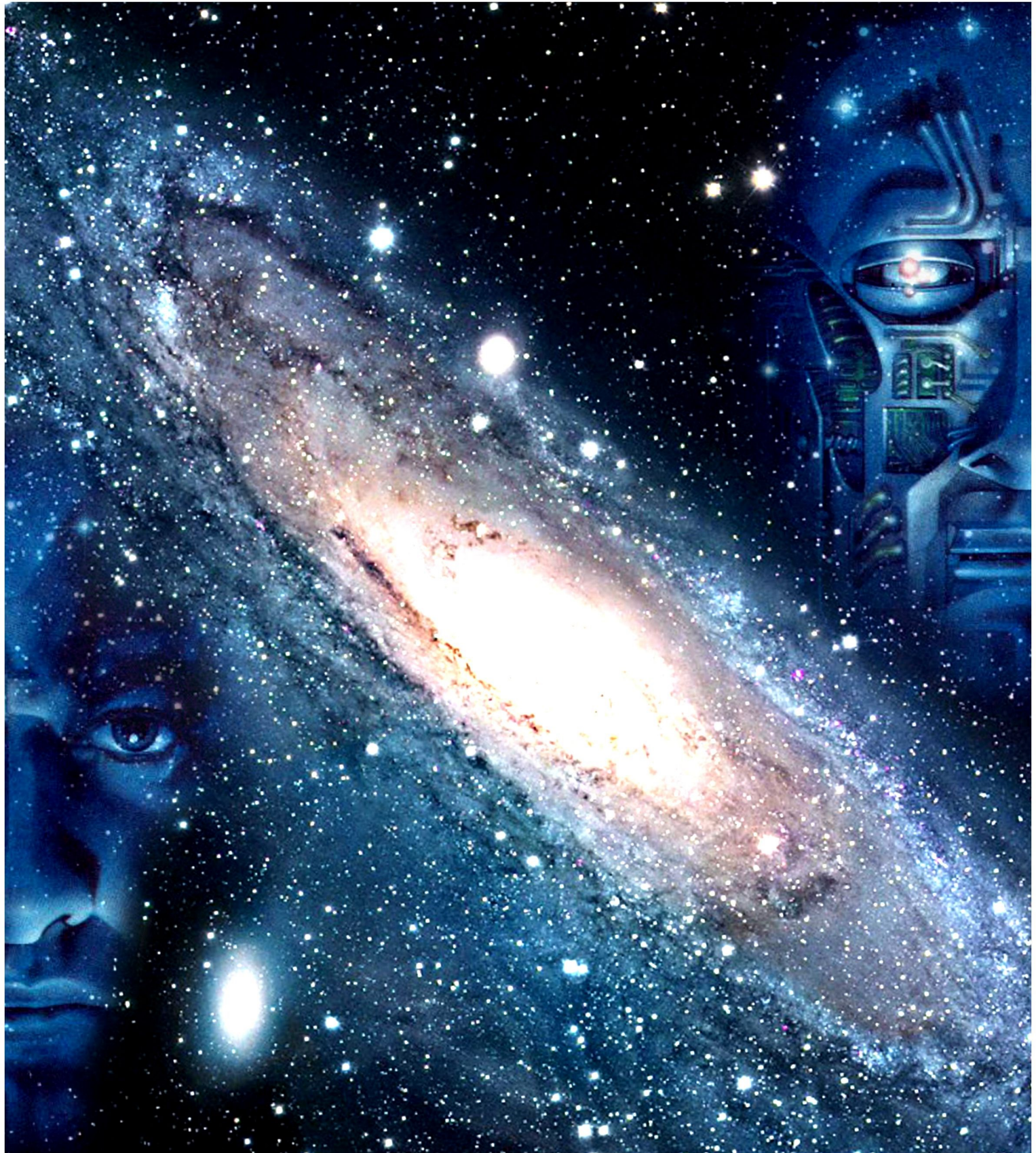


FANZIX
2.0

14
2016.11.

Egy fanzine azoknak a ZX Spectrum barátoknak, akik még nem jártak a Hydra galaxisban, de körülnéznének.



ÜDVÖZLET

Kedves Olvasóm!

Ebben a számban is van egy sok helyet elfoglaló kiemelt játék, ráadásul egy nagyon furcsa ikonvezérlésű kalandjáték. Hogy miért? A kilencvenes évek második felében, mikor újra, már sokadszor felfedeztem magamnak a Spectrumot, megtaláltam az akkoriban kezdő worldofspectrum.orgot, ahonnan olyan programokat lehetett letölteni, amiknek addig maximum a címét ismertem. Szóval nagy örömmel töltöttem le mindenféle ismeretlen programot, mikor belefutottam egy játékba, a Captain Bloodba, ami ismerős is volt, meg nem is, mindenesetre nem tudtam vele mit kezdeni. Annyit felfogtam, hogy egy aszott ujjat kell mozgatni a képernyőn, és megnyomogatni vele mindenféle dolgot, de hogy mi célból, arról fogalmam sem volt és nem is jöttem rá, harmadik típusú találkozásnak meg a közelébe se kerültem. De az egésznek volt egy Alien-es feelingje, ami nagyon vonzóvá tette, meg zeneszerzőként a betöltőképernyőn Jean Michel Jarre neve is feltűnt, akinek ugyan sosem voltam nagy rajongója, de hát mégiscsak híres zenész. A jelekből arra következtettem, hogy a Captain Blood valami igazán grandiózus játék lehet, ami játszhatatlan anélkül, hogy rájönnék a titkára. Mikor ezt írom, még nem tudom, hogy megérte-e végre mélyrehatóbban megismerkedni a játék rejtjelmeivel, még most kezdek neki az előzményeket feltáró novella fordítgatásának. Arra azért még nagyon kíváncsi voltam minden előzmény előtt, hogy Jean Michel Jarre a játéknak írt-e zenét, vagy csak felhasználták valamelyik meglévő muzsikáját. Utóbbi nyert, ugyanis a játékban hallható zene az 1984-es Zoolook című albumon már hallható volt, Ethnicolor a címe.

Folytatódik az Abbex játékeinak bemutatása, ezúttal a kiadó jobbik oldala került terítékre, ami talán vonzóbb képet mutat róluk, mint a korai gyöngyszemeik.

A heti toplista ezúttal egy hardveres lista 1983 elejéről. A lényeg, hogy a Sinclair fölénye akkoriban egészen elképesztő volt. Az őket messziről követő Commodore/Acorn/Dragon hármas a Sinclair eladásainak hatodát tudta produkálni, de még hármuk összesített eredménye is a Sinclair eladásainak felét érte csak el, mindezt úgy, hogy a Spectrum eladásai még akkoriban kezdtek normalizálódni a kezdeti gyártási nehézségek után.

Az Időgép rovatból nem tudtam néhány viccnek ható cikk fordítását kihagyni: a 16 éves Eugene Evans éveket dolgozott megérdemelt hatalmas sikeréért, és még idézni is tud a beérkező rajongói leveleiből. De az is furcsa mai szemmel, hogy mi okozott pánikot a nyolcvanas években az erkölcsös angol kispolgári közegben.

m/zx

TARTALOMJEGYZÉK

ÜDVÖZLET	2
JÁTÉKÚJDONSÁGOK	3
TÖRTÉNELMI TOPLISTA	3
JÁTÉKKALAUZ	4
Double Bubble / Angry Birds (Opposite)	4
Car Wars / Sam Mallard - The Case Of The Missing Swan	5
JÁTÉKLEÍRÁS: CAPTAIN BLOOD	6
JÁTÉKKALAUZ	17
War Game / Task Force	17
Krakatoa	18
All or Nothing	19
IDŐGÉP	21

Ne feledd, a 15. szám megjelenési dátuma: 2017. január 1. !

Az 1.3-as újraserkesztett régi szám megjelenése: 2016. december 1. !

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

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

JÁTÉKÚJDONSÁGOK

2016. augusztus

Angry Birds (opposition)	kas29	48K
Sewer Rage	The Death Squad	48K
Manic Mower - 24th Anniversary Edition	Brendan Alford	48K
ZoomBlox	Fabrizio Zavagli	48K
Sam Mallard - The Case of the Missing Swan	Ersh	48K
Retro Quest	4CLRC Soft	
A Yankee in Iraq	Ast A. Moore	48K

2016. szeptember

Air Apparent	Stephen Nichol	48K
Chunk Zone	Gabriele Amore	48K
Ferret Buster	Gabriele Amore	48K
Strange Kitchen	textvoyage	48K
ZX Nights	Valdir	48K
Mysterious Dimensions	Hooy-Program	128K

2016. október

Harbinger - Convergence	APSYS	128K
Nyordex	Kabuto Factory	48K
Donkey Kong Jr	Gabriele Amore	48K
Crazy Kong City - Episode One: Saving Helen Blond	Gabriele Amore	48K
Specsit	Climacus & Adrian Brown	48K

TÖRTÉNELMI TOPLISTA

Az 1983-as áprilisi, legfrissebb adatok szerint az Egyesült Királyság otthonaiban 1.1 millió számítógép volt.

A Home Computing Weekly kíváncsi volt bizonyos részletekre, ezért 1982 decemberének elejétől 1983 februárjának végéig, három hónapon át gyűjtötte be különböző egyesült királyságbeli kiskereskedőktől azok eladási adatait. A számok azt mutatják, hogy a 100 legnagyobb otthoni számítógépgyártó eladott közel 350.000 db gépet. Elképesztő számok, de már önmagában az lélegzetállító, hogy a száz legnagyobbról beszélnek. Ezek szerint száznál is több cég gyártotta azokat az otthoni számítógépeket, amiket árultak a boltok. És ha ennyi gyártó volt, akkor mennyi számítógép típus lehetett? Hihetetlen...

Az összes eladás 57%-át pedig a Sinclair adta, a Commodore, az Acorn és a Dragon pedig mindössze a piac 9-9%-át tudták megszerezni. Persze ehhez hozzá kell tennem, hogy a Commodore 64 később kezdett begyűrűzni, az Electron pedig még meg sem jelent. Az Amstrad pedig még a listára sem került, mert első gépe csak 1984-ben jelent meg. Ha figyelembe vesszük, hogy ebben az időszakban a ZX81 már teljesen visszaszorult, akkor elmondhatjuk, hogy körülbelül minden második Egyesült Királyságban eladott gép ZX Spectrum volt.

1983.02. Home Computing Weekly		
1	Sinclair	198.000 db
2	Commodore	32.600 db
3	Acorn (és BBC)	32.000 db
4	Dragon	30.000 db
5	Texas Instruments	13.000 db
6	Atari	11.000 db
7	Sharp	9.100 db
8	Grundyl (Newbrain)	8.700 db
9	Tandy	7.300 db
10	Oric	7.000 db
<i>Három hónap kiskereskedelmi eladásainak összegzése</i>		

DOUBLE BUBBLE

Miguetelo, 2016, 48K, ügyességi

Miguetelo az AGD segítségével készítette el első játékát, a Double Bubblet, ami egy ügyességi-akció játék.

Dou és Bub két csintalan buborék, akik mindig bajba keverednek, de ez alkalommal a helyzet elég komplikálttá vált, a segítséged nélkül nem tudnak kikeveredni a zúrból. Így neked kell irányítod Dout és Bubot is, mégpedig egyszerre. Minden szinten el kell érned az Exitet a virgonc buborékokkal. Dou és Bub két külön világ. Dou a vezér, az állandó ötletgazda, míg Bub a csatlósa, aki a maga kicsit komótos módján követi cimboráját. Bubnak nincsenek saját ötletei, megpróbálja pontosan ugyanazt csinálni, amit Dou. De tartsd szem előtt, hogy Bub lassabban mozog, mint Dou, és ha akadályba ütközik, akkor is Dou fogja majmolni. Ilyen esetekben Douval kell olyan irányba mozognod, ami Bub szabadulását eredményezi. Ahhoz, hogy Bub elinduljon Dou után, Dounak meg kell érintenie Bubot, felriasztva a bambulásból. Ezután már Bub, a kék buborék követni fogja Dou mozgását egy hangyányi fáziskéséssel és jóval lassabb tempóban. A veszedelmes helyzetből való szökéshez teljesítened kell a játék mind a 25 szintjét. Ráadásul minden szinten csak korlátozott idő van az Exit elérésére. Amíg a másodperc számláló nullára nem ér, mindkét buborék el kell érnie az Exitet. Szerencsére a felhasználható időt meg tudod toldani, ha begyűjtöd a némely szinteken elérhető órákat. Azt nyilván tudod, hogy a buborékok és a tüskék között halálos a kapcsolat, és nem a buborékok károsak a tüskékre! Akár még azt is sejtheted, hogy a parázs sem igazán kompatibilis velük, de azt nem biztos, hogy tudod, hogy a buborékok mágnesezhetőek... Pedig de! Dou vezérléséhez használj billentyűzetet (O, P - balra, jobbra és Q - emelkedés).



ANGRY BIRDS (OPPOSITE)

kas29, 2016, 48K, lövöldözős

Kas29 2013 óta az egyik legtevékenyebb orosz játékszerző, az Angry Birds (Opposite) a kilencedik játéka, amit a többi játékához hasonlóan Arcade Game Designerrel készített.

Az eredeti Angry Birds egy rendkívül népszerű ügyességi játék volt Apple iOS-re, amit a finn Rovio Mobile készített 2009-ben. A játéknak később rengeteg platformra jelent meg mindenféle bővített, továbbfejlesztett változata. A játék célja többnyire az volt ezekben a verziókban, hogy különböző színű és képességű kamikaze madarakat kell csúzlival kilőni, abból a célból, hogy azok a disznók védműveit szétzúzzák, ezáltal az ott lakó malacokat megsemmisítsék.

