

FANZIX
2.0

12
2016.07.

Egy fanzine azoknak a ZX Spectrum barátoknak, akik még nem tudják, hogyan lehetnének millionosok



ÜDVÖZLET

Kedves Olvasóm!

A FanZiX végérvényesen átalakult, lett belőle egy 2.0-ás verzió. A tartalom a próbaszám, sőt már a SpV34 óta majdnem állandó, mindig egy picit változott, finomodott. Nyilván a következő számoknál ez már nem így lesz, nem lesznek próbaszámok, marad az ennél a számnál beálló alaki és tartalmi rend.

Ezúttal fő, címdalton is látható játékként a They Stole a Million megmaradt, mert tartom olyan jó és fontos játéknak, hogy ne csak egy születésnapi, poénból megjelentetett kiadvány része legyen, hanem a FanZiXnak is. A Kiadói krónika rovatba az Abacus Programs eredetileg azért került be, mert egy jelentéktelen, mégis bizonyos fokig, vagy bizonyos körökben jól ismert kiadó. Nem lehet róluk túl sokat megtudni, nyúlfarknyi a történetük. A cég életében szerepet játszó emberekről pedig még talán annyit sem sikerült kiderítenem, mint a kiadóról. A játékaik többségében semmi eredetiség nincs és annyira ritkák manapság, hogy némelyiknek még a kazettaborítója sem érhető el. Igen, úgy tűnik, mintha azt indokoltam volna meg, hogy miért nem kellene szerepelniük egy ilyen rovatban, a FanZiXba mégis beférnek :) Az időgép rovatot írtam át a próbaszámhoz képest, hogy lássátok, mire számíhattok a továbbiakban. Itt lesznek mindenféle cikkek nagyreményű cégekről, mint a Firefly Software is, melyekből aztán a nagy lendület ellenére mégsem lett semmi, vagy érdekes piaci kezdeményezésekről, mint a Buy'n'Try, ahol a szerzői jogokat érdekesen próbálták magyarázni és értelmezni. De lesz szó hardverekről, konkurens gépekről, szóval mindenről, ami akkor, régen fontosnak számított. Lehet, hogy már észrevetted, hogy szeretem a toplistákat. Ennek öröme lesz minden számban egy történelmi toplista. Ezek nem azért történelmi, mert pl. kitört miattuk egy háború, hanem azért mert régiek :) Nem lesz közöttük semmi komolyabb összefüggés, inkább olyanokat próbálok majd választani, amelyek listán valami érdekesség figyelhető meg, vagy kapcsolódik az aktuális lapszámhoz valamilyen kacifántos módon.

Az ígért papíralapú megjelenés ettől a számtól él, így ha szeretnéd kezdedbe venni ezt a számot, akkor rendeld meg az oldal alján lévő címen, levélben megbeszéljük, hogy pontosan hogy is lehet megvalósítani ezt a dolgot. A próbaszámnál írtam, hogy az online megjelenés csúsztatva, mindig a következő papíralapú megjelenés idején lesz elérhető, ezzel lélektani előnyt adva a papíralapú FanZiXot megrendelőknek. Ennél a számnál ez a csúsztatás még nem él, mert nem sok újdonság van a próbaszámhoz képest. Jó olvasást, jó szórakozást kívánok!

m/zx

TARTALOMJEGYZÉK

ÜDVÖZLET	2
JÁTÉKÚJDONSÁGOK	3
TÖRTÉNELMI TOPLISTA	3
JÁTÉKKALAUZ	4
Deep Core Raider / Attack of the RGBobots	4
Mr. Vintik / Lupo Alberto	5
JÁTÉKLEÍRÁS: THEY STOLE A MILLION	6
KIADÓI KRÓNIKA: ABACUS	18
JÁTÉKKALAUZ	19
Avenger	19
Sentinel / Super Digger	20
Fireflash / Galactic Warriors	21
Munnery's Mergatroids / Proteus	22
IDŐGÉP	23

Ne feledd, a következő szám 2016. szeptemberben jelenik meg!

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

2016. április

Invasive Species	The Death Squad	48K+128K
Lupo Alberto	Gabriele Amore	48K
Thunderturds II	The Death Squad	16K
Attack of the RGBobots	Jari Komppa	48K
Deep Core Raider	Paul Jenkinson	48K/128K
Mr. Vintik	Termojomad	48K

2016. május

Good Night Kanga	Gabriele Amore	48K/128K
Popeye	Gabriele Amore	48K
Bubble Frenzy	Gabriele Amore	48K
Magical Tower Adventure - Mini Version	Timmy	48K
Tourmaline	Retrosouls	48K/128K

2016. június

The Dark	Oleg Origin	48K
QuizTron 48000 series	Jari Komppa	48K
Double Bubble	Miguetelo	48K

2016. július

Flame Princess Adventure Time	Radastan	48K
Vallation	Tardis Remakes	48K
Cap'n Rescue: Reprisal	Stephen Nichol	128K
Car Wars	Baptiste Bideaux	48K
Empire	aralbrec	48K

TÖRTÉNELMI TOPLISTA

Azért ez a toplista került először terítékre, mert itt érte el az Abacus Programs a legnagyobb sikerét: a Sentinel kilencedik helyen nyitott a listán, majd soha többet fel sem tűnt.

A lista érdekessége ezen kívül, hogy a PCW hetilap toplistája először készült a WH Smith üzletlánc eladásai alapján, addig, körülbelül fél éven keresztül a londoni Buffer Micro Shop eladásai alapján készítették, ami nyilvánvalóan egy szűkebb réteg vásárlói szokásait mutatja.

Felvetődött akkoriban, hogy a lemezadásokhoz hasonlóan a szoftvereladásoknak is legyen egy olyan összesített toplistája, amiben az országszerte regisztrált boltok eladásai lennének összesítve, így egy sokkal hihetőbb lista állt volna minden érdekelt rendelkezésére. Egy ilyen listából kiderülhetett volna akár az eladott darabszám is, vagy például, hogy a londoniak máshogy választanak szoftvert, mint az általuk lenézett sunderlandiek. Ám ez az átláthatóság a néha szürke zónában működő, adófizetéssel is spóroló kiadóknak nem állt érdekében, így maradtak a néha megkérdőjelezhető tartalmú, hasraütésszerűnek látszó toplisták.

1983.05.26. Personal Computing Weekly		
1	Flight Simulation	Sinclair
2	The Hobbit	Melbourne House
3	Penetrator	Melbourne House
4	Transylvanian Tower	Richard Shepherd
5	3D Tanx	dk'tronics
6	Planet of Death	Artic
7	Horace Goes Skiing	Sinclair
8	VU-3D	Sinclair
9	Sentinel	Abacus
10	Escape	New Generation
A WH Smith eladásai alapján		

DEEP CORE RAIDER

Paul Jenkinson, 2016, 48K/128K, ügyességi

Paul Jenkinson már évek óta jelen van a Spectrum szintéren, nem csak Arcade Game Designerrel készített játékaival, hanem színvonalas, havonta megjelenő Youtube-os video sorozatával, a Spectrum Show-val is, melynek már 52 része jelent meg. Utóbbi sorozatból nőtt ki Paul legújabb terméke, a páros számú hónapokban megjelenő a Spectrum Show Magazine című újság is.

A játék 48K-s gépeken is fut, de csak korlátozott hanggal, a teljes játékelményhez szükséges az AY támogatás, így inkább 128K-s gépen ajánlott a használata. Az univerzum hatalmas, tele szinte korlátlan mennyiségű ásványi anyagot rejtő bolygókkal és holdakkal. Nem csoda tehát, hogy különböző fajok igencsak értékelik ezen árukat, és hogy sok ember is elindult, hogy a megszerzésükkel meggazdagodjon. Nagyvállalatok versenyeznek kisebb csapatokkal és egyénekekkel hogy kibányásszák ezeket a csillagtesteket és letelepüljenek rajtuk. Sok égitestet már felfedeztek a nagyvállalatok és a beruházásuk védelme érdekében teleszórták azokat mindenféle biztonsági eszközökkel, hogy az idegeneket elriasszák, amíg a bányász csapataik odaérnek. Az ilyen bizonyítottan értékes anyagokat tartalmazó telepeket fosztogatják a csillagközi kalózok, tolvajok, az úgynevezett mélymagi fosztogatók. Te is egy ilyen fosztogató vagy, vigyázz a vállalat által telepített automata fegyverekkel, és tartsd szemmel hajód üzemanyagszintjét. Ha úgy látod, hogy kimerülőben van, néhány üregben feltankolhatsz a FUEL feliratú állomásokon. Űrhajódat a hajtómű beindításával tudod emelni, a hajtómű kikapcsolásával pedig lassan süllyedve a gravitációra bízni. Az űrhajót billentyűzettel (Q, O, P, Space), illetve Kempston vagy Sinclair joystickkal vezérelheted.

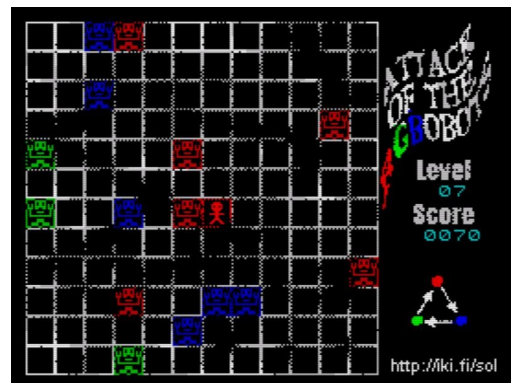


ATTACK OF THE RGBOBOTS

Jari Komppa, 2016, 48K, logikai

Jari Komppa, alias Sol_HSA a Ludum Dare 35 vetélkedőn írta ezt a kis logikai játékot. A versenyen 72 óra állt a résztvevők rendelkezésére, hogy a semmiből megírják játékukat. Nem volt platform-kikötés, csak a téma volt fix, így írhatott Jari Spectrum játékot, a RGBobotok támadását.

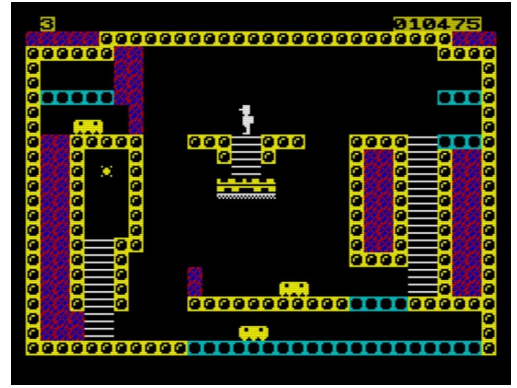
A játékban a főszereplő emberke valahogy pályáról pályára egyre több robot közé keveredik, valószínűleg ő az emberiség utolsó reménye, a hős, aki szembe mer szállni a megszálló robothadsereggel. Ezt a szerepet, mármint a nagy ellenállót sok szinten keresztül teszi, kezdetben nyugodtan, mert azt látja, hogy nem rontanak neki a robotok, hanem ahogy ő lép egyet, a robotok is mindig egyet, csak egyet lépnek felé. A robotok színe állandó, a főhős humanoidé viszont annak kénye-kedve szerint változtatható, legalábbis három szín között válogathat: a piros, a zöld és a kék között. Ez azért fontos, mert egy egyszerű szabály szerint minden színt csak egy másik szín győzhet le. A pirost a zöld üti, a zöldet a kék, a kéket pedig a piros, ahogy játék közben a jobb oldalon egy kis ábra emlékeztet is erre egy egyszerű színháromszögben. A cél mi más is lehet, mint a túlélés, ami nem egyszerű, ugyanis szintenként mindig két újabb robot jelenik meg. Az első szinten 3 ellen, aztán 5 ellen, stb... kell megküzdened. A robotok azt a bizonyos egy lépésüket mindig az irányodban teszik meg, vagy vízszintesen, vagy függőlegesen, átlósan hozzád hasonlóan nem tudnak lépni. Robot létükre elég buták, ha különböző színűek, és például egy zöld robot útjában ott van egy piros, akkor az lelkiismeret-furdalás nélkül le fogja ütni piruló társát. De ne örülj, ez a könnyörtelen, szenttelen eltaposási hajlam természetesen veled szemben is megnyilvánul, és más játékokkal ellentétben itt nincs több életed, csak az az egy. Vezérlési lehetőségeid: két billentyűzet-variáció (Q, A, O, P, Space vagy W, A, S, D, Space) vagy Sinclair joystick.



