíthatod a csavarást, ami majd lövéskor látható is lesz. A csavarás mértékét a jobb felső sarokban láthatod, alapesetben 'I0'-t láthatsz, ami nem tíz, hanem azt jelenti, hogy egyenesen fogsz lőni. Ha balra csavarsz, akkor a '>' jel és a csavarás mértéke, ha jobbra, akkor a '<' és a csavarás mértéke jelenik meg. Sokat nem vacillálhatsz, mert a labda csak öt oda-vissza pattogásnyi ideig lesz elérhető számodra, ha nem cselekszel, akkor elvész a góllövés lehetősége. Tehát, ha elszántad magad a lövésre, akkor a Space megnyomásával (és, ahogy már írtam, a nyomás hosszával állítva a lövésmagasságot) kapura küldöd a labdát. Mint látni fogod, a lövés iránya megfelel a tested és a labda aktuális helyzetének a gombnyomás pillanatában. A vezérlés három gomb: O, P - balra, jobbra, Space - lövés.



TANK BATTLE

Illusion Works, 2013, 48K, lövöldözős/labirintus

Aleksey Pichugin és Alexander Chervyakov 2013-ban találta meg 1995-ben megírt, de ki nem adott játékát, a Tank Battlet. Előbbi orosz fiatalember készítette a zenét és a grafikát, utóbbi pedig programozott. A játék lényegében a Namco Battle City című pénzbedobósának klónja.

Ellenséges tankok árasztották el az országot, és csak te tudod őket megállítani. A szabályok egyszerűek: véd magad, és pusztítsd el az összes ellenséges tankot. 16 szintet kell teljesítened, hogy elnyerd jutalmad! A tankokon kívül ki tudod lőni a piros téglafalakat és a sárga akadályokat is, előbbieket viszonylag könnyen, utóbbit pedig nehezebben. Ügyelned kell saját testi épséged mellett a világoskék-sötétkék színű zászlóra is, ha eléri az ellenség, akkor egy életet veszítesz. Akadályként láthatsz a pályákon vizesárkokat, és áthaladhatsz zöld álcahalók alatt. Természetesen az ellenségeid ugyanúgy viselkednek, és ugyanúgy szabadon mozoghatnak, akár csak te. Vezérléshez használhatsz billentyűzetet (Q, A, O, P, M) és Joystickot (Kempston, Sinclair, Cursor).



MOJON TWINS COVERTAPE #2

Ubhres Productions, 2013, 48K, platform

A Mojon Twins Covertape #2 egy játékgyűjtemény, ami tartalmazza a 2010-es Sir Abadol második részének demóját, és még 11 teljes játékot. A játékok Kempston és Sinclair joystickkal, valamint billentyűzettel vezérelhetők. A billentyűkiosztás mindig Q, A, O, P és Space, vagy ezek egy része.

A *Lala Lah* a Lala Prologue-ból ismert boszönövendék története, aki egy nap vakarózdás közben észrevette, hogy fluoreszkáló kiütései vannak, tehát megharapta egy holdféreg. A sztori Badajoz tartomány Lah megyéjében játszódik. A *D'Veel'Ng'* az azóta istennővé vált Cheril (Cheril the Goddess) története még abból az időből, mikor a dzsungelben lakott. Volt egy rémálma, amiben a helyi boszorkány, Szakadtbugyis Mandy kereste fel, hogy segítsen neki megtalálni 13 lányát. A *Julifrustris in the City* főszereplője kísértetiesen hasonlít R2-D2-re. A sztori hol máshol játszódhatna, mint Badajoz tartományában, a sztori középpontjában a zöld görögdinnyék állnak, ezeket használja fel a nemzetközileg ismert Masdonal vállalat, hogy pulyahamburgereket gyártson. A feladatod, hogy vezérelj Julifrustist, pendrive-okat kell találnod titkosítási kulcsokkal, amik szigorúan őrzött zónákat nyitnak ki. A *Bootee* a Cheril trológia negyedik része, vagyis folytatása. Miután Cheril Istennő lett, csúnyán kezdett viselkedni, rosszul használva a hatalmát. Soknapi gonoszkodás után úgy döntött, hogy szundít egyet az Adobe Palotán kívül (természetesen Badajozban van), mikor José Ramón, a kedves varázsló, úgy döntött, hogy megvicceli, és egy hatalmas bőrcsizmába varázsolta Cheril lábait. Persze van az a pénz, amiért a varázslat elmúlik! A *Jet Paco* főhőse Paco Rebollez, egy úrhajós, akinek össze kell gyűjtenie az energónia kristályokat, amiket úrhajók üzemanyagaként hasznosítanak. Különleges munkájában segíti őt a feneke alatti kis termonukleáris cella, ami egy színtelen gázt fúj ki magából, amitől Paco felemelkedik. Paco a leselkedő veszélyek ellenére elindul összegyűjteni a kristályokat. Az *El Vampiro Ramiro en el Bosque del Suspiro* Ramironak, a vámpírnak harmadik elveszett története zöld-feketében. Ramiro lánya megéhezik és a kamasz vámpírok kedvencét, a cheshire-i véres gombát kívánja. Nem gond, van elég ilyen gomba az erdőben, de csak nappal lehet őket begyűjteni, ami határozottan előnytelen a vámpíroknak. Biztos van valami megoldás... A *BaLowwn!* a labdapokolban játszódik. 1978-ban Davide Formentero, az akkor még híres, sikeres focista egy döntő fontosságú mérkőzésen 1-1-es állásnál az utolsó percben megítélt 11-est kihagyta, erősen megküldte a labdát, olyan keményen, hogy az kirepült a stadionból... és a labda elveszett... Pontosabban a labdapokolba került. A labda tehát egyedül van és ijedt. Segíts neki megmenekülni! A *Dogmole Tuppowski and the Mesmerizing Meemaid From Miskatonic* játék Dogmole Tuppowski kapitány története, aki csempészsézből tartja fent magát. Egy nap a badajozói Miskatonic Egyetemnek szállít ezt-azt, mikor a háborgó tenger egy korallzátonynak löki ócska hajóját, amiről az értékes szállítmány a tengerbe esik. A *Monono* főszereplője, Eleuterio egy nagy majom, nem King Kong, de méretes. Az ő egyik ifjúkori történetét mutatja be a játék. Eleuterio nagyon szerette a banánt, egy napon eltévedt egy nagyon furcsa rózsaszín várban, és ahelyett, hogy rettegni kezdett volna, elkezdte összeszedni a banánokat. A *Journey to the Centre of the Nose* a 2010-es Viaje al Centro de la Napia újabb, kibővített változata, ahol az eredeti játéknak megfelelően Miguelito a kisegítőben unatkozva 12 ceruzát nyom fel az orrába, amivel megdönti addigi rekordját. A feladat szerint már nem csak a fejéből kell eltávolítani a cerkákat, hanem valami furcsa épületből is. A *Mega Meghan* az utolsó játék a válogatáson. A címszereplő hölgy egy viktoriánus bérnyílkos, aki időben és térben utazik saját T.A.R.D.I.S. nevű eszközével, ami álcázva van, mint a Doktornak az időgépe a 'Ki vagy, Doki?' sci-fiben. Meghan Edison izzókat gyűjt, amik ritka és értékes tárgyak a gyűjtők számára. A helyszín a Mosqueati amazonok bolygója, az időpont pedig i.u. 7890. Meghan fel van szerelve egy spéci fegyverrel és rossz hozzáállással.



IMAGINE

teljes név: Imagine Software (1982–1983.10.)
Imagine Software Ltd (1983.10.–1984)
működés ideje: 1982–1984
tevékenységi kör: kiadás
nemzetiség: angol
székhely: Liverpool

(előzmények a korábbi számban)

Február elején, fél éves csúszással megjelent a **Stonkers**, John Gibson háborús játéka. „Dave világossá tette, hogy fontos, hogy a játék sürgősen kész legyen”, mesélte John a Retro Gamernek, „így ha túl sokáig töprengtél egy lépésen, verést kaptál... a mesterséges intelligencia ötletét egy Apple II játékból, az Eastern Frontból loptam... Nem volt elég idő a tesztekre. Alighogy leírtam az utolsó sort, és elmentettem kazettára a játékot, már ment is a sokszorosítóba. Valóban elképesztő, hogy ez a játék szinte csak egy nagy hiba volt. Lehet, hogy ez a bizonyíték arra, hogy a programozási technikám...” mosolyog játékosan John. „A végén, drága barátom, Steve Cain játszott sokat a Stonkers-szel és ő dolgozta ki, hogy lehet megközelíteni a hidat oly módon, hogy elkerülje a balesetet.” Az Imagine a nyilvánosság felé azt hangoztatta, hogy hibásak voltak a szalagok, ezért volt hibás a program is. Ingyen cserélték a kazettákat... pont ugyanolyan kazettákra:) „Szerettem volna kijavítani a hibát, de Dave Lawson nem engedte, azt akarta, hogy

maradjak a Bandersnatchnél... A Stonkers szörnyű volt, és valójában csak egy kitérő... Ha meglenne a forráskódja, akkor az University Games játéktervezési képzésének adományoznám, hogy bemutassák, mint egy példát, hogyan nem szabad programozni” mondta John önrónikusán.

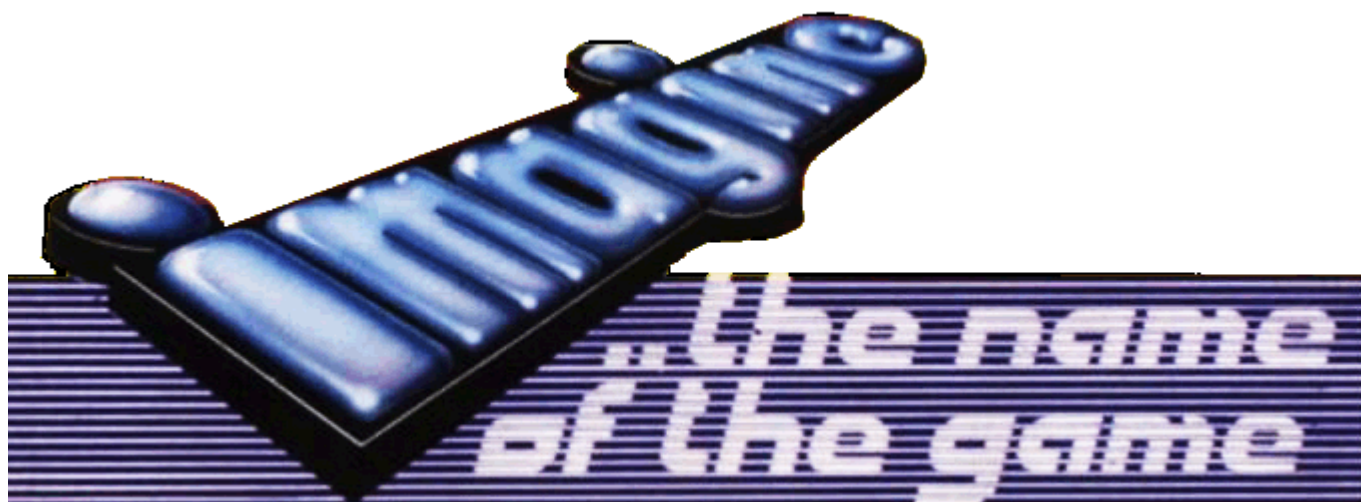
Februárban betörték a cég raktárába és elloptak 35.000 kazettát, ahogy írta annak idején a Home Computing Weekly, ez akkora mennyiség, hogy elég egy nagyobb teherautó megtöltéséhez.

A folytatás jobb volt, először megjelent a **Pedro**, nem kevesebb, mint öt platformra, a Spectrum változatot Frank Johnson írta. Az 1983-as csapatbővítés eredményezte a szerző Imagine-hez kerülését. A

Pedro az egyetlen játéka Spectrumra, Ally Noble és Dawn Jones grafikusként, Fred Gray és Abdul Hafiz Ibrahim zeneszerzőként segítette munkáját, Steve Cain rajzolta a betöltőképet. A játék ritkán, de

még felkerült az eladási TOP10-be.