De nem mindenki nézte ezt jó szemmel, hiszen nem érdemelnek a malacok is egy picit esélyt? Most jött el az ellenállás (opposition) ideje. A még életben maradt malacok egy maroknyi csoportja megunt a madarak terrorját, rájöttek, hogy a túléléshez tenniük kell valamit, ami nem egyeztethető össze addigi béketűrő magatartásukkal. Sok-sok évezred jóléti társadalmának eredményeként már csak a kényelmük és a testsúlyuk foglalkoztatta őket, csak mindkettőből minél több legyen. De volt néhány elhízott, de még tettere kész rófi, akik helyi sejtékbe tömörültek, felfegyverkeztek, sokat gyakoroltak, és türelmesen várták a dühös madarak elkerülhetetlen újabb invázióját. A madarak nem is sejtették, hogy az addig tehetetlenül rőfögő jószágok mire készülnek, így gyanútlanul röpködtek be a légtérbe pusztító útjukon. A küldetésed a disznótársadalom megmentése, a 20 stratégiailag fontos helyszínen a madarak támadásának megtörése. A vezérléshez mindössze a Space - tüzéls gombot kell használnod.



CAR WARS

salvaKantero, 2016, 128K, labirintus

Egy MK2 Engine-nel készült játék Salvador Conterotól (salvaKantero), a zenét Davidian szerezte. A szerzőnek ez a második játéka, tavaly mutatkozott be a Planeta Rojoval, ami a Mojon Twins másik játékmotorjával, a Churrerával készült. A Car Wars egy furcsa autós játék, ami különböző játéktípusok elemeit ötvözi, vannak rejtvények, gyűjthető tárgyak, ellen-segek, lefizethető rendőrök!

Mint minden évben, a főnök indítványoz egy autóversenyt, ami-nek megrendezése már hagyománnyá vált. A versenynek nemes célja van, a garázsban szerzett elméletet végre kiegészítheted egy kis gyakorlati tudással. A verseny győztesének nyeresége a tudás halmozásán felül egy extra fizetés. Ezúttal te is építettél egy autót a szabadidődben, amiről azt gondolod, hogy műszaki jellemzői alapján a lehető legjobb eredményt érheti el a versenyen. Ennyi az elmélet, mostantól a gyakorlattal kell foglalkoznod, részt veszel a versenyen, és meg kell nyerned! Ha áthajtasz egy segítségen (kérdőjel), akkor a játék teljesítéséhez szükséges ismeretet kaphatsz. Figyeld ezeket a segítségeket, mert nem biztos, hogy minden olyan egyszerű, mint amilyennek elsőre látszik. Az autótad joystickkal (Kempston, Sinclair), vagy billentyűzettel (Q, A, O, P, Space) vezérelheted.



SAM MALLARD – THE CASE OF THE MISSING SWAN

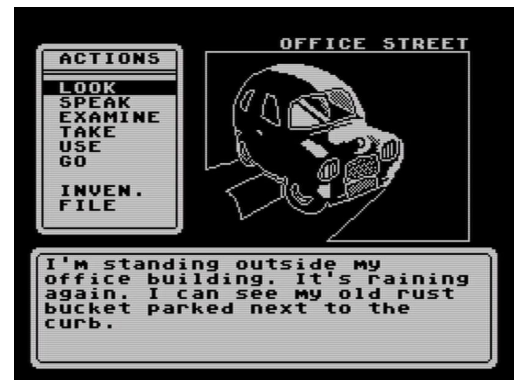
Ersh, 2016, 48K, illusztrált kaland

Ersh első Spectrum játéka, amit 10 évvel ezelőtt készült C64-re megírni, valójában ténylegesen nem kezdte el kódolni, de nemrég talált egy maroknyi képet, és azt gondolta, hogy szó-rakoztató lenne csinálni velük valamit. A játékot assemblyben kódolta. A kód, a rejtvények, a történet és a képek elkészítése összesen elvittek több mint egy hónapot. A játék a megszokott kalandokhoz képest egy egyszerűsített, menü-vezérelt, de ige-főnév rendszerű, illusztrált, szöveges, nyomozós kaland.

Az óra éjjélre fordult, Sam Mallard már azon volt, hogy ott-hagyja irodáját, hazaindul, mikor kopogtak az ajtaján. Mr. Swan volt az, a Swanline hajózási társaság tulajdonosa, elmagyarázta, hogy a felesége eltűnt, és a rendőrség azt mondta neki, hogy abban az esetben, ha nem tudják minden mást kizáróan bizonyítani, hogy ez nem egy szándékos „eltűnés” volt, akkor nem foglalkoznak az ügyel. Mr. Swan felajánlott egy magas összeget arra az esetre, ha Sam megtalálja reggelre a feleségét. Gyanúsán nagy volt a jutalom egy egyszerű eltűnési esethez képest, de az utóbbi időben Samnek nem sok ügyfele volt, a pénztárcája egyre vékonyabb lett, így azt gondolta, hogy ő aztán nem fog extra kérdéseket feltenni.

Te vagy Sam Mallard, a magánhekus, aki mellesleg kacsa. De nem csak te, hanem mindenki kacsa, ez a történet egy kacsák lakta városban játszódik. A történetbe a nyomozóirodádban kapcsolódsz be, amiről megtudod, hogy egy kicsi, kényelmetlen lyuk, de legalább olcsó. Az asztalon egy boríték és egy telefon van. Az utcán szokás szerint szakad az eső, a járdaszegély mellett vár rád egykor szebb napokat is megélt öreg, de megbízható járgányod. Feladatod, hogy jó pénzért megtaláld Edith Swant. A hölgy ügyvédként dolgozik, vagy legalábbis dolgozott a belvárosi Starling ügyvédi irodában, első utad oda vezet.

A játék vezérlése nagyon egyszerű. Kempston joystickkal vagy billentyűzettel (Q, A, O, P, Space) tudsz először egy akciót (igét) kiválasztani, majd többnyire egy tárgyat (főnév), esetleg helyha-tározót (az autónál), ami az akciót egyértelműsíti.



CAPTAIN BLOOD

Infogrames Europe SA / ERE Informatique,
1989, kazetta és lemez, £9.95 és £14.95

Exxos (Didier Bouchon, Philippe Ulrich, Jean
Michel Jarre (zene)), Imagitec Design Ltd
(portolás)

48K (utántöltős)/128K, grafikus kaland

Franciaország egyik első szoftverfejlesztő cége volt az ERE Informatique, amit Emmanuel Viau alapított 1983-ban. Kezdetben külsős programozók játékaikat adták ki mindenféle népszerű platformra, pl. ZX81-re és Spectrumra is már a kezdetektől. Philippe Ulrich 1984-ben csatlakozott a céghez. Első nagy spectrumos sikerük Franciaországban az Intercepteur Cobalt volt.

Egy év múlva, 1985-ben megszületett az első nemzetközi sikerük, a Macadam Bumper is, amit a PSS jelentetett meg Angliában egy kölcsönös szoftverterjesztési megállapodás keretében. Addigra az ERE-nek már saját fejlesztőcsapata volt, és a kreativitást tartották a legfontosabbnak. Sajnos ez befolyásolta a pénzügyi teljesítményüket, minek következtében 1987-ben az Infogrames (egy másik hasonlóan régi francia szoftverfejlesztő cég) átvette az ERE Informatique irányítását. Az ERE megmaradt az Infogramesen belül fejlesztőként. Sőt, 1988 nyarán létrehoztak egy új címkét, az Exxost. Az Exxosnak már a létrehozása is érdekes volt, Philippe Ulrich így mutatta be az új stúdiót a sajtónak: „Hölgyeim és Uraim, a döntés nem volt könnyű, de akárhogy is, megállapodtunk abban, hogy felfedjük Önöknek a dinamizmusunk és kreativitásunk titkát, ami az ERE Informatique-t sikeressé tette. Ha vannak érzékeny emberek a szobában, kérem őket, Legyenek erősek. Nincs okuk félni, ha a rezgéseik pozitívak, a tellurikus erők megmentik őket... Barátaim, az ihlet nem potyog az égből, a zseni nem az esély gyümölcse... Az ösztönző és a zseni, amelyik létrehozta a Macadam Bumpert, nem a mesés Remi Herbulot, vagy a csodálatos Michel Rho... Az ösztönző és a zseni, amelyik létrehozta a Captain Blood-ot, az nem a kiolthatatlan Didier Bouchon, és még kevésbé én, a te szolgád. Ez Ő! Ő, aki már az irodákban van hónapok óta... Aki az Univerzumon túlről jött. Ő az, akit ma bemutatunk a világnak, mert az óra eljött. Azt a nevet adtam neki, hogy Exxos. Megkérem Önöket, hogy mondjanak utánam néhány mágikus mondatot, melyek megmutatják neki az országát: ATA ATA hoglo hulu , ATA ATA hoglo hulu...” Ekkor már kész volt a Captain Blood több platformra, Atari ST-re készült az első verzió, a ZX Spectrum portra (amit az Imagitec készített) viszont még hónapokat kellett várni. Az Exxos játékokhoz meglehetősen szokatlan kampányok is tartoztak. Mivel a kiadó programozóinak istene Exxos, minden játékuk, amiket Philippe Ulrich túlcsondoló, némiképp tébolyult képzelete hozott létre, az istenség dicsérete. A játékok kiadáskor Philippe Ulrich, mint ceremóniamester, feláldozta a készüléket, amit a programozáshoz használt, több kalapácsütést mért rá, majd a gép darabjait mise utáni megáldott kenyérként osztotta szét az egybegyűlteknél. A Captain Bloodon kívül még egy Spectrum játék készült az Exxos kis létszámú műhelyében, a Purple Saturn Day 1989-ben. Ulrichnak és csapatának különisége, extrém humorérzéke, ami a játékaikban és azok tálalásában is tetten érhető, közrejátszott abban, hogy az Infogrames-szel más utat képzeltek el, így 1990-ben az Exxos három tagja, köztük Ulrich is, otthagya az anyacéget és megalapította a Cryo Interactive-ot, ami 1992-ben lett hivatalosan is cég. A Captain Bloodhoz visszatérve, sok helyen olvastam, hogy a kiadó legnagyobb sikere volt, Atarira biztos nagyon jól fogyott, de Spectrumra? Nem láttam toplistán és nagyon gyenge kritikákat kapott (76%, 69%, 68%)... tartozott viszont egy novella a játékhoz, először következzen ez, majd utána a többi információ.

BLOOD KAPITÁNY BÁRKÁJA

1. fejezet: Gyanús történések

Ez a baljós kis történet egy szürke téli napon kezdődött, mikor a szitáló esőtől a város csontig átázott. Dühös autósok folyamatos dudálása fúrta át és rezegtette a levegőt, egész az Eezy



CAPTAIN BLOOD

street 10-es számának 20. emeletéig, ahol idegesen ficánkolt a 7-es számú ajtóra ragasztott koszos cetli:

BOB MORLOK
AZ ISTEN SZERELMÉRE, HALLGASS!

- Mintha az idegesen dudálók el tudnák olvasni - gondolta a postás, és fintorogva rázta meg a fejét.

Bekopogott, az ajtó résnyire nyílt.

- Mr. Morlok?

- Ördöge van! - ásított egy homályos árnyék az ajtó mögül.

- Speciális kiszállítás. Itt írja alá! - morogta a postás fáradtan, miközben egy zsíros írótüskét és egy golyóstollat tolt Morlok borostás arca elé. Bob reszkető kézzel írta alá az elismervényt, egy levelet kapott. Motyogott egy köszönömöt, becsukta az ajtót, és körülnézett a levélnyitóért. Aztán eszébe jutott, hogy mi történt, mikor utoljára használta, inkább a fogaival tépte fel a borítékot.

“Az ön jogdíjai a második negyedévre. Adózás előtt összesen 35 cent. a legjobbakat kívánva: az ön kiadója.”

Bob sikertelenül próbálta visszatartani émelygésének egy erőszakos hullámát. Aznap akkor füstölte el az első Cameljét. Harmincöt centből élni három hónapig! Írnom kell egy nagy sikert - gondolta Bob - egy gyilkos történetével, vagy valami mást - tűnődött, miközben a tetőablakon keresztül bambulta a csöpögő vizet. Egy szál ötlete sem volt. Becsukta a szemét, összeszorította, de nem jött semmi. Totális csőd. Szétnyomta a csikket egy túlszűfolt hamutartóban, majd bejelentette mindenkinek, aki hajlandó volt meghallgatni (persze nem volt ilyen): - Blood halott. Tuti halott, akár egy dinoszaurusz.

Nem fog több játékot írni, az álneve örökre el fog tűnni a Computarama polcairól. Bob Morlok még egyet sóhajtott, és döntött. A kocsma nyitva volt a Binary streeten, hangos zene áradt az utcára. Átsétált a bárba, rendelt egy kávét. Mellette néhány gyerek zajosan pusztította az idegeneket egy videojátékban. Bob odafordult, földönkívüli robotok robbantak fel embertelen sikolyokat hallatva. Egy vézna gyerek markolta a botkormányt, és üvöltött diadalmasan - épp készült csúcsot dönteni. Bob felhorkant.

- Ez semmi! - a sértés hatására a partyhangulatnak vége lett.

- Igen? Akkor gyerünk, dönts meg a csúcsom, legyél te az első! - röhögött a vézna.

Ez volt az, amire Bob áhítozott. A jobb keze a botkormányra fonódott, ballal meg már nyomta is a PLAY-t. A sikoltozó fém teremtmények pusztítása következett, zöld vérrel és felrobbanó idegen csapatszállítókkal, az egész csak néhány másodperc volt. Az ellenség veszteségei émelyítően magasak voltak, amit mutatott a 999999-nél megakadó pontszám is. Anélkül, hogy felnézett volna, Bob a B-L-O-O-D betűket pötyögte be névként a gépbe.

