

FANZIX
2.0

4.3
2017.09.

Limitált kiadású, apolitikus, underground informatikatörténeti fanzine az 1980-as évek történéseire kiheggyezve.



ÜDVÖZLET

Kedves Olvasóm!

Az Ultimate pályájának második, unalmasabb fele került ebbe a fanzine-ba. Nem piszkálódás ez részemről, ami náluk megfigyelhető, az nem egyedi dolog. Mindenféle alkotóknál, művészeknél, és természetesen sok más egyre inkább profivá váló szoftverkiadónál is érzékelhető, ami náluk is: egyszer eljön az a pont, mikor már a szikra, az ötlet, a lendület helyét átveszi egy kiszámítható automatizmus, egy tudatosan megkomponált, lassan fejlődő önklonozás. Ez egyfajta alkotói robotüzemmód, ami van, hogy megkérdőjelezhető produktumokat eredményez, de van olyan eset is, mikor a végeredmény a célközönség számára elfogadható. Általánosságban az ilyen felfogásban készült alkotások nagyon átgondolt, az utolsó alkotórészig profi, de lélektelen termékek.

Lényegében a Knight Lore után a Stamper fivérek kihasználták a piaci helyzetüket, majd minimális változtatásokkal kiadták a játékot még kétszer, meg még kétszer. Nem állítanám, hogy rosszul tettek, hogy ezt az egyébként nem túl szimpatikus magatartást alkalmazták, profitorientált céggént jól mérték fel a piacot, tudták, hogy mi az, amit még le tudnak nyomni a játékosok torkán, úgy, hogy vásárlóik ezt ne sokként éljék meg. Ha nem ők tették volna meg, akkor más kiadó töltötte volna ki a keletkező piaci rést. A számításoknak megfelelően a játékosok nem is vették különösebben zokon finom átverésüket, legtöbben nem is élték meg ezt negatívumként. Megkapták az újabb Ultimate adagjukat, ha nem is olyan formában, amiben esetleg reménykedtek, de volt valami, ami úgy ahogy kielégítette szükségletüket. A legnagyobb bizonyíték a módszer létjogosultságára, hogy a mai napig az Ultimate a legkultikusabb, leg(túl)szároltabb 80-as évekbeli szoftverkiadó. De sok más zenei, filmművészeti, irodalmi példát is említhetnék, mert bizony ez a jelenség nagyon általános és sokszor felhasználható, eladható.

Egy új cikksorozatot indítok ebben a számban, melyben arra próbálok rájönni, hogy a ZX Spectrum kortársai miért nem tudtak spectrumi sikereket elérni, milyen tulajdonságaik miatt lettek statiszták a hardver- és szoftveriparban. Elsőként az Acorn első komoly otthoni számítógépét, a BBC Microt próbálok összevetni a Spectrummal. A sorozatot szándékosan szubjektívnek szánom, nem fogok technikai részletekbe elmélyedni, egyszerű játékosként próbálok válaszokat találni.

m/zx

TARTALOMJEGYZÉK

ÜDVÖZLET	2
JÁTÉKÚJDONSÁGOK	3
TÖRTÉNELMI TOPLISTA	3
JÁTÉKKALAUZ	4
Hedgehogs / Los Amores de Brunilda	4
Elixir Vitae / Cadaveriön	5
KIADÓI KRÓNKA: ULTIMATE	6
JÁTÉKKALAUZ	10
Alien 8	10
Nightshade	11
Gunfright	13
Cyberun	14
Pentagram	16
Martianoids	17
Bubbler	18
IDŐGÉP	19
ZX SPECTRUM VS. BBC MICRO	22
LOAD"" SCREEN\$	24

JÁTÉKÚJDONSÁGOK

2013. október

Krunel	speccy.pl	48K/128K
Justin And The Lost Abbey	Kandor Graphics	48K
Heart Stealer 2	Timmy	48K
Tea and Sympathy	Jonathan Cauldwell	48K
Cadàveriön	Ubhres Productions	48K
Pyromania - Trial By Fire	Gabriele Amore	48K
Chunthey Force 2	Stonechat Productions	48K
Elixir Vitae	Rafał Miazga	48K/128K
Misco Jones - En busca de la Vah-Ka perdida	Radastan	48K
El Prisonero	Commodore Plus	48K
Glaufight	Glaurung	48K
Nightmare on Halloween	Radastan	48K
Tenebra Macabre	Ubhres Productions	48K

2013. november

"C" Is For Crabby!	Gabriele Amore	48K
Hedgehogs	kas29	48K/128K
Axel K. and the Lost Bills	Ring	48K
Biogen	Simonsoft	48K
Goku Mal	Ubhres Productions	128K

2013. december

'My rendition' of Horace to the Rescue	Steve Broad	48K
Effugit	J.B.G.V.	48K
CSU	alboran70	48K
Escape from Asylum	D_Skywalk	48K
Spiker: Basic Training	Black Jet	48K/128K
R-Swype	The Death Squad	48K
El Hombre Que Susurraba A Las Balas	Radastan	48K
Encyclopaedia Galactica - Remixed	Jonathan Cauldwell	48K/128K
Los Amores De Brunilda	Retroworks	128K
Sector	RetroSouls	48K/128K

TÖRTÉNELMI TOPLISTA

A Popular Computing Weekly heti toplistáit böngészve az utolsó Ultimate játékot ezen az 1986 közepén született TOP10-en találtam. A Pentagram, tehát a szabályos, ötágú csillag, valamint az 1986 júniusi dátum nem csak az Ultimate-nek jelentett búcsút a szűk elittől, hanem a mexikói focivében szereplő magyar válogatottnak is (1986. június 2. Szovjetunió-Magyarország 6-0). Utóbbi esemény (na nem a vereségünk!) tiszteletére született meg a listán szereplő, US Gold által kiadott World Cup Carnival, ami az egyik legsikeresebb átverés volt a Spectrumra kiadott játékok történetében, hiszen az 1984-es és többnyire sikertelen World Cup Football (Artic) újrakiadása volt némi grafikai ráncfelvarrással, ám jelentősen emelt áron. A vásárlók azért valamiért szerették...

1986.06.19. Popular Computing Weekly		
1	Knight Tyme	Mastertronic
2	Biggles	Mirrorsoft
3	Pentagram	Ultimate
4	Batman	Ocean
5	Green Beret	Imagine
6	World Cup Carnival	US Gold
7	Ninja Master	Firebird
8	Heavy on the Magick	Gargoyle Games
9	Quazatron	Hewson
10	Molecule Man	Mastertronic

HEDGEHOGS

kas29, 2013, 48K/128K, akció/logikai

A Hudson Soft MSX-re készült Binary Land-jének adaptációját kas29, vagyis Alexey Kashkarov alkotta, kivéve a zenét és a hangeffekteket, az Lav, azaz Andrey Litvinov munkája. Az MSX-es kisfiú és kislány helyett sünik a főszereplők, de a játék lényege ugyanaz.

Sündisznók! Nézd, úgy hasonlítanak, mint két vízcsepp. De balszerencsére nem tudnak egy irányba mozogni. De lehet, hogy ez nem is szükséges ahhoz, hogy összegyűjtsék a finom almákat. Miközben elkerülik a fülesbaglyokkal történő ütközéseket, mérgező gombákat, farönköket és egy csípős muslicát, a sündisznóknak össze kell gyűjteniük minden almát, majd egymáshoz kell érniük, hogy átjussanak a következő szintre. A sünikkel való almagyűjtés módszere a gurulás, tuské-
re szűrés. A fehér sünit mozgatod, a kék süni őt követi ugyanazzal a sebességgel, de pont ellentétes irányba. Ha valamelyik állatka nekiütközik valaminek és nem bír továbbmenni, attól még a másik folytathatja útját az elvi ellentétes irányba. Vezérlés: billentyűzet (Q, A - fel, le, O, P - balra, jobbra), esetleg joystick: Kempston, ill. Sinclair.



LOS AMORES DE BRUNILDA

Retroworks, 2013, 128K, akció-kaland

A Retroworks hetedik játéka volt az év végén megjelenő Los Amores de Brunilda. Az alapötlet Benwayé volt, aki a kódolást is végezte, Pagantipaco a grafikáért és a gyönyörű borítótervért felelt, a zene Mikomedes és Benway munkája.