Újabb siker: a Computer & Video Games magazin 1983-as Golden Joystick díjátadóján az Ah Diddums kapta a legjobb eredeti játék díját, az Arcadia pedig harmadik lett a legjobb arcade



játékok kategóriájában, és az Imagine Software is harmadik lett a legjobb szoftverházak mezőnyében.

Ezután viszont tényleg rossz folytatás következett: kiderült, hogy az Imagine 1983-ban szerződést kötött Marshall Cavendish-sel. A szerződés szerint az Imagine-nek írnia kellett volna hat játékot, mindegyiket öt előre meghatározott platformra (Spectrum, C64, BBC, Electron, Dragon) és ezek Marshall Cavendish akkor megjelenő magazinjának, az Inputnak lettek volna a kazettamellékletén. Úgy tűnik a 11 millió font nem volt elég motiváció, az Imagine a hatból három játékkal készült el időre, a többivel csak félig-meddig, a megrendelő viszont a kész játékokkal sem volt elégedett, így „békés” úton felbontották a szerződést. Az egyik kész játék a Pedro volt, a másik kettőre tippelni tudok: a később megjelenő Cosmic Cruiser és a B.C. Bill. A negatív reklámot tetézte, hogy az Imagine-nek 12 havi részletben vissza kellett fizetnie a Cavendish-től felvett félmillió font körüli előleget. Később kiderült, hogy ez a szerződésbontás közvetve és közvetlenül is hozzájárult az Imagine bukásához. Közvetlen hatása egyértelműen az adósság visszafizetése, amire utólag Bruce Everiss azt mondta, hogy nem volt olyan jelentőségű, mint a közvetett okok. Ugyanis az előző évben keresett és felvett 30 emberrel, akiket valószínűsíthetően elsősorban a hat játék miatt vettek fel, óriásira duzzadt a cég alkalmazottainak létszáma. Kényszerű lépésként az üzlet bukása után el is küldhették volna őket, de ahogy Bruce Everiss később elmesélte „Dave Lawson kapzsi volt, és azt mondta: 'Tartsuk meg őket, hogy játékokat írjanak nekünk'. Hirtelen a rezsink felugrott, fizettük ezeket az embereket, de soha nem gyártottak nekünk semmit.” A ballépések pedig egyre jöttek. Kiderült, hogy a Studio Sting ellen, amiben a két Imagine vezér, Mark Butler és Dave Lawson is érdekelt volt, felszámolási eljárás indult 1983 végén. A Studio Sting vezetője, Steve Blower rajzolta az Imagine játékaiknak borítóit, reklámjait, stb., ráadásul 10%-os részesedése volt az Imagine-nél. Nézeteltérés volt Steve Blower és a 45-45%

PSYCLAPSE & BANDERSNATCH

COMMODORE 64 48K SPECTRUM

REINFORCEMENTS ARRIVE!



After eight weeks of total concentration by our four master programmers Psychclapse & Bandersnatch, the two most original computer games ever conceived are entering the final phase of creation. Now the Imagine 'A Team' have been joined by (from left to right) Steve Cain, Ally Noble, Dawn Jones, Abdul Ibrahim and Fred Gray. Steve, Ally and Dawn are three of the most accomplished graphic artists in the country and Abdul and Fred are two highly respected musicians. Their task is to enhance these magnificent games with dazzling animation, stunning effects and electrifying music.

Psychclapse & Bandersnatch, a treat for your senses, coming soon from Imagine.



Imagine Software Limited, 5 Sir Thomas Street, Liverpool, Merseyside L1 6BW. Dealer Enquiries Contact: Sharon O'Brien on 051-236 8100 (20 lines).

A *Bandersnatch* és a *Psychclapse* hirdetése az 1984 márciusi *Crash* magazinból. Később kiderült, hogy Bruce Everiss csak jobb híján pakolta tele a magazinokat az ehhez hasonló, vidám, szorgos csapatmunkát mutató képekkel, mivel még egy valódi képernyőképet sem tudott mutatni a megajátékokból.

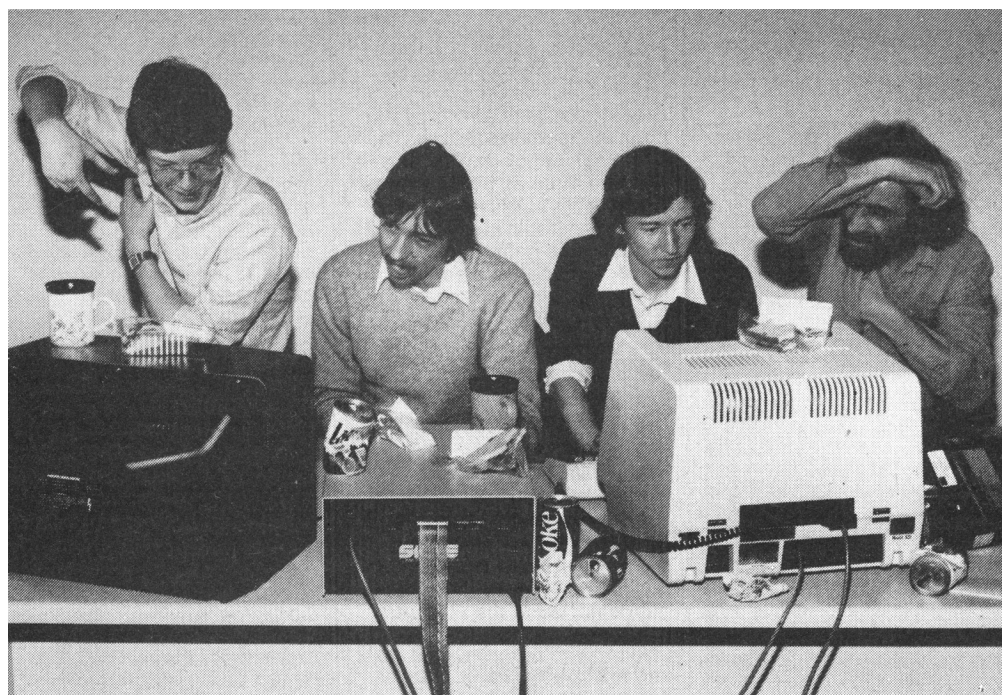
-os tulajok, Dave Lawson és Mark Butler között, aminek fő oka Steve Blower 10%-os része volt, amit a kezdetekkor meg gondolatlanul ajánlottak fel neki az akkor még értéktelen cégből, de a 10% értéke gyorsan felment, ami csípte a két fő tulaj szemét és vissza akarták szerezni azt, "ami az övék". Mindenesetre az Imagine tízezekkel tartozott a Studio Stingnek, amivel hozzájárult a kényszerű felszámoláshoz.

Az Imagine hatalmas csinnadrattával bejelentette az általuk szerényen csak megajátékoknak titulált, Spectrumra készülő *Bandersnatch* és C64-re írt *Psychclapse* közeli megjelenését. A játékokról kódösen annyit árultak el, hogy va-

lami addig még nem ismert és más szoftverházak által talán el sem érhető magasságokba jutnak velük. Valamint a kalózkodás ellenes stratégia részeként egyedülálló védelemmel lesznek ellátva, plusz olyan egyéb dolgokat adnak hozzájuk, amik nélkül a játékok élvezhetetlenek lennének egy sima másolt kazettáról. „Már eljutottunk, amennyire tudtunk a gépek adott hardveres képességei mellett, és felmerült egy mód a gépek erejének növelésére... Ez nem történhet meg szoftveresen.” nyilatkozta Bruce Everiss, utalva egy hardveres, esetleg memória bővítőre, amit a játékokhoz adnának. Mindennek persze meg lenne az ára, kezdetben 15 font feletti árról, majd 30-ról, 40-ről, 60-ról is szó volt. A leendő csillagászati árú megajátékok mellett a többi játék árát csökkentették 5.50 fontról 3.95 fontra. Talán nem tűnik drámainak a dolog, de igazi közfelháborodás lett belőle. Nick Alexander, a Virgin Games és a Szoftverházak Szövetségének elnöke így kommentálta a híreket: „Egyáltalán nem értem. Mi a logika ebben? Teljesen tanácstalan és zavart vagyok az Imagine cselekedetei miatt.” A gyártók, forgalmazók, újságok leendő árháborúról beszéltek, mire három héttel később Bruce Everiss bejelentette, hogy „az ipar nyomására” visszatérnek a régi árakhoz. Mindenesetre az árakkal való fölösleges vagdalkozás sem tett jót a megítélésüknek. Megjelentettek egy új játékot **Cosmic Cruiser** címmel, Steve Lavache írta, a grafika Steve

Cain, a zene és a hang pedig Abdul Hafiz Ibrahim munkája, és valószínűleg a Cavendish-üzlet miatt maradt ez a játék is az Imagine nyakán. Steve Lavache egyetlen játéka volt a Cosmic Cruiser, a programozás mellett rövid ideig ő volt az Imagine hardver mérnöke is (mit csinálhatott?). A Cosmic Cruiser utolsó Imagine játékként még szerepelt eladási TOP10-ben, de a C64-es verziója népszerűbb volt a spectrumosnál. Szeptember környékén még megjelent az utolsó Imagine játék, a **B.C. Bill**, szerzőjének, az érdekes nevű Eric the Bearnek az egyetlen játéka, a grafika Steve Cain munkája, a zenét Abdul Hafiz Ibrahim szerezte. Az eladások viszonylag gyengék voltak, az utolsó három játék a közelébe sem tudott kerülni az 1983-as, és az elvárt eladásoknak. Közben ment továbbra is a porhintés a megajátékokról, fotók jelentek meg a játékokon dolgozó programozókról és a szintén munkálkodó vidám művészeikről. Közben kirúgták Colin Stokes értékesítési igazgatót, mert egy „rivális cégnek vagy személynek kommentálta az Imagine pénzügyi helyzetét”.

De nagyon előre szaladtam... Cáfolataként egy korábbi nagyképű nyilatkozatuknak júniusban bejelentették, hogy az Imagine részben eladta a játékaiknak értékesítési jogait a Beau-Jollynak. Azért részben, mert néhány játék, így az addigi legnagyobb sikerük, az Arcadia, valamint a friss Cosmic Cruiser és nyilván a később kiadott B.C. Bill még kimaradt a csomagból, és az



A művészekhez hasonlóan a programozók is vidáman dolgoznak a megajátékokon. Legalábbis ezt akarta az Imagine elhíttetni a közönséggel.

az egyezség szerint az Imagine is értékesíthette még a saját termékeit. Végül a B.C. Bill megjelenése egyedül a Beau-Jollynak volt köszönhető. Colin Ashby (Beau-Jolly) emlékei az Imagine-nél történt látogatásáról elég sokatmondóak: „Az egyetlen dolog, ami meglepett, az a személyzet hiánya volt, de arról tájékoztattak, hogy sok programozó éjjel dolgozik.” Majd nem sokkal később robbant a bomba, a Personal Computer Games kiadójának kezdeményezésére a cég ellen július 2-án felszámolási eljárás indult. Ezzel elil-

lant a rózsaszín felhő és sok minden kiderült, amivel a magát legjobbnak, legnagyobbnak, követendőnek kitüntető cég leginkább visszataszítóvá, száználmassá vált. Kiderült például, hogy már 1983 végén nem fizettek ki hirdetéseket, ami összesen nem adott ki százezer fontot, tehát annyit, amennyit a luxusautókra, vagy Mark Butler gyorsasági motoros csapatára, az Imagine Racing Club-ra költöttek. A Studio Sting ügyét már említettem, ahol a Lawson/Butler páros kicsinyes bosszúja állhatott a cég tönkretétele mögött. Kiderült az is, hogy a megajátékok sehogyan sem álltak, a Psyclapse-ból néhány rajz, térképterv volt csak kész, és elgondolások, de szigorúan csak fejben, a Bandersnatch valamivel jobban állt, John Gibson és Ian Weatherburn valamivel szorgosabb volt, mint Commodore-os kollégáik. *„Nagy volt a hírverés, de az egész kamu volt, nem volt mögötte semmi. Nem állt rendelkezésemre még egy képernyőkép sem, mit tehettem volna? Tennem kellett valamit, hogy kitöltsem a rést.”* magyarázta később Bruce Everiss a vidám csapatmunkát mutató hirdetéseket. A munkamorált sem tartotta nagyra: *„a valódi csapatok, akik írták a játékokat, nem végeztek munkát. Bejöttek, piszmoztak valamit, közben nevettek, voltak ilyen tűzoltókészülék csaták, David hitt a kreatív szabadságban, de nem hitt a kreatív emberek irányításában. Ez a menedzsment kudarcra volt. Amikor van egy embere játékkészítésre, mint John Gibson, rendben van, de mikor összerak négyet, nem kap négyszeres termelékenységet, kevesebbet kap.”*