MR. VINTIK

Termodjad, 2016, 48K, platform

A Mr. Vintik egy Arcade Game Designerrel készült játék, szerzői a távoli Jekatyerinburgban élő Alekszandr Titov (valószínűleg benne tisztelhetjük Termodjadot) és Zlata Titova. Ehhez a logikai-akció játékhoz a szerzők nem mellékeltek történetet, de a játék megkezdése után gyorsan kiderül, hogy ez egy klasszikus romantikus-fantasztikus sztori. A történet főhőse, Mr. Vintik éppen a nehezen egyeztetett, hét napja várt randevújára siet, fülíg ér a szája, mikor meglátja a gyönyörűséges leendő Mrs. Vintiket, aki szívecskés lufival jelzi környezetének, hogy ő bizony egy nagyon szerelmes királylány. Ja igen, nem mellékesen ő egy királylány, szóval Mr. Vintik nem elég, hogy egy ilyen helyre kis menyecskét tudhat magáénak, hanem egy bazi nagy, vastag falú, hőszigetelt várat is a hozzá tartozó fele királlyal. Csoda hát emberünk öröme? De hirtelen mi történik? Az egymást üdvözlő pár közé ugrik egy vérszomjas Space-Kong a Pixel bolygóról, a királylányt lestoppolja magának, vállára emeli, Mr. Vintiket pedig egy szimpla fejrúgással teríti le, majd kihívja egy lovagias csatára. Mr Vintik egyetlen esélye szép jövője visszaállítására, ha úgy ahogy van, a legjobb fehér öltönyében nekikerekedik és rálép minden kék padlólapra! Ajjaj! Küldetése közben a happy end egy olyan rózsaszín árnyalatú lehetősége lebeg a szeme előtt, ahol szívdöglesztő, és persze dúsgazdag hitvesével boldogan ugrálnak valahol a bástyák között, szívecskés lufikat eregetve, és előttük elterül a királyság fele. Természetesen ez csak egy potenciális végkifejlet, amiben az ellenséges szivacsok próbálják majd megakadályozni, mégpedig 20 szinten keresztül. A hősszerelmest vagy billentyűzettel (Q, A, O, P, Space), vagy Joystickkal (Kempston, Sinclair) vezérelheted.



LUPO ALBERTO

Gabriele Amore, 2016, 48K, platform

Lupo Alberto, vagyis Alberto, a farkas egy olasz képregénysorozat főhőse. Guido Silvestri 1974-ben kezdte el rajzolni a kék farkas kalandjait. Az első sorozatok történetét eleveníti fel a szintén olasz Gabriele Amore játéka. Alberto a McKenzie farm közelében lakik és meglepő módon beszeretett Martába, a farm egyik tyúkjába, és romantikus okokból kifolyólag meg akarja szöktetni barátnőjét. Ez érthetően nem tetszik Mosének, a farm pásztorkutyájának, aki hűséges ebként minden történésen rajta tartja a szemét, és amivel csak lehetséges, főleg állandó jelenlétével, próbálja megállítani Albertot. A játékban természetesen az érzelmes húrokat pengető és ábrándjaiért mindent kockáztató farkassal kell megpróbálni a lehetetlent. Ehhez minden szinten lépcsőt kell emelni a világoskék kútból vételezhető téglákból, hogy Alberto elérje kedvesét. Ez nem olyan könnyű feladat, hiszen Mosé mindenbe próbálja beleütni az orrát, de ravaszabbnak képzeleli magát, mint amilyen valójában, ugyanis van egy gyengéje: a megfelelően nagy velős csontoknak nem tud ellenállni. Elég ha elhajítod neki a csontot, amit persze előbb meg kell szerezned, és máris megszabadulsz körülbelül öt másodpercre az önjelölt biztonsági őről. Vigyázz, mert nem találsz csontot korlátlan mennyiségben! A csontot a lefelé gombbal tudod eldobni, próbáld olyan irányba, hogy Mosé meg is találja. Ha bombát találsz, azt is próbáld hasonlóan megfelelő hatékonysággal használni. Nem vagy teljesen magadra utalva, Enrico, a vakond a te oldaladon áll, ha tud, akkor segít. Albertot billentyűzettel (Q, A, O, P, M), ill. Kempston vagy Sinclair joystickkal vezérelheted. Plusz gombok: bomba eldobása - 1, szint újrakezdése: 2.



THEY STOLE A MILLION

Ariolasoft UK Ltd/39 Steps, 1986.12., kazetta,
£8.95

Tigress Designs Ltd (ötlet, tervezés), Edgar
Belka (kód), Proton (betöltő képernyő)
48K (utántöltős), grafikus kaland/stratégiai
menedzser/rablás-szimuláció

A They Stole a Million az első kimondottan csak tervezésre szakosodott cég, a Tigress Designs, korai nevén a Tigress Marketing szellemi terméke, akik már két előző (egyébként szintén Ariolasoftnál megjelenő) játéknál is használták az igen praktikusnak tűnő ikonvezérlést. Kiadóként a 39 Steps szerepel, ők az Ariolasoft egyik részlege, első játéuk egyből igen különlegesre sikerült, hiszen igen ritka műfajú játékot, egy rablás-szimulációt adtak ki. Látszik a játékon, hogy gondos tervezés előzte meg, kár a megvalósításkor belekerülő hibákért, de még azokkal együtt is remek a játékelmény. Játékosként sokféle képességet kell felvonultatni: a stratégia kitalálása és a szervezés miatt mindenképp szükséges a logikus gondolkodás, végigkövetve a rablást, a zűrös helyzetekben gyors döntésekre lehet szükség, a főnököt is vezérelve pedig precíz, gyors akció-végrehajtásra.



BEVEZETÉS

Te vagy "A Főnök". Egy kisstílusú csaló nagyszerű ötletekkel. Döntöttél, okos leszel és felhagysz a kisösszegű lopásokkal és nagyobb akciók után nézel. Mindazonáltal rád fér egy kis segítség. Az ihlet a What Crime magazin átböngészése közben tör rád. A bűnözés világa számítógépesítve lett. Néhány vállalkozó szellemű szoftvermérnök létrehozott egy hatalmas adatbázist, ami potenciális célokkal kapcsolatos információkat tartalmaz, elérhető gengsztereket és orgazdákat. Minden, amit be kell szerezned, egy számítógép és a S.W.A.G (magyarul Becsvágyó gengszterek szoftvere) egy példánya. Gyorsan felhívod őket és megadod nekik (lopott) hitelkártya-számod és gyorsabban, mint ahogy gondolnád, már ülsz is a számítógép előtt és elkezded az első melót.

Kezdsznek néhány praktikus tanács: az irányítás alapesetben a kurzornyilakkal és az enterrel történik (Shift+5 - balra, Shift+6 - le, Shift+7 - fel, Shift+8 - jobbra, Enter - tűz), ez módosítható a Joystick menüben Kempston, Sinclair és Protek (Cursor) joystickra. A játék során akár milyen helyzetben, ha a pénztárcádat apasztó döntést kell hoznod, akkor a program rá fog újra kérdezni, hogy biztos vagy-e (SURE) az elhatározásodban. A menüben gyakorlatilag a fel, le és tűz gombokkal mindent elintézhetsz. És még van egy fontos dolog, jegyezd meg, hogy hol kezdődik az első rész a kazettán (kb. 11 mp-nél), a tervezős rész (kb. 3:45-nél), aztán az egyes tervek (kb. 5:36-tól, minden egyes pálya kb. 35 mp). És a lementhető állásokról még nem is beszéltem. (Természetesen XXI. századi emberként sokat segít egy emulátor:)

A S.W.A.G. RENDSZERRŐL

A S.W.A.G. egy menü és ikon vezérelt programcsomag, amely három különálló részből áll. Az első egy olyan adatbázis, ami felsorolja a rendelkezésre álló célokat, a személyzetet és az orgazdákat. A második rész csak akkor áll rendelkezésre, ha már kiválasztottad a célpontod és a csapatod. Ez tartalmaz egy ikonvezérelt tervrajzot, ami lehetővé teszi, hogy utasítsd a csapatod tagjait a saját útvonaluk és feladatuk követésére a következő rablásnál. Az utolsó rész az, ahol ténylegesen megtörténik a rablás, amiben magad is részt vehetsz.

Kezdszkor a szoftver átvizsgálja az összes titkos bankszámládát, és kiszámol neked egy nyitó egyenleget. Az esetek többségében, minden dologért, amit a S.W.A.G.-en keresztül vásárolsz, fizetned kell, akár konkrét összegbe kerül, akár a zsákmány százalékában megadva. Ezek az összegek le lesznek vonva az egyenlegeből.

THEY STOLE A MILLION

Körültekintően kell eljárnod, mikor arról döntesz, hogy milyen információkat vásárolsz, vagy milyen csapattagokat szerződtetsz, különben lehet, hogy a munkát nettó veszteséggel fejezed be akkor is, ha amúgy sikeresen lett elvégezve. Csak egy speciális célra használhatsz egy vásárolt információt. Ha még nem vettél információt, akkor a vonatkozó adatok nem jelennek meg a tervben, és nem fogod tudni utasítani a csapatod tagjait, hogy foglalkozzanak vele.

Egy munka befejezéséhez a következő dolgokat kell cselekedned.

- Cél kiválasztása.
- A céllal kapcsolatos információk vásárlása.
- Csapat szerződtetése.
- Útvonalak tervezése a csapattagjaidnak a tervrajzon a védelmük érdekében.
- Értéktárgyak megkeresése és kijuttatása az épületből.
- Meggyőződés, hogy minden csapattag visszaért az autóba.

A S.W.A.G. ADATBÁZIS HASZNÁLATA

Amikor először töltöd be a programot, nyomd meg a tűz gombot, és látni fogod az adatbázis részt. Az összes menüt elérheted a kijelölő sáv fel és le történő mozgatásával, a kiválasztáshoz használd a tűz gombot.

A képernyő bal oldalán található fő menüből az összes menüt elérheted. A jobb oldalon látható állapotkijelző az aktuális egyenleget mutatja, a célodat és a csapatodat.

A S.W.A.G. adatbázis parancsai:

ÚJ JÁTÉK (NEW GAME) - Újraindítod vele az adatbázist és mindent tiszta lappal kezdhetsz.

CSAPAT MENTÉSE (SAVE TEAM) - Lementheted vele az adatbázis és a csapatod aktuális állapotát.

CSAPAT BETÖLTÉSE (LOAD TEAM) - Betölthetsz vele egy elmentett állapotot.

TERVRAJZ MEGVÁSÁRLÁSA (BUY PLANS) - Megmutatja a tervrajzok kiválasztására szolgáló menüt.

CSAPAT ÖSSZESZEDÉSE (HIRE TEAM) - Megmutatja a csapattagok szerződtetésére szolgáló menüt.

ORGAZDA KISZEMELÉSE (GET FENCE) - Megmutatja az orgazdák kiválasztását szolgáló menüt.

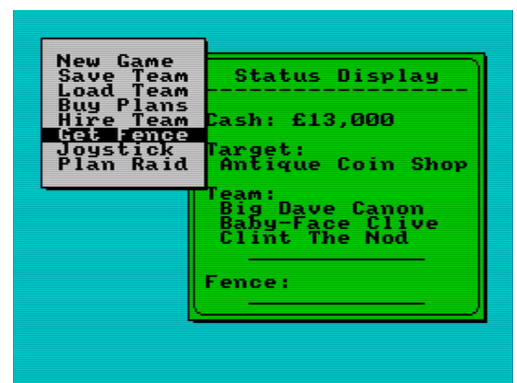
RABLÁS TERVEZÉSE (PLAN RAID) - Betölti a program második részét, ahol megtervezheted a tervrajzon a rablást és a szállítást. Addig nem tudod használni ezt a parancsot, amíg nincs célpontod, sofőröd vagy orgazdád.

CÉLPONT KIVÁLASZTÁSA

Ahhoz, hogy sikeresen használd a programot, megfelelő sorrendben kell benne haladnod, kezdve felül, a célpontoknál és befejezve az alján. Amikor kiválasztasz egy célt, akkor kapsz egy leírást a célpontodról, és hogy milyen zsákmány valószínűsíthető. Ha elfogadod a célt, akkor kapsz egy sor további menüt, melyek lehetővé teszik, hogy vásárolj extra információt a biztonsági rendszerrel kapcsolatban, a zsákmány típusáról és más hasznos részletekről. Ha egyszer megvásároltál egy információt, azt már nem tudod visszaadni, szóval csak óvatosan válassz. Tehát az irányítás beállítás után első lépésként célpontot „választasz” a 'Buy Plans' menüben. Gyakorlatilag ez annyit jelent, hogy először az elsőt (érmekereskedők), majd sorban a többit (Művészeti galéria, ...), végül az egyiptomi múzeumot választod, miután a terv megvásárlására sem lenne különben pénzed (talán az érmekereskedőt lehet kihagyni, ha már profi vagy). A célpontoknál láthatod, hogy mennyibe kerül a tervrajz megvétele, a „+ lehetséges költség” jelenti az extrákat. Ezek például a zsákmány tételes értékelése, elhelyezkedése az épületben, a biztonsági rendszerek, széfek részletei, a biztonsági örök mozgása másodperces pontossággal, a biztonsági kamerák aktivitása hasonlóan részletezve... Magyarul, ha nem akarsz túl sok meglepetést meló közben, akkor nem árt költeni az extrákra sem.