A történet főszereplője két szerzetes, az idősebb Gonzalo és a fiatalabb Césareo. „Galiciában kezdődött, 1830. október 30-án”, meséli Gonzalo. „Amikor először eljöttem a faluba és találkoztam a lakóival, rájöttem, hogy valami furcsa dolog kísérti az elméjüket. Aznap este a levegő annyira hideg volt, hogy a csontomig hatolt. Az emberek kezdtek hazatérni. Éjszakára készülve bezárták az ajtókat, remélve, hogy a legszörnyűbb rettegésük nem fog testet ölteni. Úgy tűnt, hogy ezek az emberek lelketlenül, Istentől elfordulva, babonáktól terhesen élték mindennapjaikat. Erősen próbáltam elnyomni ezt az érzést, de a társam nem tudta. Fiatalabb volt, és még nem ismerte a rettegést. A legfőbb gondom azonban az volt, hogy megtaláljam a megfelelő helyet az éjszakai tartózkodásunkhoz. Nem a szörnyek és a démonok miatt aggódtam, inkább a hideg miatt. Hit és babonák, a két koncepció közötti vékony vonalat nagyon könnyű átlépni. Mindkettő szilárd tények nélküli vak hit. Mindenki választhat, hisz vagy nem hisz, ezáltal a hit és a babona olyan távol van egymástól, mégis olyan közel. Emlékszem, hogy a város népével való beszélgetés rossz érzéseket keltett bennem. A félelmeik szinte áthaladtak rajtam, és néha, mikor nem tudtam megnyugodni, kezdtem ugyanazokat a dolgokat látni, mint amit ők, át tudtam haladni ott, ahol addig nem tudtam, vagy felébredtem egy barlang bejáratánál anélkül, hogy tudtam volna, hogyan jutottam oda. A legjobb módot választottam arra, hogy mindent elfelejtsek, egy szent helyen imádkoztam, megerősítve a hitemet, és távol tartva magamtól ezeket a terhes gondolatokat. Akkor végre a valóságot láttam, és tisztán éreztem, hogy nincsenek különös helyek és másvilági lények. De mindig félttem attól, hogy teljesen elveszítem a hitemet és a józan eszemet, hogy megtéveszt a pogány hiedelmek, mítoszok és karakterek sokasága, és örökké elhagyom mindazt, ami kicsit is kapcsolódna az előző életemhez. Nem mondom el neked, hogy mi történt, amíg nem voltam teljesen önmagam, mert még mindig kételkedem abban, hogy mi is volt valódi, és mi csak a képzeletem terméke.” Belépve a történetbe, keresned kell egy szállást éjszakára, a falusiak talán segíthetnek, ha mással nem is, egy tanáccsal biztos, hogy merre indulj. Egyik szemed legyen mindig a bal alsó sarokban lévő hitmétereden! Vezérlés: billentyűzet (Q, A, O, P, Space és M), illetve joystick (Kempston, Sinclair).

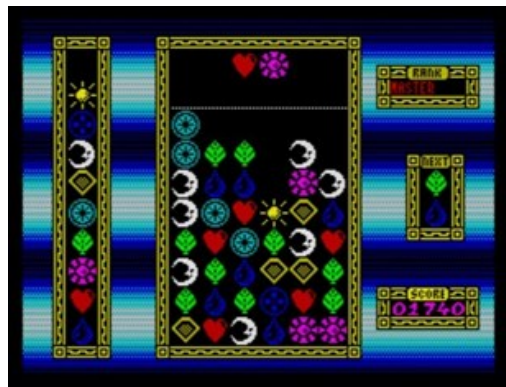


ELIXIR VITAE

Rafał Miazga, 2013, 48K/128K, logikai

Rafał Miazga állítása szerint az Elixir Vitae egy Flash-alapú játék, a Faerie Alchemy című Tetris-klón Spectrum ramake-je, bár nem biztos benne, hogy az a játék az eredeti, az is lehet, hogy szintén valaminek a klónja. A 128K-s zene CJ Echo munkája.

Egy táblán játszol. A tetején pár alkímiai elem jelenik meg. A feladatod az, hogy ejtsd le őket. Leejtés előtt tudod balra illetve jobbra mozgatni és forgatni az elemeket, a képernyő jobb oldalán látható a következő két elem, amely lehetővé teszi számodra, hogy a játékstratégiádat előre eltervedd. A feladatod az, hogy az elemeket nagyobb, azonos elemekből álló csoportokhoz csatlakoztasd. Ha egy legalább 3 elemből álló csoportot hozol létre, akkor egy alkímiai transzmutáció megy végbe. A csoport elemei megsemmisülnek és egyetlen magasabb rendű elem jön létre. Elengedhetetlen a játékhoz, hogy megértsd az új elem elhelyezését: a csoport legalsó sorában lesz a bal szélén. Ha az új elem számodra ismeretlen volt ezelőtt, akkor hozzá kell adni a fa elemeihez, ami a baloldalon látható. Láthatod az összes felfedezett elemet, hierarchikus sorrendben, így nem kell emlékezned, hogy melyik elem magasabb rendű a csoport elemeinél. Amikor felfedezel egy új elemet, a rangod növekszik. Ez a jobb oldalon látható a képernyőn, és mutatja az alkímista készség szintet. Ha felfedezel egy elemet, akkor az meg fog jelenni az új párokban - először ritkán, majd egyre gyakrabban. A játék célja, hogy magasabb és még magasabb rendű elemeket fedezz fel, és végül elérd a fa végét, ahol az Elixir Vitae vár téged. A játék akkor ér véget, amikor felfedezed az Elixirt, vagy ha egy pár leejtésekor az nem fér már el a táblán. A bal oldalon látható elemlista és a jobb felső sarokban látható rang együtt helyettesíti a szinteket, minél magasabbra jutsz, annál többféle elem kerülhet a táblára, pontosabban pont azok az elemek kerülnek a táblára, amiket az elemlista mutat. Vezérléshez használhatsz billentyűzetet (Q, A - fordít, ejt, O, P - balra, jobbra, Space - forgatás, X - újraindítás) vagy joystickot (Kempston, Sinclair).



CADÄVERIÖN

Ubhres Productions, 2013, 48K, platform

A Mojon Twins programozói saját La Churrera motorjuk 3.99.2-es verziójával készítették el Cheril hatodik kalandját.

A gonosz boszorkány, Soraya, egyszerűen gyűlölte Cherilt. Különösen miután az Istenői státuszba került. Szóval, nem tudta elviselni Cherilt, és hosszú, álmatlan éjszakákon át forogóldott, amikor valami igazán szörnyű dolgot eszelt ki, egy velejéig romlott agy valóban nagyon gonosz tervét. Rigoberto Brioso hihetetlenül gyönyörű varázsló volt. A kastély kertjében vett hosszú sétáin lantján játszott, néha megállva, hogy megcsodálja a locsolófejeket. Cheril azonnal elfogadta a varázsló meghívását, mert szerette volna hallani a poszáta gyönyörű hangját és az egyszarvú énekét. Vagy valami ilyesmi. Mindazonáltal, amikor megérkezett a megadott időben, érezte, hogy valami nagyon nem stimmel... Egy régi, lepusztult, sötét kastélyt látott, a szép varázsló herceg pedig sehol sem volt. Aztán meghallotta Soraya gonosz nevetését: - Az udvarház minden helyiségébe elhelyeztem egy időzített bombát, amit belépéssel aktiválsz, úgyhogy futnod kellene, ha nem akarsz egy rakás pudinggá változni! Cheril halhatatlan volt, de nem legyőzhetetlen: egy robbanás nem ölné meg, csak cafatokra tépné, és ilyen állapotban élni, az nem volt túl szép perspektíva. Tehát úgy döntött, hogy fut az egyben maradásáért! De ámulat! Minden szoba zárva volt! Szerencsére a mechanizmus egyszerű volt, mindössze annyit kellett tennie, hogy a szobrokat a rózsaszín alapokra mozgatja. Egyszerű, de időigényes munka, az idő viszont szűkös volt... A szobrokat a tűz és iránygomb egyidejű nyomásával tudod lökni. Vezérlés: billentyűzet (Q, A, O, P, Space), illetve joystick (Kempston, Sinclair).