A hatékonyságról az is sokat elmond, hogy a 103 fősre duzzadt dolgozói létszám ellenére 1984-ben csak az Input magazin részére készített három játékot adták ki, azok is valószínűleg már februárra kész voltak. Paul Andersen a BBC rendezője jó témának találta a hivalkodó Imagine-t a műsorába, a Commercial Breaks-be, még 1984 elején elkezdte forgatni a szoftverházzról szóló filmjét, mikor még ment a szekér. A forgatás végére sok minden kiderült, hiszen egyre jobban átlátott a színpalak fölött, *„először a külvilág felé hősködés remek ellentmondásaként, hogy Eugene Evans egyértelműen még körülbelül sem keresett 35.000 fontot évente, ahogy a PR történetekben szerepelt.”* De ami még meglepőbbnek látszott Andersennek, hogy *„Evans nem írt semmilyen programot – pontosabban semmit, amit az Imagine hajlandó lett volna kiadni.”* írta a Crash magazin a 'The Biggest Commercial Break Of Them All' című cikkében. Kiderült az is, hogy az 1983-as karácsonyi vásár előtt az Imagine egy elég gusztustalan módszerrel pró-

bálta felülmúlni vetélytársait: lefoglalták az egyik legnagyobb sokszorosítóüzem teljes kapacitását, hogy a konkurensoknak ne legyen elég készletük az igények kielégítésére. De aki másnak vermet ás... Több, mint 100.000 eladatlan kazetta maradt a raktáraikban, ezeket próbálták eladni aztán csökkentett áron, ami szintén problémákat eredményezett. Egyrészt a készlet nagy része ezután is megmaradt, másrészt a piaci résztvevők megijedtek a feltételezett árháborútól, ezért megorroltak az Imagine-re. Laponkon keresztül lehetne még sorolni a felfedett valós és kitalált okokat, a hírek szerint - azóta többször megerősítve és azt sokszor cáfolva - a vezetés sem volt egységes, két klikk alakult ki, az egyikbe David Lawson és Ian Hetherington, a másikba Bruce Everiss és Mark Butler tartozott. De ez sem indokolja azt, amit Bruce Everiss nyilatkozott, hogy a 18 hónapos működés alatt nem sikerült befizetni a VAT-ot (angol ÁFA), pedig a törvények szerint legalább hatszor (háromhavonta) ezt meg kellett volna tenni. És egyáltalán nem volt költségvetésük, pénzforgalmi előrejelzések, költséghelyek, számlaengedélyezési eljárás (bármik is legyenek ezek:), tehát nem volt pénzügyi ellenőrzés.

És mindezek után a Lawson/Butler/Hetherington trió a frissiben alapított Finchspeed nevű cégükön keresztül megpróbálta az Imagine vagyont piti pénzekért megvásárolni (például a négy milliós értékűnek mondott megajátékok jogát 700 font + jutalék ellenében), hátrahagyva az adósságot, új életet kezdve, de leginkább ott folytatva, ahol abbahagyták.

Közben még Stephen Blower ügye is húzódtott, a bíróság megállapította, hogy főrésztvényesként Mark Butlernek és Dave Lawsonnak jobban kellett volna védenie a szintén résztvényes Blower érdekeit, de a kiszabott pénzbírságot nem voltak hajlandóak kifizetni, mire még a Butler/Lawson duó börtönbüntetése is szóba került a bíróságon. Októberre nagyjából tisztázódott, hogy 80 hitelezőnek durván 1 millió fonttal tartozik az Imagine. A vagyontárgyak, bútorok, járművek eladásából 300 ezer fontot sikerült kifizetni. Felröppent a hír, miszerint a Sinclair Research vásárolja meg a Bandersnatch jogait, hogy tavasszal a QL-lel együtt jelentesse meg. De a Sinclairnél sosem fejlesztettek házon belül, így megalakult Dave Lawson és Ian Hetherington vezetésével a Fireiron (néhol ezt a céget is Finchspeednek írják) nevű cég, elsősorban a megajátékok fejlesztése céljából. Kicsivel később a Sinclair lemondott a Bandersnatchról, a Fireiron/Finchspeedből pedig létrejött a



Talán Bruce Everiss jutott túl az Imagine csődjén a legkönnyebben, már a számítétech vásárolás után, 2001 és 2005 között is volt egy Codemastersnél eltöltött vezetői időszaka!

Psygnosis kiadó, akik 1985 karácsonyán első játékként megjelentették a Brataccast, egy Bandersnatch motort használó játékot Amigára és Atari ST-re.

Közben, októberben az Ocean Software Ltd. felvásárolta az Imagine vagyonának nagy részét, néhány már elkészült játékot, fejlesztőeszközöket, a nevet, a logót és a kereskedelmi stílust (?!). „Az Imagine címke alatt kívánunk megjelentetni korlátozott számú - fél tucatot évente - a legmodernebb játékok közül” nyilatkozta az Ocean vezére, David Ward. Végül az eredetiségre törekvő Imagine neve alatt 1985-től 1989-ig 35db, többnyire licencelt, sikeres, de nem eredeti játékot adott ki az Ocean.

A Bandersnatch miatt már eleve összedolgozó programozók és művészek saját, csak fejlesztés-



Atari ST képernyőkép a Brataccasból, valami ilyesmi lett volna a Bandersnatch is, ha végül megjelenik...

sel foglalkozó céget alapítottak Denton Designs néven. Ian Weatherburn és Steve Cain volt a kezdeményező, csatlakozott hozzájuk John Gibson, Kenny Everret, Ally Noble és Karen Davies, mind egykori Imagine alkalmazottak. Szerződést kötöttek a Beyonddal és az Oceannal is szoftverfejlesztésre. Ian Weatherburn nem sokkal később távozott a csapatból, „elment, miután a cég megalakult. Ian szerette az életet az Imagine-nél: gyors autókat, a pénzt, a státuszt. Nagyon összetört, amikor jött a bukfunc, és az ő ötlete az volt, hogy a Denton Designs egyszerűen kezdje ott, ahol az Imagine abbahagyta. Mi, többiek azonban nem akartuk azt látni, amit az Imagine-nél, ami azt jelentette, hogy nem voltak gyors autók, Luxus irodák...” emlékezett vissza John Gibson a kezdésre.

Az Ocean által megvásárolt meglévő Imagine programokra visszatérve, a World Series Baseballra és a Gift from the Godsra utalnak több helyen, de nem valószínű, hogy ezek már kész lettek volna. Előbbinek leghamarabb elkészülő C64-es verzióját, majd azok átíratait sem Imagine-hez köthető személyek fejlesztették. Utóbbi játékot pedig John Gibson nyilatkozata szerint már a Denton Designs készítette és egyfajta Bandersnatch-klón, ami miatt be is perelték őket a Psygnosis.

Mark Butler csatlakozott szüleihez, a Voyager Software-t vezető Roy és Beryl Butlerhez, de nem sokra vitték, bár gyanús, hogy a Krypton Force nevű kiadóhoz is lehetett valami közük. Aztán Mark neve feltűnt még a szintén liverpooli Thor kiadónál. Érdemes megnézni a Thor kazettaborítóit, melyik kiadó termékeihez is hasonlíthatnak?

Bruce Everiss pedig a Tansofthoz igazolt és próbálta meggyőzni a szoftvergyártókat, hogy fejlesszenek a frissen megjelent Oric Atmosra is játékokat, nem sok sikerrel. Vissza is váltott Spectrumra, az akkortájt megalapított Codemastersnél lett műveleti igazgató 1985-től 1987-ig. Majd 1988-ban megalapította saját, All Formats Computer Fairs nevű cégét, mellyel számítástechnikai vásárokat szervezett nagy sikerrel hosszú éveken keresztül, az egyik ilyen eseményen mutatkozott be a Miles Gordon Texchnology Sam Coupéja is.

Így ért véget a kiadó története, de mint látható, a többség, a vezetők és a fejlesztők is folytatták a munkát valahol máshol, többnyire jelentős szerepet vállalva a szoftveriparban, szoftverfejlesztésben, változóan sikeresen, talán egy kicsit kevesebb feltűnősködéssel és nem olyan nagyképen.

STONKERS

Imagine, 1983, 48K, stratégiai

Egy nagy csata küszöbén állsz. Az erőidet úgy kell elrendezned, hogy legyőzzék az ellenséget. Mint parancsnok, rajtad múlik, hogy kigondold, eltervedd a csatát, és hogy harcolj az ellenséggel, itt az idő, hogy a küzdelem elkezdődjön. Te vagy az, az egyedüli, aki eldöntheti a stratégiát és átformálhatja azokat parancsokba, hogy legyőzd félelmetes ellenséged. Ahogy átnézed a térképet és a hadmozgásokat, beveted a tankokat, a vezényleted alá tartozó gyalogság és tüzérség ügyességét kihasználva elfoglalod a céljaidat, nem tudsz nekik segíteni, csak az ütközeteik eredménye miatt aggódhatsz. Hirtelen egy halálos küzdelembe vagy zárva; problémák és döntéskényszer terhelik vállaidat; a lőszer- és az ellátmányellátás mélypontra jut, tudsz nélkülözni egy tankhadosztályt a keleti szektorban? Az ellenség előre tör a balszárnyadon, meg fogod találni a sebezhető pontját? A győzelem a tiéd lesz.... A teljes háborús zóna térképe megjelenik a képernyőn: a két balra lévő lila árnyékos terület az ellenséges kikötő és főhadiszállás, a két jobbra levő lila árnyékos terület a kikötőd és a főhadiszállásod. Mindkét haderő jelzései a következők: minden páncélos hadosztályt egy tank jelöl; minden tüzér hadosztályt egy ágyú és minden gyalogos hadosztályt egy ember. A négy ellátó egységet teherautók jelzik. Az ellenséges erők kék színűek, a tieid feketék. A képernyőn látható egy átlósan csíkozott kurzor, amit mozgathatsz a zóna fölött. A Stonkers két nehézségi szinten játszható. A tűz gomb megnyomására a kurzor alatti terület 64-szeres nagyításba kerül; az ilyen mértékű térképen a csaták folynak, a tűz gomb ismételt megnyomására visszatérsz a kis léptékű, teljes háborús zónát mutató térképre. A világos területek a kis léptékű térképen a hadosztályaid elmozdulását, a két kis fekete pont pedig az ellátóhelyeid helyzetét jelölik. A nagyobb léptékű térképen van egy X kurzorod, amit ugyanúgy mozgathatsz bármelyik irányba, ahogy a teljes térképen is a csíkozott kurzort.

INFORMÁCIÓ: Amíg a csata folyik, állandó hírekkel fognak el látni az időszalagodon, és emlékeztetni fognak rendszeres időközönként, hogy milyen sokáig voltál küzdelemben.