De az ész nélküli költsékezés előtt érdemes végiggondolni:

1. Az első rablás esetén 55 ezer £-tal indítod a vállalkozásod, ez biztos.
2. Ebből lejön minimum 5 ezer a tervre, ha megveszed az extrákat, akkor még 10 ezer, marad 40 ezer fontod.



THEY STOLE A MILLION

3. Egy sofórt muszáj szerződtetned (15-25 ezer), akkor marad 15 és 25 ezer £ közötti pénzed.
4. A munka igényeinek megfelelően (sok zárt ajtó, szekrények, riasztó és széf) kellhet még valaki, szóval szinte biztosan nem marad túl sok pénzed (maximum 10 ezer £)
5. Ha mindent sikerül elhoznod, akkor gyarapszik az összeg a kb. 73 ezer fontnyi zsákmány rád eső részével (kb. 55 és 62 ezer £ között)
6. A második kört tehát 65-72 ezer fonttal kezded (nem törvénytörő, de valószínű)
7. 20 ezer a terv, az extrákkal együtt 46 ezer £
8. Ha megveszed az extrákat és 65 ezred volt csak, akkor máris majdnem buktad a dolgot, mert 3 olyan sofőr közül választhatsz, akik nem értenek semmi szükségeshez (riasztók, zárok). Nincs mit tenni, nem veszel meg valamilyen extrát... És így tovább...

Csak azt akartam érzékelteni, hogy nagyon nincs kolbászból a kerítés, meg kell küzdeni a sikerért, minden font elköltését jól gondold meg. A tervek és az extrák, akárcsak a leendő bandád tagjai és az orgazdák jellemzői is, játékról játékra változatlanok, tehát ha már úgy ismered a helyszíneket, akár a tenyered, és lelki szemeid előtt látod az örök és kamerák mozgását, akkor talán felesleges némelyik extrára költeni, spórolj, a halotti maszknak sem találnak új helyet, hogy kitoljanak veled! De gondold arra is, hogy hiába tudod az előző játékból, hogy milyen biztonsági rendszerek vannak, melyiket hol kell kikapcsolni, az embereid attól még nem fogják tudni, hiszen az ő kis valóságukban nem létezik a te előző játékod, maximum, ha hisznek a játékkarakterek reinkarnációjában. Az extrákról még annyit, hogy nem kell jegyzetelned, minden plusz információ megfelelően megjelenik a tervezési fázisban. Például, ha megvásároltad az örök munkarendjét, akkor látni fogod az őrt mászkálni tervezés közben a tervrajzon, így adott pillanatban távozhat a szobából, vagy kerülhetsz az őr mögé, hogy leüsd.

VÁLASZTHATÓ CÉLPONTOK

Coin Dealers (Érmekereskedők): Az idősebb Mr. Humbug, aki 'Érmés'-ként ismert a barátai és kollégái között, a háború után építette fel üzletét, és az ország egyik vezető érmekereskedelmi szakemberévé vált. A világ legritkább és legkevesettebb érméi közül több is megtalálható a boltjában. Mr. Humbug legidősebb fia, Henry futtatja most a boltot. Mivel biztonságtudatosabb, mint az apja, Henry modern biztonsági rendszereket telepíttetett a bolt áruinak védelmére.

Terv: £5.000 + Lehetséges költség £10.000

Kincsek: készpénz, érmék, ezüst (érték: ~£73.000)

Art Gallery (Művészeti galéria): Az olaj-milliomos Hiram T. Rickenbacker vagyonának egy jelentős részét arra költötte, hogy Surrey-ben található kastélyának földjén felállítsa saját galériáját. A galéria állítólag több festménynek és kisplasztikának ad otthont, melyek kétes ügyletek során kerültek ide a világ művészeti piacáról. A galéria több riasztórend-szerrel is fel lett szerelve az ott található értékek és Mr. Hiram biztonsági megszállottsága miatt, ami azért alakult ki, mert fia orrát egy emberrablás során az emberrablók levágták.

Terv: £20.000 + Lehetséges költség £26.000

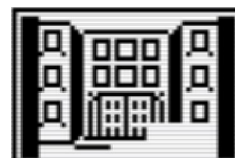
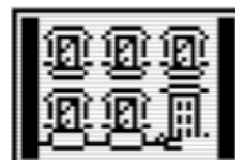
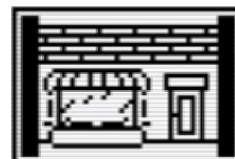
Kincsek: műalkotások, ezüst, arany (érték: ~£150.000)

Diamond Merchant (Gyémántkereskedés): Közel a Hatton Gardenhez, Londonban található ez a tiszteletre méltó, nagy múltú gyémántkereskedés. A.J. Glintz egy gyönyörű kétszintes György korabeli házban kereskedik nyers, vágatlan drágakövekkel. Az épületben saját vágó és csiszoló berendezései is vannak, valamint kézművesek is dolgoznak a helyszínen, itt hozzák létre az ország talán legcsodálatosabb ékszereit.

Terv: £60.000 + Lehetséges költség £73.000

Kincsek: ékszerek, készpénz, arany (érték: ~£180.000)

High Street Bank (Főutcai bank): A Boyland bank legnagyobb ága Kensington szívében található. A helyi ügyfelek sokrétűen kihasználják az itt található biztonságos széfeket. A banknak kell ellátni rendkívüli esetekben a készpénz-



THEY STOLE A MILLION

szükségletet, így a szokásosnál nagyobb készpénztartalékokat tartanak bent éjszakánként a pánccélteremben.

Terv: £100.000 + Lehetséges költség £107.000

Kincsek: készpénz, ékszerek, arany (érték: ~£650.000)

Narburak Museum (Narburak Múzeum): A Narburak Múzeumot Kairóban, Egyiptomban, kifejezetten azért építették, hogy otthont adjon a fáraók legértékesebb kincseinek, pl. Honkanenter halotti maszkjának. Az ősi király felbecsülhetetlen értékű arany, drágaköves maszkját 1952-ben fedezte fel John James O'Neill professzor, és ennek ellopása a legnagyobb kihívás egy bűnöző elme számára.

Terv: £150.000 + Lehetséges költség £345.000

Kincsek: Halotti maszk (érték: ~£1.250.000)



CSAPAT VERBUVÁLÁSA

Miután kiválasztottad a célt, és a vonatkozó információkat, ki kell választanod a célnak leginkább megfelelő csapatot. Mielőtt felbérelnéd őket, átnézheted a róluk szóló információkat. A csoport minden tagja rendelkezik egy első és egy második készséggel. A készség hatással lesz arra az időre, amire a csapattagnak szüksége van egy bizonyos feladat végrehajtásához. Például, ha valakinek az első, fő készsége, hogy biztos kezű mackós, akkor kevesebb időt vesz igénybe, hogy feltörjön egy széfet, mint valaki másnak, akinek ez csak a másodlagos készsége, vagy egyáltalán nincs ilyen készsége. Amikor megtekinted a csapatinformációkat, használd a PAGE parancsot, hogy a következő oldalt is megnézhess a rendelkezésre álló csapattagokról. Minden tagnak vannak a képességei mellett vágyai is. Egyszerű emberek lévén a vágyaikat pénzben fejezik ki. Gondolva a jövőre, kérnek egy fix összeget előre, ami az érmekezeskedős melónál a legkisebb, majd mindig 10%-kal nő a munka nehézségére való tekintettel (nem kell számolgatni, ott van a cikk végén a harmadik táblázatban). Valamint kérnek egy zsákmányrészt, 5, 10 vagy 15 százalékot. Munkafüggő, hogy a nagyobb fix jövedelem, vagy a nagyobb zsákmányrész miatt kell jobban a zsebedbe nyúlnod. Kb. a galéria a fordulópont, utána már nem nagyon érdemes 15%-ot kérő bandatagokat verbuválni. Ha már felbéreltél egy csapattagot, akkor egész addig kirúghatod, amíg el nem éred a tervrajzos fázist. Egyszerre egy-négy tagja lehet a csapatodnak, és egynek közülük a meneküléshez használt autót kell vezetnie.

The Boss: ez rólad szól, te vagy a főnök, a napszemüveges nagymenő, akit csak a kivitelezési fázisban látsz. A szereped elvileg kimerülhet abban, hogy mindent megszervezel, aztán csak ülsz az autóban, figyelsz a rendőrökre, és várod, hogy a többiek visszatérjenek a szajréval, de ha van egy kis kalandvágy benned, és nem irtózol a kétkezi munkától, akkor magadra is oszthatsz szerepet. Pláne, ha figyelembe veszed, hogy a többi bűnözőhöz képest neked több (először ismeretlen) képességed van...



Képességek: megfigyelés, széfek, zárok, verekedés, riasztórendszerek

A táblázatában láthatod, hogy milyen munkánál mennyi előnyt jelent, ha valaki profi benne (1.kép.), vagy ért hozzá (2.kép.), esetleg amatőr benne, tehát nem igazán ért hozzá. Van néhány dolog, amit amatőrként nem lehet elvégezni, ilyen például az autóvezetés. Mivel te, mint főnök nem tudsz autót vezetni, kell valaki a csapatba, aki tud, mivel meg kell érkezni és el kell menekülni a helyszínről.

Munkafázis	Szükséges képesség	1.kép.	2.kép.	amatőr
ajtó feltörése	zárok	12s	16s	24s
riasztó kikapcsolása	riasztók	16s	20s	32s
vitrin nyitása	-	12s		
pénztár nyitása	zárok	8s		
asztal nyitása	zárok	8s	12s	20s
széf nyitása	széfek	12s	12s	16s
vitrin, pénztár, asztal feltörése	-	8s	20s	36s
széf robbantása	robbantás	8s		
készpénz kirámolása	-	8s	8s	-
más értékek kirámolása	-	4s		
őr leütése	verekedés	+		
autóvezetés	vezetés	+	+	-
figyelés	figyelés	+	+	-

THEY STOLE A MILLION

Robbantáshoz, verekedéshez és megfigyeléshez kell még minimális tehetség, anélkül egyik sem megy. Főnökként el tudod látni az őrszem szerepét, de így az autóban kell ülnöd, nehogy rajtatok üsse- nek a rendőrök, hacsak nem tudod az őrzékek menetrendjét. Robbantani és verekedni pedig csak akkor kell, ha nagyon muszáj. De ne szaladjunk ennyire előre.

Hangsúlyos, hogy kell egy sofőr. Próbáld olyat találni, akinek a másik tulajdonsága megfelel a munka lényegi részéhez, akkor nyerő helyzetben lehetsz spórolás szempontjából. Négy embered le- het, de ne gondolkodj ennyiben, amíg nem vagy kitömött bukszájú nagymenő. Ha te is besegítesz a rablásba, akkor még kettő ember sem biztos, hogy kell, de ebben az esetben nem árt, ha időben visszaérsz a kocsihoz, hogy figyeld a rendőröket.

Természetesen szaktudás alapján próbáld embereket választani, de látni fogod, hogy a tervezéskor pár ezresen, és a rablás során pár másodpercen sok minden múlhat. Lehet, hogy érdemes megbütyköl- ni a riasztót és tiszta munkát végezni, de az is lehet, hogy egyszerűbb egy jó zártörővel végig- menni, szétzúzni a vitrineket, hadd szóljon a riasztó, aztán elsietni. Hogy melyiket választod, csak rajtad és a körülményeken áll.

A táblázatban láthatod a legtöbb munkafázisnak megfelelő időszükségletet (néhány dolog szándéko- san kimaradt), amiből kiderül, hogy már a bejárati ajtó feltörésével is megspórolhatsz 12 másod- percet, ha profi csinálja. Érdekes a riasztó bekapcsolása, ami nincs ugyan a táblázatban, de min- denkinek 64 másodpercig tart, tehát sokkal bonyolultabb, mint a kikapcsolás, de miért kellene be- kapcsolni?! Az kevésbé érdekes, inkább logikus, hogy a riasztókhoz nem értő emberké a pontos kapcsolási rajz nélkül nem tudják azt hatástalanítani, sőt a valamennyire ahhoz konyító szakik sem biztos. Még egy furcsa dolog: a verekedés, autóvezetés, robbantás és elvileg (ha működne) a megfigyelés vagy megy a szakiknak, vagy nem. Szóval mindegy, hogy elsődleges vagy másodlagos ké- pesség, ugyanannyira tud robbantani vagy autót vezetni a profi és az ahhoz kicsit konyító, de ak- kor kár erre elpazarolni az elsődleges képességet.