- Te va-agy Blo-ood? - dadogta a vézna srác, pont úgy nézett ki, mintha lenyelt volna egy élő Pac-Mant.

- Tekints fel rám áhítattal, öcsi - mondta Bob, - éppen átélted életed egy jelentős pillanatát. Azzal megfordult és eltűnt az ajtón át, otthagya egy ki nem fizetett kávét és egy csokornyit döb-bent gyereket.

- Frankón lenyűgöztem őket - vigyorgott Bob magában. Élvezte a dicsőséget, annyira, hogy nem látta az öreget, akinek nekiment. Az öregember elterült a járdán, Bob Morlok csak akkor vette észre.

- Jaj, nagyon sajnálom. Jól van? - kérdezte, és próbálta az öreget talpra segíteni.

- Persze, persze. Ne aggódj, fiatal barátom. Nem a te hibád, annyira szórakozott vagyok.

Hirtelen Bob szeme kinyílt.

- Na ne már! Ez nem lehet! Maga nem lehet! A fenébe is, maga Charles Darwin, a híres bio-nemtommi!

- Nem kell úgy kiabálni, fiam. Azok a szenzációhajhász újságcikkek már a szemetesekben pihennek.

- Ja, igen, biztos. Mondjuk, a könyvei azok tényleg nagy hatásúak voltak. Az izék a leggyorsabbak szuper bónuszpontjairól.

- Igen ez egy módja a...

- Hé, várjunk egy percet. Maga nem halott, elméletileg?

CAPTAIN BLOOD

- Mondjuk úgy, hogy inkognitóban élek manapság.
- Azta! Nem semmi! Hé, figyeljen, hadd hívjam már meg egy italra. Na, tényleg! - Morlok egy közeli bár felé navigálta új barátját. Egy flipper közelében ültek le.
- Sört - mondta Bob a felszolgálónak.
- Vízet, kérem - mondta Darwin.
- Víz, phh - motyogta a pincér, és eltűnt.
- Érdekli a biológia, Mr. ööö...
- Blood. Ez a nevem.
- Blood, mint vér? Nahát. Hát, hát...

Az öreg tekintete a flipperen akadt meg. Dühös lett.

- Átkozott találmány. Hónapokon keresztül videojátékokon dolgoztam. Ez az oka, hogy Slick Citybe jöttem - de ki hallgat egy Mortimer Slithe nevű öreg szerencsétlenre?
- Slithe. Slithe az álneve? Ennél jobbat is kitalálhatott volna!
- Hosszú történet. És kellemetlen. Rajtam ragadt a Slithe. Nem számít. Hisz az idegekben, Blood?

Bobot mehökkentette a kérdés.

- Tudja, én, khm - dadogta, nem nagy meggyőződéssel, de addigra Slithe belehevült:
- Itt vannak! - Suttogta, lóbálva botját a videojáték felé. Majd egyenesen Blood szeméibe nézve mennydörögte, - Itt vannak! Pac-Man-ek milliói! Valóban léteznek, hallja?

Bob-Blood szédelgett a soktól. Az öreg hirtelen felállt, és elhagyta a bárt. Bob túl döbbsen volt, hogy megállítsa. Ez volt az utolsó alkalom, mikor Charles Darwint látta.

2. fejezet: Bob létrehozta Blood-ot

Hazafelé tartva Bobnak még mindig kóválygott a feje. Darwin, Pekmen-lények, idegek... mi van, ha mind igaz?

- Hé, Isten! Ha ez valóban megtörténik, valamit csinálnod kellene! - gondolta Bob.
- Tudom már! - kiáltotta. - Ez lesz az új remekművem! Létre fogok hozni egy emberszerű lényt, egyfajta szuperembert, egy olyat, mint..., mint SAJÁT MAGAM!

És még az extázis pillanatában Bob fogta a billentyűzetét, és beírta az első létfontosságú utasításokat. Egy hónap telt el. Programlisták kígyóztak mindenfelé. Hamutartótornyok halmozódtak. Bob programozott. Hat hónappal később már kész volt egy hajó, melynek a neve Bárka lett, egy fedélzeti számítógéppel, az úgynevezett bio-tudattal. Még később, a Bárka az ő számítógépes alakmása, BLOOD kapitány parancsnoksága alá került. Küldetése: harc a gonosz ellen minden számítógépes univerzumban... Végül megteremtette a bio-írót, akinek az a feladata, hogy elmesélje a csodálatos történet részleteit. Végül eljött a nagy nap. Kiadta a legutolsó fontos utasítást: < RUN ... Abban a pillanatban valami rendkívüli történt: Bob megszűnt. Úgy értem, fizikailag ELTÚNT!

3. fejezet: Jelentés a Bárka bio-írójától

A Bárka valahol az Andromeda közelében materializálódott. Az alakja megfelelt a legapróbb kis púpnak, amit Bob programozott. Nem tudnád megkülönböztetni a többi unalmas kisbolygótól. Fantasztikus tömege megakadályozta a bárhol való leszállását, de ezt ellensúlyozta a bio-tech rendszerének elképesztősége.

Belül, egy nagyon életteli kis lakásszerű valamiben, amit conapt-nek neveznek, egy kipárnázott karosszékben egy múmia ült, aki úgy nézett ki, mint Bob, előtte pedig mindenféle eszközök kék foszforeszkáló fénye villant fel egy hatalmas 3D képernyőn, ami betöltötte a conapt egy teljes falát.

A Bárka óvatosan bukdácsolt egy mágneses dagályban. A hídóra «000»-t mutatott, mikor a képernyő beindult, virtuálisan a végtelenségig hosszabbította meg a conapt-et. Az Androméda gyémánt ragyogásával csillogott. Blood nagyon hirtelen felocsúdott. Az első fájdalmak szörnyűek voltak: egy éles zaj a fejében, mintha valami szét akarná tépni a koponyáját. A fájdalmat egy furcsa érzés váltotta fel. Az első gondolat egyfajta jólét érzésével töltötte el: az átjáró a semmiből a szuperlétezéséig immár lehetséges.

Tesztelte memória implantátumait. Nostalgia töltötte el elméjét: egy homokos part nyár végén. Sós szellő, gyermekkor, Disneyworld...

- HONK vagyok. Implantátum ellenőrzés: 10/10. - Egészségügyi ellenőrzés folyamatban. - A bárka

CAPTAIN BLOOD

bio-tudatának hangja szakította meg Blood álmodozását. - Küldetés emlékeztető - harsogta - Kérjük, adja meg a parancsokat.

- Aktiváld a neutrínó szkennert -, hörögte Blood, - és az ég szerelmére, ne üvölts olyan hangosan. Próbáld normálisan.

- Értem, Mr. Blood, szkennert aktiválva.

- Pompás, - hagyta jóvá Blood. - Most pedig Mr. Honk, aktiváld a helyi térképet.

A térkép azonnal megjelent a conapt képernyőjén. Blood gondosan szemügyre vette.

- Tedd rá a radarképet! - parancsolta, számtalan villogó pont borította el a térképet. Mindegyik a központ, a Bárka pozíciója felé közelített. Blood felordított:

- Itt vannak, mindenhol! - Nem volt túlzás. A támadás félelmetes volt és nagyon váratlan. A 3D-s képernyőn egy csomó Invader típusú vadászgép jelent meg, 5. generációsak, korszerű fegyverekkel. Blood nem habozott. Csak egy dolog éltette: kijutni onnan, de nagyon gyorsan! Abban a pillanatban fűlsiketítő robbanás rázta meg a Bárkát. A hajó jobb oldalát eltalálta egy multi-robbanófejes rakéta.

- Hipertér most, a fenébe is! - üvöltötte Blood.

- Értettem Mr. Blood. Szükség van egy hajó állapotjelentésre három példányban - válaszolt meleg és simogató hangon a bio-tudat.

- Vigyél ki innen, te barom! - Alig fejezte be, mikor a tolóerő fenomenális ereje a fotelba préselte. A Bárka belemerült a hipertérbe.

- Vaúúúú! Jól túljártunk az eszükön! - vihogott fel Blood.

- Talát lelentét, tapitán, a halóban nem telettezett lelentőt tál. Tak néhán titebb plobléma a bio-ílóval. Meglavítom azonnal. A hipeltéluaglát nem tellet méltétben felelt meg az ellálát-nat .. / ... / ... a foltatátban nem volt tatadát. Oh , Eget ...!

- Mi van! Támoll! Mi tölténit itt? - ordított Blood. Félelem szorította össze a lelkét.

- A multiplexel sélült uglát tötben... Ó, nem! ... A telepoltel tlónozta önt! Legalább halmint példán a tél talaxittban! »

- Mi? Mególúttél?

- Attól taltok nem, tapitán! Ét van mét lottabb it... a létfontottátú foladétot alaplán a det-enelátió máll mettetdődött.

4. fejezet: Klónok

A rendszer bio-írója aktiválódott, ahogy a bio-tudat befejezte a javítást...

BIO-ÍRÓ TESZT: ESSZÉ

Tárgy: Írj le egy úrhajót, ami lebeg az intergalaktikus térben.

Egyetemes idő 45.372 .

Esszé: Az úrhajó óvatosan bukdácsolt egy mágneses dagályban. A galaxis a gyémánt ragyogásával csillogott.

Értékelés: 07/10. Nem rossz próbálkozás, de lehetne jobb is. Gyarapítsd a költői képeidet.

TESZT VÉGE: szolgálatra alkalmas.

Blood épp hogy csak megúsza. Sőt, ugrás közben, minden úrkalandor rémálma vált valóra: a klónozás.

(A klónozás hatása hajmeresztő. Jelenleg van egy sereg Blood, akik közül egy kivételével mind hamisítvány. A klónozás fokozatos celluláris degenerációt váltott ki az eredeti Bloodban. Az egyetlen reménye a túlélésre az, hogy megtalálja a klónokat a cél galaxisban, annak érdekében, hogy visszaszerezze a létfontosságú folyadékot.)

Ijesztő kilátás. Megtalálni a SZÁMOKAT (ezt a nevet adta Blood a klónoknak) a csillagok ilyen hatalmas tömege között nem lesz könnyű. Közben Honk, a bárka bio-tudata egy sor összetett bio-mech támogatás fejlesztésén dolgozott, hogy helyreállítsa a kapitány gyengülő életrendszerét. Egyenként a szív, a tüdő, a máj és a vese helyett készített mesterséges szerveket. Blood bátran küzdött egy félelmetes erő hívása ellen, hogy nehogy egy teljesen szintetikus lényé váljon...

5. fejezet: Az OORXX tojó

Egy éjszaka Bloodot egy kisagyat eltávolító műtét utáni kómából ébresztette fel Honk:

CAPTAIN BLOOD

- Kapitány, furcsa üzenetet kaptam. A neutrínó radar telített. Valami közelít hozzánk! - Kiáltott fel a bio-tudat.

- Gzar, Zan, Bi a... - válaszolt Blood. Gondjai voltak a szavakkal. A nyelvét duzzadtnak érezte, és a 100%-os teflon koponyája rettenetesen fáj. Sikeredt összeszednie magát, - A szokásos eljárás legyen, bármi is legyen az.

- Igenis, kapitány, válaszolt a bio-tudat kissé bizonytalanul. Blood hirtelen felült.

- Mi van? Miért nem ébresztettél föl, tökfefj? Aktiváld a mágneses pajzsot, állíts le mindent, kapcsold be a radarképernyőt.

A képernyő villogott, majd megtelt a radar visszajelzésekkel. Nem messze a Bárkától egy bizonytalan ovális tárgy gyorsított. Igencsak gyors volt. Abban a pillanatban egy riasztás szólalt meg, és egy üzenet jelent meg a képernyőn az Univerzális protokollok/Kommunikáció részen, az UPCOMnál (lásd 1. lábjegyzet).

- SOS VAGYOK VESZÉLYBEN SOS GL GL HOC ... 3

- Héé! Milyen francos Darwin teremtménye vagy? - krákolta Blood.

- NŐ OORXX VAGYOK GYORS SOS ...

- Anyám, milyen lövöldözős álomba kerültem! - kuncogott Blood.

- NOS, HOL SEGÍTSÉG ... - írta az OORXX üzenetét az UPCOM.

- Oké, oké, csak semmi hiszti, vágott vissza Blood, kicsit idegesen.

- Nagyon igyekszik a hölgy. Mit csináljunk, Honk?

A bio-tudat egy pillanatra elgondolkodott.

- Az előírások elég szigorúak erre vonatkozóan. Kapitány, a NOSTROMO ügy óta tilos idegeneket teleportálni a fedélzetre, hacsak nem ideiglenes kriogén halál állapotában. Azt javaslom, teleportáljuk őt a Fridgitoriumba. Ehhez szükséges az ő beleegyezése is. Ellenkező esetben a teleport nem fog működni, mint tudja, kapitány.

- Ja, ja, tudom. Összefutottam Madame Rippleyvel, mielőtt megkapta a proximai öregek otthonának behívóját. Ő mesélte... , magyarázta Blood, majd a következő üzenetet írta be az UPCOM billentyűzetén: - OKÉ, TELEPORTÁLNI FOGUNK.

Napok teltek el. Honk boldogan elemezte, tanulmányozta és elemezte az OORXX-ot. Aztán egy nap...

- Kapitány, hé, ez jóval nagyobb, hé kapi, váúúú! - Honk izgatottnak tűnt.

- Mi van? Nyugodj meg, kölyök, és ne hívj kapinak. Mi a fene van? - Blood nem volt a legjobb hangulatban. Egy nappal korábban Honk csinált neki egy bio-nylon bőrt (nagyhőmérsékletű mosásnál sem zsugorodik, csepegve szárad), és tesztelni kellett a nagy hőfokú funkciót.