ULTIMATE

teljes név: Ashby Computers and Graphics Ltd. (1982–1994)
Ultimate Play the Game (kereskedelmi név, 1983–1987)
működés ideje: 1982–1987
tevékenységi kör: kiadás
nemzetiség: angol
székhely: Ashby-de-la-Zouch

(előzmények a korábbi számban)

1984 karácsonya a játék viszonylagos sikertelensége ellenére szakmai körökben mégis a Knight Lore-ról szólt. Jon Ritman, az Artic és később az Ocean programozója így emlékszik vissza: „Az első Ultimate játékok, amiket láttam, az a Jetpac és Pssst volt egy shown. Simán a legjobb grafikájuk volt, amit csak láttam, és ösztönöztek, hogy javítsak a teljesítményemen, ami a Bear Bovver kiadásához vezetett. De ezek csak az Ultimate korai napjai voltak. Sokkal nagyobb trükkök voltak még az ingujjukban. Aznap, mikor átadtam a Match Day mesterszalagját az Oceannak, David Ward ügyvezető igazgató nekem adott egy kazettát, és azt mondta, hogy ezt látnom kell. Elvettem a játékot és átmentem a Crystal Computinghoz, manchesteri barátaimhoz,

és betöltöttük a játékot. Rövid csönd után mindenkinek leesett az álla. Fölösleges mondanom, a játék a csodálatos Knight Lore volt. Tudtam azonnal, hogy rá kell jönnöm, hogy az Ultimate milyen módon érte el ezt a remekművet, mert olyan játékokat akartam készíteni, amik ugyanezt a technikát használják. Sem a Batman, sem a Head Over Heels nem készült volna el nélkülük. Később sikerült elég jól megismernem a Stamper

családot és számtalan órát töltöttünk el Chris-szel hajnali kettő körül, telefonon megvitatva a programozás misztikus szempontjait. Ők nagy emberei és inspirálói voltak a játékvilágnak.” A pár hónappal később, 1985 februárjában kiadott Alien 8 a Knight Lore futurisztikus közegbe áthelyezett változataként sem tudott a Sabre Wulf sikereinek közelébe kerülni, bár felbukkant az eladási listák élbolyában. Februárban megjelent még a kiadó első direkt C64-re írt játéka, a Staff of Karnath, megteremtve egy új sorozatot, a Sir Arthur Pendragon történeteit tartalmazó, összesen négy tagot számláló szériát. Később összesen hat C64-exkluzív Ultimate játék jelent meg, majdnem mindet Dave és Bob Thomas írta, tehát a Stamperek nem igazán foglalkoztak ezzel a platformmal. De a többi gép, tehát a VIC-20, BBC,



1986-os hirdetés, ahol az US Goldnak köszönhetően már többségbe kerültek a C64-es játékok

Amstrad és az MSX méginkább kiegészítő, megtúrt szerepet kapott az Ultimate életében.

A következő Spectrum megjelenés, az augusztusi *Nightshade* kapcsán egyre többen kezdték kongatni a vészharangot az Ultimate ötletgyárának hanyatlása miatt. A játék a továbbfejlesztett Filmation II nevű grafikai motorral lett programozva, és

másodikként kezdett az eladási toplistán, majd még két hétig tartotta a helyét, mindháromszor csak az Exploding Fist tudta megelőzni.

Az állandó kritikákra Chris Stamper mondta később a Crash magazinnak, hogy *„vicces volt olvasni a tesztek. Sok korai teszt valójában inkorrekt volt. Igazából ez nincs rád hatással. Tudod, hogy a terméked jó vagy rossz. Azt hiszem, az egyetlen kritika, amire figyeltünk, az az eladás volt, és az értékesítések nagyon jók voltak.”* Tim Stamper annyival egészítette ki, hogy *„a Crash mindig tisztességes értékeléseket adott nekünk, de néhány másik magazintól, ha nem hirdettünk, a termékünk rossz értékelést kapott – és beszéltem néhány másik céggel, ők is úgy gondolták, hogy ez a probléma létezett – és biztos vagyok benne, hogy még mindig létezik. Óvakodtunk attól, hogy beszéljünk bárkivel, de ha tetszett neki a termékünk, az szuper, ha pedig nem, azzal nem törődünk, mert az eladások jók voltak, az emberek megvették azt.”*

Elvileg a *Nightshade* után még készült volna két Sabreman történet, azt tudjuk, hogy a legendás Mire Mare sajnos nem jelent meg, tehát elvileg a *Nightshade* volt az utolsó előtti sztori. Ennek ellentmond a későbbi Pentagonam, ami valószínű, hogy hamarabb készült el, csak később jelent meg. Miért? Fő ok, hogy a Filmation régebbi változatát használja, és a katalógusszámok is ezt mutatják. A Knight Lore az Ultimate kilencedik játéka volt, száma ennek megfelelően a 481009-es, az Alien 8 481010, a Pentagonam 481011-es katalógusszámot kapott. A *Nightshade* kilóg a sorból, a száma 481014. A másik Filmation II-t használó játék, a karácsony előttre ígért, de egy hónapot csúszó *Gunfright* a 481020-as.

Nyártól kezdve a háttérben ment a találgatás, hogy ki fogja megvásárolni az Ultimate-t, mert valamiért egyértelmű volt, hogy valaki ezt meg fogja tenni. Első tipp a Telecomsoft volt, az ő címkéjük, kiadójuk volt a Firebird, Rainbird, Silverbird és a Beyond is, valamint aztán az



Odin is. De ők értetlenkedésüknek adtak hangot, hiszen hozzájuk csak annyi köze volt az Ultimate-nek, hogy a Firebird portolta néhány játékokat C64-re. Második tipp az akkor már mindenkit lepipáló pozícióba jutó Ocean volt, talán az Imagine-nel is kötött névházasságuk miatt. Fél évnyi találgatás után januárban hullt le a lepel, mikor az US Gold bejelentette, hogy megvette az összes marketing, kiadói és gyártási jogot egy évre az Ultimate-től. A megállapodás értelmében az Ultimate legalább hat Spectrum játékot ír 1986 folyamán, amit az US Gold közzétesz és intézi a többi platformra történő konverziót (C64, Amstrad és esetleg a BBC átiratokban gondolkodtak). Az US Gold szerint az Ultimate a játékirásra szeretne koncentrálni, főleg a 128K-s tartalmakba fektetve több energiát. Ezek voltak a tervek és a közönségnek szánt magyarázat. A valóság meg valami egészen más volt, de az csak később derült ki. Körülbelül az US Gold színrelépésekor került boltokba a Gunfright is, ennek eredményeként a fekete kartondobozos+fényes matricás dobozt felváltotta az US Goldnál alkalmazott duplakazettás tok, valamint hosszú idő után a Gunfright volt az első Ultimate játék, ami nem kapott egész oldalas saját hirdetését. A játék megjelenése lehet, hogy pont az US Gold üzlet miatt csúszott, de nem azért nem lett üzletileg sikeres, mindössze három hetet töltött az eladási TOP10 alsóbb régiójában. Bezzeg a vele egy időben megjelenő Movie (szintén Knight Lore-klón), amit az Imagine adott ki, több hétig volt listavezető, megerősítve a Stamper-testvéreket abban, hogy a Spectrum, és úgy általában a brit piac nem nekik való, jobb lesz nekik Japán és az USA. Stikában, a Jaleco neve alatt meg is jelent a Knight Lore az akkor debütáló, Nintendo által gyártott Famicom Disk Systemre.

Az US Gold által tervezett hat Ultimate által készített játékból végül kettő lett. Áprilisban megjelent a *Cyberun*, amit Mark Betteridge, az

Ultimate régi dolgozója írt. Májusban pedig megjelent a *Pentagram*, egy régi Filmation motoros játék, Sabreman utolsó előttinek kigondolt kalandja. Végül utolsó lett, mert mint már említettem, a Mire Mare soha nem lett kiadva.