VÁLASZTHATÓ CSAPATTAGOK

Fingers Flanigan: Fingers nem-jelentéktelen tehetsége volt elsősorban felelős a (ma már legendás) 1983-as Money Hill Parade munkáért, mikor lenyúlták három jelentős klíring bank páncéltermének tartalmát ugyanabban a bevásárlóközpontban, ugyanazon vasárnap délutánján. Van még némi szakmai ismerete robbanóanyagokról.

Képességek: széfek, robbantás



Tumbler Fredriks: Az 52 éves Fredriks a régi iskola követője, akik még mindig úgy gon- dolják, hogy csak a képesség és egy sztetoszkóp, ami alapvetően szükséges a melóhoz. Tumbler rekordja önmagáért beszél: 28 év szolgálat, ítélet nélkül. Az utóbbi években egyfajta számítógépguru lett, de továbbra is kitart amellett, hogy ez nem játszik szerepet a munkában.

Képességek: széfek, zárok



James Jelly Roll: Eredetileg robbantási szakértő volt egy nagy mérnöki konglomerátum- nál. "Jelly" megkapta a menetparancsát, miközben felfedezték, hogy megpróbálja a londoni M25 körgyűrű egy részét egy barátja házától távol irányítani. Egy farmer, akinek a földjén volt a robbantás, azóta intézményesült.

Képességek: robbantás, megfigyelés



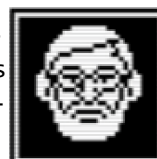
Detonator D'Arcy: A baráti körében csak egyszerűen "biztosíték"-ként ismert D'Arcy az egyik legkeresettebb robbantási szakértő. Gyakran látható a két szenvedélyét, a pusztítást és a gyorsaságot ötvöző roncsderbiken. "Egy sor sikeres munkát maga mö- gött tudva, szükség lehet rá, mikor egy szikra megkezdi útját..." (ALTERNATÍV MUNKÁK HETILAP 1984. november)

Képességek: robbantás, autóvezetés



Bill Wires Smith: Wires dolgozott egy ideig a Blotus Grand Prix csapatánál, a Forma 1- es autójuk összetett kapcsolásának karbantartásán. Itt fejlődött ki érzéke a gyors vezetéshez és az elektronikai kütyük bütyköléséhez. A Blotustól való hirtelen távo- zásának körülményei a mai napig tisztázatlanok.

Képességek: riasztórendszerek, autóvezetés



THEY STOLE A MILLION

Charlie Volts: Charlie bűnözői karrierjét hat éves korában kezdte, mikor kiiktatta szülei babariasztóját, amely lehetővé tette számára, hogy lánytestvérét kínozhassa szülei beavatkozásától mentesen. Attól a legboldogabb, ha bedughatja csavarhúzóját valaki más elektronikájába.

Képességek: riasztórendszerek, verekedés



Bert Bell Davies: Davies az Aston Egyetemen kitüntetéssel diplomázott villamos mérnök-ként, de nem talált megfelelő munkát, így biztonsági őrként kezdett el dolgozni, ahol kifejlesztett egy egészséges érdeklődést a biztonsági rendszerek és a széfek iránt, mikor a védelméért fizettek. "Az egyik legjobb riasztós szakember Európában..." (AZ ALVILÁG Speciális EGK kiadás)

Képességek: riasztórendszerek, széfek



Harry Chimes: iskolái befejezése után Chimes elment dolgozni a Droids-hoz, mint bank-tisztviselő. Sajnos nagyon nehézére esett megkülönböztetni a bank pénzét a sajátjától. Most Hampsteadben él.

Képességek: riasztórendszerek, záruk



Wheels Williams: Wheels részmunkaidős csomagkihordó egy helyi futárcégnél. Szabadidejében a harcművészeteket gyakorolja egy helyi tornateremben, amit sok alvilági előkelőség látogat, például "Mad Man" Martin.

Képességek: autóvezetés, verekedés



Adam Prost: Adam első összetűzése a törvénnyel tízéves korában volt, amikor megállították a rendőrök, mert egy olyan házilag összeeszkábált gokarttal 60 mérföld/órával hajtott, aminek motorját a szomszéd fűnyírójából lopta. Azóta a találkozás óta esélyt sem ad a rendőröknek, akárhányan is akarják leállítani.

Képességek: autóvezetés, megfigyelés



Clint The Nod: Clint fő tulajdonságai a különösen kifinomult hallás, és a legmodernebb riasztórendszerek csínjának-bínjának szilárd ismerete. "Praktikus kiegészítője minden csapatnak" (BETÖRÉSRIASZTÁS MA 1981 január)

Képességek: megfigyelés, riasztórendszerek



Big Dave Canon: Cannon viszonylag új az üzletben, de tele lehetőségekkel. Őt még le kell tesztelni valódi felelősséggel, főként miután megfigyelőként és "rábeszélő"-ként használták. (Második helyezett lett az 1985. legígéretesebb újonca kategóriában, A TOLVAJLÁS ÚJDONSÁGAI, 1985. ősz)

Képességek: megfigyelés, verekedés



Crusher Jones: Az ex-kidobóember, a hírneves "Daráló", szó szerint letette a névjeget, szétzúzta három civil ruhás tiszt állkapcsát, akik megkíséreltek egy kulcsfontosságú letartóztatást, hogy próbálják megtörni Kelet-London drog-gyűrűjét. Egy nagyon temperamentumos személy.

Képességek: verekedés, megfigyelés



Mad Man Martin: Az egykori szabadfogású birkózó bajnok, "Mad Man" az egyik legfélelmetesebb látnivaló a nyugati világban! Csekély, vagy nem létező intelligenciája van kombinálva egy beteges vággyal, hogy felrobbantson dolgokat, Martinra lehet számítani, ha meg kell félemlíteni valakit vagy valamit, ami az útjába kerül. ("Vele nem lehet tréfálni", AMI IZOM, 1976. január)

Képességek: verekedés, robbantás



Keyhole Carter: "Kulcslyuk" teljesen véletlenül kezdte meg bűnözői karrierjét. Lakatosként dolgozott, mikor egy este hívták, hogy nyisson ki egy bejárati ajtót, de rossz helyre szállt ki, és rossz ajtót nyitott ki. Bejutva azonban úgy döntött, hogy kihasználja a lehetőséget és magához vett némi ezüstárut. Azóta sem bánta meg.

Képességek: záruk, széfek



Skeleton Joe: Joe-nak az a képessége, hogy képes kinyitni szinte bármilyen zárat bármivel. Legsikeresebb demonstrációja az volt, mikor megszökött egy magas biztonsági szintű darthmoori cellából úgy, hogy egy körömcsipeszből készített tolvajkulcsot használt.

Képességek: záruk, megfigyelés



THEY STOLE A MILLION

Baby-Face Clive: A nagyon felkészült sofőr, és valamiféle feltaláló "Babaarc" rákapott, hogy álszakállal álcázza fiatalos megjelenését. Bár ért az elektronikához, az ötletei nem mindig sikeresek. Az egyik ilyen alkalom volt a sikertelen Rankles Ékszerbolt kirablása, ahol az elektromos menekülőautóját elfogta egy kerékpáros Bobby.

Képességek: autóvezetés, zárok



Brusier Branigan: Bruiser élete ígéretes félnehézsúlyú ökölvívóként indult. De gyorsan kiderült számára, hogy több pénzt is kereshet az izmaiból, mint a ringben. Amikor egyszer egyedül maradt az ex-menedzsere irodájában, rájött arra is, hogy egy természetes képessége van a széfekbe jutáshoz. Az ő nyers erejének és érzékeny ujjainak kombinációjával értékes kiegészítője minden csapatnak.

Képességek: széfek, verekedés



Csapattagok	Képesség 1	Képesség 2	Fizetség (£) x. munkánál					Zsákmány %
			1. szajrét	2. szajrét	3. szajrét	4. szajrét	5. szajrét	
Fingers Flanigan	széfek	robbantás	21.000	23.100	25.200	27.300	29.400	15
Tumbler Fredriks	széfek	zárok	20.000	22.000	24.000	26.000	28.000	15
James Jelly Roll	robbantás	figyelés	11.000	12.100	13.200	14.300	15.400	10
Detonator D'Arcy	robbantás	autóvezetés	17.000	18.700	20.400	22.100	23.800	10
Bill Wires Smith	riasztók	autóvezetés	25.000	27.500	30.000	32.500	35.000	10
Charlie Volts	riasztók	verekedés	19.000	20.900	22.800	24.700	26.600	10
Bert Bell Davies	riasztók	széfek	26.000	28.600	31.200	33.800	36.400	10
Harry Chimes	riasztók	zárok	22.000	24.200	26.400	28.600	30.800	15
Wheels Williams	vezetés	verekedés	16.000	17.600	19.200	20.800	22.400	15
Adam Prost	vezetés	figyelés	15.000	16.500	18.000	19.500	21.000	15
Clint The Nod	figyelés	riasztók	11.000	12.100	13.200	14.300	15.400	5
Big Dave Canon	figyelés	verekedés	4.000	4.400	4.800	5.200	5.600	5
Crusher Jones	verekedés	figyelés	5.000	5.500	6.000	6.500	7.000	5
Mad Man Martin	verekedés	robbantás	9.000	9.900	10.800	11.700	12.600	5
Keyhole Carter	zárok	széfek	16.000	17.600	19.200	20.800	22.400	5
Skeleton Joe	zárok	figyelés	9.000	9.900	10.800	11.700	12.600	5
Baby-Face Clive	vezetés	zárok	18.000	19.800	21.600	23.400	25.200	10
Brusier Branigan	széfek	verekedés	18.000	19.800	21.600	23.400	25.200	10

A SZAJRÉTÓL VALÓ MEGSZABADULÁS

Ha megvan a banda, akkor harmadik lépésként válassz egy orgazdát a várható zsákmány típusa alapján a 'Get Fence' menüben, hogy pénzzé tedd a szerzeményedet. Az orgazda természetesen nem kerül pénzbe, pontosabban valószínűleg sokba kerül, de úgysem tudod, hogy mennyibe, hiszen nem tudod, hogy mekkora „árrés”-sel dolgozik. Ha ez megvan, már töltheted is be a tervezési részt a 'Plan Raid' parancs segítségével.

VÁLASZTHATÓ ORGAZDÁK

Oils O'Sullivan: Egy ír felmenővel rendelkező sikertelen művész, "Olaj" úgy szerzett nevet magának, hogy régi mesterek műveinek hamisítványait adta el leendő műgyűjtőknek. Elítélték arany eladása miatt (eredeti képkeretekből olvasztotta) a maffia fogorvos szindikátusának, "Olaj" a kurrens mesterművek beszerzése felé fordult, amiket az alvilág kulturáltabb tagjainak szánt.

Érdeklődés: műalkotások, arany



The Ice Man: Senki sem tudja az igazi nevét ennek a magyar bevándorlónak, aki könyörtelen hatékonysággal épített fel egy jókora ékszerüzlet-láncot a semmiből az ötvenes évek végén. Most több mint 200 üzlet tulajdonosa, amelyek közül néhány foglalkozik régi érmékkel és egyéb tárgyakkal is.

Érdeklődés: ékszerek, érmék



THEY STOLE A MILLION

Art Argent: Egy időben Argentnek ígéretes pozíciója volt a Hymie és Bymie-nél - a híres New York-i ezüstkovácsoknál. Négy év szolgálat után egy H & B jelzésű, de rozsdamentes acél evőeszköz készlet eladásából megalapította cégét, ami ezüsttel és ezüst képkeretekkel kereskedik.

Érdeklődés: ékszerek, műalkotások



Eldorado Eddie: Eddie az éjszaka híressége lett, mikor fiatal aranykereskedőként kényszerítette az amerikai kormányt, hogy tévékamerákat engedjen be Fort Knoxba, hogy eloszlassák a pletykákat, miszerint az amerikai aranyraktára üres! Gyakran jár külföldi utakon, sűrűn fordul meg Antwerpenben a Gyémánt-negyedben.

Érdeklődés: arany, ékszerek



Small Change Sue: Ami hiányzik „Aprópénz” magasságából, azt kereskedelmi szaktudásával pótolja. Egy régész diplomával a háta mögött gyorsan építette fel hírnevét az ősi érmékkel kapcsolatos szaktudásával. Az érmék vásárlásakor, majd értékesítésekor időről időre színezüstben tűnik fel a világ aukciós házaiban.