- Ha módosítjuk egy ici-picit az OORXX génjeit, tudjuk irányítani a tojásait, és össze tudunk rakni egy igazán energikus bio-rakétát, a halak minden jellemzőjével és a rakéták lenyűgöző tűzerejével. Könnyen kiképezhetnénk az OORXX babákat, hogy öngyilkos küldetéseket teljesítsenek az Ön számára! Rádióval vezérelhetné őket. Látna a szemükön keresztül. Gondoljon csak bele. El tudna látogatni minden bolygóra a galaxisban, anélkül, hogy elhagyná a conapt-et. Hatalmas lehetőség! - Honk elhallgatott egy pillanatra, várva gazdája dicséretét.

- Te undorító! - robbant Blood. - Te EMBERTELEN!

- De mester, ők csak OORXXok! - Tiltakozott a bio-tudat.

- Nos, ez igaz, ismerte el Blood, megcsípve szilícium fülcimpáját. - Ezek csak OORXXok. És hivatatosan kipusztultak. És én maradhatnék a párnázott karosszékemben, nem? Oké, próbáld ki!

És így Honk reaktiválta az OORXX tojót, és megszületett az első második generációs OORXX csecsemő.

1. *Lábjegyzet:* UPCOM. Univerzális protokoll/kommunikáció. Egy rendszer, amit Honk gondolt ki, ismeretlen nyelvű lényekkel való beszélgetés nehézségének kiküszöbölésére. Honk rendszere egyidejűleg fordít, és az ikonok segítségével jelzi a szavakat vagy ötleteket. Az UPCOM képes kezelni azokat a jeleket, amik egyértelművé teszik a lényvel való beszélgetésed. Ez lehetővé teszi a lény gyors személyiségértékelését. Ha a lény szókincsét szimbolizáló ikonok étel és ital, az elég egyértelműen mutatja a lény értelmi szintjét.

6. fejezet: Mastochok

Honk az anya OORXX génjeivel való hosszú kísérletezéssel töltötte idejét. Előfordult, hogy a to-

CAPTAIN BLOOD

jás túl nagy lett. Néha túl hosszú. Olyan hatalmas babák születtek, hogy azonnal ki kellett vinni őket a Bárkáról. A hosszú babákat pedig olyan orsókra kellett feltekerni, amik nehezen elérhetőek voltak a Bárkán. Blood nem volt elégedett. Jól ismerte az idő múlását, és vele együtt a saját túlélési esélyeinek csökkenését. Egyre sürgetőbb volt, hogy elkapjon néhány Számot, hogy visszaszerezze az életadó folyadékot, amire oly nagy szüksége volt. Egy éjszaka...

- Kapitány, kapitány, megvan! Működik!, kiáltotta Honk. - Kezddetjük a tesztelést!

- Végre! Kiáltott fel Blood, és összedörzsölte kezeit, az eredetieket. Hámlások, pörsenések tarkították őket, és olyan volt a hangjuk, mintha két krokodil szexelne egy csomag kukoricapehelyben.

- Hipertér. Célgalaxis: Xunk 07. Ez az, ahová mennék, - tette hozzá magabiztosan, - ha én lennék ők.

- De kapitány, Ön most is ők! - kiáltott fel a bio-tudat.

- Eh? Biztos. Igazad van. Menjünk ennek ellenére oda.

A Bárka beleremegett, majd néhány perccel később beleolvadt a hipertérbe. Blood gyönyörködött a 3D képernyőre kirajzolódó szép tér-idő spirálokban, a matematikai görbületeik valahol az emberi megértés szélén lebegnek, ahol az elme száguld egy örvénybe, amit egy teoretikus vákuum szublimált, mely egy sápadt visszatükröződés egy olyan mocskos és feneketlen mocsárnak a burjánzó és sós vizében, ahonnan várhatóan nincs menekvés... Aztán egészen méltóságteljesen megjelent egy kerek és zöldes labda a végtelen kék éjszakában.

- Mastochok - mormolta Blood, a CROOLISOK bolygója. Elragadtatottnak tűnt a Mastochok bolygó csodálatos látványától. - Itt vannak ők, jelentette annak a teljes bizonyosságával, aki tud valamit. Reszelősen lélegzett, miközben a pneumatikus tüdeje sziszegett. Nyomkodott néhány nagyon szép gombot a vezérlőpulton, majd kiadta a landolási parancsot. Az OORXX baba becsusszant az olajozott kivetőcsőbe.

- KILÖVÉS! - Kiáltotta, közben a szemei pattogtak az érzelmektől. Az OORXX olyan hanggal távozott a csőből, mint mikor egy palackból kihúzzák a dugót.

- Kilőve, - válaszolt Honk, - bekapcsolom a video áramköröket. Mostantól ön az OORXX. Könnyen irányíthatja a botkormányal.

Az OORXX kirajzolódott a 3D-s képernyőre. A Mastochok töredezett felülete gyorsan közeledett. Túl gyorsan!

- Az ég szerelmére, húzza vissza a kart. Le fog zuhanni! - sikoltott Honk. Blood visszahúzta a kart. Sok hegyes szirt jelent meg. Az OORXX átjutott felettük. - Lefelé, lefelé, óvatosan. Ott!

- Honkot egyértelműen zavarta a kapitány tapasztalathiánya. - Vigyázzon! Aaah! - Egy borzongató puffanás jelezte, hogy az OORXX nekirepült egy hegycsúcsnak. A baba úrhal sikított a fájdalomtól, visszapattant, majd megtorpant a hegyen.

- MEG FOGJA ÖLNI! - Üvöltötte a bio-tudat, remegve a dühtől.

- Oké, oké, nyugodj meg. Bárki hibázhat. Különben is, az OORXX nem sérült meg. Nézd, minden rendben van.

Blood óvatosan fogta meg a kart, és a kép elkezdett újra mozogni. Az OORXX még egyszer végighaladt a vad, ám furcsán csodálatos terepen. Hirtelen Blood meglátta egy hatalmas kanyon bejáratát, és odarepült.

- CROOLIS kanyonja - dörmögte. Az OORXX hihetetlen gyorsasággal siklott át a levegőn, azonnal reagálva Blood legkisebb kézmozdulatára is. A meredek kanyon falai elszáguldottak mellettük. Az OORXX Blood teljes ellenőrzése alatt állt. És az egy igazi hőst jelez, ha valakinek az alkalmazkodási képessége messze jobb, mint a halandóké. És az igaz hősök halhatatlanok, amilyenek Blood is érezte magát. Leszálltak a kanyon végén. Méltóságteljesen, mint egy ragadozó madár, olyan kecsesen, amit a pillanat megérdemelt. Blood tudta, hogy figyelik. Egy Croolis jelent meg a képernyőn.

- UPCOM be, Honk, - parancsolta Blood. Honk aktiválta az eszközt.

- VAREUX VAGY ULV? - Kérdezte a CROOLIS szigorúan.

- VAREUX VAGY ULV? - Ismételte Blood, kicsit később.

- Uh, dadogta a bio-tudat, jobb, ha nem választ. Vareux CROOLISOK és az Ulv CROOLISOK örökletes ellenségek.

CAPTAIN BLOOD

- EMBER VAGYOK, - gépelte Blood, - SZÁMOKAT KERESSEK, ISMERED ŐKET?
(NEVET) IGEN? ELVISZEL ASCODA BOLYGÓRA? AZTÁN MEGLÁTJUK.
- Ascoda igazán rossz, kapitány. A legtöbb, legveszélyesebb MIGRAX az univerzumban ott őgyeleg.
- OK, - gépelte Blood. - ELTELEPORTÁLUNK. Megnyomta a gombot a vezérlő panel baloldalán. A Croolis elpárolgott a 3D-s képernyőről és materializálódott a FRIDGITORIUMBAN. Egy kékes színt vett fel, és eléggé halottnak tűnt.
- Megteszed? - Kérdezte a bio-tudat, elborzadva gazdája öngyilkos cselekedetétől.
- Igen, felelte Blood röviden. Vagyis van egy ötletem. De hogy szerezzük vissza az OORXX-ot?
- Ah, rendben. Ez olyasmi, amin nem sokat gondolkodtam. Látja, rosszul reagálnak a landolásra. Ami azt illeti, önmegsemmisítők, ismerte el Honk bánatosan.
Blood nem szólt semmit. Hangosan nem.
- Hipertér - mormolta. Egy loccsanás hallatszott, ahogy egy újabb OORXX került a kivetőcsőbe.
- Hipertér be, - válaszolt Honk. A Bárka előretört... Aztán egy rücskös kisbolygó, az úgynevezett OX1 45A (300) mellett materializálódott. Blood kilötte az új OORXX-ot, aki óvatosan landolt az OX1 45A (300)-on. Aztán aktiválta az inverz teleport folyamatot. A Croolis eltűnt a Fridgitoriumból és egy csúnya, ragyás aszteroidán találta magát. Blood a 3D-s képernyőt nézte. Az UPCOM dolgozott: BOLYGÓ NEM LENNI ASCODA (ESKÜDJ), - káromkodott a Croolis.
- Azta! Ez a fickó ideges! - kacarászott Blood.
- Igen! - kuncogott a bio-tudat.
- Oké, lássuk, elmondja-e nekünk, hol vannak a Számok -, mondta Blood. Az UPCOM billentyűzetén gépelt:
- HOL VANNAK A SZÁMOK? VÁLASZOLJ, CROOLIS!
- (ESKÜDJ!) (ESKÜDJ!) VISSZAVISZEL AKKOR? - Kérdezte a Croolis.
- IGEN, - írta Blood.
- A ZULU BOLYGÓ KOORDINÁTÁI 124/674, - válaszolt a Croolis kelletlenül.
- KÖSZÖNET, VISZLÁT, - válaszolt a kapitány az UPCOM-on, - és most gyerünk a Zulura. Hipertér, Mr. Honk!
- Hipertér, kapitány! - Honk megkönnyebbült. A Bárka elszárgult, közben az OX1 45A (300) aszteroidán a Croolis elmebeteg módon gyalázkodott.

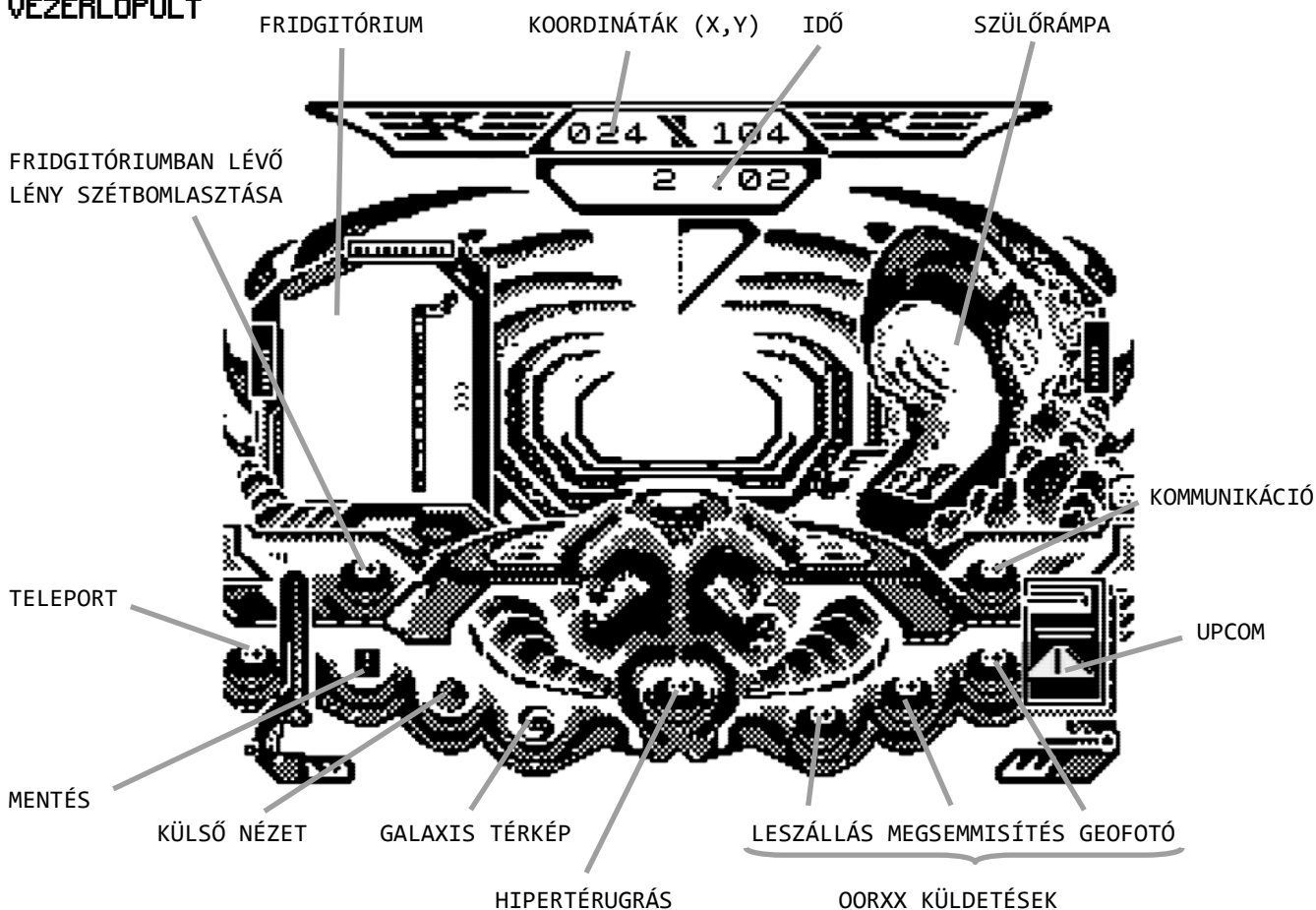
7. fejezet: Az utolsó 5 Szám

800 évvel később, a BABY 1 galaxis peremén...
Blood az egészségügyi jelentést olvasta lassan. A celluláris degeneráció folyamatosan nőtt az utolsó jelentés óta. Egy ijesztő kérdés tört fel szintetikus torkából:
- Honk, meddig tudok élni a Számok életadó folyadéka nélkül?
- 312 Univerzális idő blokkot - válaszolt a bio-tudat. - Engedje meg, hogy növeljem a optimizmus szintet; az anyagcsere nem engedheti meg magának a kétségbeesést, és már izoláltam egy öngyilkos impulzust a jobb agyfélteke egy izzó génjének B Cortexében.
- Gyerünk tovább, - egyezett bele Blood. - Az utolsó 5 Szám be van mérve?
- Negatív. Fel vannak szerelve radarelhárítóval.
- Öt Szám rejtve marad valahol azok között a csillagok között, - gondolta Blood. 5 átkozott SZÁM várta, akikről figyelmeztették a MIGRAXOK, akik bármire hajlandók a megfelelő árért cserébe. Öt klónja, készen arra, hogy megvédjék azt, amit a bűdös SZÁMUK rejt: egy, kettő, három, négy, és a mocsadék ötös.
- Hány OORXX-unk van még? - kiáltotta Blood.
- 18 felnőtt. A bionikus tojó 14 rakétát ellett, ami működőképes 5 időegység múlva - válaszolta Honk fémes hangja.
- Irány Ondoya, - parancsolta Blood. - Tojó újraaktiválása, zárd a georadart a célon, pumpáld fel a nukleáris pajzsot, szükség lesz rá. Kicsináljuk a srácokat!
A Bárka mennydörgő hanggal indult el. Odalent a babazonában, az OORXX tojó nyekergett a fájdalomtól, és még három nyálkás rakétát gurított le a szülőrámpán.
A Bárka bio-írójának jelentése ezzel véget ért.