A Cyberun és a Pentagram is gyanús abból a szempontból, hogy az Ultimate már régen tárolgathatta őket, tehát nem az US Gold-üzlet miatt készültek, csak elő lettek húzva valamiféle biztonsági tartalékok közül.

A Pentagramról már írtam, hogy miért, a Cyberun pedig azért gyanús, mert a menüjében 1985-ös felirat szerepel, mellesleg ez az első Ultimate játék, amit nem a Stamperek készítettek. Ez a játék többnyire még megkapta az Ultimate-nek megfelelő értékeléseket, de a toplistákat egy-két hét kivételével messziről kerülte. Mark Betteridge, a játék szerzője később igazgatói pozícióig jutott az Ultimate utódjánál, a Rare-nál. Programozói pályája rövid volt, a Cyberunon kívül még két játék fűződik a nevéhez, az US Gold/Ultimate kiadású Bubbler, és a Hit-Pak által kiadott 6-Pak Vol 2 válogatáson megjelent Batty (Mark Crane álneven írta, és a WOS-on leadott szavazatok alapján az egyik legjobb Breakout-klón Spectrumra).

A Pentagram szintén gyengén szerepelt piaci tekintetben, két hét alatt eltűnt az élbolyból, de az esetében jogosan beszélhetek egyértelmű Knight Lore-klónról, ami még egy egészen más közegbe sem lett áthelyezve történetileg és grafikailag, mint pl. az Alien 8.

Közben az ACG már 1985-ben létrehozta a Rare Ltd-t, ami az Ultimate-hez hasonlóan egy kereskedelmi név volt az ACG számára, de már a japán és részben az amerikai piac felé kacsintgatva. Elsődleges céljuk a japánt uraló Nintendo Entertainment System-re, vagyis NES-re való fejlesztés volt a piac mérete miatt. Összehasonlításként elég annyi, hogy a Sabre Wulf a maga 350 ezres darabszámával a legnagyobb példányszámban eladott Spectrum játékok egyike, míg NES-re több játék 10 millió eladott darab fölé került, ami kb. 30-szoros különbség a japánok javára. A magazinok nagy durranást jósltak a 16 bites gépek piacán is, de az Ultimate nem osztotta ezt az elképzelést. Tim Stamper így fogalmazta meg: „Még nem láttam semmi Lenyűgözőt egy 16-bites géptől sem. Van néhány jó ötlet... Ha találunk egy olyan gépet, amit garantáltan nagy számban adnak el, akkor arra alkotni fogunk. Ha egy 16 bites gépből körülbelül három-négy millió darabot el fognak adni,



A Jaleco által kiadott Knight Lore már a borítójával egész mást üzen, mint az általunk ismert eredeti. A japán és az angol piac nagyon más...

biztos lehet benne, hogy ott leszünk a termékünkkel. De ha csak 250 ezret adnak el - nem hiszem, hogy egy 16 bites gép tulajdonosa egy játék két példányát vásárolná meg, így a maximális eladható mennyiség csak 250.000.”

„A Spectrumra való gyártás nem igazán járult volna hozzá a cég bővítéséhez - hacsak nem álltunk volna a költségvetési útra...” mondta Tim Stamper, utalva a piacon egyre nagyobb szerepet kapó 'budget' kiadókra. Tehát főként természetesen pénzügyi motivációról van szó, de a Stamper testvérek, mint alkotók, úgy érezték, hogy a Spectrum határait technikailag elérték, nincs hová fejlődniük. És állítólag már a pénzbodobás fejlesztés után is elgondolkodtak azon, hogy NES vagy a Spectrum? Akkor a Spectrum mellett tették le a voksukat, de közben a színpad mögött elkezdtek a fejlesztést a japán konzolra is, már 1983-ban megírták rá a Lunar Jetmant! „A Nintendo számára elérhetővé tettük a szoftvert,” mondta Tim. „Azon az áron, amiért akkor Japánban a NES-t árulták, óriási potenciállal rendelkezett - átgondoltuk ezt is, és megnéztük a Spectrumot is -, a Spectrum akkor nagyon friss volt, de a NES hihetetlen volt. Nyolc hónapot töltöttünk azzal, hogy mindent megtaláljunk a rendszerről, és elkezdtünk írni a gépre.” „Ez egyfajta bevezetési folyamat

volt” - mondta Chris. „Meg kellett mutatni a Nintendónak, hogy rendelkezünk megfelelő képességekkel, mielőtt megadnák a jogot arra, hogy előrelépjünk és fejlesszünk a rendszerre.”

1987-ben még két játék jelent meg Ultimate címke alatt. Elsőként a *Martianoids* áprilisban, majd a *Bubbler* júniusban. Mindkét játék elég csúnya bukta volt, a piac és a kritikusok sem szerették őket. Igazából az Ultimate-hez semmi köze sem volt ennek a két játéknak azon kívül, hogy az US Gold nem saját neve alatt adta ki őket, hanem a megvásárolt Ultimate címke alatt. Ezután még felmerült az US Gold részéről, hogy budget-kiadójuk, a Kixx olcsósítva kiadná az Ultimate életművet, megspékelve az állítólag már a Gunfright kiadása előtt elkészült Mire Mare-val, de az üzletet felháborodottan visszautasította az Ultimate. A Mire Mare-val kapcsolatban egyébként arra hivatkoztak, hogy még nincs is kész, a többi játékok leárazásától pedig elvi okokból elzárkóztak.

Jóval később, egy volt alkalmazott a ZX Shed magazinnak névtelen nyilatkozatában azt állította, hogy a Mire Mare márpedig kész volt, legalábbis annyira, hogy játszott vele, kipróbálta. Több forrás pedig arra utalt, hogy 1988-ban, mikor az US Gold és az Ultimate közötti megállapodás nem került meghosszabbításra, az Ultimate visszatérésének első játéka lett volna Sabreman utolsó kalandja, de mint tudjuk, ez is csak egy kósza hír, vagy terv maradt.

A visszatérés soha nem jött el, maximum a The Collected Works című válogatáskazetta megjelenésével, azt is csak az US Gold által. Erről a válogatásról pedig hiányzott az Underwulde. Hogy miért nem került rá? Passz, senki sem tudja, vagy legalábbis nem árulta el...

Az ACG ejtette az Ultimate-et, a Rarera és a tengerentúli piacra koncentrálna. „Tudtuk, hogy Japánban és Amerikában a piac robbanni fog,” mondta Tim. „Nagyon sok brit vállalat kezd körülnézni a tengerentúlon” - tette hozzá Chris, „És olyan gépekre, amelyek nincsenek az Egyesült Királyságban. Mi ezt két éve csináltuk.”

„Az Egyesült Királyság minden tehetségével, és azokkal az ezrekkel, akik játékokat írnak, úgy érzem az Egyesült Királyság cégeinek kellene előállítani a legjobb arcade játékokat, és aztán a világon mindenki másnak követni őket - mert kétség kívül Británia kapta a legnagyobb tehetségeket. Azt gondolom, hogy ez az ország nagyon elősegíti ezt - hideg, nyirkos, mindenki

bent ül a szobájában és programoz. Britanniának kell termelnie a Number One programokat, és nem ez történik. Úgy érzem, hogy vállalatként mi vagyunk az egyetlenek, akik elkezdnek ebbe az irányba haladni”, mondta Chris. „Különbség van a stílusban, és különbség van abban, ami jó játékot jelent az Egyesült Államok és Japán számára” - magyarázta Tim Stamper. „Azt hiszem, mi megértjük, mi a különbség. És a sikerességünk bizonyítja ezt. A japán játékok nagyon jól eladhatók Amerikában és az amerikai játékok nagyon jól eladhatók Japánban - és Angliában is -, de az angol játékok nem mennek jól Amerikában, és Japánban sem.”