Érdeklődés: érmék, ezüst



RABLÁS TERVEZÉSE A TERVRAJZ SEGÍTSÉGÉVEL

Mikor a második fázist betöltöd, a képernyő felső részén láthatod az általad kiválasztott célpont tervrajzát. A képernyő alsó része tartalmazza a vezérlőgombokat és az ablakokat, amiket a csapat tagok irányítására fogsz használni. Ebben a szakaszban fogod megalkotni a mozgási útvonalakat, amiket a csapattagok követnek a rablás végrehajtásakor. Ezek az útvonalak tartalmaznak minden vonatkozó információt, hogy a csapat egy tagja merre haladjon, és milyen dolgokat cselekedjen útja során. A csapat tagjai ugyanazon ponttól, az autótól indulnak, ami kívül az épület főbejárata előtt áll. A csoport minden tagját egy sorszámozott jel képviseli. Ez összhangban van az arcki-jelzőn látható képpel. Annak ellenére, hogy minden csapattaggal külön-külön, egymás után foglalkozol a tervezés folyamán, a csapat tagjai egy időben tesznek eleget az utasításaidnak, amikor a rablást végrehajtják.

A tervezési fázisban a felső, nagyobbik képernyőterületet foglalja el a „tervrajz”, ami több annál, mint amit a neve sugall, mert egy plusz dimenzióval, az idővel is rendelkezik.

A következő képen az látható, hogy a korosodó, szemüveges úriember éppen egy vitrint (CASE) tör fel (PICK LOCK) 17 mp-cel a munka elkezdése után. Balra az emberke, homokóra, 'DEL', pénzeszsák, stb. ikonok az akcióablak ikonjai, melyek segítségével sorrendben a következő dolgokra lehet rábírni Big Dave-et:

- MOVE (mozgás)
- WAIT (várakozás)
- DELETE STEP (utolsó művelet törlése)
- ROB CASE (vitrin kirámolása)
- OPEN CASE (vitrin kinyitása)
- CLOSE CASE (vitrin becsukása)
- LOCK CASE (vitrin bezárása)
- PICK LOCK (vitrin feltörése)
- SMASH CASE (vitrin betörése)
- EDIT TRACK (útvonal módosítása)
- COMMIT ROBBERY (rablás kivitelezése)

Ezek közül azok az ikonok közül azok jelennek meg mindig, amelyek elérhetőek a csapat tagja számára az aktuális helyszínen. pl. (csak) a riasztón (ALARM) állva jelenik meg a DISABLE ALARM (riasztó kikapcsolása) ikon. Az ikonok között az iránygombokkal lehet mászkálni és a tűz gombbal lehet őket kiválasztani, működtetni. Ha a mozgás parancsot választod, akkor megjelenik az akcióablak felett a MOVE felirat és az iránygombokkal irányíthatod az aktuálisan kiválasztott bűnözőt a tervrajzon, ahol egy kis fehér négyzet és egy sorszámának megfelelő szám mutatja a helyzetét. Minden egyes lépés vagy művelet után látod, hogy hányadik másodpercben történik, nincs olyan például, hogy egy zár kinyitása egy másodperccel tovább tart, minden pontosan kalkulálható, az emberid olyanok, mint a robotok. Ez annyira igaz, hogy biztos látni fogsz a rablás végrehajtásakor



THEY STOLE A MILLION

néhány komikus jelenetet. Például ha nem mondd a kollégáknak, hogy nyissanak ki egy zárt ajtót, akkor ott fognak addig toporogni, amíg nem segítesz rajtuk, nem nyitod ki nekik az ajtót, maguktól nem jut eszükbe a megoldás. Vagy ha egy másik bandatag elállja az útjukat, akkor nem fogják kikerülni, mert te arra nem adtál parancsot. Szóval ne várj el tőlük semmi kezdeményezőkézséget, az nincs a repertoárjukban. A lényeg, hogy minden utasítás hozzáadódik a csapattag cselekvési listájához, az óra pedig frissül a művelet elvégzéséhez szükséges időnek megfelelően. A különböző akciók különböző mennyiségű időt vesznek igénybe attól függően, hogy mit kell végrehajtani, és adott csapattag rendelkezik-e a szükséges készséggel. Majdnem mindenre megvan a megfelelő parancs, de van, amire nincs, ilyen az örök leütése. Ennek kivitelezését bízd egy készségszinten jókötésű nehézfűra, akivel lesből kell ráugranod az örre a sikeres akció eléréséhez. Leegyszerűsítve: ha az ör és az embered ugyanabban a pillanatban ugyanazon a helyen tartózkodnak, abból verekedés lesz, ami hihetetlen gyorsan véget ér és az egyik fél elterül a földön. Ez nem a Távol-Kelet, a győztes mindig az erősebb lesz, tehát ne Skeleton Joe-t utasítsd ilyen feladatra, őt péppé fogják verni.

Az arc ikon kiválasztásával választhatsz egy csapattagot, hogy utasítsd valamire. A csapattag neve megjelenik a szöveges ablakban. Az óra az aktuális csapattag idejét jelzi ki. Az óra frissül minden utasítás után, amit a csapattag kap. A várakozás ikon (WAIT) segítségével, a joystickot fel és le mozgatva akár 59 másodpercnyi várakozást is beállíthatsz. Nyomd meg a tűz gombot, ha be akarod állítani a várakozásnak megfelelő időt. A csapattag mozgatásához válaszd ki a MOVE ikont és nyomd meg a tűz gombot. Ilyenkor a joystickkal mozgathatod a csapattagot és bármerre sétálhatsz vele a képernyőn. Mikor ki akarsz lépni a mozgás módból, nyomd meg a tűz gombot újra, hogy visszatérj az akcióablakhoz. Ahogy mozogsz, látni fogod, hogy mi van a helyszínen. Feltéve, hogy egy ajtó nincs bezárva (nem csukva), az ki fog nyílni mikor átmész rajta.

Egy objektumon való művelet elvégzéséhez mozgasd a csapattagot az objektumra, és térj vissza a mozgás módból. Az akcióablak ekkor új extra ikonokat tartalmaz, az objektummal kapcsolatos lehetséges cselekmények ikonjait. Miután összeállítasz egy utasítássort, vissza tudsz lépni és szerkeszteni bármelyik részét. Az útvonalat kétféleképpen szerkesztheted. A törlés ikonnal (DELETE STEP) utasításokat törölhetsz egyesével az útvonal végétől. A szerkesztés ikon (EDIT TRACK) megnyit egy szerkesztőablakot. Itt lépegetni tudsz az útvonalon előre (STEP FORWARD) vagy hátra (STEP BACK). Ezzel a funkcióval egyszerűen ellenőrizheted, hogy mi van beprogramozva az útvonalba, és a cselekvések idejét, hogy azok mikor történnek meg. Ha nem akarsz többet szerkeszteni, használd a kilépés (EXIT) ikont. A beszúrás (INSERT) ikonnal megnyithatod az akcióablakot, ami két extra ikonnal, az eldobás (SCRAP) és kapcsolat (LINK) ikonokkal bővül. Extra cselekvéseket tudsz itt beszúrni az útvonal közepére a normál módon. Észre fogod venni, hogy ha mozgatod a szerkesztés helyét, az emberedet mutató jel is mozog a tervrajzon. Annak érdekében, hogy összekapcsold a betoldott részt az útvonal régi részével, vissza kell térned a csapattaggal arra a helyre, ahol az INSERT megnyomásakor állt, majd kiválasztani a kapcsolat ikont. Látni fogod, hogy a kapcsolat ikon mindig csak akkor van az ablakban, amikor a csapattag azon a bizonyos kezdő helyen, tehát megfelelő helyen áll. A szerkesztés használatával hozzáadhatsz bármit az útvonalhoz, egy egyszerű várakozástól kezdve egészen egy sor utasításig, a meglévő útvonal bármely részére. Ha szeretnéd törölni egy részét az útvonalnak, a ponttól, ahol állsz, egész a végéig, akkor használd az eldobás ikont. Ekkor egy kérdőjel ikon jelenik meg. Ha biztosan szeretnéd selejtezni a szakaszt, akkor kattints a kérdőjelre, ha nem, akkor mozgasd a kijelölést arrébb, ezzel megszakítod a törlési parancsot.

Hogy teljes legyen az útvonal, juttasd vissza a csapattagot a kiinduló pontra (az autóhoz). Ha nem teljes a csapattag útvonala, akkor az útvonalának lépéseit fogja visszafelé megtenni, ami általában nem vezet jó végre, meg amúgy is valószínűleg hosszabb, mint a legrövidebb menekülőút. Magyarul a munka vége mindig az legyen, hogy az összes ember a startpozícióba kerül, de ne a saját robot elképzelése szerint!

Látni fogod, hogy milyen kapcsolat van a tervrajz részletessége és a vásárolt extra információk között, ami célirányossá teheti a rablást, például nem kell minden vitrint feltörni, elég csak azt a néhányat, amiben látod, hogy lapul valami értékes. Vagy látod, hogy egy vitrint, asztalt melyik riasztó védi (piros sávós, kockás, teli piros...), így elég az annak megfelelő mintázatú riasztót kiiktatni. A riasztóknál figyelj, hogy melyik milyen típusú, van-e késleltetése, stb.

THEY STOLE A MILLION

A tervezési fázisban minden csapattagnak adj utasítást, különben feleslegesen fizettél neki. Figyelj rá, hogy ne állják el egymás útját, nyissák, és ha szükséges, akkor csukják, zárják is a megfelelő ajtókat. Arra is gondolj, hogy miközben a többiek elvégzik a rájuk bízott munkákat, addig te is kiveheted a magad részét a gyakorlati megvalósításból, de a tervezési szakaszban a saját cselekvéseidet nem tudod „beprogramozni”, mint a többiekét, neked a rablás közben, élesben kell előre átgondolt módon, tervezetten improvizálnod, nem akadályozva a többieket.

Ha úgy érzed, hogy mindenki megkapta a szükséges parancsokat, akkor készen állsz a rablásra, nyomj rá a COMMIT ROBBERY ikonra. Ez egy kérdőjeles ikon, amire mindig kétszer kell „rákattintani”. Mikor a kérdőjel jelenik meg a helyén, azt vedd úgy, hogy a program azt kérdezi, hogy biztos vagy-e benne? Ha valami rosszul sül el, akkor annyiszor próbálhatod újra a rablást, ahányszor csak akarod, így tudni fogod, hogy mikor érkeznek a rendőrfőnök, ismered majd a biztonsági személyzet útját, látni fogod, hogy mit felejtettél ki az embereid parancsláncolatából, amit pótolhatsz, stb...

RABLÁS VÉGREHAJTÁSA

Mikor végrehajtod a rablást, a csapatod tagjai egy időben végigkövetik a feladataikat, plusz a főnököt, tehát magadat irányíthatod joystickkal. A normál akcióikonok jelennek meg az akcióablakban néhány különleges plusz ikonnal kiegészülve:

FAGYASZTÁS (FREEZE) - A parancs hatására a csapat tagjai felfüggesztik a tevékenységüket egy időre. Hasznos lehet rendőr őrzéskor időpontjában a felfedezés elkerülésére.

MELŐ BEFELYEZÉSE (ABORT JOB) - Ezzel a paranccsal visszatérsz a tervezési fázishoz, így megváltoztathatod, módosíthatod az utasításokat.

TÁMOGATÁS (ASSIST) - Ez a parancs lehetővé teszi, hogy megnézd, amit a csapat tagjai csinálnak. Hasznos, ha egyikük adóvevőn üzen egy problémáról, ebben a helyzetben segíthetsz rajtuk és elláthatod őket extra instrukciókkal. Ilyenkor a kijelzőn megjelenik a csapattag, akit segítesz.

Amikor támogatsz egy csapattagot, akkor látni fogsz egy RUN FOR IT ikont. Ha ezt kiválasztod, akkor a csapattag visszasiet a kocsihoz. Pontosabban azt kellene tennie, de ehelyett néha a delikvens bepánikol, keresi az utat, és hiába nyomogatód egyre dühösebben a tűz gombot, akkor sem fog kitalálni az autóhoz, maximum véletlenül. (A játék Commodore 64-es és Amstrad verzióinál mintha nem jelentkezne ez a hiba.) Ha minden rosszul alakul, és lebuktatok, vagy beindult egy riasztó, próbáld meg az összes csapattagot visszajuttatni a kocsihoz, és elmenekülni. Ehhez használd az ASSIST, majd a RUN FOR IT ikonokat minden csapattagnál. Ha ezt teszed, akkor még mindig van esélyed beváltani az addig megszerzett zsákmányt, és tervezhetsz egy másik balhét.