CAPTAIN BLOOD

Tehát ezek voltak az előzmények, feladatod: a klónjaid megtalálása és megsemmisítése. A játék betöltődése után megnézheted a vezérlőpultot, majd gombnyomás után ki kell választanod a vezérlési módot (Kempston, Sinclair és Cursor joy, illetve Q, A, O, P, Space billentyűkiosztás).

VEZÉRLŐPULT



A vezérlőpult nézetben (amit a képen is látsz), valamint a külső nézetben is (mikor a vezérlőpult alsó részét látod csak) gombok segítségével kezdeményezhetsz különböző dolgokat. Gombokból van 10, de külső nézetben csak 8 látszódik. A gombok lehetnek aktívak, ilyenkor látszik a funkciójuknak megfelelő ikon, és inaktívak, ilyenkor úgy néznek ki, mint a kaméleon kidülledt szeme.

KÜLSŐ NÉZET

Ezzel az ikonnal tudsz a vezérlőpult nézetből külső nézetbe váltani, innen a vezérlőpult nézetbe bármelyik inaktív gomb megnyomásával visszakerülsz.

GALAXIS TÉRKÉP

Vezérlőpult nézetben a GALAXIS TÉRKÉP gomb megnyomás után megjelenik a Hydra galaxis. A térképen kijelölheted a megfelelő célt, a bal felső sarokban látod a koordinátákat. Ha megnyomod a HIPERTÉRUGRÁS gombot, a hajód rövid utazás után elvisz téged a kijelölt helyre.

OORXX KÜLDETÉSEK

LESZÁLLÁS: Külső nézetben, ha le akarsz szállni a bolygóra, akkor nyomd meg a LESZÁLLÁS ikont. Látni fogod az oorxxot, tehát az általad irányított, genetikailag módosított lényt és a bolygó felszínét. Tudod növelni és csökkenteni a magasságod, valamint jobbra-balra fordulni, illetve a tűzgombbal gyorsítani, a tűzgomb+lefelé kombinációval pedig lassítani. Vigyáznod kell az oorxxod eü. Állapotára, konkrét-



CAPTAIN BLOOD

tan, hogy ne kenődjön fel egy sziklára, vagy ne kapja el a bolygó védelmi rendszere, ha van ilyen. Utóbbi aktivitására a képernyő felső részén két oldalt megjelenő piros nyilak megjelenése figyelmeztet. Ilyenkor maradj alacsonyan, és nem lesz baj. A magasságot a kép két oldalán jelzi egy-egy piros vonal, a sebességedet pedig alul mutatja max. 8 vastagabb vonalszakasz. Ha eléred a kanyon végét, vagy ezt megsürgetve megnyomod az Entert (figyelmeztetlek, ezt csak a műanyagok használják), szerencsés esetben találkozol egy idegen lényel, ilyenkor megjelenik az UPCOM vezérlő, ami segít az idegennel való kommunikációban. Ha a bolygó lakatlan, akkor leszállás után csak a sivatagos bolygófelszín tekinthet meg. Ez sem teljesen haszontalan, ha van a Fridgitóriumban egy idegen, akkor ide teleportálhatsz.

MEGSEMMISÍTÉS: A külső nézetben látott bolygót lakottan, vagy lakatlanul is meg tudod semmisíteni a MEGSEMMISÍTÉS gombra kattintva.

GEOFOTÓ: segítségével megvizsgálhatod a bolygó felszínét két különböző magasságból, hogy észleld a lehetséges védelmi rendszert.

UPCOM

Ha egy kanyon végén élőlénybe botlasz, ezt értsd elég tágan, egy robotfej is annak számít, szóval ahogy a képen is látod, megjelenik az idegen igazolványképe, alatta a kommunikációs mező, tehát az információcsere helye, még lejjebb pedig az UPCOM, magyarul az Univerzális kommunikációs protokoll vezérlőpultja 120 logografikus jellel (egyszerre 24 látható). A kommunikáció az alapvető illemszabályok szerint zajlik, senki sem vág a másik szavába, így először meg kell hallgatnod az idegent. A maximum nyolc szavas mondatok elhangzása és értelmezése után, melyek a kommunikációs mezőben jelennek meg, a mező melletti piros hangszóró/száj jelre kell kattintanod, hogy meghallgasd a továbbiakat. Ha nincs a partnerednek mondani-valója, akkor üres lesz a kommunikációs mező, rajtad a sor, hogy velősen fogalmazd meg, amit szeretnél. A gyakorlati megvalósítása a beszédnek az, hogy a logografikus jelekre klikkelve hozzáadsz szavakat a mondatodhoz. A mondatodba tudsz beszúrni is szavakat, ha a kommunikációs mezőben ráklickelsz egy szóra, akkor a következő kijelölt szó oda fog kerülni. Az aktuálisan megjelenő 24 szót a vezérlőpult alatti csúszkára való klikkelés segítségével tudod módosítani, vagy a vezérlőpult bal, illetve jobb alsó sarkába mozgással, ilyenkor görgetni tudod a szavakat. Törölni az UPCOM ikon felső részén lévő leffentyűvel lehet, ez szintén működik egy kijelölt szóra is. Mikor a vezérlőpultban vagy a kommunikációs ablakban ráállsz egy jelre, akkor a kommunikációs ablak felett látod a jelnek megfelelő angol szót. A következő oldalon láthatod a jeleknek megfelelő magyar szót. Fontos, hogy minden beszélgetőtársadnak van egy szókinca, amit meg tud érteni, a neki idegen kifejezéseket nem tudod felhasználni beszélgetés közben, ezek a jelek/szavak kék színnel vannak megjelölve az UPCOM vezérlőpultban. Ha valamilyen okból megszakad a beszélgetésed az idegennel, akár azért mert rosszat mondtál neki, a vezérlőpultban a KOMMUNIKÁCIÓ gombbal visszatérhetsz a beszélgetéshez. Ha egy idegen lény beleegyezik, hogy teleportáld a hajódra, és kizárólag akkor, a bal alsó sarokban lévő TELEPORT gombnak megjelenik az ikonja, tehát aktiválódik, így a Fridgitóriumba rakhatod a lényt.



FRIDGITÓRIUM

Ez egy cryonizációs tartály, ahova idegen lényeket teleportálhatsz. Biztonsági okokból az élőlények nem teleportálhatók a Bárkára, ezért kell őket a Fridgitóriumban tárolni. A Fridgitóriumnak van egy szétbomlasztó, krematórium funkciója, amit akkor használsz, ha úgy tartja kedved. Ha egy Szám van a tartályban, akkor ez a funkció részben helyreállítja az életadó folyadékod szintjét.

A JÁTÉK

A játék maximum 45 valós órának megfelelő ideig tarthat és mindig egy lakott bolygó mellett kezdődik. Ez nagy szerencse, mert a Hydra galaxisban 32768 lakható bolygó van ugyan, de a galaxis térképen kattintgatva 'csak' 3286 pozíciót, bolygót tudsz kijelölni, ráadásul ezek nagyon nagy többsége is lakatlan, szóval hatalmas mázli, hogy nem neked kell megkeresni az első lakott boly-

CAPTAIN BLOOD

gót. Ha nem akarsz menthetetlenül egyedül elveszni a galaxisban, akkor egyrészt írd le egy papírra azon bolygók koordinátáit és lakói fajtát, amit már meglátogattál, másrészt próbálj minden beszélgetőtársadból információt kiszedni a többi lakott bolygó helyzetével kapcsolatban. Ezek az információk csak adott játékban érvényesek, egy új játékban már fabatkát sem érnek, mert a játék mindent újragenerál. Próbálj céltudatos lenni: a legfontosabb, hogy gyorsan megtaláld a Számokat, mert Blood kapitánynak szüksége van az életadó folyadékra, ha nem kapja meg, tovább folytatódik a degenerálódása, remegni kezd, és egyre nehezebben lesz kontrollálható a keze, végül pedig elveszti emberi részét.

JÁTÉK KEZDÉSE

A játék tehát egy lakott bolygónál kezdődik négy lehetséges módon:

1. Yokoval, a kis izwallal találkozol, aki apukáját, Maxont keresi. Vedd figyelembe, hogy ő egy gyermek, tehát meg kell nyugtatnod, ha el akarod nyerni a bizalmát, pl. egy ÉN BLOOD ÉN BARÁT szöveggel elnyerheted a bizalmát, majd megfelelően irányíthatod egy nyitottabb beszélgetés felé.

2. Dead Genetic-kel, a croolis-szal találkozol. Ő az Ulv nemzetség dicső tagja. Ha a Földön élne, izomagynak csúfolná mindenki, persze nem szemtől-szembe... Szóval buta, de hiú a koma, így manipulatív céllal legyezgetheted a méltóságát pl. egy TE NAGY HARCOS szöveggel. Vagy megígérheted neki, hogy az általad is utált Vareux nemzetséget úgy eltünteted a galaxisból, hogy nyoma sem marad.

3. Egy buggollal találkozol, akinek a neve talán Pop Stranger. Előszeretettel közli a saját koordinátáját, meg hogy ki szereti őt és ki nem. Kérdezd a buggolok bolygójáról (BUGGOL PLANET), akkor végre kibuggyan belőle némi információ Morlockról, aki nem elnök, de éppen a Rosko 1-en tartózkodik.

4. Egy migrax-szal találkozol. Beszél sok mindenről, pl. a Mind bolygóról, kérd meg, hogy mondjon róla valamit, erre megmondja a koordinátáit.

Mind a négy esetben az a lényeg, hogy szerezz egy koordinátát, ahova a következő lépésként elmehetsz. Gyakorlatilag ez kell, hogy vezéreljen az egész játék során. Meg kell tudnod az idegen lények kis titkait, hízelegned kell nekik, fenyegetned őket, teljesíteni a vágyaikat, mindegy melyik, a lényeg, hogy megadják a szükséges információkat, ami legjobb esetben a Számok bolygójának koordinátája.

A HYDRA LAKÓI

IZWAL: Békés és nagylelkű lények. Nagyon kulturáltak, a tudományok mesterei, de kicsit Yoda-szerűnek tűnnek, szóval egyszerre rendkívül intelligensek és infantilisek. Egyik képviselőjük, Yoko neve is utalhat a Yodával való hasonlóságra. Yoko az apját, Maxont keresi, ebben segíthetsz neki.