Egyértelmű, hogy a Rare-nek bejött a váltás, évekig maradt az egyre bővülő japán piacon, főleg a Nintendonak fejlesztettek, később egy Sega is becsúszott, majd 2002-ben megvette őket a Microsoft (állítólag 375 millió dollárért). Nem akarom részletezni az utóéletet, de talán ennyiből is látszik, hogy saját szemszövegükből az ideális íven haladtak, pénzügyileg megkérdőjelezhetetlenül. Márpedig a szoftveripar is csak egy üzlet, az Ultimate, pontosabban az ACG pedig mindig is racionálisan közelített mindenhez, vigyázott az érdekeire, és többnyire azt tartotta szem előtt.

Az Ultimate titokzatoskodásának, sajtót kerülésének egyik legdühítőbb folyamánya, hogy nem lehet tudni, hogy melyik játékoknak kik a szerzői. Nem is nagyon találtam fogást a fejlesztők kérdésén. Mivel az Ultimate-nél ez a téma azóta is hétpeccsés titok, így a szoftogrúfiában az elfogadott, ám feltételezett verzió mellett maradtam, miszerint a legtöbb játékot az Ultimate, mint csapat írta. Több forrás szerint is az első néhány játéknál tevékenyen részt vett a fejlesztésben John Lathbury és Carole Ward. Valamint a riportokból is lehet érezni, hogy csapatmunka folyt a háttérben, tehát nem csak a Stamperek a szerzők, ahogy Chris is emlékezett később: „Mi volt az utolsó alkalom, mikor csapatként dolgoztunk? A Gunfright volt, azt hiszem”. A Gunfright után ott van a két Mark Betteridge játék az US Gold-érából, valamint a Pentagon és a Martianoids, ezek szerzőit nem ismerjük, előbbi valószínűleg hamarabb elkészült, a régi játékmotort használja, amiről tudjuk, hogy a Stamper fivérek részt vettek a fejlesztésében, tehát a játék szerzői között is szerepelhetnek, valószínűsíthető a csapatmunka.

ALIEN 8

Ultimate, 1985, 48K, labirintus

Nagyon nagyon régen... egy távoli galaxisban, egy távoli haladkló bolygón az utolsó őrzők készítik elő a csillaghajójukat az utolsó utazásra. A könyvtárakat, feljegyzéseket és minden tudást már elhelyezték a hajón, fajuk legnagyobbjaival, kiket hibernálással tartósítottak. A bolygó életpályájának legvége közeleg, és a létfontosságú eszközök utolsó darabjai is a hajóra kerültek, aktiválódtak, a fedélzeti rakodónyílások bezártak. Az ULTIMATE Evolution Alien 8-as cybotja kommunikál mesterséges kiber-intelligenciájával. Minden fedélzeti nyílást lepecsételnek, a csillaghajót felkészítve hosszú, folyamatos útjára a sötét és üres űrbe. Eonok múlnak el és az Alien 8-as egység még mindig tökéletesen működik, csendesen és serényen siklik körbe multi-zárt-hőrendszerű csapágyain, viaszfényű testével. A robotfejlesztés csúcsának remeke egy már rég halott bolygóról, azzal a hatalmas feladattal, hogy a gyorsfagyasztó tárolókat és a létfontosságú létfenntartó rendszereket tartsa működésben és várakozzon. A hosszú utazás a végéhez közelít, a központi számítógép riaszt téged a beprogramozott naprendszer közeledése miatt. Az eonok pora lepi a korosodó adatbankokat a központi számítógép magjában, századok alatt kifáradt az állandó számolásokban, újraszámolásokban, de végre a leszállási művelet utolsó folyamatai következnek. A hajó megkezdí végső, lassú számításait párszáz fényévnnyire a kiszemelt bolygótól, majd szinte azonnal lelassul hiper-warp sebesség alá, felkészülve a támadásra. A csillaghajó fő védelmi rendszerében továbbra is minden inaktív, mivel a fordított polaritású negatívion meghajtók ütköznek és elhajlanak, hogy megállítsák a hajó hatalmas tömegét. A központi számítógép jelenti, hogy idegen behatolások történtek a hajó szinte minden területén, és minden létfenntartó egység megsérült, vagy kikapcsolódott. Minden kriogén rendszert újra kell aktiválni, mielőtt az automata tolórendszer a félciklusú bolygókörüli pályára irányítja a hajót, 0 fényévre a bolygótól. A programod ragaszkodik hozzá, hogy befejezd a küldetésed, és helyreállítsd minden kriogén életfenntartó rendszer működését.



Utasítások

- A. A csillaghajó idegen behatolás esetén hiper-warp sebesség alá csökkenti sebességét. Minthogy a kisebb lények még nem fejlesztették ki azt a szellemi képességét, hogy az ilyen sebességgel való haladást észrevegyék, a hiper-warp sebesség viszonylag biztonságos és nyugodt. Amint a csillaghajó sebessége leesik hiper-warp sebesség alá, megközelítve a többszáz fényévnnyire található bolygót, sebezhetővé válik a támadásra és az idegenek behatolására.
- B. Amint a csillaghajó lelassul hiper-warp sebesség alá és belép a félciklusú pályára, a hajón nem marad elég üzemanyag a helyreállítási munkálatokra.
- C. A csillaghajó fel van szerelve elpusztíthatatlan multi-pad irányítású robodroidokkal.

Alien8 programja

- A. Minden krionautának aktívnek kell maradnia
- B. Keresse meg és állítsa helyre a termo-szelepeket és az ALIEN8 szervizcsomagokat
- C. Biztosítsa, hogy minden termo-szelep a megfelelő aljzatba csatlakozzon és folytatódjon az aktiválási folyamat
- D. Keresse meg és aktiválja az összes kriogén kamrát.
- E. Minden krionautának aktívnek kell lennie a bolygó elérését megelőzően a landolási művelet sor hatásai miatt

Az ALIEN8 kezdeti öt szervizcsomagja mellett további csomagok találhatóak a hajón. Ezek meghosszabbítják a robot létét, mert például ütközések által rongálódik, stb. Ha az Alien8 nem végzi el a fentiek bármelyikét, az azt jelenti, hogy nem teljesítette a programozását, így szükség lesz az újraprogramozásra.

A hajón hibernálva tartózkodó emberek rád bízták az életüket, félnek az idegenek támadásától, mégis az Alien 8 nevet kaptad tőlük. Ettől akár kényelmetlenül is érezhetné magad, de nem fogod, mert szerencsére egy érzelmeiktől független robot vagy, az űrhajó 128 helységének alaprajza memóriamodulodban részletesen szerepel. Elvileg nincs semmi, ami váratlanul érhetne, ami kizökkent-

JÁTÉKKALAUZ

hetne rutinfeladataid közül. Mindössze 24 hibernáló egységnél kell elindítanod a dehibernációs folyamatot, amihez vissza kell helyezned a megfelelő termo-szelepet, amit a hajóra betévedt idegenek eltávolítottak, hogy a krionauták ne melegedjenek életre. Szelep van bőven, csak meg kell keresned az éppen megfelelőt, mert négyféle szabványos variációt használtak a hajó építésekor. Hogy éppen melyiket kell használnod, azt a hibernáló berendezés hologramos kivetítője megmutatja. A programod 'E' pontja szerint a bolygó eléréséig van időd erre a néhány feladatra. A hajón tartózkodó idegenek egy része barátságos külsőt öltött, de ez csak az álca, mindannyian szőrös szívű barbárok. Váratlanul érhet, hogy az idegenek meghekkelték a padlót néhány helyen, és az előírásoktól eltérően a padlólemezek mozognak, ami meglepetésedre olyan reakciókat válthat ki belőled, amit még nem értesz. Mintha a feszültség szintje olyan mértékben nőne az áramkörökben, hogy az egy addig nem érzett ellenállást fejtene ki a feladatod elvégzésével szemben. Olyan helyzetbe is kerülhetsz, hogy a szelep körbe van aknázva, ilyenkor használd a szobában lévő elpusztíthatatlan robodroidot, akit a gigantikus multi-paddal, iránybillentyűkkel tudsz mozgásra ösztökélni, és megsemmisítheted vele az útban lévő aknákat. A hibernáló berendezések érzékenyek a kompatibilis szelep jelenlétére. Ha egy szobában tartózkodnak, akkor előbb-utóbb egymásra találnak! Az Alien8 szervizcsomagok a hajón elszórva hevernek, kis emberszerű tárgyak, ezek segítenek a működési idő megnyújtásában.