A rablás mindig azzal kezdődik, hogy egy embered kiugrik az autóból és feltöri a bejárati ajtót, majd eltűnik. Amíg az autóban ülsz, kb ennyit is látsz, hogy kiugrálnak az autóból és visszaérnek az autóhoz az embereid. Ezen is változtathatsz az adóvevő ikon, az ASSIST parancs használatával. Ezzel sorban megnézheted az embereidet munka közben, valamint az egyes számú embered előtt magadat. Mindig az az embered látható a képernyő felső részét elfoglaló felülnézeti képen, akinek az arca megjelenik az alsó képernyőrész közepe táján. A képen épp az látható, hogy Clint The Nod hatástalanít egy riasztót az érme-kereskedőknél. Láthatod alatta az akcióablakban, hogy a három extra ikont használhatod ilyenkor, ha szükséges. Mikor kint

ülsz az autóban, és az időt mutató részen megjelenik a „The lookout has seen a police car” felirat, ez jelzi egy rendőrfőnök közeledtét, ha ilyenkor nem csinálsz semmit és az épületben bármelyik embered kicsit is zajong vagy levegőt vesz, a rendőrök meghallják, vagy észreveszik, és lebuktok. Ezt tudod elkerülni a FREEZE paranccsal. Mikor meglátod a figyelmeztetést, van pár másodperc kiadni a parancsot, valamint megerősíteni azt. Ha lassú vagy, lebuktok. Ide tartozik, hogy valószínűleg programozási hiba eredményeként a megfigyelők haszontalanok. Mert mit lehet kezdeni elvileg a megfigyelőkkel? Például megbízhatom egyiküket, hogy amíg én bent kirámolok pár vitrint, addig ő lesse az autóból a rendőröket. Sajnos megint azt kell mondanom, hogy a C64-es és Amstrad



THEY STOLE A MILLION

verziókban ezt meg is teszi (és nem az a sajnós, hogy az ő verziójuk működik, hanem, hogy a miénk nem), Spectrum esetén viszont csak csendesen duzzog kint a kocsiban. Ha mindenki visszaért az autóba, ki kell választanod az ASSIST paranccsal a sofőrt és a DRIVE ikon segítségével rávenni, hogy lépjen a gázra, ezzel befejezve a küldetést.

Ezután megkapod a zsákmány tételes listáját, ki mit lopott, az mennyit ér... Aztán a képen láthatóhoz hasonló zsákmányosztást: 47 ezer font értékű zsákmányból 10% jutott Babaarcnak, 5% Clintnek és 85% a főnöknek. De miért ilyen kevés a zsákmány? Hiszen a legutolsó asztalfiók is ki lett rámolva! 73000-at ígértek a terv szerint! Hát igen, nem vettem meg azért a pár plusz ezresért az értékekről az infókat, így két lehetőség van: 1. vagy rossz dolgokat hoztunk el a sráccokkal, 2. vagy átvert Aprópénz, az a satnya kis orgazda. Mi ebből a tanulság? Tervezéskor spóroltam, maradt ugyanis kb. 16 ezer fontom, de rossz helyről vontam el a pénzt, így a második rablás tervezését ismét kb. 55 ezer fonttal kell elkezdenem. Egy kis háborgás miatt nem áll meg az élet, tovább kell lépni, magnót visszatekerni és a tanulságokkal felvértezve megkezdeni az újabb rablást. Mint már jeleztem egy párszor, elvileg minden újabb lépés előtt nehéz annyi pénzt összeszedni, hogy minden szükséges segítséget megvásárolhass és a megfelelő embereket fel is bérelhesd. Igazából csak a negyedik munka elvégzése után fogod csak megtapasztalni, hogy mennyire jövedelmező is tud lenni a bűnözői életmód.

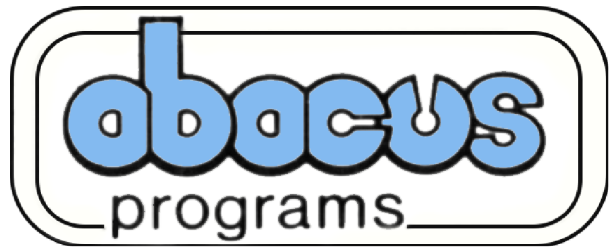
A bonyolult, egymástól különböző kalandok miatt hosszú, változatos, izgalmas a játék. Az egyszerű első rablástól kiindulva nagyon jól van felépítve az újabb rablások nehezítése. A riasztók, kamerák, őrzőjáratok folyamatosan összekapcsolódnak, egyre több gondolkodás, tervezés kell a kiiktatásukhoz, elkerülésükhöz. A bonyolultság ellenére a játék jól átlátható és egyértelműek a funkciói. Ehhez képest egy C64-es leírásban olvastam, hogy 18 évig nem tudták, mire való a FREEZE parancs, amit nem értek, hiszen a játék eredeti útmutatója is kitér rá, ráadásul a C64-es verzióban teljes körűen működik is a parancs. A sztori, a helyszínek, a karakterek mind hatásosan vannak felépítve. A játék során használt menü és ikonvezérlés logikus és remekül használható. A grafika, a látványvilág nem ad semmilyen extrát, szegényesnek tűnhet, pedig mindenképp átlag körüli vagy inkább feletti, a játék kategóriájának megfelelő.

A karakterek egyéniségét a fényképük is erősíti, ami beleélhetővé teszi a velük való „munkát”. Sajnos a Spectrum verzió zenementes, a hangeffektek sem érik el az átlagot, a másik két platform sokkal jobbak és funkcionálisabbak. Sajnálom, hogy nem készült a játékhoz több pálya, pedig arra alkalmasnak tűnik, valamint az is kár, hogy nincs fent a WOS-on egy BUGFIX verzió, amiben legalább a megfigyelőkkel kapcsolatos hiba javítva lenne. Végeredményben a They Stole a Million egy humort sem nélkülöző, eredeti ötletet megvalósító, remek, hosszantartó szórakozást nyújtó, talán nagyobb népszerűséget érdemlő klasszikus.

A következő oldalon láthatóak a helyszínek mindenféle extrák, tehát kamerák, őrzőjáratok, riasztók, stb. nélkül. Minden képernyőn egy 5x3 lépésnyi/másodpercnnyi terület látható, ezek a területek lehetnek szobák, vagy egy nagyobb terem részei, a lényeg, hogy egy négyzetnyi terület az minden rosszfűúnak pont egy másodpercnnyi séta. De nem csak a te embereidnek, az öröknek is. Ráadásul minden említett főemlős mindössze egységsebességű, akár sétának, akár futásnak nevezzük, nincs más üzemmódjuk. Emiatt, ha lépéselőnyben vagy egy őrrrel szemben, akkor nem kell aggódnod, hogy utol-ér, az teljességgel lehetetlen.



teljes név: Abacus Programs
 működés ideje: 1982-1984
 tevékenységi kör: kiadás, hardverfejlesztés
 nemzetiség: walesi
 székhely: Swansea



Walesi kiadó, 1982 decemberében tűnt fel. Spectrum mellett ZX81-re (Protector), VIC20-ra (Bug Battle és Into the Labyrinth) és Dragon32-re (Into the Labyrinth) is adtak ki programokat. Készítettek hardvert is, pl. Spectrumra és ZX81-re is betöltést, mentést segítő erősítőt, ami természetesen a gépek kihangosításához is jó volt, a Spectrum verzió neve fantáziátlan és félrevezető: ZX Spectrum Controller.

1982. szeptemberében már hirdették az Android Pit Rescue, az Iceberg, a Destroyer és a Battle című játékokat, ezek a kis "játékok" később, decemberben megjelentek egy **Spectrum Games Pack 1** című válogatáson is. 1982. októberétől reklámozták a **Domain** című játékot is, amire azt írták a reklámban, hogy a Kingdoms legjobb verziója, sajnos erre bizonyíték nincs, talán egyszer valaki megtalálja és kiderül, igaz-e vagy csak marketingszöveg.

A kiadó első "igazi" játéka az 1982. decemberében megjelenő **Avenger** volt. Ahogy az addigi játékokat is, ezt is Kevin Flynn írta és az Abacus el is könyvelhette az első sikerét: az Avenger eladási TOP10-es lett!

Aztán 1983. áprilisában megjelent a szintén Kevin Flynn által írt **Sentinel**, amivel az Abacus szintén TOP10-es lett. Az egyik Sentinel beharangozó szerint a kiadás óta eltelt 4-5 hónap alatt az Avengerből 40 ezer példányt adott el az Abacus. Tehát mondhatni, sínen volt Kevin Flynn kiadója. Tavasz végén kiadtak még egy újabb válogatást a kisebb játékoknak **Spectrum Games Pack 2** címmel. A kiadványról megjelent egy cikk, azóta pedig gyakorlatilag elnyelte a föld.

Lehet, hogy a gyengécske játékok válogatása nem hozott szerencsét, mindenesetre nem folytatódott a siker. Pedig a kiadó próbált fejlődni. Elköltöztek egy valószínűleg tágasabb, megfelelőbb helyre, logót váltottak, és programozói tekintetben kezdtek több lábra állni. Szeptemberben megjelent a **Super Digger**, Andrew Blackburn játéka, egy Space Panic-klón, de olyannyira si-

kertelen volt, hogy napjainkban beszerezhetetlen. Ennél a játéknál indította el az Abacus azt a hagyományát, hogy az A oldalas játék szerzője által írt gyengébb játékot bónuszként szerepeltette a kazetta B oldalán. A Super Digger párja így a Chase lett. Egy kis sikertelenség nem szegte kedvét az Abacusnak, novemberben négy játéku is megjelent. Kevin Flynn írta a **Fireflash** és a **Proteus** című játékokat (B oldalukon a már többször kiadott Destroyer és az Android Pit Rescue szerepelt). Simon Munnery kazettájának A oldalán a **Munnery's Mergatroids**, B oldalán a Night Driver szerepelt, míg Michael Lee fő játéka a **Galactic Warriors**, bónusza pedig a Raceway volt. Hiába a négy játékos dömping, a játékokat nem vette a nép. Utolsó fellángolásként, a sikereket összecsomagolták a sikertelennel, mert - gondolhatták - a karácsonyi vásárt mégsem hagyhatják ki biztos ziccer nélkül, szóval 1983. karácsonyára megjelentették a négy Kevin Flynn játékot egybecsomagolva a **Space Odyssey** című kollekciónban 14.95 fontért (egyenként akkoriban 5.95 font volt mindegyik játék). Nem tudom mekkora siker lehetett, de a kollekción még 1984 decemberében is reklámozták, szóval biztos volt rá kereslet.

1984-ben reklámozták még a Moon Lander című játékot is, de annak ezen kívül semmi nyoma, még a hirdetésben sincs a borítóról kép, mint ahogy a többi propagált termékről, szóval egyáltalán nem biztos, hogy az meg is jelent. A játékok reklámjai Abacus Programs kiadói név alatt futottak. Ez csak azért érdekes, mert 1984-ben egy kazetta-kalózkodás elleni rendszeren dolgoztak, de nem Abacus, hanem RED néven, ami a Rising Edge Data rövidítése.

A cikk szerint ez a cég az Abacus játékaik tulajdonosa, sőt még a címe is ugyanaz, mint az Abacusnak. Lehet, hogy egy átalakulás kezdetén voltak akkoriban. Az eszköz lényege egyébként az lett volna, hogy egy kártyaleolvasó csatlakozik a Spectrum hátsó élcsatlakozójára,



ami nem engedélyezi az olyan játékok betöltését, melyekhez nincs meg a játékos kártyája. Ez a bizonyos kártya pont olyan, mint egy bankkártya, méretére nézve is és funkciójában is majdnem ugyanaz. A működési elv szerint ugyanis a szalagon kódolva rögzítették volna a programokat és csak a kártya lehúzásával lehetett volna őket dekódolni, így a játékos készíthet biztonsági másolatot is a kazettájáról, ami ugyanúgy kódolt marad, és azt is csak a kártyával tudná beolvasni bárki, aki megkaparintja.

Az Abacus így tűnt el a semmiben, nem sok nyo-

mot hagyva a szoftveriparban, játékaik egy árva újrakiadást sem éltek meg, ami talán nem is véletlen. A játékok szerzői közül egyedül Simon Munnery dolgozott tovább Spectrum-vonalon, a Software Projects-nél jelent meg egy játéka, az Ometron, egy vektorgrafikus játék. Az Abacus nem volt egy felvágós cég, játékaikat normál, fekete, kis kazettatokban jelentette meg, a borítóknál dicséretesen egységes arculatot használva. Érdekesség, hogy a hirdetések és borítók megjelenéséért felelős Swensea-be valósi cég, az accent még napjainkban is működik!