BEVETÉS: Hadosztályaid bevetéséhez mozgasd az X kurzort a kívánt hadosztályra és nyomd meg a tűz gombot, a kurzor fel fogja venni a hadosztály alakját és a hadosztály adatait alul megnézheted. A kurzort mozgasd abba a pozícióba, ahova a hadosztályt küldöd, nyomd meg a tűz gombot; és a hadosztályod felfejlődik a kért pozícióba. Az erőid bevetésekor a nagyléptékű térkép automatikusan gördül a zóna fölött. Emlékezz, ahogy az erőid közelednek az ellenséges erők felé, úgy az ő erők is a tieid felé. Ha a nehezebb szinten játszol, csak akkor látod meg az ellenség egy hadosztályát, ha egy hadosztályod a szomszédságában van. Állandóan figyelned kell.

HARC: Amikor a szembenálló erők találkoznak, a véletlen vagy a terv folytán harcolni fognak; és emlékezz, egy páncélos osztag erőben felsőbbrendű egy tüzérségi osztaggal szemben, ami viszont különb egy gyalogos osztagnál. Amíg harcolsz, a saját csapataid sárgává, az ellenségé világoskéké válnak. Az erők addig harcolnak, míg az egyikük megsemmisül vagy visszavonul. A küzdelemből való visszavonulásra ugyanazt a módszert használd, mint a bevetésre.

ELLÁTOMÁNY: A négy ellátó egységed nem harcol, és arra használhatóak, hogy ellássák a csapataidat étellel és lőszerrel; ahhoz hogy ezt megtedd, ugyanúgy kell bevetned az ellátóegységeket, mint a harciakat. Amint az ellátó egységed megérkezik a harci osztaghoz, az osztag ellátási szintje növekedni fog. Ne hagyj, hogy bármelyik hadosztályod ellátási szintje nullára zuhanjon, különben az a hadosztály el fog veszni. A kimerített ellátó egységek feltöltődnek az ellátóhajó dokkolásakor.

MOZGÉKONYSÁG: A sebességet, amellyel az osztag vagy egység mozog, a terep simasága határozza meg, gyors a sima terep, lassabb, de különböző mértékben, a hegy, erdő és a mocsár.

SZÜNET: Amíg az X kurzorod közvetlenül a hadosztályaid közül az egyik fölött van vagy parancsadás



JÁTÉKKALAUZ

van folyamatban, a játék fel van függesztve.

CÉL: A győzelemhez meg kell semmisítened az ellenséges harci osztagok mindegyikét vagy el kell foglalnod az ellenséges kikötőt és főhadiszállást.

Az ellátó egységeket el lehet fogni, de a hajó dokkolásakor újra lesz négy belőlük, nálad is, az ellenségnél is. Nyilvánvaló stratégiai pont a híd, amin a program hibája miatt óvatosan kelj át, mert különben az egységeid vízbe fulladhatnak. Meg úgy egyébként is kerüld a partokat, mert mondjuk úgy, hogy a programhiba miatt mocsaras a part és az arra császkaló egységeid halálfejjé válnak. A játék valós időben játszódik, nincsenek körök.

John Gibson harmadik Imagine játéka. A marketing hatása, hogy többnyire a körítés rendben van az Imagine-nél, mi több kiszámíthatóan jó. Olyan ez a játék, mint az első ránézésre szép, de férges alma. Kezdem a jó ponttal: a vezérlés kurzoros megoldása jó, de lassú és sok esetben (a vizek környékén) tréfás dolgokat művel az egységekkel. Valamint az ellátóegység olyan, mint egy orrszarvú, ahogy összefut egy egységgel, elfelejti célját, leadja az ellátmányt, ha kell, ha nem, akinek küldtem, az meg csak várja, míg meg nem hal. A grafika nem kell, hogy fergeteges legyen egy stratégiai játéknál, de átlátható kell, hogy maradjon a térkép egységekkel, terepviszonyokkal, mozgásokkal mindenestül. Hát ez itt nem teljesül, olyan mintha nem tudták volna eldönteni, hogy akció vagy stratégiai játék lesz-e a végtermék. Össze-vissza színeződik minden, a nagy tumultusban nem lehet látni, hogy melyik ponton milyen egységek vannak, sok esetben ilyenkor a saját egységre már ráklickelni sem lehet, mert például hullahegyek alatt van. Szóval az egész nagyon átgondolatlan. A nehézségi szintről nem is beszélve, kétszer játszottam könnyű és kétszer nehéz szinten, a véletlen fulladást egyszer sem úsztam meg, mégis sikerült mind a négy alkalommal nyernem. Igazi különbség nincs is a könnyű és nehéz szint között az ellenfél láthatóságán kívül, az meg ebben a játékban nem sokat számít. Utolsó próbálkozásnál csak lepakoltam mindenkit a hídnál, jött az ellenség és elpusztította saját magát! Stratégiáról szó sem esett. Játéknak ez édeskevés. De jó ötleteket lehet belőle meríteni. Például nagyon jó, hogy kis és nagyléptékű térkép között lehet váltogatni, kár, hogy a játékmenet ezt feleslegessé teszi, az elején át kell váltani a részletes térképre és úgy hagyni a végéig. Jó az is, ahogy látom mozogni az egységeket, de néha jobb lenne nem látni, hogy az egységek néha nem képesek a sík terepen megtalálni két pont között az optimális utat. Másrészt stratégiánál nem biztos, hogy előnyös ez az akciójelleg, jobb a tiszta játékidő, akár körökre van osztva, akár nem. Jó az ellátmány bevonása is és az, ahogy érezhetően megnő a bázistól távoli csapatok ellátásának nehézsége, de egyrészt az ellátó teherautó ritkán juttatható el nagy távolságba úgy, hogy ne ütközzön neki más saját egységnek, másrészt miután mindenki megkapja az ellátmányát a kikötőnél, később nincs ellátmányra szükség. Kíváncsi lennék, hogy mi lehetett volna ebből a játékból, ha John Gibson kap egy kis időt a javításokra.

PEDRO

Imagine, 1984, 48K, akció

Nem sziesztázhat Pedro, a legelfoglaltabb kertész a déli határon. Sok év kemény munka és szerető gondoskodás után, mára Pedroé lett a legszebb virágoskert a jó öreg Mexikóban. A baj az, hogy az összes állat mérföldes körzetben már szerzett egy kis ízelítőt Pedro zamatos virágaiból, és mindig keresik a módját, hogy betörjenek enni a kertjébe. Pedro reggeltől estig robotol, az állatok soha nem hagynak egy pillanatnyi nyugtot sem neki. Megpróbál mindent, hogy megállítsa őket a díjazott virágai megszerzésében, elzárja a kerti utakat komposzttal és téglával, üldözi őket, sőt rájuk ugrik, de még így is sikerül néhányuknak átvernie. Minden alkalommal, mikor egy állat bekerül a kertbe, és megeszi Pedro virágát, neki magokat kell ültetnie. Ez már a probléma problémája, és ha a dolgok még nem állnának elég rosszul, a falusi csavargó állandóan besettenkedik, hogy megpróbálja ellopni Pedro virágmagjait, így őt is el kell üldözni. A portyázó állatokkal és tolvaj csavargóval megáldva nem úgy tűnik, mintha Pedro sokat sziesztázhatna bármikor is.

A játék célja, hogy megakadályozd, hogy az állatok megegyék Pedro növényeit, téglákat vagy komposztot kell vinned a képernyő alján lévő tárolókból, labirintust építve belőlük. Nem helyez-



hatsz, vagy nem vihatsz egynél több tárgyat egy időben. Bármely állatok, bejutva a kertbe, rá fognak rontani a növényekre és elkezdik enni őket. Döntened kell, az útvesztőt építed, vagy az állatokat irtod ki, sőt az üres helyekre újra kell ültetned a növényeket a kertedben, minden lehetséges alkalommal.

Az állatok időnként megjelennek a képernyőn, az útjuk a képernyő felső részén lévő útvesztőn keresztül megy le a virágokig, ahol növényeket fogyasztanak. A játék végére mindent elpusztítanak a kertedben, a legfontosabb, hogy védj és a magok által pótolj a növényeket. A csavargó véletlen időközönként megjelenik a képernyőn. Belép a kertbe oldalról és azonnal a magok doboza felé indul. Futnod kell a magok irányába, és ha nem ijeszted el, akkor el fogja lopni az összeset. Minden szint végén kapsz bónusz pontot, a megmaradt növények száma alapján. A következő szinten a magok száma a dobozban növekedni fog a megmaradt növények számának megfelelően, maximum az eredetileg dobozban lévő magok számáig. Ahhoz, hogy a következő szintre juss, el kell pusztítanod az összes állatot, vagy próbáld elérni, hogy az időzítő elérje a nullát.

Fontos, hogy ne vedd figyelembe a térhatást! Magot ültetni úgy kell, hogy a Pedro kezében lévő mag legyen a leendő növény helyén és akkor kell megnyomni a tűzgombot. Ugyanígy a téglák és komposztzsák lerakásakor sem Pedro helye, hanem hogy is mondjam... a kezében lévő tárgy „vetülete” számít. Előbbi tárgyakon amúgy gyorsan átrágnak magukat az állatok, de arra legalább jók, hogy olyankor odafutva szerencsés esetben el lehet őket taposni.

A Pedro az egyik olyan Imagine játék, ami nem kellett az Input magazinnak. Nem csoda, a legjobb a játékban a betöltőképernyő, Steve Cain munkája igazán dicséretes. A sztori is jó és a feladat is eredeti, de valami nagyon hiányzik ebből a játékból. Alapvetően a figurák, mozgással, mindenhogy rendben vannak, de a látványvilág mégis olyan primitívnek hat. Zene is van a menüben is, meg a játék végén is, de ebben a játékban semmi sem az igazi. A vezérlés módja nagyon sokféle (Kempston, Sinclair, Cursor joy, CS,X,V,N - balra, Z,C,B,M - jobbra, A..En - le, Q..P - fel, 1..0, Sp - ugrálás, felvétel, ültetés), ami remek, de a használat már bajosabb. Van a már részletezett „hol térbeli, hol nem” jelenség, meg az egész esetlensége, akár idevehetem azt is, hogy az állatok baromi gyorsan zabálnak, agyontaposni őket majdnem lehetetlen, néha véletlen sikerül maximum.

COSMIC CRUISER

Imagine, 1984, 48K, lövöldözős

Egy portyázó csapat a Rallom Birodalomból átvette a hatalmat a Föld egy távoli űrállomása felett. Az egyetlen földi űrhajó a közelben egy elavult Cosmic Cruiser, aminek te vagy a pilótája. Egy parancs, mint később kiderül, egy öngyilkos küldetésre küld. Minden áron meg kell mentened az űrállomás szellemét. Ahogy száguldasz a végzeted felé, egy merész terv formálódik a fejedben. Egyetlen esély van, hogy használd a külső lézergyűt, az állomás portáljainak kirobbantására, majd kihasználva a testmehajtó egységed meg kell találni az űrállomás legénységét és visszaszállítani őket a cirkálódra. A tervedhez szükség lesz tizedmásodperces időzítésre és acélidegekre. A visszaszállítás közben hirtelen döntéseket kell hoznod, ha a kézi lézeredet használod, akkor a robbanás visszalöki a legénységet az űrbe, de időben visszakapod a lézergyűt, hogy felrobbantsd a Rallom harcosokat, meg kell védened majd a kimentett legénységet, látod az űrállomást a távolban, a szervezeted adrenalint pumpál ... sikerülni fog.

A külsőleg szerelt lézergyűt használva ki kell robbantanod a forgó űrállomás portáljait, hogy hozzáférj a bebörtönzött jóemberekhez, de vigyázz, nem minden portálban találsz bebörtönzött legénységet, néhányban csak Rallom harcosok tartózkodnak. Valamikor, a mentőakciód kezdetét követően plusz veszélyforrásként Rallom harcosok érkeznek, hogy téged bombázzanak riasztó pontossággal, ez az ellenséges magatartás feladatodat végtelenül veszélyessé és nehezzé teszi.