BUGGOL: Visszataszító, primitív lénynek tűnnek, valójában megszálaltott demokraták, de meglehetősen korlátoltan. Mindannyian a YATANGA-hoz tartoznak, amely az egyetlen politikai pártjuk, és amelynek egyik célja, hogy védje a demokráciát, ahogy csak tudja. Az elnök hivatali ideje nincs rögzítve, így amint egy BUGGOL többséget ér el, megválasztják. Mivel mindenki jogosult a hivatalokra, az elnököket hajlamosak akár 5 percen-



BOLYGÓ	OTTHON	TROMP	ROBOTFEJ	TRAMA	OROX	ELNÖK	HARCOS	ELPUSZTÍTANI	FÉLNI	NINCS	?
ENTRAX	TRAUMA	ROBOTFEJ	ROBOTFEJ	KINGPAK	GENETIKUS	GENETIKUS	TUDÓS	ÖLNI	SZABADÍT	NEM	IGEN
KRISTO	ONDOYA	CROOLIS-ULV	CROOLIS-ULV	CROOLIS-VAR	REPRODUKCIÓ	REPRODUKCIÓ	SZEX	BÖRTÖNŐR	BÖRTÖN	TE	ÉN
CORPO	ROSKO	MIGRAX	MIGRAX	IZWAL	NŐ	NŐ	FÉRFI	VESZÉLY	CSAPDA	SZIA	ÜDÜ
BOW-BOW	ULIKAN	BUGGOL	BUGGOL	ANTENNA	APUKA	APUKA	IDENTITÁS	TILTOTT	TILTOTT	AKARNI	MENNI
KOORDINÁTA	ÓRA	CSÓAGY	CSÓAGY	TRICEPHAL	KÜLÖNBÉG	KÜLÖNBÉG	RASSZ	ADOMÁNY	LEHETETLEN	ADNI	TELEPORTÁLNI
/	=	SINOX	SINOX	YUKAS	NAGY	NAGY	KICSI	VICC	INFORMÁCIÓ	MONDANI	SZERETNI
1	0	SZÁM	SZÁM	ONDOYANTE	ROSSZ	ROSSZ	ERŐS	IDŐ	TALÁLKOZÓ	IDEGEN	TUDNI
3	2	MORLOCK	MORLOCK	TUTTLE	SZÉP	SZÉP	BÁTOR	ESZME	SÜRGŐS	KERESNI	JÁTSZANI
5	4	MAXON	MAXON	YOKO	SEZÉNY	SEZÉNY	ÓRULT	KÓD	RAKÉTA	SZAVAZNI	VERSENYEZNI
7	6	TORKA	TORKA	BLOOD	(ÁTOK)	(ÁTOK)	(SÉRTÉS)	ELLENSÉG	BARÁT	SZAVAZNI	VERSENYEZNI
9	8	KAPCSOLAT	KAPCSOLAT	HAJÓ	HALOTT	HALOTT	BÉKE	AGY	LEFEGYVEREZNI	BARÁT	VERSENYEZNI
									GONDOLNI	:(?)

CAPTAIN BLOOD

ként lecserélni. Mikor ez a történet kezdődik, MORLOCK akar lenni az elnök ROSKON, a bolygójukon, de csalással megszerezte előle az elnöki pozíciót YUKAS, aki még csak nem is lakik ROSKON. MORLOCK és a YUKAS halálos ellenségek, mindketten azt akarják, hogy öld meg a másikat.

YUKAS: Harcias és alattomos karakterek. Igazi szemétládák, rajtad áll, hogy az ő, vagy inkább Morlock kérését teljesíted, esetleg figyelmen kívül hagyod a civakodásukat.



CROOLIS: Valamikor a múltban szétváltak két külön evolúciós ágra, létrejött az Ulv és a Vareux klán. Külsőségeikben mások lettek, de belső tulajdonságaik hasonlóan egyszerűek, az abszolút közös nevező pedig az, hogy gyűlölik a másikat. Talán az Ulv klánra jobban lehet hatni és kicsit készségesebbek, de egyikben sem lehet igazán megbízni.



MIGRAX: Nevük jelentése: vándorok. Rendkívül intelligensek, ők viszik a híreket szerte a galaxisban. Kiváló tárgyalófelek. Ravaszságuk legendás, de nehéz elnyerni a bizalmukat, mégis könnyű őket a Fridgitóriumba csábítani, mert annyira szeretnek utazni...



ONDOYANTES: Eredetileg az Ondoyan éltek ezek az álom lények. Szépnek látszanak azok számára, akiket szeretnek, és félelmetesnek azok számára, akiket gyűlölnék. Ily módon mindenki tudja, aki velük kommunikál, hogy mire is számíthat. Torka a szép, Trauma a félelmetes.



TRICEPHALS: Nagyon érdekesek genetikailag. Ezeknek a srácoknak három android fejük van, amelyek mindegyike el van látva egy lenyűgöző nyelvvel, amivel szívesen beszélnek. Kedvelik Entraxot, a Sinox genetikust.



SINOX: Szorgalmas és intelligens, a sinoxok a technológia kisokosai a galaxisban. Jeles képviselőjük Entrax, aki genetikus és beszélhetsz vele pl. a robfejekről.



ANTENNA: Egyszerű lények, valójában nagyon barátságosak. Lehet, hogy túl barátságosak. Rendkívül szerény szókincsük miatt túl cizellált beszélgetésre ne számíts velük.



TUBULAR BRAINERS: Az egyetlen ismert faj, aminek csöves az agya. Az intelligenciájuk meglehetősen különös és nehezen megfogható, mondhatni szerelmes a számokba.



TROMPS: Ártalmatlan lények, bár kissé makacsok. Hajukat nagyra becsülik a Sinoxok.



ROBFEJEK: Nagyon-nagyon régen a hidrát megtámadták android harci robotok bionikus seregei, hogy uralkodjanak néhány ezer évre. Mikor a hidrának már elégük volt belőlük, a robotok sorsa nagyon sanyarúra fordult. Néhány lefejezett robotegységnek sikerült működésben tartani néhány rendszerét. Ők a robfejek. Ők csak robot fejek néhány működő memória zónával. Teljesen ártalmatlanok, csak fekszenek, Nem tudnak reprodukálódni, hacsak valami arra járó genetikus...



KINGPAKOK: Nem túl okos, nevetséges lények, akik tromp farkakkal dohányoznak (állítólag afrodiziákum), és tablettákat esznek. Azt pletykálják, hogy ez inspirálta a korai Pac-Man változatokat.



SZÁMOK: Blood klónjai. Öt van belőlük: az 1-es, a 2-es, a 3-as, a 4-es és az 5-ös, az a kurafi... Alapvetően nem ellenségesek, inkább megértőek, nem akarnak meghalni, de azért hagyják, hogy teleportáld őket a Fridgitóriumba. Az első négyet könnyen meg fogod találni, de az ötödik, az a ...



Sok dolgot írhattam volna még a galaxist benépesítő lényekről, de ennyiből is látszik, hogy a kalandod szempontjából vannak köztük főszereplők és mellékszereplők. Elcsepegtettem néhány olyan információt, amiből kiindulhatsz, és persze, vannak olyanok is, amelyeknek semmi hasznát sem fogod venni. A lényeg, hogy kommunikálj velük minél többet, és - nem szép ilyet mondani, de mégis - legyél manipulatív, hiszen a túlélésed múlik a sikeren.

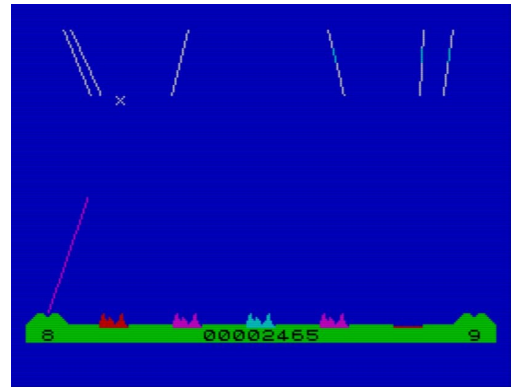
A Captain Blood egy olyan játék, amelyre érdemes időt szánni, a megjelenésétől a működését meghatározó ötlettekig különleges, semmilyen szempontból nem a megszokottat adja, ettől függetlenül nem tökéletes, aki akar, az talál fogást rajta. Látszik a végeredményen, hogy sok időt szántak rá a szerzők, a kaland teljes mértékben befogadható, játék közben könnyű azonosulni Blood kapitánnyal, átérezni a helyzetét, amibe akaratán kívül keveredett. A Hydra lakóinak cselekedetei többnyire egyszerűek, logikusak, kikövetkeztethetőek, de ez kell is a sikeres végigjátszáshoz. Számomra egy nagyon nagy élmény volt a játék megismerése, így csak ajánlani tudom mindenkinek!

WAR GAME

Abbex, 1984, 16K, lövöldözős

... Nem hittem a szememnek, de ott voltak az árulkodó piros vonalak, amiket oly sokszor láttam a tréningben. Tizennégy évnyi unalom ebben a székben, és ez történik! Akár egy álomban, a kezem átsuhant a terminál billentyűzete fölött, tárolás, tervezés, számítás. A számítógép segített, de én nyomtam meg a gombokat. A gonosz rakéták megsemmisítve, még mielőtt becsapódhattak volna a városokba, én jelentettem nekik a véget! Az ellenséges rakéták hullámonként támadják az öt általad felügyelt települést. Minden hullám végén bónuszt kapsz, annak a függvényében, hogy mennyi település maradt épségben.

Paul Reynolds második játéka valószínűleg gyorsabban készült el, mint az első, mert nem sok ötletet kellett benne megvalósítani. Nincs benne semmi feltűnően rossz és semmi igazán jó. Alapvetően egy átlagos Missile Command-klón, semmi több, egy kicsit elrontott billentyűkiosztással (1..5, 6..0 – tüzelés balra, jobbra, Q..P, CS..Sp – fel, le, A..G, H..L – balra, jobbra, En – stop, start).



TASK FORCE

Abbex, 1984, 48K, stratégiai/akció

Negyvenöt év katonáskodás, ha lehetséges dicsőséges katonai karrier békeidőben, akkor az enyém az volt. A katonai elméletek bensőséges ismerete, tehetség és abszurd szerencse segített, hogy felérjek a bizonytalan "dandártábornok-hadvezér" magassáig... egy szép nap volt, amíg a küldönc kezében a miniszterelnök levelével meg nem érkezett. Csodálkozásomban visszaestem a székembe, mikor olvastam, hogy engem neveztek ki a KÜLÖNÍTMÉNY főnökének! Mit tudtam én szervező rendelkezésekről, és egy 14.000 mérföldre lévő invázió tervéről? Hogyan lehetne bárkit is kényszeríteni, hogy elhagyjon, keljen át aknamezőkön, barátságtalan partvidékeken és ezernyi veszélyen, hogy lerohanjon egy országot, ami nagyon jól van védve levegőben, tengeren és szárazföldön is? Egy 20. századi "A könnyű lovasbrigád rohama" ...katonai nonszensz!

Főparancsnokként meg kell szervezned, tervezned és parancsba kell adnod a megfelelő rendelkezéseket a különítménynek, hogy átjussanak az aknamezőkön, lelőjék a támadó repülőgépeket, lebombázzák a tankokat és megtámadják az ellenség főhadiszállást. A játék arcade része a különítmény aknamezőn átmanőverezéséből, a támadó repülőgépek lelövéséből, a nehéztüzérség által védett parton való partraszállásból,... áll. Majd mindenkinek, aki marad, be kell ugrania a Harrieredbe, lebombázni a tankokat, felfedezni a főhadiszállást és magaddal vinni a szárazföldi csapatokat.

Először látni fogod, hogy milyen hajók állnak rendelkezésedre és azoknak mekkora a kapacitásuk, majd ezeket a hajókat tele kell pakolnod katonával, Harrier Jump Jettel, helikopterrel, ágyúval, tankkal, bombával, lövedékekkel, rakétával. Ezután le kell a gyakorlatban is vezényelned a partraszállást hat hajóval. Próbáld meg minél többet épségben átjuttatni az aknamezőn, miközben repülőről, tengeralattjáróról és még valahonnan dél felől is támadnak. Végül kapsz egy jelentést a biztonságba jutott készletről, valamint a lelőtt és megmaradt ellenséges repülőgépek számáról. Ezután az öbölbe jutott hajóidról el kell pusztítanod az ellenség parton állomásozó egységeit, majd megkezdheted a partraszállást két legerősebb hajód védelme alatt. Az ellenség légi és szárazföldi úton próbálja megakadályozni a tevékenységed. Ezután elkezdheted az előrenyomulást az ellenség állásai felé, először tankokkal kell elérned az első védelmi vonalat, amit az ellenséges ágyútűz jelképez, a következő zóna egy aknamező, amin át kell jutnod a tankokkal. Közben az ellenség hátba támad, próbálja a készleteidet megsemmisíteni, először tengeralattjárók segítségével a hajókon maradt, majd tankokkal a szárazföldön lévő tartalékaidat támadja. Helikopterrel, illetve repülő-



JÁTÉKKALAUZ

vel próbálsz védekezni, utóbbit elvileg nagyobb áldozatok árán tudod megvalósítani. Ezután kapsz légi úton egy kis kiegészítő ellátmányt, ami ejtőernyős úton fog megérkezni és legalább 7 csomagot a felfegyverzett kis csapatodhoz kellene navigálnod a változó szél erősség ellenére. Ha ez megtörtént, már csak egy lépés van hátra, a már előrenyomuló csapataidal tovább menni az ellenség főhadiszállása felé. Földi egységeidet légi támogatással kell előrébb juttatnod.

Brian William Wright első komoly cégnél megjelenő játéka egy különleges műfajú játék (szeretne lenni), stratégiai jellegű akciójáték. A stratégiai rész abban merül ki, hogy össze kell állítanod a csapatodat. Az akció rész pedig a csapatok mozgásának végigkísérése a hadművelet alatt, ezalatt egy személyben hatékony védelmet kell nyújtani, és az ellenfélt meg kell semmisítened minél nagyobb számban. Maga a játék meglehetősen lassú, a grafika kezdetleges, de viszonylag változatos, és minden helyzetben használható, a stílusnak megfelelő, a hangok közepesek, de e tekintetben sem várható igazán több. A játék teljesítése nem különösebben nehéz. A vezérlés billentyűzettel lehetséges, az aktuálisan használható billentyűkről mindig tájékoztatást kapsz (általában: A, Z – fel, le, N, M – balra, jobbra, F..L – lövés, bombázás...). A kiosztás közepes, az érzékenység vacak, a használhatóság átlagos. Összességében egy gyenge-közepes játék, ami egy nem túl kitaposott út elején jár, így némileg megbocsáthatóak a hibái.



KRAKATOA

Abbex, 1984, 48K, akció

... Az egész testem sajgott, ahogy visszamásztam a helikopterbe... a tengeralattjárók visszajöttek! Öt nap telt el, mióta a tanker menedéket keresett az öbölben, de még egy óra sem telt el úgy azóta, hogy ne próbálták volna a védtelen tartályhajót hullámsírba küldeni...