ABACUS SZOFTOGRAFIA

Avenger

Abacus Programs, 1982.12., kazetta, £4.95
Kevin Flynn
16K, arcade, lövöldözős, Scamble-klón

Sentinel

Abacus Programs, 1983.04., kazetta, £5.00
Kevin Flynn
16K, arcade, lövöldözős

Super Digger

Abacus Programs, 1983.09., kazetta bónusz
játékkal (Chase), £5.95
Andrew Blackburn
16K, arcade, platform, Space Panic-klón

Fireflash

Abacus Programs, 1983.11., kazetta bónusz
játékkal (Destroyer), £5.95
Kevin Flynn
16K, arcade, lövöldözős, Missile Command-klón

Galactic Warriors

Abacus Programs, 1983.11., kazetta bónusz
játékkal (Raceway), £5.95
Michael Lee
16K, arcade, Centipede-klón

Munnery's Mergatroids

Abacus Programs, 1983.11., kazetta bónusz
játékkal (Night Driver), £5.95
Simon Munnery
48K, arcade, 3D-lövöldözős

Proteus

Abacus Programs, 1983.11., kazetta bónusz
játékkal (Android Pit Rescue), £5.95
Kevin Flynn
16K, arcade, lövöldözős

JÁTÉKKALAUZ

AVENGER

Abacus, 1982, 16K, lövöldözős

A színhely - egy bolygó hegyvidéki terepe, efölött repülsz. Rakétakilövő állomásokat, rakétasilókat és épületeket kell megtámadnod lézerekkel és bombákat használva. Az idegen harcosok rakétákkal támadnak meg téged, az irányított rakéták, amiket elindítottak a földről, vadásznak rád. Az atomerőműveket érthető okokból jobb, ha nem bántod, ezek a fehér objektumok. Az irányítás egyetlen billentyűkombinációval lehetséges (Q, A-fel, le, Sp-lézer, SS-bomba).

Öt repülőd van, mindegyiknek öt becsapódást bír el a pajzsa, és túlhevülhet a lézerfegyverzete. Minden játék más és más, mivel a domborzat és az objektumok helyzete mindig újra van generálva, de mindig ugyanazon a hegyvidéki terepen, tehát ez nem jelent azért kellő változatosságot. Kicsi, karakteres, animálatlan figurák mellett van néhány hang és grafikai effekt és egy gombafelhő. Zavaró a mozgást imitáló repülőugrás. Öt nehézségi szint közül lehet választani, de a játék megjelenésekor a szerencsésebbek alighanem inkább a Penetratort választották.



SENTINEL

Abacus, 1983, 16K, lövöldözős

A galaxisod átjáróját öt űrállomás védi, az úgynevezett Sentinel rendszer. A galaxisod folyamatos fenyegetettség alatt áll, de az ellenség csak az aszteroidaviharok alatti viszonylag nyugodt időszakokban tud támadni, ilyenkor megpróbálja megsemmisíteni a Sentinelt, mielőtt a fő harci flottája belépne a rendszerbe. A feladatod az, hogy késleltessed őket a Sentinel rendszer védelmével, ameddig az lehetséges. Ebből a célból minden állomás rendelkezik négy űrhajóval, melyeket egyesével felhasználhatsz. A hajók fel vannak fegyverezve photon-ágyúkkal és irányított rakétákkal. Az irányított rakéták vezérlése ugyanazokkal a forgatógombokkal lehetséges, mint amik a hajót is forgatják (ilyenkor a hajó mozdulatlan lesz), és a tolóerő (Space) gombbal lehet felrobbantani. Ha egy rakéta eltalál egy tárgyat, illetve egy bizonyos távolság megtétele után is automatikusan felrobban. Az állomás radarlemezei villogva jelzik a közeledő ellenséges bombázókat. Az állomásoknak van egy erő-pajzsuk is, amely rövid időre aktiválható, ezután eltart egy ideig az újratöltése. Ha a felső sorban lévő kijelzőn villog egy zöld FF felirat, az jelzi, hogy a mező fel van töltve. Az ellenségnek két hajótípusa van. A bombázók irányított bombákat dobnak ki, melyek az állomás központja felé szállnak, a vadászok pedig rakétákat indítanak, melyek a működőképes hajóidat célozzák. Elveszíted az állomást, ha mind a négy hajód megsemmisül, vagy ha az állomás központja megsemmisül. A védendő űrállomás egy egyébként nehezen védhető hely, szerencsédre többféle védelmi eszköz áll rendelkezésedre: a normál lövedék, az irányítható rakéta, valamint ha minden kötél szakad, akkor aktiválhatod a nagyon lassan feltöltődő pajzsot is. Sajnos a négy életed, tehát az egy vezérelt és a három parkoló űrhajó csak látszólagos, hiszen könnyen kilóhetik a még fel sem használt életeidet is az idegenek. Az ellenség minden oldalról támad, ami ellen legjobb védekezés az irányított rakéta, ennek kezelése viszont rengeteg gyakorlást igényel. Az erő legyen veled!

Egy alapjaiban jól kitalált játék a Sentinel, ráadásul a kazettáról két nehézségi szintre beállított változata is betölthető. A probléma az, hogy már a könnyű változat is nagyon nehéz. A grafika nem rossz a kidolgozatlan, animálatlan figurák ellenére. Jók a hangok. Sajnos csak az egyetlen billentyűkiosztással (A, S-balra, jobbra forgatás, K-pajzs, M-rakéta, Sp-tolóerő, rakéta robbantása, SS-lövés) lehet vezérelni az űrhajót, ami meglehetősen bonyolult. Lehetséges, hogy egy átdefiniált vezérléssel használhatóbb lenne, de az is lehet, hogy a funkciók száma teszi nehezzé a használatot. Kortársaihoz képest egy összetettebb lövöldözős játék, de aligha lehet sokak kedvence.

SUPER DIGGER

Abacus, 1983, 16K, platform

Egy korabeli beharangozó szerint a sztori a következő: egy aranybányában dolgozol, amikor hirtelen azon kapod magad, hogy emberevő szörnyetegek vesznek körül. Egy csákány minden fegyvered, amivel csapdákat kell ásnod, vagy fejbe kólinthatsz a szörnyeket. Légy óvatos, néha a szörnyek elhagyják a nekik ásott gödröt, és egy aknát hagynak a gödörben, ami felrobban, ha rájuk lépsz.

Borító híján nem tudtam volna megmondani, hogy mi ellen küzdhetsz, mi a szent célod, mint kis termetű főhős. Ezek szerint nem az elsőre tippelt szellemek, hanem szörnyek kiiktatásával megy a napod. Ne aggódj, a csákány csak egyetlen kézzel fogható fegyvered, azon kívül van egy szerfelett ritka szuperképességed is. Nagyon jó a súlypontemelkedésed, helyből át tudod ugorni saját magad! Valószínűleg az lenne a lényeg, hogy élj tovább, mint a szörnyek, ehhez pedig az kell, hogy „No



mercy!”, vagyis öld meg mindet az aktuális pályán. Ha ezzel megvagy, a megkönnyebbülés és menekvés helyett megkapod ugyanazt a pályát, csak eggyel több szörnyvel. Aztán a nyolcadik pályán, amikor már feladtad a reményt, egy kis változást észlelhetsz: megint csak három szörny fut el előled, de mintha felgyorsultak volna. Aztán megint egyre többen vannak, ennek sosem lesz vége... A pályákat a játék valamiért SHEET-nek nevezi, de ez nem túl lényeges...

Három életed van. A látvány elég kezdetleges, de a pici figurák némileg animáltak és megkapóan együgyűek. A hangok ugyanezt a korai, kedves, házi kókány stílust hozzák. Van három nehézségi szint is, de a két könnyebb nem igazán használható semmire, vagyis élvezetes játéokra biztos nem. Az irányításra mindössze egy opció van: Cursor Joystick, vagy az annak megfelelő billentyűk. Játék elején öt pálya közül választhatsz. A B oldalas 'Chase' sem olyan rossz, mint amilyennek tűnik, az ötlet nem utolsó, de túl egyszerű a megvalósítása.

FIREFLASH

Abacus, 1983, 16K, lövöldözős

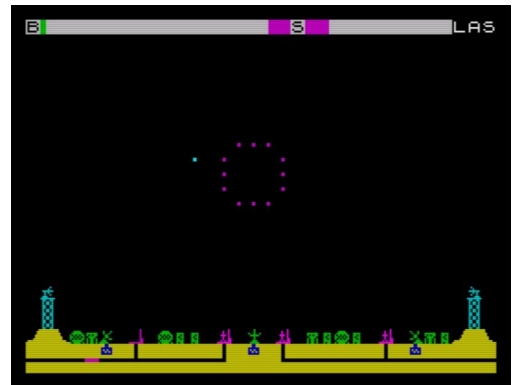
Eredeti útmutató híján... Négy rakétakilövő bázis parancsnoka vagy, amely védi a bolygót a támadók ellen, akiknek sikerült átjutniuk a Sentinel rendszeren. A négy kilövőállást föld alatti alagutak kötik össze, ahol a rakétatöltetek szállítása folyik, így azok sértetlenek maradnak. A képernyő mindkét oldalán láthatsz egy-egy lézer tornyot, melyek csak vízszintesen tudnak tüzelni. A bejövő rakéták hamar négy robbanófejre hasadnak, ha nem pusztítod el őket időben. Kiválaszthatod, hogy melyik kilövőállást akarod használni az irányítható Fireflash rakéták kilövésére. Problémáid fokozására van egy kis piros úrhajó, ami próbálja sorban lebombázni a bázisod összes létesítményét. Megpróbálhatod kilőni egy irányított Fireflash rakétával, de az eredmény kétes, valószínűbb, hogy az egyik saját épületed robbantod fel, nem az ellenséget! Ha a játék túl gyorsnak, nehéznek tűnik, akkor használhatod a beépített POKE lehetőséget, ahol annak a dolognak a memóriacímét kell megadni, amit meg szeretnél változtatni: játék sebessége, újratöltés sebessége, lézer hűtésének sebessége (ha túlmelegszik, meg kell várni, hogy lehűljön), Blaster (kis piros úrhajó) megjelenésének valószínűsége, két bombázás között eltelt időt.

Kilenc nehézségi szint közül választhatsz, szó szerint mind kutyanehez, csak ezek a POKE-ok segíthetnének, de az értékei csak az eredeti leírásban szerepelnek, így azok pillanatnyilag számomra, és itt számokra sem elérhetőek. Kár, mert velük kellően testre szabható lenne a játék. Az egyetlen vezérlő billentyűkombináció (A, S-rakéta balra, jobbra irányítása, Sp-kilövő állomás választása, SS-lövés, M-rakéta robbantása, K-lézer) a Sentinel-től örökölt, nem könnyen használható. A feladat Missile Commandhoz hasonló, kisebb módosításokkal. A grafika nem rossz, primitív, de nem zavaróan. A hangok egész jók. Csak ne lenne olyan lehetetlenül nehéz... A B oldalas Destroyer egy érdekes, de nem túl használható tengerjáróvadász játék.

GALACTIC WARRIORS

Abacus, 1983, 16K, lövöldözős

Nem is tudom... valószínűleg idegen hordák fenyegetik a galaxist, küldetésed a Föld megmentése, amire már csak te vagy képes. Három lézerbázisod van. Az idegenek nem kockáztatják a nagy cirkálóik épségét ellened, így inkább támadóhajóikat küldik elsőként, melyek rakétákkal vannak felfegyverezve. Az anyahajók pedig csak úgy okádják ezeket a veszélyes támadóegységeket, akik szerencsére nem tartanak egyenesen feléd, hanem jobbra-balra oldalazva, mindenféle űrszemetekről lefordulva közelítenek, így van időd lelőni őket. Ha azt szeretnéd, hogy még lassabban közelítsenek, akkor lődd ki a szemeket is. Ha lelősz egy idegent, belőle lila szemét lesz, újabb lövéssel már piros szemét, egy utolsó lövéssel pedig atomokra hullik. Az anyahajókat is kilőheted, tetemes bónusz érte a jutalmad. A lézerfegyvereden kívül van egy védelmi pajzsod



is, a lényeg, hogy ne használd egyszerre a kettőt, mert azt úgy hívják, hogy öngyilkosság. Ha túlélsz egy támadási hullámot, akkor kapsz egy újabbat a nyakadba és így megy ez a nem természetes úton elért halálodig.

Talán az Abacus legjobb játéka, ami érdekes ötvözete a Centipedenek és a Space Invadersnek. A grafika kezdetleges, de elfogadható, vannak animációk, robbanási effektek. Gördülékeny a mozgás, jók a hangok, meg a játék előtti dallam is, bár azt nem értem, hogy utóbbit miért kell újra meg újra végighallgatni. Nem lehet nehézségi szintet választani, de alapvetően nincs baj azzal az egy meglévővel. Az irányítás (Q, W-balra, jobbra, P-lövés, SS-pajzs) könnyen megszokható és kellően érzékeny. A játék meglepően szórakoztató. A B oldalon található Raceway, más néven Stunt Rider egy motoros ugrató játék, Kickstart-féle, csak egyszerű grafikával.

MUNNERY'S MERGATROIDS

Abacus, 1983, 48K, 3D-lövöldözős

A történet itt sem ismert, valami nagyon nagy galiba lehet a galaxisban, amire te vagy az egyetlen megoldás. Meg kell ölnöd mindent, amit láatsz. Öt különböző idegennel fogsz találkozni hét övezetben, amin keresztülhaladsz. Nem tudom, hogy ki mire jut ebben a játékban, nekem elsőre a bikarodeó jutott róla eszembe. Ha kibírod 15 másodpercig halál nélkül, akkor már te vagy a király. Gyakorlat nélkül ezt állandó tüzeléssel, jó helyezkedéssel megoldhatod, de akkor is csak kicsivel tovább maradsz életben, és a galaxistól, vagy a bolygódtól, vagy bármit is védenél, időben elbúcsúzhatasz. Mikor már megszoktad a mozgást, akkor abbahagyhatod a nem teljesen praktikus folyamatos tüzelést és megpróbálhatsz némi értelmet is találni a feladatban. Nem biztos, hogy sikerül...