Az Alien 8 a Knight Lore és a Pentagram ikertestvére, de az Ultimate mindegyikbe „rakott” olyan dolgo(ka)t, amik mindháromat kicsit mássá teszik. A borító-betöltőképnyő párosa a Spectrumnál megszokott megoldástól eltérően nem jobbnak tűnteti fel a játékot, inkább elrettentően közepszerűek. A sztori jó, az Ultimate játékoknál alkalmazott elvhez képest elég sok információt tartalmaz, amit játék közben lehet hasznosítani. A feladat hasonló, mint a Knight Lore-ban, de van mozgó padló és robodroid, valamint egy kicsit átjárhatóbb, úrhajónak megfelelő labirintus (ha jól számolom, akkor ugyanannyi, 128 szobával). A grafika az azt felépítő elemek kivételével ugyanaz, sőt van néhány dolog az elemekből is, ami megegyezik a két játékban. A zenék és hangok is ugyanúgy, ugyanolyan szinten állnak, mint ahogy a vezérlés is (Kempston, Cursor és Sinclair joystick és billentyűzet: Z,C,B,M-balra, X,V,NN,SS-jobbra, A..F-előre, Q..R-ugrás, 1..0-tárgy fel/le, CS,Sp-szünet) nyilvánvalóan. A játék egy kicsit nehezebb és frusztrálóbb lett, több olyan rész van, ahol hirtelen irányt váltva kell ugrani, sőt közben esetleg felvenni egy szelepet is. Több a hibázási lehetőség, amiért kicsit gyengébbnek tartom a Knight Lore-nál.

NIGHTSHADE

Ultimate, 1985, 48K, labirintus

Valahol a lila hegyek között, és a hét sziget tengerén fekszik egy rejtett völgy, egy föld, amit az idő nem érintett. Minden békés és nyugodt maradt, amíg a sötétség rajtaütött a földön, a fényt és szabadságot számúzva az otthonos dombokról, és a gonoszság elvetette magjait. A halál és éhség terjedt, és mindazok, akik a falu falain belül maradtak, sebzetté váltak, vagy gonosz kísértetek üldözöttjévé. Akik elhagyták a falut, másutt kerestek menedéket, a falu pedig a sötétség irányítása alá került.

A megmaradó nép gyenge és lesújtott volt, képtelen a falu elhagyására, és hamarosan a győzedelmes gonosz erő által uralttá vált. Néhány borzalmas betegségtől a legförtelmesebb legvisszataszítóbb lényekké mutálódtak. Bejárják egykor békés falujukat, miközben halálos pestisüket terjesztik, és betolakodókra vadásznak, hogy leigázzanak mindenkit, aki meg meri szegni a falu szabályait, megpróbálva legyőzni gonosz hűbérurukat. Sok év múlt el, mióta a falut lerohanták, és hamarosan ez a



JÁTÉKKALAUZ

kis település már csak legenda lesz. Dalokat énekeltek és meséket mondtak hencegő kalandorokról, akik bebátorkodtak a völgybe megkeresni és megsemmisíteni a gonosz erőit, de soha nem tértek vissza, gazdagságot nyerhettek volna sikeres kalandjukból, ám a gonoszság lesben vár mindenkit, aki be meri tenni a lábát a gonosz falujába, NIGHTSHADE-be. Az öreg mesemondó szemei tüzes drágaköveknek tűnnek, ahogy meséjével újra életre kelti a gonosz erőivel folytatott harcot NIGHTSHADE falujában: „Szellemeknek és dühös szerzeteseknek a meséi, akiket rabul ejtettek a gonosz erők, hogy parancsaikat követve a pestis és romlottság démonjait kiengedjék a faluban. Még magát a halált is, a gonosz hívatlan vendégeként foglyul ejtették Nightshade falujában”

Az öregember így folytatja: „Csontvázak, megrohadt hússal, amiről régen halott vérük csepeg, várakozva a most még üres faluban, zsákmányra lesve. Visszataszító démonok,” krákgolja, „rettenetes betegségek és varázslatok, amik arra várnak, hogy elnyelhessenek bárkit, aki fel meri dühíteni a gonosz erőit. Felszáll a sötétség és Nightshade királysága örökre a tiéd lesz!”

Az öreg fáradtan visszazuhan fából faragott magas székébe. A rengeteg információból, amit megtudtál tőle, kiderült, hogy ő sem tud sokkal többet annál, hogy a falut hol találhatod meg. Elinulsz a völgybe és belépsz a tiltott faluba, Nightshade-be.

Sabreman tehát úgy gondolta, a városka felszabadítása a megfelelő feladat, amivel új mederbe terelheti életét. Elutazott Nightshade-be, ahol eddigi kalandjaihoz mérten nyugodt körülmények fogadták, a város a híreknek megfelelően lakatlan volt, kivéve többféle kisstílusú túlvilági lényt, valamint a négy főgonoszt. A településen az alacsonyabb rendű lények garázdálkodnak, a főnökökkel ritkábban lehet összefutni. A természet ilyen szokatlan körülmények között is próbál egyensúlyban maradni, a faluban ez sajátosan a gonoszság növekedésével párhuzamosan képződő antigonosz tárgyakkal valósul meg. Ezek a tárgyak nyolcfélék lehetnek, van négy általános a kisebb gazfickók ellen, ezekből rengeteg képződik, valamely lény ellen bármit lehet használni, de van olyan is, ami ellen speciálisan csak egy ellenszer hat. Van még négy tárgy, melyekből egy-egy alkalmazható a négy fővezér ellen. A csontváz ellen kalapács, a kaszás ellen kereszt, a gonosz szerzetes ellen homokóra, a démon ellen a Biblia hatásos. A tárgyak használata egyszerű: hozzájuk érve felveszed őket (ilyenkor bekerül a bal oldalon látható tárolóba), majd az ellenségre hajítod. Mindig a maximum 11 tárgy közül a legfelsőt tudod használni. A négy exkluzívabb tárgyat is nyugodtan elhajíthatod, nem semmisülnek meg, mint a többi tárgy, újra fel tudod őket venni. Találhatsz még varázscsizmát, ha nem undorodsz a használt lábbeliktől, akkor felveheted őket, amivel gyorsabb mozgásra leszel képes. Szintén gusztus kérdésén múlik az egészséged, ugyanis a lények érintésétől romló egészségi állapotodat a faluban elszórt üvegcsék tartalmának felhörpintésével javíthatod. Ha nálad van valamelyik a négy fontosabb tárgyból, és közelben van a főgonosz, akire a tárgy hat, akkor a tárgy villogni kezd, figyelmeztetve téged a közelségre. A falut úgy szabadíthatod fel, ha mind a négy gonoszt visszaküldöd a pokolba.

A sztori megfelel a sorozat misztikus hagyományainak, annak pozitív és negatív jellemzőivel. A feladat, a gonoszok kiiktatása nem rossz, de nagyon egyszerű, az odáig tartó út szörnyen egysíkú, fantáziátlan. Az Ultimate nem szokta amúgy sem agyonbonyolítani a játékmenetet, meg szokták találni az egyensúlyt, de itt nem jött össze. Talán az új, továbbfejlesztett játékmotor mellett a cselekményre nem maradt elég idő. A látvány részben szemet gyönyörködtető, konkrétan a házak kidolgozottsága, stílusos izléssége. Ám belépve a házakba, egész más, lelombozó minden. Oké, hogy a falak eltűnnek, hogy látszódjon a lényeg, ahol Sabreman éppen tartózkodik, de pont ez az, hogy nincs ott semmi az egyébként tényleg kidolgozott mozgó tárgyakon és ellenségeken kívül. Mellékesen az ellenségek is inkább viccesek, mint félelmetesek, de ez belefér, hiszen nem az volt a lényeg, hogy a gyerekeknek életre szóló traumát okozzanak. A vezérlés maradt tökéletes, az ugrálás mindenféle dolgokra és a tárgyak tologatása azért hiányzik. Vezérlési módként billentyűzet (X,V,N-balra, C,B,M -jobbra, A..En-előre, Q..P-tűz, Z-kép 180°-os forgatása, CS,Sp-szünet) mellett a három legfontosabb joystick is alkalmazható. A játék nehézsége abban rejlik, hogy könnyen megunható, emiatt lankadhat a figyelem. Ha nem lankad, akkor könnyedén kikerülhető minden ellenség, érintés nélkül, szóval nincs nagy kihívás. A játéktér nagy, de itt ez nem előny, csak trappolni kell egyfolytában, be-



JÁTÉKKALAUZ

nézni mindenhova, sehol semmi új inger. Az egész összecepttnak és befejezetlennek tűnik, egy szép váz mögé bújtatott játékdemó. Nightshade egy Patyomkin-falu, de nem a vezetők, hanem Sabreman megtévesztésére készült.