A rakéták Krakatoa felől jöttek és az állandó robbanások életre keltették a vulkánt! Nehéz döntést kellett meghoznom, vagy maradok a tankerral, és teszek róla, hogy ne járjon úgy, mint a többiek, vagy kihozom a szigetlakókat a vulkán mellől. Nem volt könnyű, szinte lehetetlen, de én megpróbáltam mindkettőt! Élesítettem a rakétákat, felszálltam, és elindultam...

A játék célja, hogy megvédj egy tartályhajót a V1 rakéták pusztításától, és bombázd le a fegyveres tengeralattjárókat, segítségedre van a kárfelügyeleti rendszer, radar, mélységi töltetek és rakéták. Lőj, bombázz, és kerüld el a veszélyeket. Pontokat kapsz mindenért, amit lelősz. Az embereket a tartályhajón és a vulkánon 'pixel' grafikák képviselik. Mikor a tartályhajót találat éri, vagy a vulkán felrobban, miközben sziklát szór a szomszéd területek fölé, ki kell mentened a menekülő embereket. Ehhez a helikopter nagyon ügyes, pontos manőverezése szükséges. Mikor megrongálódik, vagy mikor a túlélőkkel teljesen tele van a helikopter, vissza kell sietned a bázisra, hogy kiürítsék, és megjavítsák a géped. Sok mindenre kell figyelned, ha sokáig akarsz játszani, elsősorban az ujjaid koordinálására a billentyűzeten, másodsorban pedig a kelet felől érkező ellenségekre, a V1-es rakétákra és a tengeralattjárókra. A rakétákkal lesz kevesebb gond, pedig ők többen vannak, a tengeralattjárók viszont strapabíróbbak, néha sokszor el kell találnod őket az elpusztításukhoz. Viszont, ha a rakétákat elvéted, szinte biztosan kárt okoznak a tankhajóban, ellentétben a sokszor rossz felé torpedózó tengeralattjárókkal. Az ellenség stratégiája az, hogy rajtaütési egységeként támad. Erről először az első egység kivégzése után értesülsz, optimális esetben ezzel az üzenettel: 'Enemy raid number 1 is now over, the tanker was hit 0, times during this raid and is 100% operational.', vagyis az 1-es rajtaütésnek vége, a tankhajó 0 találatot kapott és 100%-ban működőképes. Mint írtam, minden támadás kelet felől ér-



kezik, a tengeralattjárók közvetlen a vulkán szigete mellett tűnnek fel először, a rakéták pedig már mélyebben, a sziget fölött is láthatóak. Célszerű a sziget közelében találnod egy optimális pozíciót, ugyanis, ha a tengeralattjáró nem robban fel az első támadásod után, akkor meg kell fordulnod, utánaeredni és még azelőtt elpusztítani, mielőtt kárt okozhatna a tartályhajóban. A következő nem túl humánus tanácsom: amíg bizonytalan vagy az ellenség kiiktatásában, ne vacakolj a szigetlakók kimentésével. Nem azért, mert a szigetre való költözésükkor tisztában lehettek azzal, hogy hová telepedtek le, vállalva az azzal járó nem csekély kockázatot, hanem mert elsődleges feladatod nem az ő megmentésük, hanem a tanker védelme.



Ha a hajót találat éri, onnan is menekülni fognak a matrózok, potyautasok, meg mindenki, aki a tengerben jobban érezné magát, mint egy megtámadott hajón. Rosszul hangzik, de ők sincsenek a prioritási listád élén. Ha mégis fontosnak érzed felebarátaid megmentését, azt a köteled kiérésztésével, majd a kötél végének a szerencsétlenül járt társad kezébe juttatásával teheted meg. Akár több embert is kimenthetsz egyszerre, majd elszállíthatod őket a bázisodra. A bázisodra az ő kimentésük nélkül is vissza kell néha térned, például ha már nagyon fogyóban van a lőszered (AMMO), kikapadt az üzemanyagtankod (FUEL), vagy megzavarodtak a műszereid.

Ha sikeresen landolsz, látni fogod kis kollégádat, aki kiszalad a házból, és elkezd veszett mód dolgozni a helikopteren, feltölti a lőszeret, üzemanyagot, és megjavít mindent, amiben sikerült kárt tenned. Játék közben az SB felirat kivilágosodása egy közelgő tengeralattjáróra, a V1 felirat pedig rakétatámadásra hívja fel a figyelmed. A VC a vulkán kitörésekor figyelmeztet, a TK pedig, ha a tankert találat érte. A radaron pedig amúgy is láthatsz minden fontos dolgot, ami a közvetlen környezetemben történik.

Nagyon ötletes, egyedi játék, kicsit szűkszavú útmutatóval. A játék előtti bemutató és sok játék közben tapasztalható történés (pl. a bázisnál lakó szerelő tevékenykedése) fantáziadús, szellemes. A grafika, az animációk, az effektek, mind átlag feletti, jók a hangok is. A játék nehézségi szintje optimális körüli, a játékot összetetté és változatosá teszi az azt szabályzó sok összetevő, mint a rakéták, tengeralattjárók, a vulkáni hamu, a lőszer és üzemanyag mennyisége. A vezérlés az érzékenység oldaláról megközelítve tökéletes, használhatóság szempontjából viszont gyalázatos az egyetlen használható billentyűkiosztás: 3, 5 - ereszkedés, emelkedés, 7 - mozgás előre, 9 - lövés, 0 - bombázás, W, R - kötél leeresztése, felhúzása, CS.Sp - fordulás, En - pillanatállj. A problémát a sok billentyű egy időben való használata, a fel-le irányok vízszintes kiosztása, valamint a jobbra-balra mozgás helyett a fordulás és előre haladás gombok kiosztása okozza. Ezekre részben lehet megoldást találni egy kis POKE-olással, de Paul Reynolds elsőként kiadott játéka még az eredeti, szinte megszokhatatlan irányítással is a helikopteres játékok egyik etalonjává vált az évek folyamán.

ALL OR NOTHING

Abbex, 1984, 48K, 3D akció/kaland

A stratégia, a kaland, az ügyesség, és főként a gyors akció játéka, 3D-s környezetben. Ugorj le ejtőernyővel az ellenség táborába, és próbáld megszerezni a titkos fájlokat, amiket a tábor ismeretlen helyeire zártak el. Használd a talált, vagy lopott tárgyakat, hogy segítsenek veszélyes küldetésedben. Vesztegesd, robbantsd, verd át, bombázd, hagyd le, gázosítsd el, lödd le utad során az őroket. Egy ellenséges kém vagy, akinek az a küldetése, hogy megszerezze a titkos Matter Transporter terveit a versenytárs ipari körletéből. Ahogy landolsz az ejtőernyőddel, az órád kilazul és a földre zuhan... Nincs idő



JÁTÉKKALAUZ

késlekedésre.

Bármilyen hihetetlen, de az órád a telep bármely pontjára eshetett, miközben földet értél. A megtalálása után alkalmazott technikát (szembe állsz vele, majd az alsó billentyűsor egy gombját megnyomod) kell később az ajtók kinyitásakor, vagy hullák átkutatásakor is alkalmaznod. Az óra felvétele után az irodába kell menned, ami a telep végén van, fel fogod ismerni, mert az adminisztrátor hölgyike kedvéért pirosra lett festve az ajtaja. A széf kinyitásához el kell találnod a négy számból álló kombinációt. Ahogy kitalálod az első számot próbálkozás útján, a szám a kijelzőn marad és már próbálhatod is a második számot. Ahogy azt elvéted, eltűnik az első szám is, azt is újra be kell írnod. Egyszerűbb megcsinálni, mint elmagyarázni, a lényeg, hogy 30 másodperc alatt ki kell találnod a kombinációt, különben megszólal a riasztó. Az irodából kijutva a raktárakat fogod végigjárni, amely épületek csak a megfelelő, teljesen véletlenszerű sorrendben járhatóak végig. Ahogy az irodában talált kulcs is csak egy raktár zárjába illik, úgy a raktárakban talált kulccsal is ez a helyzet. A raktárak nem túl meglepő módon különféle holmikat tartalmaznak, melyek vagy az örök életének tönkretételében, vagy a megtréfálásukban lesznek hasznodra, vagy maguk a keresett dokumentumok, mikrofilmek, tervek, mappák, stb. Az egyik leghasznosabb tárgy a transmitter (az ikonok sorában a harmadik), melynek segítségével meghosszabbíthatod a telepen eltölthető idődet, látni fogod, hogy a tervezett 10 perc nagyon kevés. A tárgyak használatához ki kell jelölnöd őket a Select billentyűvel (Joystick esetén a tűz gomb), majd a Use gomb megnyomásával (Joystick esetén a lefelé gomb) használni. Pl. pisztoly kijelölésekor, majd használatával löni fogsz. Miközben rohangálsz a raktárak között, az örök egyrészt szintén futkároznak, másrészt néha túlbuzgóra veszik a figurát, és lövöldözni kezdenek, és van olyan is, hogy eközben rád céloznak! A kutyák nem sok vizet zavarnak. Miután megszerezted mindent, amit akartál, kapsz egy üzenetet: „it's now time to leave”, tehát ideje lelépned. Ekkor kell bemenned az MT feliratú kék ajtós házikóba, ahol megdöbentő élményben lesz részed!

Egy játék, ami bőven saját kora után lett igazán sikeres, 1993-ban a Your Sinclair kritikusaik TOP100-as listáján a valaha kiadott harmadik legjobb Spectrum játéknak választották! Betöltés és néhány gombnyomás után a játék demóját lehet nézegetni, vagy a 23 oldalas (!) útmutatót, valamint vezérlést lehet választani: Kempston, Cursor, ... joystick, valamint újradefiniálható billentyűzet a választék. A látványvilág kicsit ellentmondásos, első ránézésre kicsit egyszerű, de amúgy nagyon mozgalmas és átlátható. Néhány játék után már inkább praktikusnak és enyhén minimalistának, szerénynek tűnik. A főhős állandó láthatósága miatt két nézet van, ezek automata, helyzettől függő váltakozását meg kell szokni, de ez is hozzájárul az optimálisához közeli nehézségi szinthez. Ez a váltakozás az első néhány alkalommal elég sokkoló tud lenni, gyakorlatilag mikor a főhős takarásba kerül, a kamera 180 foknyit elfordul. Ez rendben is van, nem hangzik vészesen, de nincs például egy iránytű, vagy a telepen spéci, gyorsan felismerhető, különleges tereptárgyak, amik alapján be lehetne löni, hogy a nézőpont váltás után merre is van az arra? A feladat egyedi, a sztori jó, a raktárak sorrendjének véletlenszerűsége és a nyüzsgő védelmi erő kellően változossá teszi a játékot. A raktárak száma elsőre kevésnek tűnhet, de több raktár már inkább csak egysíkúvá, és átláthatatlanná tenné a játékot, illetve a térképet. Egyetlen kis negatívum: a vezérlés érzékenysége lehetne talán egy kicsit jobb is, de ez alig észrevehető.



1983. április, Anglia, Liverpool

EUGENE, AKI TUDJA MI A DÖRGÉS

Eugene Evans, 16 éves, napi 140 fontot keres, rajongói leveleket kap, bestseller programokat ír. De már megállítják az utcán is, mióta a napilapokban megjelent róla sok fénykép. Ugyanakkor azt állítja, hogy a sikerek miatt nem fog megváltozni - és elhatározta, hogy marad a liverpooli Imagine Software-nél, ahol ő vezeti a három fős programozói csapatot.

Eugene egy önkormányzati lakásban él, és heti 20 font háztartási költséget fizet. „Már felismerik az arcomat,” mondja. „Az emberek azt mondják: Láttalak az újságban, jó látni, hogy valaki eljut valahová.” „Nagyon keményen dolgoztam az elmúlt években, hogy ezt a pozíciót elérjem. Nem állt egy gazdag anya vagy apa mögöttem. Egy Lakótelepről jövök, mint a többiek. Teás fiúként kezdtem egy számítástechnikai üzletben, ennél alacsonyabbról nem is tudtam volna kezdeni.”

Eugene 17 ezer fontot keres egy évben, és a várható bónuszokkal ezt körülbelül 35 ezerre növeli.

„Pillanatnyilag nincs barátnőm, de csak pillanatnyilag.”

Eugene a gépi kódú programozást könyvekből és folyóiratokból tanulta meg, és most lett kész új játékaival VIC-20-ra, a címe Frantic. A szoftverpiacon ritka módszer az Imagine-é, hogy a kazettákon megnevezik a szerzőket. Eugene emlékszik egy levélre, amit az előző játéka, a VIC-20-as Wacky Waiters egy vevője írt: „Szerintem ez fantasztikus.”

Az Imagine most havi két új játékot ad ki, de hamarosan ezt meg fogják duplázni. „Azt akarjuk, hogy olyan széles termékpalalettánk legyen, ami csak lehetséges, és olyan gyorsan, ahogy csak meg tudjuk csinálni. El tudunk mindent adni, amit csinálunk.”

1983. április, Anglia, Southampton

QUICKSILVA KIADÁSI DÖMPING

A Quicksilva egyszerre tolja ki a piacra 14 új szoftverét. Ebből Spectrumra négyet. A címek 16K Spectrumra - Astro Blaster (£4.95), és Frenzy (£4.95). 48K-ra - Pixel's Trader (£9.95) és Word Processor (£5.95).

A kiadások jeleznek egyfajta irányváltást a Quicksilvanál, akik játékok írója helyett egyre inkább válnak játékok kiadójává. Minden új

kibocsátást olyan szabadúszó programozók írtak, akik választottak a Quicksilva szoftvereket kereső reklámjára. „Nagyon határozott elképzeléseink vannak arról, hogy mi folyik a játékipiacon,” kommentálta a Quicksilva alapítója, Nick Lambert, „és azt várjuk, hogy egyre inkább főállású játékkidávóá válunk.”