Úgy tűnik az Abacus ráhajtott, hogy minél több fura billentyűkiosztást találjon, ezúttal (Q, A, vagy P, En-fel, le, C, V-balra, jobbra, 1, 0-tűz, M-indítás) egy közepesen használható sikerült nekik összeütni. A feladat nem kimondottan fantáziadús, a látványvilág nehezen átlátható, zsúfolt, de 3D-s, ami 1983-ban varázslatost jelentett. Vannak hangok, dallam és digitalizált gémovert is. A nehézség a nagyon nehéz kategóriába sorolható, vajon ez is szándékos lehet az Abacusnál, nem szerették az átlagos, minden felesleges akadályoztatás nélküli játékmenetet? A B oldalas Night Driver egy 3D-s (milyen is lenne?) játék, ahol egy 3 sebességes járművel kell a pályákkal jelzett pályán belül maradni.

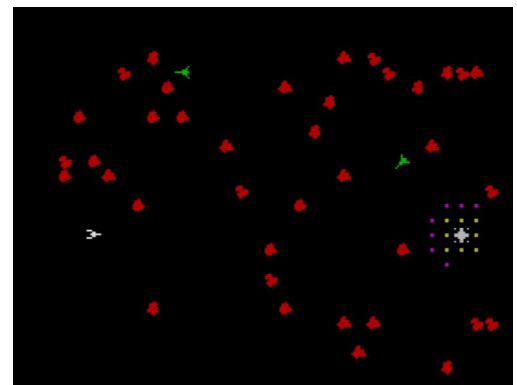


PROTEUS

Abacus, 1983, 16K, lövöldözős

A Proteusban valószínűleg valami marha nagy meteoritmezőben elbújt ellenséges bagázst kell megsemmisítened. A Föld erőforrásainak gyors fogyása miatt ismét egyedül kell szembe szállnod a gonosztevével. Tudsz irányított rakétát lőni, melynek az irányítása az űrhajónál megszokott módon történik, ilyenkor az űrhajó nem mozdul. Öt hajód van a rendszer megtisztítására, melynek hatalmas méretét a térkép szemlélteti, ahol egy képernyőt 4x3 kis egység képvisel, jelölve az ott található veszélyeket, a sárgák egyfajta csillagbázisok, a lila foltoknál meg az ellenséges zöld űrhajók vannak. Próbáld spórolni az üzemanyaggal és a rakétákkal.

A Proteus egy kicsit több akar lenni normál lövöldözős játéknál, ezért van benne egy kis logikai-stratégiai csavar. De abban nem lettem meggyőzve, hogy ez működik is. A grafika szegényes, a hangok átlagosak a 16K-s játékok között. Az irányítás a szerző védjegye (A, S-forgatás balra, jobbra, M-rakéta kilövés, SS-foton ágyú, Sp-tolóerő, K-térkép), ami itt egy picivel mintha könnyebben lenne használható, mint az elődöknél. A nehézségi szint nagyon magas. A B oldalas Android Pit Rescue egy vízzel elárasztott bányában játszódik, ahonnan minél több embert kell kimentened.





Peter, Ian és Mark, vagyis a Firefly Software

1983. március, Anglia, Wokingham

FIREFLY: BICIKLIZÉS A SIKER FELÉ

Három wokinghami hatodikos középiskolás írt otthon Spectrum programokat - és 170 fontot kerestek vele. És várhatóan sokkal nagyobb üzletek aláírásával fogják még őket keresni.

A Firefly Software egyfajta együttműködés a 17 éves Ian Macey, a 16 éves Mark Harman és Peter Aked között, akik Berkshireben élnek egymástól kerékpárral elérhető távolságban.

Az ötlet onnan jött, miután látták a kereskedelemben megjelenő programokat. „Biztosak voltunk benne, hogy jobbat is tudnánk csinálni” mondta Ian.

Ian és Peter iskola utáni munkájuk béréből vettek számítógépet, és a múlt nyáron könyvekből kezdték el tanulni a gépi kódot, Mark pedig megvette egy iskolai barátja 16K-s Spectrumját, majd karácsonykor csatlakozott hozzájuk.

„A szüleink Kicsit meglepődtek, mikor ennyi pénzt kerestünk. Mi arra gondoltunk, hogy esetleg kapunk majd annyi pénzt, hogy vegyünk egy nyomtatót” meséli Ian.

Peter, akinek apja elektromérnök, azt mondta: „A ZX Micro előtti pénteken fent voltam, amíg rá nem másoltam a programomat az összes W.H. Smithben 50 pennyért vett kazettára.”

A trió reméli, elég pénzük lesz ahhoz, hogy egy évet kihagyhassanak a középiskola befejezése után, és professzionális céggént hozzák létre a Firefly-t.

A Microfair volt az első alkalom, mikor a programjaikat árulták - két játékot, az Androidsot és a Sword Fightot 4.95 fontért, és oktatási programok gyűjteményét egy szalagon 3.00 fontért. Mind 16K-s Spectrumon fut.

Összesen 227.90 font bevételük volt, amivel 170 fontos haszonnal zártak a bérelt asztal 40.20

fontos árát és más kiadásokat levonva. És azt gondolják, hogy tudtak volna még eladni - ha lett volna több eladnivalójuk és vittek volna egy színes TV-t a show-ra. Egy fekete-fehér TV volt az asztalukon, így csak mondani tudták, hogy a programjaik igazán színesek. 16 ajánlatot kaptak boltoktól, akik 20-30 darabos tételeket szerettek volna vásárolni, és forgalmazóktól pl. Dániából, Dél-Afrikából, Belgiumból, Spanyolországból, akik próbáltak tárgyalni velük tolmács segítségével.

„Próbálok óvatos Lenni azzal a gondolattal, hogy valamit elérhetünk, nem akarok túl nagy reményeket építeni” mondja Mark.

„A tanáraink kezdenek együtt érzőbbek Lenni az elkésző házi feladatainkkal kapcsolatban. A fizikatanárunknak van egy Spectrumja, így felvettük neki a programjainkat.”

1983. március, Anglia, London

BÍRÓSÁGI LÉPÉS A KAZETTA VISSZAVÁSÁRLÓ BOLTOK ELLEN

A szoftvervállalatok megpróbálják megállítani a program visszavásárlási programot - pár nappal azután, hogy az elkezdődött.

A Quicksilva adta be az idézést és az Imagine követelte vissza a szalagjait a Software Centre-től, akik a Buy'n'Try (vedd meg és próbáld ki) módszert vezették be a londoni Wigmore Streeten lévő boltjukban. Mindkét cég a között a 36 jól ismert szoftver házban van, akik a több száz program szállítói a négy oldalas hirdetések szerint.

A Quicksilva idézése azt állítja, hogy megsértik a szerzői jogot, vagy segítséget nyújtanak annak megsértéséhez.

De Bill Cannings, a Software Centre ügyvezető igazgatója elmondta: „Ez nevetséges, hogy azt sugallják, hogy megsértjük a szerzői jogokat. Természetesen megvédjük magunkat.”

Az Imagine levelében a cég ügyvédjei kérik, hogy a cég kazettáit hét nap alatt küldjék vissza, mert „Mi nem kereskedünk olyan társaságokkal vagy vállalatokkal, akik a szalagok kölcsönzésre kínálják, vagy kedvezményes visszavásárlást ajánlva adják el, vagy eladják olyan kereskedőknek, akik hasonlóan járnak el.”

Mr. Cannings elismerte, hogy az Imagine termékeit egy másik társaságon keresztül vásárolta, azonban elmondta, hogy „eladok a fő cégemen keresztül, és vásárolok a kisebb leányvállalatokon keresztül. Ezt csinálják a nagy forgalma-

zók. Nem azért, hogy becsapjuk az embereket, hanem hogy nekünk kényelmesebb legyen.” A Buy’n’Try üzlet hivatalosan 17 nappal ezelőtt nyitott - és a bolt tele volt. Az ügyfél vesz egy programot a szokásos kiskereskedelmi árért, használja legfeljebb hat hónapig, majd visszacsereéli az ár 80%-áért, amiből vesz egy másik programot.

A Software Centre szóvivője, Gareth Williams hangsúlyozta: „A Buy’n’Try nem egy szoftver könyvtár, és nem egy programot bérbeadó üzlet. Ez egy egyszerű rendszer vételre és eladásra. Nem azért lett létrehozva, hogy hasznot hozzon a szoftverkereskedőknek... sőt, a Buy’n’Try rendszerben minden értékesítés bejegyzett, minden szoftver indexelt és naplózott, és minden ügyfél neve rögzített. Ennek eredményeként a jogosulatlan programmásolókat be lehet azonosítani és nyomon lehet követni a forrásig. Az ügyfelek figyelmét felhívjuk, hogy a szerzői jogi törvények megsértését jelenti a programok másolása.” A Quicksilva eredetileg egy peren kívüli meg egyezést szeretett volna, de a legfelsőbb bíróság bírója azt visszautasította. A tárgyalás heteken belül várható.

Dave Lawson, a liverpooli Imagine egyik alapítója azt mondta, hogy „adunk nekik hét napot, hogy visszaküldjék a termékeinket. Utána meggyünk a bíróságra.”

„Nem becsüljük le a szoftver házak között létrejött erőt... Nem szeretnék a cipőjükben lenni” mondta az idézés átvétele előtt Mr Cannings, aki most ünnepelte 42. születésnapját, „Talán kapok egy születésnapi ajándékot”. Később azt mondta, hogy „Ez hihetetlen. Nem értek egyet azzal a fajta nyilatkozattal, amit tettek. Félreértették. Ez egy tisztességes koncepció. Tartsuk szem előtt, hogy mi értékesítünk, nem bérbe adjuk a dolgokat. Könnyen lehet, hogy boldogan leveszem őket a listánkról, mert elárasztanak minket olyanok, akik pedig szerepelni szeretnének ezen a listán. Ha megállítanak, én megálllok. De azt gondolom, hogy tévednek. A szoftveriparban vagyok hosszú ideje, és a probléma az, hogy az emberek ki akarják a szoftvert próbálni, gyakran a reklámok félrevezetőek, és lehet, hogy nem azt kapják, amit akarnak.”

Ian Sinclair, az IJK Software-től, akik szintén rajta vannak a Buy’n’Try listán, azt mondta, hogy „azt hiszem, ez egy teljes szégyen. Szórszálhasogatás ezt úgy leírni, mint eladás vagy visszavétel. Minden szándékuk és céljuk tekintetében ők egy könyvtár. Le fogják vágni annak a kezét, aki eteti őket.”



Tony Baden, a Bug Byte-től elmondta, hogy az ügyvédjük kapcsolatban áll a Quicksilvával, „ezt gyorsan fel kell számolni, vagy a szoftverpiac összeomlik. Nem tudom, hogyan tudnának pénzt csinálni belőle.”

A Commodore-nál mindenesetre máshogy látják a tervet. Ahogy a szóvivő mondta, „ez egy érdekes kezdeményezés és érdeklődéssel nézzük a haladását. Azt gondolom, hogy bármi, ami eladja a szoftverünket és bármi, ami terjeszti a számítógépes szoftverek használatát, az egy jó dolog.”

1983. március, Anglia, Tadley

AZ ÜZLET A HÁLÓSZOBÁBAN SZÜLETETT

Jeff Minter annyira unatkozott, mikor három hónapot egy betegség miatt az ágyában fekvve kellett töltenie, hogy megtanult programozni. Mostanra az édesanyjával szövetkezett, és 5 platformra 20 játékuk van. Jeff 20 éves, és januárban vissza kellett volna térni egyetemi tanulmányaihoz, de nem tette meg.

„A hátán feküdt novembertől januárig, ezért úgy döntött, hogy számítógépezni tanul. Már korábban is érdeklődött eziránt” mesélte Hazel, az édesanyja. „Most már jól van, Amerikában van üzleti ügyben.” Mrs. Minternek van öt másik fia, és hampshire-i otthonukból vezetik a Llamasoftot.

A Llamasoft volt az első Angliában, aki Commodore 64 programot tudott kiadni, annak köszönhetően, hogy Jeff az elsők között szerzett egy gépet Amerikából.

Bár Jeff és édesanyja vezeti a Llamasoftot, őket főleg a bemutatónál és más eseményeknél segíti Patrick Minter, Jeff édesapja, aki egy műterem menedzsere.