GUNFRIGHT

Ultimate, 1985, 48K, akció

Figyeljen rám mindenki! Úgy tűnik, szereztünk magunknak egy új seriffet, ő úgy gondolja, hogy megtisztítja a várost Gun Totin' Bunchtól a Rootin' Tootin' Gun Slinger bandából, aki a legaljasabb és leggyorsabb, akit valaha láttál a Vadnyugaton. A seriff neve: Quickdraw.

- Közben a seriff hivatalában -

Távirat: A GONOSZTEVOEK RAASZABADULTAK A VAAROSRA, MINDENKI KIAALTOZIK EES SIR, BE KELL ZAARNI A HAAZAKAT, BEDESZKAAZNI A BOLTOKAT. A SERIFF SEGITSEN A CSOECSELEK MEGTISZTITASABAN. VEEGE Quickdraw seriff akcióba lendül, és távolodik hűséges paripája, Panto hátán.

„Ó anyám, szemem a lovacskámon, nem várok semmi jót ettő' a bandátó'!

Útban erre átgyűttem Kinsfolk barátságos kis városán, háá kakasok futkosnak, semmi jó nem gyün, én mondom, csak kiáltozás, sírás, lövődözés, fosztogatás és verekedés Ahh, vissza ke' hoznom a törvényeket ebbe a kicsi, öreg városkába! Az egyszer' biztos, hogy legjobb lesz ha elkapom ezeket a bűzhödt marhatolvajokat, mikő megérkeznek, me' nekem senki nem áll az utamba', de nem ám, uram! Ahh, csak kapjam meg a fizetségem, akko' lesz muníícióóm, azt lesz nemulass a gazfickóknak, amint rajtaütnek a városon, me' én rajtuk tartom a szemem, gazdaggá tesznek a kövér, zsíros jutalmakkal, amit értük kapok.” A kutyafáját, menj és csípd el a gazembereket, Quickdraw seriff.

GUNFRIGHT törvénykönyv_

1. A szuper-dobtáras hatlövetű Slingered automatikusan újra fog tölteni, amint a tár üres lesz.
2. A töltények árai változhatnak a Black Rockkal kötött szerződésed ideje alatt. Az éppen aktuális árfolyamot meg kell fizetned minden újratöltésnél.
3. Tűzharc alatt, ha te, vagy a bandita lelőtök, akár akaratlanul is egy városlakót, annak következményét te fogod megfizetni.
4. A fizetésed gyűjtögesd, hogy legyen miből muníciót vásárolnod.
5. A banditákat lelőheted, de a kemény és jól lövő gazfickók úgylis eljutnak a tűzpárbajig.
6. A városlakók megmutatják, hogy merre van a legközelebbi rosszfiú.
7. A seriff lovát, Pantot használhatod minden gyors, lóval felszerelt bandita üldözéséhez.
8. Jutalmakat lehet gyűjteni, minden rosszfiú sikeres elfogása, tűzharc közben.
9. Speciális bónuszok állnak rendelkezésedre teljes bandák elleni sikeres törvényhozás esetén.
10. Gyors tűzharcoknál vigyázz a kemény gyorstüzélok ellen, szeretik a Quick Draw McGrawot, a leggyorsabb fegyvert a vadnyugaton.
11. Olvasd el a táviratot és maradj kapcsolatban a város többi részével.

Te vagy a Gyorstüzélok, és ebben az esetben ez egy dicséret! Black Rock-ot ellepték a nyavalyás banditák, tegyél rendet! Az igazságszolgáltatást akkoriban nem szabályozták túl, ezért egyszerű a feladatod: megkeresed aktuális ellenfeled, a becsület kedvéért leadsz a lábára egy figyelmeztető lövést, aztán miután feléd fordult, nem mondd el a jogait (értsd meg, nincs neki olyanja), hanem lelövöd, mint egy kutyát. Ezután visszatérsz a fogdába, felveszed a jutalmad, megnézed magadnak a következő ellenfeled, megkeresed, leadod a figyelmeztető lövésed... stb. Mindezt addig folytatod, míg meg nem tisztítottad a várost. Nyugi, a város zaklatott lakosai nem fognak sem pszichopata sorozatgyilkosnak, sem vérengző vadállatnak nézni, istenként fognak rád tekinteni, aki a törvényt visszavitte szerény településükre. És azt se felejtse el, hogy mindezért busásan fizetnek is! Az egy dolog, hogy lelőhetsz bárkit, akit a keresett bűnözőhöz hasonlatosnak találsz, de véd az eszedbe, hogy az alapvető illemszabályokat neked is be kell tartanod, az utcán fel-alá rohangáló hölgyeményeket nem illő molesztálni, lökdösní. Ha ilyesmit teszel, ne csodálkozz, hogy büntetésül visszajutsz a fogdához. Ha unod a gyaloglást, akkor bérelhetsz lovat, vagyis itt ezt hívják lónak, valójában egy lótestet lábak nélkül, de a lényeg, hogy gyorsan lehet vele haladni, bár nem túl sokáig! Sajnos a seriff munkája közben adódhatnak félreértések, balesetek, meghalhat néhány



JÁTÉKKALAUZ

ártatlan polgár is, nem fújják fel a dolgot, nem fog senki miattuk bosszút állni, de kártalanítanod kell a családjukat. Aktuálisan mindig tudod, hogy mennyibe kerül a töltény, a ló bérlése és ez a bizonyos kártalanítás is. Ebben a sorrendben mindig megkapod táviratban az árlistát, amit a játéktér alatt olvashatsz (TELEGRAM). A játéktértől balra van a körözött személy és az érte kapott díj 'élve vagy halva', ne tévesszen meg, hogy a feliraton az 'ALIVE' (élve) van kiemelve. A városba lépésed előtt pénzeső fogad, itt kell először bizonyítanod gyorstüzelő képességedet, amelyik pénzeszsákot eltalálsz, azt megtarthatod. Ilyen akcióban lehet részed később is, ha elég banditát elintéztél. A banditák a város különböző pontjain sétálgatnak, látszólag békésen, bár kicsit idegesen, megkönnyítik a keresésüket a város fiataljai, akik alig feltűnően, ugrálva, kinyújtott karral jelzik, hogy merre van a rosszfiú. A párbajról még annyit, hogy addig van esélyed, míg nem kapsz lövést, aztán már hiába találsz el ellenfeled, nem patkol el. Ha te voltál a gyorsabb, akkor feldobja a talpát.