1983. április, Anglia, Liverpool

OKOS DOBOZ

A Fuller Box egy nagyon ügyes interface a Spectrum hátuljára. Az eszköz pótol néhány Spectrum hiányosságot.

Van egy joystick vezérlője, ami a 127-es portot olvassa, és elfogadja az Atari, a Commodore, és az összes elterjedtebb joystickot. A Fuller joystick illesztő segítségével az összes eddig megjelent Imagine játék vezérelhető.

Van egy BEEP erősítője, ami a Spectrum hangjainak szinte egy új dimenziót ad. A hangerő állítható egy kis csavarhúzó, vagy pl. egy hajtű segítségével.

Van egy 3 csatornás hanggenerátora, aminek egy G1-AY-3-8912 chip az alapja. A hanggenerátornak a programozása elősegítéséhez van 14 regisztere, melyek a BASIC-ből az OUT parancs segítségével programozhatóak.

Végül van egy felhasználóbarát, fejlett kazetta illesztője.

A Fuller Box ára 29.95 font plusz 80 penny postaköltség.



1983. május, Anglia, Cambridge

EGYMILLIÓ SINCLAIRT ÉRTÉKESÍTETEK VILÁGSZERTE

A Sinclair Research azt állítja, hogy ők az első cég, akik eladtak egymillió otthoni számítógépet világszerre. A cég most körülbelül négy másodpercenként termel egy-egy újabb számítógépet a dundeei futószalagon.

Az egymillió gépben van 130 ezer ZX80-as, 750 ezer ZX81-es és 200 ezer Spectrum.

Amellett, hogy egymillió Sinclair számítógépet eladtak, a vállalat becslései szerint 600 ezer Sinclair licenccel számítógép is elkelt, amit a Timex gyártott, és adott el Észak-Amerikában.

Clive Sinclair, a cég vezérigazgatója és elnöke nagyon elégedett a számokkal. Mint mondja: „A számok egy csodálatos eredményt mutatnak minden érintett számára. A ZX81 megkezdte harmadik évjárátát, és a számok azt mutatják minden kétséget kizáróan, hogy hosszú életképességű számítógép, fogyasztói termék.”



A Sinclair a bejelentésével egyben vitatja a VIC-20-at és VIC-64-et gyártó Commodore pár hónappal korábbi hasonló bejelentését, miszerint ők adtak el először egymillió számítógépet a világon.

1983. május, Anglia, London

SZÁMÍTÓGÉPES SZEKSBOTRÁNY

A rendőrség vizsgálja az antipornó-aktivista, Mary Whitehouse és a Gyermek Ellen Erőszak Megelőzéséért panaszát, amit hamarosan megjelenő "felnőtt" számítógépes játékok miatt tett.

A játékokat - mint a Burning Desire, Knight on the Town és Philly Flasher - az amerikai John Pickard, a Silverfox Communications 34 éves ügyvezető igazgatója importálja.

Mrs. Whitehouse, aki mindössze 20 mérföldre él Clactontól, a Silverfox székhelyétől, azonnal tájékoztatta a rendőrséget, ahogy meghallotta a tervet.

Mr. Pickard importál hat cartridge-ot, melyek ára darabonként 39.95 font, és mindegyik két játékot tartalmaz. Ezek pillanatnyilag Atari

gépekre érhetőek el, de hat hónapon belül azt tervezi, hogy kazetta és lemez verzió áll majd rendelkezésre számos népszerű otthoni számítógépre. Az egyik a játék a Custer Last Stand módosítása, ami hatalmas felzúdulást okozott amerikai megjelenésekor, mert bemutatja, ahogy egy katona megerőszkol egy indiai lányt. Mr. Pickard elmondta, hogy „a mi játékunk, a Westward Ho, ez módosítva lett, itt nem megerőszkolják, hanem a lány csábítja el a katonát.”

A termékpalettán van a Cat House Blues prostituáltakkal, rablókkal és grafikus hálószobai jelenetekkel; a Philly Flasher és annak női változata; a Burning Desire és a Jungle Fever, amiben egy férfi vagy női áldozat „jutalmazza” meg a megmentőjét, miután megmentette attól, hogy élve elégjen; a Bachelor Party és Bachelorette Party a klasszikus faltörő verziói, ahol a fal és a rakéták helyettesítve vannak embe-
rekkel. A Westward Honak van egy verziója, a General Retreat, ahol fordítottak a szerepek.

„Az Államokban találkoztam a termékekkel, és azt gondoltam, hogy milyen jó ötlet. Kötöttem egy kizárólagos üzletet, hogy piacra vigyem őket itt és Európában. Tudtam, hogy problémákkal fogom magam szembetalálni, de nem gondolom azt, hogy ezek leküzdhetetlenek lennének. Gyerekek nincsenek a piacon. Egy felnőtt piaccal foglalkozunk. Ezek azok a fajta dolgok, amik egy vacsoraparti után vagy egy kocsmái éjszákára valók, és az ott lévők jól érzik magukat. Sokkal többet látsz a felnőtt videofilmekben.”

Mr. Pickard elmondta még, hogy kikért jogi tanácsokat, mielőtt az importálás mellett döntött. Arra számít, hogy az első szállítmány már hónap vége előtt megérkezik, és tervezi, hogy bemutatja őket a jövő hónapban egy kereskedelmi bemutatón. „Amíg piacon vannak, az olyan emberek, mint Mary Whitehouse, nem perelhetnek min-
ket. Nem tudnak panaszt tenni addig, amíg nem veszik meg az árut. Semmilyen módon nem találom a játékokat obszcénnek.” „Igen, látom, hogyan értékesíti őket a Smiths és a Menzies. Elvégre ők eladják a Knive and Fiestat is, és ezek tartalma nagyjából azonos szinten van. De elvárom tőlük, hogy a gyermekektől távol tartsák ezeket.” Mr. Pickard írt Whitehouse asszonynak, hogy meghívja őt, hogy megnézhesse a játékot - „vagy elviszem neki.”

Mary Whitehouse szóvivője elmondta: „A gondunk az a kisgyerekekkel és az elérhető pornográfiával kapcsolatban, hogy ez egy újabb eszköz, ami ezt a fajta dolgot hozzáférhetővé teszi. Nem

tudjuk kommentálni ezeket a játékokat, mert nem láttuk őket, de ha a rendőrség úgy gondolja, hogy megszegtek a törvényt akkor továbbítják az ügyet a Legfőbb ügyésznek.”

Dr. Alan Gilmour a Gyermekek Elleni Erőszak



Megelőzéséért szervezettől elszörnyedve hallotta a tervet, hogy piacra kerülnek „pornográf” videojátékok az Egyesült Királyságban. „Nem számít, mennyire óvatosak a szülők, ott van a nagyon is valós veszély, hogy a gyermekek hozzáférnek majd ezekhez a 'játékokhoz', mint ahogy manapság a pornóvideókhoz. A szex ábrázolásának ezek a szörnyű lehetőségei örökre elferdíthetik a gyermekek gondolkodását... A nézeteim tudatni fogom a belügyminiszterrel, és remélem, hogy gyorsan betiltja, vagy legalább szorosan ellenőrzés alá vonja a rendelkezésre álló ilyen termékeket.”

1983. április, Anglia,

UNOD? TALÁN NEM FOGOD!

A számítógép-felhasználók unatkozni fognak, hacsak a szoftvercégek nem kezdenek el kevésbé egyszerű játékokat gyártani, mondja egy piackutató cég szakértője. Graham Tillotson, akinek a cége nemrég készített egy felmérést a piacról, azt mondta: „Ez nem csak az én nézetem, ez sok más ember nézete, akivel beszéltem. Ez nem fog

megtörténni egy éjszaka alatt. A játékok egyre kifinomultabbá válnak, és mindig is népszerűek lesznek, de ha ennyi, amit tenni tudnak, akkor azt gondoljuk, hogy a piac azt megszenvedti. Mert végül az embereket untatni fogják. Úgy vélem, a szoftverkészítők reagálni fognak, és látni fogunk néhány jelentős fejlesztést az elkövetkező években. Látok számos területet - és ez tisztán spekuláció -, amiben van potenciál, mint az oktatás, amit még alig érintettek. Végy egy tantárgyat, mint például a fizika. Fel lehet építeni egy könyvtárat 40-50 szalaggal akkor is, ha csak a kezdő szintet veszed figyelembe. Azt hiszem, az otthoni számviteli programok igen korlátozottak lesznek a jövőben, ez keveset hozhat. A legtöbb ember számára a sebesség, amit egy magnetofonos adatbetöltés ad, kevés, amihez képest egy számlakönyv sokkal gyorsabb megoldás.”

Mr. Tillotsonnak otthon egy 16K ZX81-e van, a munkahelyén pedig egy Sirit használ. Ő az ügyvezető igazgatója a Marketing Direction-nek, akik néhány hónapja végeztek egy másik felmérést a Galluppal közösen. Ez azt mutatta, hogy az átlagos otthoni számítógép-felhasználók heti 11 órát töltöttek a gépük használatával, és közel 700 ezer háztartásban volt a felmérés idején otthoni számítógép.

1983. május, Anglia, Saffron Walden

A DK'TRONICS REKORD, 150 EZRES ÜZLETE

A dk'tronics 150 ezer fontos szoftver üzletet kötött a K-Tellel. A megállapodás értelmében, amit a Midland Computer Fairen jelentettek be a múlt héten, a dk'tronics leszállít a K-Telnek 15 játékot, beleértve a 3D Tanxot és a Dictatort. A lemezforgalmazó és nagykereskedő K-Tel fogja terjeszteni a programokat a lemezboltokban és a kereskedelmi egységekben. Ez az üzlet, amit a K-Tel egy szoftvervállalattal írt alá, sokan úgy vélik, hogy a legnagyobb üzlet az Egyesült Királyság szoftverpiacán.

A K-Tel szeretné elkezdni a promóciós kampányt június 1-től, és remélik, hogy a dk'tronicstól kapnak minden hónapban öt új játékot.

A dk'tronics, melynek tulajdonosa David Heelas, 30 főt foglalkoztat, pedig még csak két éve létezik. Forgalma az első évben 250 ezer font volt, míg a második évben a becslések szerint elérte a három milliót, ami 12-szeres növekedés.

1983. május, Anglia, London

VIRGIN: MI NEM CSÁBÍTUNK SENKIT

Sok programozó elhagyja addigi szoftvercégét, hogy csatlakozzon az újonnan indított Virgin Games-hez, mely hamarosan megjelenteti első nyolc kiadványát.

Nick Alexander, az új cég 27 éves főnöke elmondta, hogy „nagyon meglepődtem, mikor megke-restek minket, mert mi nem csábítunk senkit - nem látjuk ennek szükségét. Ez nem szükséges és nem kívánatos... Nem kínálunk hatalmas licenc-díjakat. Az emberek azért jöttek hozzánk, mert úgy érzik, egy jobb munkát kínálunk, és többet fogunk tudni eladni. Nem úgy tűnik, hogy a szoftverházak valamiféle rosszindulattal visel-tetnének irányunkban, amivel nagyon elégedett vagyok. Nem kapok fenyegető telefonhívásokat.”

Mr. Alexander elmondta még programozóikról, hogy csak néhányan voltak külsős programozók más társaságoknál, a többség új tehetség.

Nick Alexander három hónappal korábban kezdett új cége létrehozásába, amihez 1 millió font kezdőtőkét kapott Richard Bransontól a Virgin birodalom urától. A Virgin 1970-ben úgy indult, mint egy lemezdiszkont, most pedig 30 üzlet tartozik hozzájuk, sok lemezstúdió, és könyveket és videokazettákat is forgalmaznak.

A Virgin Games első nyolc címének tervezett megjelenési dátuma június 14., amit majd több követ szeptemberben és októberben. „Arra számí-tok, hogy év végére lesz 30 címünk. De ahogy

telik az idő, a játékok eltarthatósága lerövi-dül, így nem lesz kumulatív a katalógus.”

Lawrence Kaye lesz az értékesítési vezető, aki pont a Virgin Recordst hagyta ott, ahol kiske-reskedelmi értékesítéssel foglalkozott a londoni West Enden. Vajon azonos marketing technikák használhatóak a szoftveriparban is? Mr. Alexan-der szerint a szoftvereket „hiba lenne, pontos-an úgy kezelni, mint a lemezeket, de sokat lehet tanulni annak a marketingjéből.”

A négy júniusban megjelenő Spectrum játékban lesz egy arcade, egy sport szimulátor, egy gra-fikus úrkaland, és egy, amit Mr. Alexander úgy ír le, mint „egy újfajta játék, ami talán csá-bítja majd azokat az embereket, akik torkig vannak a lövöldözős játékokkal”.

1983. május, Anglia, London

MICROFAIR KÖLTÖZÉS AZ ALLY PALLYBA

A június 4-i 7. ZX Microfair látogatói úgy fog-ják találni, hogy a feltételek sokat javultak a legutóbbihoz képest. A vásár a londoni Alexand-ra Palace-ban kerül majd megrendezésre - a 'city' harmadik legnagyobb kiállítási csarnoká-ban, melynek mérete több mint kétszerese az előző helyszín méretének. Mike Johnston szerve-ző abban reménykedik, hogy a nagyobb helyszínt több emberrel fogják megtölteni - több mint 8000 ember volt az utolsó Microfair-en - és több kiállítóval. A show része lesz egy számí-tógépes sakkverseny is.

7th ZX MICROFAIR
ALEXANDRA PALACE,
1983. JÚNIUS 4. SZOMBAT

**MINDEN, AMI SPECTRUM VAGY ZX81
AZ EDDIGI LEGNAGYOBB ZX MICROFAIREN!**