Első és legfontosabb az, hogy elérd a cirkáló jobb oldalán szerelt lézergyűt. Ahogy áthaladsz az ágyún, automatikusan az ágyúba kerülsz, használd a balra és jobbra gombokat az ágyú irányának változtatásához. A legénység megmentéséhez ki kell robbantanod a portálokat a forgó űrállomás

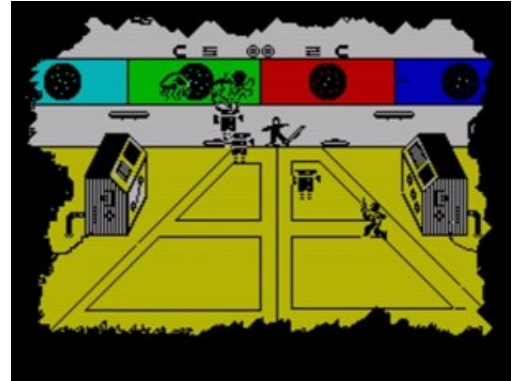


JÁTÉKKALAUZ

külső peremén. Amint egy portált kinyitottál, beléphetsz az úrállomásra ezen keresztül, hogy megnézd, van e bent bebörtönzött személyzet. Belépve meg kell ölnöd az összes idegen harcost, mielőtt onnan kiléphetnél. Most, hogy a legénység egy tagja veled van, el kell szállítanod a cirkáló bal oldalán látható nyitott ajtóhoz. Ügyelj arra, hogy ne érij a lebegő műholdak egyikéhez sem, különben a legénységet tőled távol fogják ütni. Az idegen harcosok, akik a legénységet őrizték, utánatok indulnak, hogy megpróbáljanak megölni, és elfogni a legénység menekülő tagját. Meg kell semmisítened az idegen harcosokat a mindig nálad lévő lézer-kézifegyvereddel vagy a lézérágyúval. A személyzet tagjait, ahogy elhaladsz mellettük, begyűjtöd, hiszen automatikusan hozzád csatolják magukat. Ha elsodródik az embered, mert összeütköztél egy műholddal vagy tüzelteél a kézifegyvereddel, ismét el kell haladnod mellette, hogy hozzád csatlakozzon.

Az úrállomás fedélzeti nyílásán átjutva, az idegen harcosok azonnal feléd és a személyzet tagja felé tartanak, és ha hozzád érnek, visszaviszik az úrállomásra. Ha a hősiöd visszaviszik, elvesztesz egy életet. Ahogy haladsz előre a szinteken, az idegenek gyakorisága és aljassága növekszik. Egy szint befejeződik, mikor nyolc személyzeti tagot megmentesz, vagy őket az idegenek megölik. Van még egy időzítő is lent, ami a nullát elérve szintén átjuttat a következő szintre. Minden szint végén a bónuszpontjaid kiértékelésre kerülnek attól függően, hogy a legénység hány tagját mentetted meg.

Az ötlet eredeti, az elvi feladat változatos, a látványvilág átlagos, de sajnos játszhatatlan. A Home Computing Weekly szerint szinte két játék egyben, na persze, az első játék lényege: szaladj el a lézérágyúig, mozgasd balra-jobbra és tüzelj, aztán juss be az egyik portálba. Ez lenne az első játék, működik, minden leírt dolog végrehajtható, de sajnos elronthatatlan, nincs elvárás, nincs nehézség, nincs játékelmény, persze van többféle idegen, meg színes, forgó úrállomás. Második játék: bejutva a portálba, öld meg az idegeneket és szabadítsd ki a személyzetet. Ez a rész már nem működik. Az 1986-os foci VB magyar csapata jut eszembe az ólomlábakon mozgó, fordulni kinkeservvel tudó, ritkán lövő úrhajósról (a fiatalok kedvéért: ki is kaptunk a szovjetektől 6-0-ra 11 ilyen úrhajóssal). A kamu 3D miatt beszűkített szobában nincs tér, az idegenek meg mennek a pozíciód felé, maximum kettőt lelőhetsz, és ahogy hozzáérsz egyhez, már ki is ugrasz a kiinduló helyzetbe, a cirkáló tetéjére. Ha mégis sikerülne mindenkit kinyírnod, jönne az első játék B része, hogy elviszed a személyzetet a cirkálóhoz, ez fogalmam sincs, hogy menne, mert nem tudtam odáig eljutni. Szóval van a játéknak egy játszhatatlanul könnyű és egy játszhatatlanul nehéz része, statisztikailag, átlagolva a játék nehézségi szintje tökéletes. Ennyit a statisztikáról. Mennyi plusz időt vett volna el, hogy az arányokat belőjkék, pl. tüzelési sebesség/idegenek tempója, vagy, hogy az első résznél a lézérágyúban ülve se lehessen sértetlenül ücsörögni. Vezérlés: Kempston, Sinclair, Cursor joystickkal, vagy billentyűzettel (CS, X, V, N, SS - balra, Z, C, B, M, Sp - jobbra, A..En - le, Q..P - fel, 1..0 - tűz) lehetséges.



B.C. BILL

Imagine, 1984, 48K, akció

Az idők hajnalán, amikor a férfiak sovíniszták voltak és a nők hagyták, hogy ezt megússzák, BC Bill egy fa furkósbottal uralta a körzetét. Miután elhagyta törzsét, keresve a szerencsésjét, Bill talált egy kényelmes barlangot egy kívánatos területen, és úgy döntött, hogy saját dinasztiát alapít.

Az első dolog, amire szüksége volt, néhány feleség; és az őskori udvarlás alapvetően nem túl bonyolult - minden egyes alkalommal, amikor egy gyanútlan hölgy vándorol a területére, Bill csak mögé rohan, majd fejbe kólintja ütőjével, és hajánál fogva a barlangjába húzza. Egyike a felhalmozódó feleségek okozta problémáknak az etetésük - így nemsokára Bill rohangálhat körbe, lebunkózni az ételt, és ha ez nem lenne elég, egy mintaférj célja az utánpótlás, és ha egyszer



JÁTÉKKALAUZ

elkezdnek megérkezni a lurkók, Bill családjának táplálási problémái egyre bonyolultabbak lesznek.

Képes leszel arra, hogy figyeld az évszakok változását, és ha Bill jól tápláltan és boldogan tartja feleségeit, akkor mindegyikük egy utódot hoz világra rendszeres időközönként. A harc a túlélésért egyre keményebbé és keményebbé válik, akár az évszakok változása, és a törzs egyre nő. Oly sok az ember és oly sok az élelmiszer körös-körül, így aligha meglepő, hogy ragadozó, húsevő dinoszauruszok sokaságát vonzzák Bill tisztására. Nem csak ellopják az ételt, de megölik azt, aki nincs biztonságosan elrejtőzve a barlangban. Nemsokára a kis királyság tele lesz feleségekkel, gyerekekkel, étellel és dinoszauruszokkal, és Billnek kevés ideje van, hogy a dolgokat megszervezze - tény, hogy sok történész úgy gondolja, Bill volt az első ember, aki fekélyektől szenvedett. Ahogy elkezded a küzdelmet Bill életútján, rá fogsz jönni, milyen kifejező dolog a női egyenjogúság!

A játék célja, hogy annyi feleséget gyűjts, amennyit csak lehet, közben annyi ételmezt is, hogy megfelelj az egyre növekvő családod igényeinek. Öt "évnvi" lehetőséged lesz megszerezni az első feleséged, és minden gyerekedet jóltápláltan kell tartanod 17 éves korukig, mikor elég idősek lesznek, hogy elköltözzenek otthonról, és megvédjék magukat - bónusz pontokat kapsz minden gyerekért, aki eléri a nagykorúságot. Ám minden gyerek után, aki elköltözik otthonról, meg fog jelenni egy legyőzhetetlen dinoszaurusz, akit el kell kerülnöd, amíg ő megeszik három egység ételt, és ezzel kielégíti éhségét. Meg kell támadnod a sebezhetőbb fajtájú dinoszauruszokat, akik állandóan lopják az ételed, és megpróbálnak megölni téged és családod tagjait. Csak úgy támadhatod ezeket a vadállatokat, ha bottal ütöd őket hátulról. Minden tavasszal minden feleséged, akinek van ételle, szülni fog egy gyereket és minden ősszel az étellel nem rendelkező feleségeid meg fognak halni, és a gyerekek étel nélkül el fognak menni otthonról. Ha minden feleséged meghal, és minden gyereked elmegy otthonról, összetörik a szíved és bele fogsz halni. Az állapotsorban, a képernyő alján balról jobbra a pontszám, az élelmiszerkészlet, az év, a nők és a gyerekek száma látható. A barlang előtt elhaladva, a tárgy, amit húzol, automatikusan eltűnik.

Már a játék megjelenésekor szóba került, hogy BC Bill nőekkel szembeni bánásmódja vajon politikailag korrekt-e? Gondolom nem, ettől függetlenül még ezt a becstelen udvarlási módot kell a játékban használni. És a vicces ám kifogásolható sztori nélkül a feladat el is vesztené varázsát, pedig nem szokványos ez a „kapd el és vidd el” stílus, mégis kell mellé egy kis fantázia. A látványvilág kellemes, bár nem tökéletes. Térbelinek tűnik a terep, pontosabban van mélysége, mégis, ha a dinoszaurusz feje búbjához a talpammal hozzáérek, akkor elvesztek egy életet. Hogy is van ez? Hiszen nagyságrendileg egy bécébillnyire vagyok ilyenkor a dínótól. Többségében jól kidolgozott figurák, megfelelően animálva, ám kicsit unalmasan alkotják a látnivalót. A hanghatások jók, mint ahogy a zenék is. A vezérlés (a főbb joystick-típusok mellett billentyűzet: CS, X, V, N, SS - balra, Z, C, B, M, Sp - jobbra, A..En - le, Q..P - fel, 1..0 - ütés) és érzékenység szinte tökéletes, egyedül a billentyűzetről való játéknál a kiosztás a zúrós. Négygombos játékoknál megfelelő az Imagine-kiosztás, de mikor már egy-két plusz gombot is kell használni, akkor kényelmetlen. A készség szint korrekt. Összességében egy kellően addiktív, szórakoztató játék, hozza az Imagine által állandóan emlegetett, de ritkán valós jellemzőket, tehát a tipikus, mégis ritkán látott Imagine játékot testesíti meg a B.C. Bill.



Egy 2011-es B.C. képsor, ami a főszereplő és a téma miatt a BC's Quest for Tires alá illene, de kétségtelenül Johnny Hart 1958-ban született képsora volt a B.C. Bill főszereplőjének is az ihletadója...

BANDERSNATCH

HÁTTÉR

A játék helyszíne egy távoli űrgyarmat egy nagy galaxis külső szélén. Az ötlet az, hogy ez egy új, holdszerű világ, amelyet elsősorban az újonnan felfedezett kristály mesés bősége miatt telepítettek.

Ez a kristály (krystanium) hatalmas mennyiségű hőt és fényt produkál, amikor levegőnek van kitéve, csillaghajók új generációjának energiaellátására használják, emiatt hihetetlenül értékes. Kis csillagó szemcséi a földön fekszenek az egész bolygón, ezeket a kupolák fűtésére és kivilágítására használják, de csak ezek az apró felületi kristályok használhatók ilyen módon, mivel a nagy, bányászott kristályok sokkal erősebbek, veszélyesebbek.

A hold gyéren lakott, mivel ez egy teljesen levegő nélküli világ, egyetlen úrállomással, az élet pedig csak a hold fényesebb oldalán lévő nyolc Kupolaváros egyikében lehetséges. A kupolákban állandó a robbanásveszély, mivel a bányászott kristály véletlenül bármikor érintkezhet a kupola levegőjével. Ennek következtében a holdat lakó kis népesség nagyon szorgalmas és mohó, nem is beszélve a gonoszokról. A kis helyi rendőrség sokkal keményebb, mint a galaxisban lévő többi polgárőrség, először lőnek, csak azután tesznek fel kérdéseket, ha valakit azon kapnak, hogy nekik nem tetsző dolgot tesz. Az egész hely a tolvajok, bányászok, szerencsejátékosok és renegátok fészke, egyfajta "Szárnyas fejdadás" típusú légkörrel.

A Galaktikus Rendőrség elől menekülő, jól ismert bűnözőként kapcsolódsz a játékba. Azért választottad életed újabb helyszínéül ezt a helyet, mert ez az egyik legkülső kolóniája a világnak, és a legkevésbé valószínű, hogy átkutassák. A karakter ruhájának stílusa olyan lesz, mint a Blake's 7 televíziós sorozat futurisztikus ruháinak kopott változata. A többi karakter rengeteg különböző formát ölt, méretben és stílusban is. Idegen életformák (pl. bányaférgek) is jelen lesznek bizonyos fajta rugalmassággal.

A játékot a fenti koncepcióban leírtak szerint kell játszani, és egyetlen feladattal sem lehet a játékot leírni. Több lehetséges játékmenet is lehetséges, például a szerencsejátékkal és lopással történő pénzgyűjtés, vagy csak szadistáknak a kristályokat levegőnek kitéve a kupolák megsemmisítése, esetleg az egyszerű túlélés, a Galaktikus Rendőrség figyelmének minél további elkerülése, akik kétségtelenül fel fognak tűnni a játék során.

Máig tisztázatlan körülmények között az alábbi jelentés jutott ki a bolygóról:

65-73-11 990 KMT

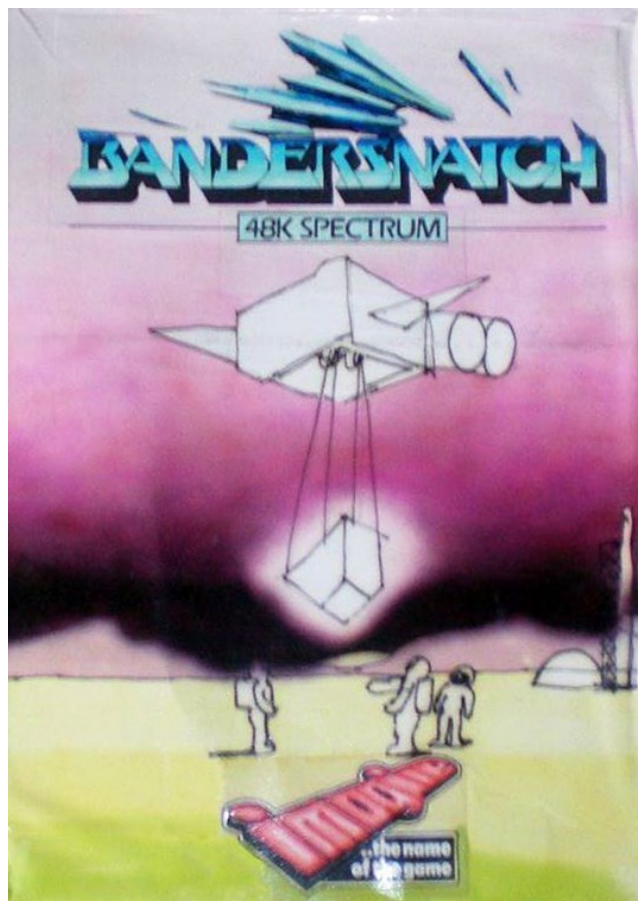
64788 KRYST:

BEVITEL:

FIGY.: BARKINEK, AKIT ERDEKEL AZ IGAZSÁG

OLVASSA EL A HIVTALOS LATOGATOI UTMUTATOT: SOK DOLGOT KIHAGY. EZ AZ IGAZSÁG, AMI - EMLEKEZZEN - LEHET HOGY AZ UTLSO ESELYE.

MIUTN A KRYSTANIUM KRSTALYT FELFEDEZTEK RAJTA, A HOLDAT ELNVEZTEK KRYSTIUSNAK. A KRYSTANIUM MELEGET ES FENYNT BOCSAT KI, AMIT A BRODALMI URFLOTTA CSILLAGHAJOJNAL HASZNALNAK FEL. A KRYST. NAGOYN VESZELYES ILLEKONYSAGANAKK OSZONHETOEN. MIKOR ELOSZOR MEGVIZSGALTAK, A ROBBANAS HATALMAS ALDOZA-



BANDERSNATCH

TOKAT KOVETETL. CSAK NAGYON SOK VITAUTAN DOLT EL, HOGY FOLYTATJAK A BANYASZATOT. CSAK A LEGKEMENYEBB EMBEREK ES A LEGKEPZETTEBB URKALANDOROKNAK ENGEDELYEZTK A HOLDON VALO LETELEPDEST. A Z EMBEREK NAGYON RAVASZOK, AGYAFURTAK, EN A HALOJUKBA KERULTEM. FELFORGATO TEVEKENYSEGGEL VADOLNAK, HOLTAN AKARNAK LATNI. ELMONDOM AZ IGAZAT, AMIT ITT NEM NAGYON SZERETNENEK.

A KRYSTIUS ES A BANYASZATI TARSASAG FONOKE HAMA BARO. MEGPARANCSOLTA A CIVIL KUTAKNAK, HOGY EPITSENEK OSSZEKOTO FOLYOSOKAT. O IRANYT MINDNT, KONYORTELEN MODON. MINDEN TORVENYE, PARANCSA A SZEMELYES HASZNAT ES HATALMAT SZOLGALJA. KRYSTIUS ANNYIRA DURVA ES PRIMITIV, A TELEPESEK ALKLMAZKODNAK EZEKHEZ A FELTETEEKHEZ. A LEGTOBBJUK TELJESEN HITEHAGYOTT A NORMALIS TARSADALMI TORVENYEK ES VISELKEDES NEM ERDEKLI OKET. NE KERDEZZE KI VAGYOK - EN CSAK EPPEN HOZZAFARTEM EHHEZ A TELEXHEZ EZZEL LEHETOSEGET KAPVA, HOGY ELMONDJAM AZ IGAZSAGOT MIELOTT TUL KESO LENNE. MINDENKI AZT HISZTI, HOGY ITT VAN EGY HIVATALOS HATOSAG, DE AZ CSAK EGY VICC. CSAK A KORRUPCIO ES EROSZAK LEGKORE EREZHETO. ELMONDHATOK EGY VAGY KETTO TORTRNETET, DE NEM SZEREZHETEK TOBB ELLENSEGET ES NEM AKAROM EGY HASZNALATON KIVULI BANYAANKNABAN VEGEZNI.

BEVITEL 2:

EL KELL TUNNOM EGY KICSIT. NINCS MAS LEHETOSEG. AHOGY EZT TAPLALOM BE, FOLYAMATOSAN MAGAM MOGE NEZEK. AZ EMBEREK ITT NEM SZERETIK A FELJEGYZESEKET, EZERT EZ A TORTENEK, AZ IGAZSAG EGY BMBA, AMI AZ ELETEMBE KERULHET. KEZDEK BEPANIKOLNI, DE LE KELL MEG IRNOM ZT. MAR CSAK KIS IDOM MARADT. VAN ITT EGY HIVATALOS HIERARCHIA ES EGY NEM HIVATALOS IS. A HIVATALOS: FONOK, KERESKEDOK, UGYINTEZOK, MERNOKOK, RENDORSEG, BANYASOK, SZOLGAK. MINDENKIROL AZT HISZIK, HOGY EZEN KATEGORIAK EGYIKEBE ILLESZKEDIK. A NEM HIVTALOS HIERARCHIÁT NEHEZEBB LEIRNI, DE DURVAN HAROM RESZRE LEHET OSZTANI: TOLVAJOK, CSEMPESZEK, SZRENCSENJATEKOSOK. EMLEKEZZEN, HOGGY EZEK AZ EMBREK JOBBAN TISZTELIK A PROFITOT AZ EMBERI ELETNEL, VANNAK BIZONYOS ESZKOZOK, AMIKKEL FEL LEHET ISMERNI EZEKET AZ EMBEREKET. ELOSZOR IS OK A... AZ A ZAJ... NEM... AZ IGAZSAG... NEM...

A HELYSZÍN: KRYSTIUS

A Krystius hold Proteus galaxis (M204) 19. szektorában található, 15 óránként kerüli meg a Zeldá bolygót.

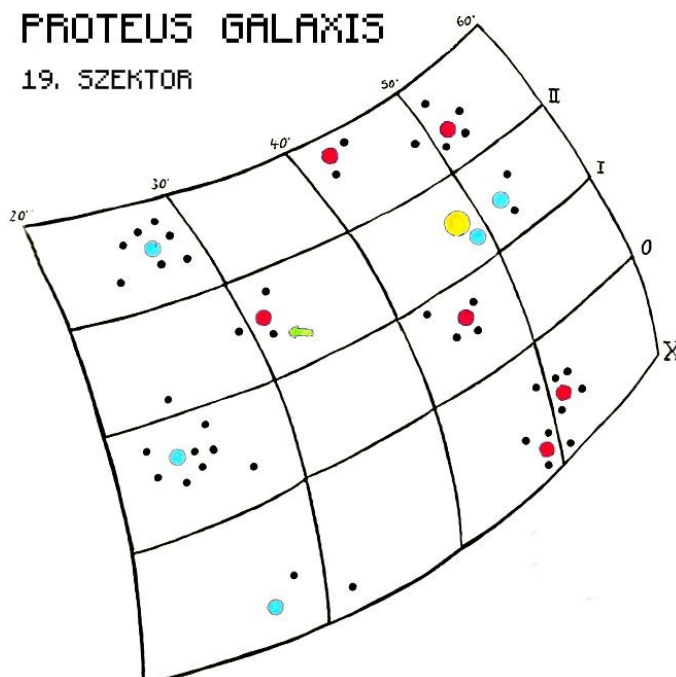
Galaktikus pozíciója: $10.6486^\circ/1.452$, 19. szektor
 Atmoszféra: levegőtlen
 Hőmérséklet: átlag $-67r$
 Űrállomás: egy
 Szervízzolgáltatás: nincs

Nincs őslakos populáció, nincs növényzet, csak néhány földalatti, állati életforma. A bolygón élők mind a galaxis más részéből érkező telepesek.

A Krystius magánszemélyeknek nem látogatható. A pilótáknak javasoljuk, hogy a lehető legrövidebb időt töltsék a holdon.

PROTEUS GALAXIS

19. SZEKTOR



SZEREPLŐK: HAMA BÁRÓ

A Báró valójában nem arisztokrata. Az igazi neve Richard Richards. Egy iparos, aki nemrég jutott be a bányászati társaságok belső világába. "Hama Báró", az önmagának kitálatalt beceneve találó, mert a cége olyan, mint egy középkori hűbéri birtok. Saját területén belül egy brutális diktátor és egy furcsa, titokzatos hatalommal rendelkezik a beosztottjai felett. Használja ezt az... erőt, amikor "kell", de anélkül is eléri, amit akar.

Hatalmas összegeket halmozott már fel, de valójában úgy tűnik, jobban érdekli a hatalom a pénznél. Kövér, rendetlen, úgy néz ki, mint egy komplett idióta, de ez csak a szándékosan megtévesztő látszat, esze, mint a borotva, és kétszer olyan halálos!

Húsz évvel korábban ügyvezető asszisztens volt egy vegyi üzemben, azóta karrierje minden egyes lépcsőfokáról bámulatos sebességgel lépett előre. Úgy tűnik, az őt előléptetők valamiért csak meg akartak szabadulni tőle, hogy ne őket idegesítse.

A Galaktikus Birodalom ügyintézőinek akkoriban került a látókörébe, mikor néhány aranybánya vezetőjeként megduplázta a termelést. Meghívták egy üzleti ebédre, ahol rajta kívül azoknak az űrhajós társaságoknak a vezetői vettek részt, akiknek szükségük volt kristályokra, ezáltal egy rátermett vezetőre a bányavállalatuk élére. Annak ellenére a Báró mellett döntöttek, hogy az kézzel evett, és sértően, gusztustalanul viselkedett.



Más kérdés, hogy jó ötlet volt-e? Nem, azóta Hama teljesen átvette a bányát az űrhajózási konglomerátumuktól.

A Krystiuson nincsenek szabályok, kivéve Hama törvényeit. A galaktikus törvényekről, és az azokban szereplő elvekről nem vesznek tudomást.

A holdon azt gondolják, hogy Hama törvényei kooperatívak, valójában azonban versenyztető, gyilkos regulák. A Báró azért támogatja ezeket, mivel biztosítják, hogy semmilyen összetartás ne fenyegetse hatalmát. A holdon mindenki neki felel. Ő fizeti a béreket, és ő állítja össze a szerződéseket. Felügyeli a rendőrséget, a bányászatot. Nem tolerálja az ellenzékét vagy a kritikát, az ellenségei hajlamosak eltűnni, és nincs túl sok barátja.

Ha valaha a Krystiusra merészkednél, jobb, ha folyamatosan figyelsz, egy rossz mozdulat, és már meg is kell jelenned a főnök előtt, és kénytelen leszel elviselni a vészjósló pillantását, miközben simogatja a zsiópárnáit. Egy újabb hibás lépés, és készülhetsz a végzetedre. Egyesek azt rebesgetik, hogy a báró a kristály erejét saját céljaira használja fel, talán még egy alternatív birodalom létrehozásán is munkálkodik, persze, ezt csak sutogni merik...



Az érdekelt felek talán azt is számba vették, hogy jobb ezt az embert a galaxis szélén lévő holdon, a "sehol mellett", ahogy mondták, a Krystiuson tudni.

SZEREPLŐK: A FŐMÉRNÖK

A főmérnök kiemelkedik a tömegből a Krystiuson, egyszerűen azért, mert nem átlagos és kétségbeesett, mint a szokványos kupolalakó, hanem egy tudós, iskolázott ember, akit gyakran látnak egy fura, zavarodott kifejezéssel az arcán,

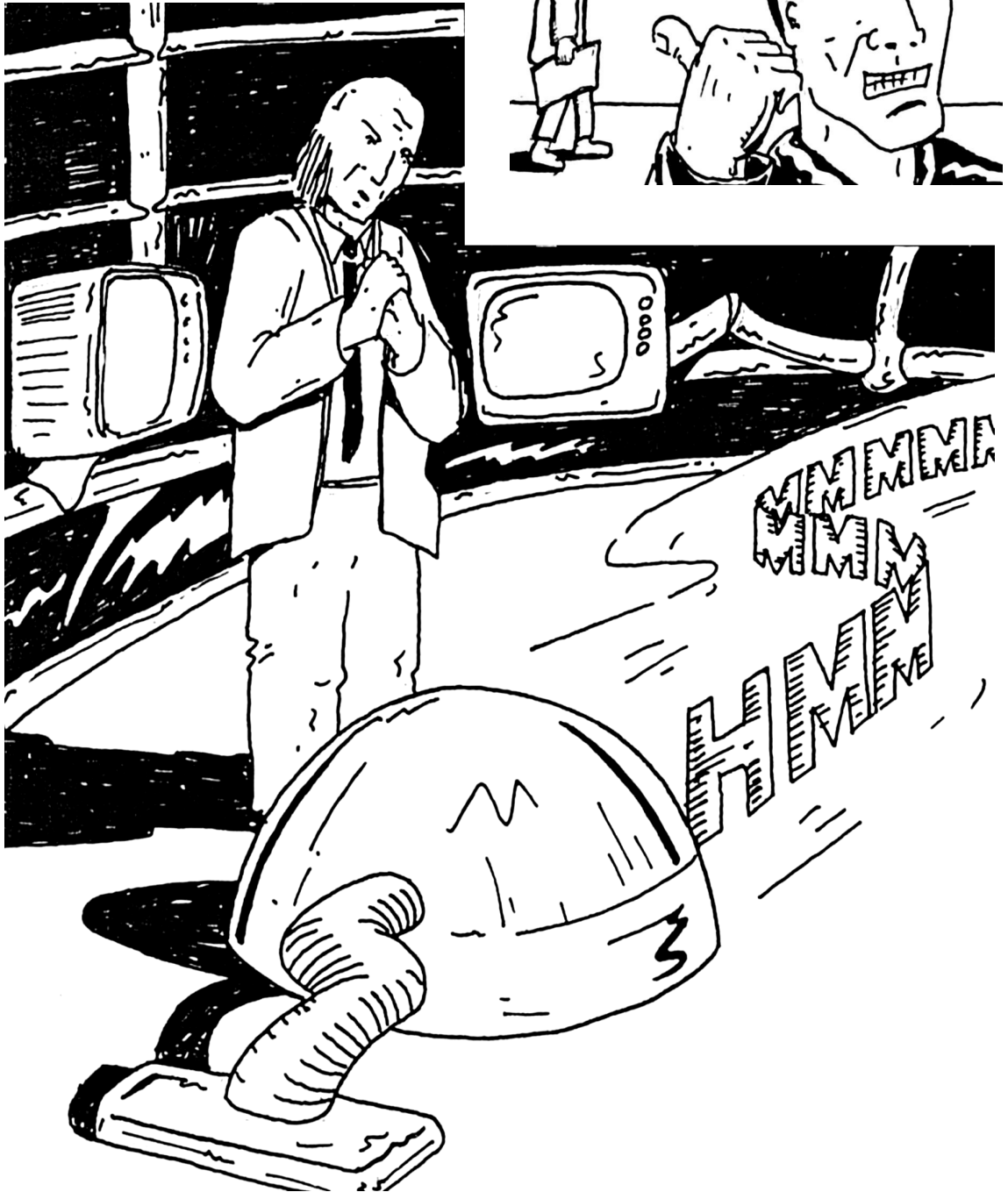
mintha azon gondolkodna, hogy "mibe hagytam magam belekeverni ezen a helyen?" A Báró személyesen választotta őt főmérnöknek, ugyanis ő volt a legjobb tervezőmérnök a galaxisban. A másik oka a választásnak az, hogy úgy tűnik, a főmérnök könnyen manipulálható. Aláveti magát a Báró minden szeszélyének, függetlenül a szakmai vagy társasági etikától.

A mérnöki akadémián olyan hírnévnek örvendett, hogy ronda, magának való, elgondolkodó, ám könnyen rászédhető. De egyértelműen csak megjátszotta az excentrikus tudóst.

Néhány megfigyelő azonban felhívta a figyelmet, hogy amellet, hogy született mérnök, és egy gyenge karakter, van egy veleszületett ravaszsága. Pályafutása ezt igazolta, úgy haladt folyamatosan előre, hogy nagyon kevés ellenséget szerzett útja során, mégis a legtöbb riválisát lepipálta. Leginkább ipari megmunká-

lással foglalkozik, de a karbantartás területén is szakértő.

Az egyik legnagyobb sikere egy robotporszívó volt: a sarkokat is beleértve az egész padlót megtisztítja, miközben nincsenek vezetékai.



SZEREPLŐK: AZ ORGYILKOS

Tizenöt évvel fiatalabb, mint Krystius főnöke, hűvös, lakonikus karakter, aki öltönyben és nyakkendőben, tehát elegánsan öltözködik. Furán hat az alakja a kopott, dagadt Bátor oldalán.

A hivatalos leírás szerint a Bátor személyi asszisztense, és elsődleges funkciója a Galaktikus Rendőrség tevékenységének, valamint a fegyelmi eljárások felügyelete. Valójában önképzett gyilkos. Könnyörtelen a módszereit tekintve, és kizárólag a Bátornak gyilkol.

Shard a neve, és a Daron bolygó 19. szektorában született. Mikor Krystiusra érkezett, fő biztonsági ember lett az egyik legnagyobb bányában. Hat hónappal korábban, még a Daronon, titokzatos körülmények között meghalt Shard bátyja, az anyjuk kedvenc fia. Azt mondják, hogy Shard szenvedélyes féltékenysége miatt meggyilkolta testvérét, akinek a testét azóta sem találták meg.

Shard 18 évesen nyert felvételt a Galaktikus Rendőrségbe, miután kiderült, hogy kivételes képességekkel van megáldva, mint mesterlövész. Sikere a rendőrakadémián részleges volt, észlelhető volt a rendezhez való kényeseres vonzódása, amit az is jelzett, mikor napokig senki sem látta, ő pedig csak az általa összeállított precíz aktákat rendezgette fanatikusan. Az egyik ilyen visszavonult időszakában Hama besorozta az ifjú Shardot a szolgálatába. Az alapfeladata, hogy felszámolja a Bátor összes ellenségét a lehető leggyorsabban és legdiszkrétebben.

Shard hozzáállását a munkájához az elfogultlanság jellemzi leginkább. Hűvössége, a szánelom hiánya és az önkontrollja, melyek segítségével soha nem kíméli meg Hama egyetlen ellenségét sem. A Bátorhoz hasonlóan Shard isrendkívül



hatalomszomjas és van egy kínzó vágya, hogy mások életét irányítsa.

Egyszer hallották, hogy a főmérnöknek azt mondta, hogy számára az általa megvetett emberek megölése nem sokkal több játéknál.

Shard egyedül él Krystius egy távoli részén. Gyakorlatilag nincs barátja és nagyon csekély társadalmi életet él. Az egyetlen időtöltése sötét kúriájában a sakk, melyet a számítógépével játszik. Amikor Shard küldetésre készül, egy 465.0-s lézerpisztolyt használ, egy fegyvert, amelynek a pontosságának és megbízhatóságának növelésében maga is részt vett.

Ez a fegyver halálos és azonnal megöli az áldozatokat. Shard egy intelligens ember, de bármit megtesz, amit a munkája megkövetel tőle. Egy olyan ember, akitől mindenki fél Krystiuson, senki sem lehet biztos abban, hogy mikor, vagy hol fog legközelebb lecsapni.

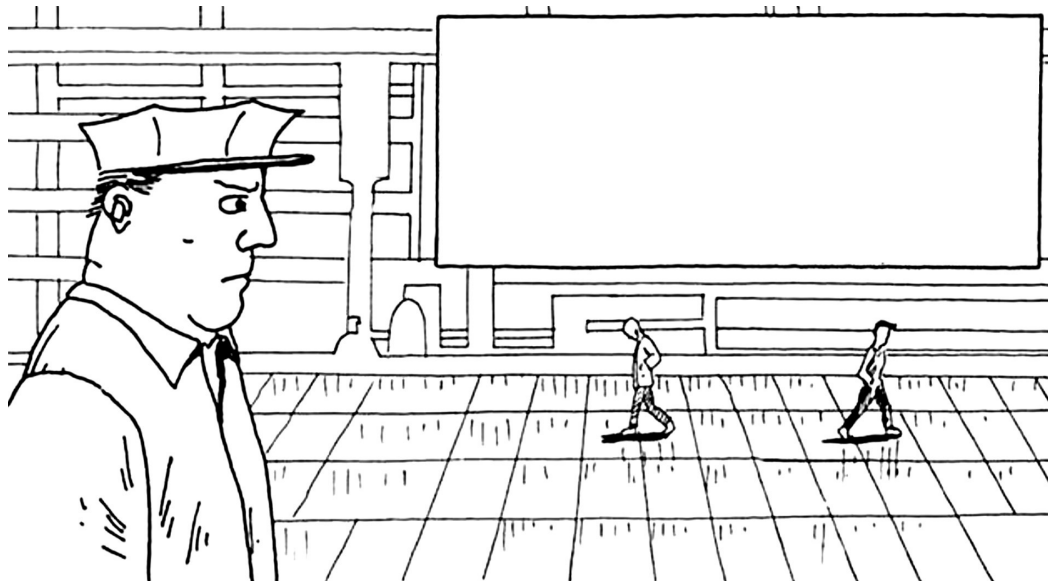
SZEREPLŐK: GALAKTIKUS RENDŐR

A legtöbb krystiusi karakterrel ellentétben a galaktikus rendőr, Polzik 49 ("Olly") nem lakik a bolygón. Még lelkes tizennyolc évesként csatlakozott a rendőrséghez, készen állva a bűnözők elfogására, a galaxis rendbetételére, hogy az egy "biztonságosabb hely legyen a hétköznapi emberek számára".

A galaxis egzotikus és szokatlan szektoraiba való utazgatás nagyon vonzó volt számára. Mostanra szomorúbb ember, de kétségtelenül sokkal bölcsebb. A gyors előlépési lehetőségek, amelyek oly vonzóvá tették a rendőri pályát, nem valósultak meg. Polzik 49 egyre unalmasabb feladatokat kapott, egyre unalmasabb bolygókon, míg nem most "forgalomirányításért" felel a 19. szektor 20-30. fokig terjedő területén.

Igaz, hogy a "forgalomirányítás" elsősorban űrhajók és más intergalaktikus űrjárművek között kicsit érdekesebbnek tűnhet, mint a földi járművek irányítása a Fő utcán. Az űrhajós terminálok általában, feltételezhetően atmoszférikusan tiszták, valójában a rakéta-üzemanyag által előállított füst elégséges ahhoz, hogy a közelben lévő munkavállalók életciklusát átlagosan öt galaktikus évvel csökkentse. A zaj annyira fülsüketítő, hogy a füldugó kötelező mindenki számára, aki a forgalomirányításon dolgozik. Röviden Polzik 49 nem egy egészséges ember. Állandóan köhög, kissé süket, és bizonyíték van rá, hogy szellemileg már nem olyan éber, mint korábban.

Miután elkezdte kapni a rosszabbnál rosszabb feladatokat, és azok nem álltak meg, Polzik 49 egyre kevésbé élvezte a munkáját, és ez kezd feltűnő lenni. A munkája iránti hozzáállása egyre rosszabb, a szabálykönyvet többé-kevésbé tartja csak be, és egyre kevésbé hatékony, egyre kisebb a felelősségérzete. Mindez odáig fajult, hogy a környezete nagy része egy ügyetlen kontárként tartja nyilván, a felettesei így érthetően nem szívesen adnak neki fontos feladatokat. A galaktikus rendőrök bizonyos munkákért versengenek, és másoktól tartanak. Polzik



49 úgy tűnik mindig a rövidebbet húzza.

A forgalomirányításnál van egy csapata a többi tiszteknek, akik "segítenek" Polzik 49-nek a nagyobb feladatoknál. Az ő kollektív viselkedésük a filmtörténetben jártasokat a Keystone Cops burleszksfilm inkompetens bűnüldözőire emlékezteti. Bizonyos munkák közben gyakran lehet hallani a siránkozó kérdést.

- Most mit fogunk csinálni, Olly?

Az általában kusza válasznak nincs értelme, jelentősége.

Jelen pillanatban Polzik 49 és becses kohorsza a Krystius egy hírhedt bányaholdján van, ahol egy ex-galaktikus rendőrré vadásznak. A feladat helyszíne és a köfejtő jellege alapvetően azt jelenti, hogy Polzik 49 határozottan kedvező pozícióban van, elvileg. Valójában tudatában is van ennek, és máris markában érzi az ámulót...



ÁLTALÁNOS KONCEPCIÓ A MEGA-JÁTÉKOKHOZ

Az alapötlet az volt, hogy a játékos beléphessen egy fizikai határokkal lezárt világba, ahol azonban minden lehetséges, különböző célokat lehet elérni, attól függően, hogy a játékos milyen típusú játékot szeretne játszani. Így a mega-játékok nem hasonlítanak a hagyományos, ám korlátoltabb számítógépes játékokhoz. Minden, az összes használható tárgytól a hátterekig szimbolikusan, de egyértelműen jelenik meg rajzfilm minőségű grafikával.

A képernyő elrendezése, felépítése egyszerű, hagyományos szerkezetű, azzal a különbséggel, hogy minden tárgy, ajtó vagy ablak valóban használható, mind vezet valamerre, vagy legalább valami információt hordoz.

A pontozás, jutalmazás több formát ölthet, lehetővé téve a játékos számára, hogy eldöntse, milyen utat választ magának, pl. aranyat gyűjt, esetleg szörnyek fejét rakja halomba egy trófeaszobában, miközben rovátkákat húz a kardjára, stb...

A játék hatalmas mélységét a rengeteg kapcsolatban lévő tárgy és helyszín adja. Ez azt jelenti, hogy a játékosok nagy számú helyszínt találhatnak, amit felfedezhetnek és tárgyakat, amiket felhasználhatnak. A játékos még hónapokkal a játék megkezdése után is felfedezhet dolgokat, kapcsolatokat. Egy ilyen típusú játék így rengeteget szerepelhetne a sajtóban, ahol ötleteket és tippet oszthatnának meg egymással a játékosok. A játékoknak lenne egy finom, rejtett nehézségi tényezője, mivel egy kezdő nem rendelkezik elég tapasztalattal ahhoz, hogy hozzáférjen a legféltettebb helyszínekhez, ellenségekhez, ezáltal a nagyobb jutalmakhoz, míg egy tapasztalt játékos ismeri a leggyorsabb és legbiztonságosabb útvonalakat szinte mindenhova.

Minden játékos a saját stílusában játszhat. A kezdők a játékelején olyan területeken, amelyek azonnal és könnyen érthetőek, így megtanítják a játék használatát. Az arcade játékosok megpróbálhatnak legyőzni annyi ellenfelet, amennyit csak lehetséges, a kalandorok keresni, kutatni tudnak valami különlegeset, amit még más nem talált meg.

A rajzfilmes stílusnak köszönhetően a játékos nagyon könnyen tud kapcsolódni a karakteréhez. A legtöbb játékban a játékos olyan helyzetben találja magát, ahol azt mondja: "Kíváncsi vagyok, mi van az ajtó mögött?", de ezt túl gyakran tudja meg. Ellenben a "szabad formájú/formátumú" játékokban.

KÜLÖNBSÉGEK MÁS JÁTÉKOKHOZ KÉPEST:

1. Nincs státuszsor, ez azt jelenti, hogy nincs pontszám, nincs élet, nincs idő.
2. Nincs korlátozás arra nézve, hogy milyen feladatokat képes elvégezni a karakter.
3. Nincs hagyományos arcade jelleg, tehát szekvenciális szintek, véges játékidő.

MEGA-JÁTÉKOK REPREZENTÁCIÓJA

A játékok vizuális reprezentációja több ablakszintből áll:

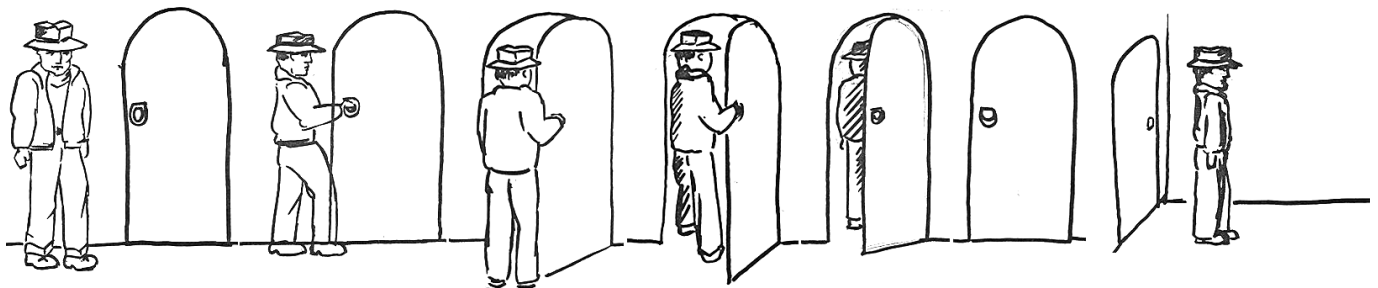
1. Fő ablak / Legkülső héj : ez a játék szokásos teljes képernyős nézete, amely a jelenethez tartozó karaktert mutatja, attól függően, hogy milyen nézet szükséges, tartalmazva a karakteredet, minden jelenlévő ellenséget vagy a játékban lévő többi játékost, és azon tárgyakat, amelyeket manipulálni tud valamely játékos/karakter.
2. Vizsgálati ablak / A játék középső héja: Ez egy nézet képernyő, amit egy "implicit utasítás"-sal a játékos megjeleníthet vagy bezárhat (lásd később a magyarázatot). Ennek egy példája, ha a játékos szeretné megtekinteni egy doboz tartalmát, ilyenkor megközelíti azt, és a joystickkal jelzi, hogy meg kívánja nézni a tartalmát, a játék ezután kinyit egy ablakot a képernyőn, ami mutatja a doboz tartalmát. Majd a játékos bezárhatja az ablakot a joystick visszafelé húzásával.
3. Segítség ablak / Általános információk megjelenítéséhez: Ezek a rajzfilm-stílusú beszéd- és gondolatbuborékok a szituációtól vagy a játszás időpontjától függően tűnnek fel. Mindkét típus megjelenhet, hogy tájékoztassák a játékost arról, hogy mi folyik a játékban, ami nem látható vizuálisan vagy nem jelezhető hanghatásokkal (pl. a karakter fáradtsága). Például mikor egyedül vagy, megjelenik egy gondolatbuborék, hogy "Hú, de fáradt vagyok!". Ezeknek a funkcióknak az alapja, hogy a tévé az ablakod a világra, és a karakter az interakció eszköze

BANDERSNATCH

a világ többi szereplője felé. A beszéd-buborékok az eszközeid, hogy befolyásold mások tetteit. A beszédablakokat bonyolultabb opciók kiválasztására is lehet használni, például ha a karakter végiggondolja a lehetséges, összes rendelkezésre álló lehetőségét, és kiválasztja, hogy mit mondjon ezek közül.

IMPLICIT UTASÍTÁSOK:

Ez lehetővé teszi a játékos számára, hogy elvégezzen bizonyos feladatokat anélkül, hogy bármilyen komplex szabályozási technikára lenne szüksége, a játékosnak nem kell beírnia egy parancsot, vagy helyesen elhelyeznie a karaktert a képernyőn. Az utasítás azt jelenti, hogy a karakter a manipulálni kívánt tárgyhoz közel helyezkedik, és a joystickkal jelzi a programnak, hogy a tárggyal valamit tenni kíván, a program ezután eldönti, melyik tárgyat kívánja kezelni, majd a karaktert automatikusan elhelyezi a megfelelő helyre, hogy a mozgást elindítsa, és végigvezeti az animációs fázisokon a mozgását. Ennek egyik példája egy ajtó nyitása, a játékos egyszerűen elhelyezi a karakterét az ajtó közelében, majd megnyomja a joystick tűz gombját, kiválasztva az ajtót, a program automatikusan végigviszi az ajtó kinyitásának fázisain. Ha a játékos bármikor meggondolja magát, egyszerűen visszahúzza a joystickot, és a program megfordítja a folyamatot.



Az első fázisnál a karakter az ajtó közelében áll, majd a játékos az ajtóra "klikkel". Ekkor a karakter az ajtó mellé áll, a kilincshez nyúl, kinyitja az ajtót, majd fogva az ajtót, azt maga után húzva átsétál a másik szobába. Az utolsó előtti fázisban a zárt ajtó látszik, végül a karakter az új helyszínen.



Egy tör felvételénél a tör közelében elhelyezkedő karakter egy klikkelés után "magától" felveszi azt.

KARAKTEREK, SZEMÉLYISÉGEK

Minden karakternek, aki részt vesz a játékban és akivel a játékos találkozhat, rendelkezik egy személyiséggel, amelynek megfelelően cselekszik más szereplőkkel, így veled szemben is - mindenkinek nagyon finom és egyéni személyiséget kell kapnia, amelyet a játékos így könnyebben megtanul felismerni és felhasználni az előnyeire. A karakterek között vannak ellenségek, akik mindig a karaktered ellen fognak cselekedni, vannak szolgák, akik mindig meg fogják csinálni, amit kérnek tőlük, és vannak olyan személyiségek is, akik saját érdekeiknek megfelelően cselekszenek mindenkivel szemben. A végső karaktertípus a legbonyolultabb, például egy sheriff, ezeknek a karaktereknek mindig van egy fő feladata, amelyet mindig követni fognak.

LOAD SCREENS