Igazán szép borító, jó screen és fontos információkat is tartalmazó, de a szokásnak megfelelően megfelelő hangulatba hozó, azt felfokozó leírás, útmutató és egy ötletes menü a körítése ennek a remek westernnek. A cél, a banditák elintézése önmagában elég vérszegény lenne, de a küzdelem párbajszerű megvalósítása feldobja, változatosabbá teszi, a körülményekből, grafikai elemekből áradó, egész játékot átható humor pedig szerethetővé varázsolja a Gunfrightot. Igazság szerint 20 bandita elintézése a cél, de ennek nincs jelentősége, mert utána is folytatódik tovább a játék a 25ezer dolcsis mexikóival, stb. Ezzel csak azt akarom mondani, hogy elvileg a várost kell megtisztítani, de ez egy végtelenített tisztogatás, inkább pénzgyűjtés. Ezt ugyan sajnálom, de úgysem érném el soha a 20 párbajgyőzelmet, ez teljesen esélytelen. Érdekes, hogy az ugyanezzel a mottorral készült Nightshade-ben színes a játéktér, mégis élettelen az egész (oké, az egy halott város), a Gunfright fekete-fehér, még a mozgó elemek is ritkábbak, mégis sokkal élőbbnek tűnik. Jók a zenék, dallamok, effektek. A műpaci nagy poén, a banditák a tipikus rosszarcú western-antihősök, olyan texasi meg új-mexikói taplók. A vezérlés tökéletes, bár nem értem, hogy miért van az irányítási kettősség, hogy a joystick (Kempston, IF2, Cursor) direkt módon vezérel, a billentyűzet (X,V,N-balra forgás, C,B,M -jobbra forgás, A..En-előre, 1..0 -tűz, Z,SS-kép 180°-os forgatása, CS,Sp-szünet, Gyorstüzeléskor: Q..T-fel, A..G-le) pedig forgat-előre módban működik. Mindegy is, mindkettő jól alkalmazható. Sajnálom, hogy nem maradt meg a Nightshade-ből a többlépcsős életvesztés, mert néha olyan betyár gyorsak a helybéli asszonyságok, hogy képtelen vagyok őket elkerülni. A párbaj elképesztő, emberfeletti reflexeket követel, azt hiszem, hogy mikor sikerül is megölnöm ellenfelemet, akkor is csak a vakszerencse segít. Jó lenne egy lassító csalás, talán még csalásnak sem tekinteném, inkább csak esélynek. Végül annyit, hogy a Gunfright egy nagyon szerethető, stílusos, humoros, jó hangulatú játék.

CYBERUN

US Gold/Ultimate, 1986, 48K, lövöldözős

Az Amobeus Nebula sötét körzetében áll egy elszigetelt sorozata csillagoknak és bolygóknak, a Beta Gamma rendszer. De az úr ismerői csak Zebaremának hívják. Bolygók és sötét csillagok szorosan összefűzött rendszere, egészen egyedülállóan a világegyetemben egy plazmikus energiarács köti össze a rendszer minden bolygóját. Minden bolygó cybertronból, egy antianyagból épül fel, aminek ez az egyetlen ismert forrása az egész világegyetemben. A cybertronnak olyan magas az értéke, hogy sok civilizáció annak szentelte összes erőforrását, hogy felderítsen egyet a fő rendszer külső kisebb bolygóiból egy hiábavaló kísérletben, hogy elérjék azt a elképzelhetetlen gazdagságot, amit a siker jelentene. Egyszer kiszabadulva az antiplazmikus rácsból, és védtelenné válva az úr pozitív anyagával szemben, a Cybertron kikristályosodott cybernitté, a legkeményebb anyaggá az ismert univerzumban, ellenállva a hő és az energia minden



JÁTÉKKALAUZ

formájának, lehetővé téve a Weildereknek, hogy a létező legnagyobb energiájú anyagot bányásszák. Mert aki irányítja a Zebaremát, az irányítja a galaxist. De a Beta Gamma rendszer, azaz Zebarema nem szívesen adja át a cybernit kristályokat, és egy szinte legyőzhetetlen magnetronikus fegyvert használnak minden objektum ellen, ami távozni, menekülni próbál a védőburokból. Ezért indult a leendő drága rakomány hatalmas szállítóhajójának felépítésére irányuló vállalkozás, a Kristály Hajó. Sok év és sok élet ment rá a hatalmas úrvitorlásra és a sok időhúzásra, hogy a hajónak szánt funkciók elkészüljenek, mert csak egy ilyen hajó maximális szuperereje tud ellenállni a magnetronikus fegyvernek. Óriási mérete miatt a hajót szakaszosan építették meg, a részeket már kihajóztak a Zebarema rendszerbe. Ezek a meghajtóegységek kevésbé használhatóak lennének a galaxis más részein, és ezek a motorok és kiegészítő fegyverek egyedül azért lettek megépítve, hogy a szökésnél legyenek felhasználva a Beta Gamma rendszer különös természeti törvényei között. A parancsmódul kész, és csak a biztonságos felszállás számítógépes ellenőrzésének elindítására vár. A Kristály Hajó fel van szerelve katonai lézerekkel, mivel a legendás utat szinte biztosan ellenzik a közeli galaxis barbár lakói, akik talán már építettek is egy úrcirkálót, amit felhasználhatnak bányászatra vagy csapásmérésre is a Zebarema rendszerben. Mert ki láthatta volna előre a III-as osztályú Kristály Hajó gyártását is és korai, nem tervezett érkezését a Cybertron bolygóra? Így kezdődött minden idők legnagyobb utazása, a verseny az úron át a Világegyetem vezetéséért, a CYBERUN ...

A Cybertron egy kicsi lakatlan bolygó, hegyekkel, völgyekkel, földalatti járatokkal. Az ide küldött eszközök, amik a cibernit kitermelését és eljuttatását segítik, a bolygó különböző pontjaira hullottak. Feladatod, hogy összeszedd a szükséges fegyvereket, majd elkezd megépíteni a III-as osztályú Kristály Hajót, közben kitermeld a cibernitet, majd hibridhajtású rakétáddal sikeresen elhagyd a bolygó védőburokát. Első és legfontosabb, hogy a startpontodtól balra és jobbra vedd fel a gyors navigációhoz szükséges segédhajtóműveket. Ezután célszerű egy irányba elindulni és felvenni, amit lehet, mindegy merre indulsz, kb. 4-6 perc alatt körbejárhatod a bolygót, forgalomtól függően. Közben lesznek lombiknak kinéző üzemanyagvételezési egységek, ahol kicsit esetlenül és esetlegesen lehet tankolni, ugyanis a nagy légköri nyomás miatt elég nehezen préseli ki a tartály magából a naftát. Ilyenkor elég felvenni a felfelé távozó üzemanyag-koncentrátumot, amiből pár csepp hosszú időre megoldja a nagy fogyasztás miatti problémáidat. Vannak még lebegő FUEL feliratú teljes üzemanyagcellák is, ezeket tartogasd végszükség esetére. A szükséges eszközök, fegyverek következzenek, amiket meg kell találnod a felszínen vagy felhőkbe burkolózó platformokon. Egy nagy dudor mellett kis dudornak látszó plazma-vezérlő egység lesz talán az első, ez szükséges a cibernit összegyűjtéséhez. Találni fogsz hidraulikus karokat is, és a fegyverzet fejlesztésére plazmaágyút, és egy követő rakéta kilövésére használó eszközt a hajó orrára. Ezen kívül felszerelés még egy lesz, a vitorla konzolja (mint egy parabola antenna), de ezt ne vedd fel, amíg nem muszáj, mert az űrsiklód mérete kritikusan nagy lesz és sok barlangban így nem férsz el. Ezután elkezdheted felépíteni a hordozó rakéta részt. A rakéta részei: hajtómű (téglalap alakú vonalas tárgy), a táprendszer (mint a hajtómű, csak kocás), a tüzelőanyag tartály (négyzet alakú, CYLO felirattal), a vezérlő egység (ULT1 feliratú négyzetes tárgy). Ezeket az egységeket a karok segítségével tudod megfogni és elszállítani a felszínen található platformra (nagy sík területen van, bal és jobb oldalról egy-egy üzemanyagcella lebeg mellette), ahová automatikusan lepottyan a nálad lévő építőelem (a'la Jetpac). A rakéta elemei már a barlangokban is lehetnek, keresd őket mindenhol. Mikor a rakéta első négy része megvan, akkor a rakétát két oldalon stabilizáló szárnyak következnek, majd a cibernit raktározására alkalmas cella következik. Ez egy négyzet alakú rácsos tárgy, amit magadnál tartva és a cibernit kristályok mellé állva, a plazmaágyúddal begyűjtheted azokat. Összesen 13 kristályt kell összeszedned, ekkor sárga lesz az űrsiklód és a ciberniteket a szokásos módon vissza kell vinned az épülő rakétához és ledobni azt. Ezután érdemes felvenni a vitorla konzolját, a vitorlát és a rakéta csúcsrészét, visszatérni a rakétához, majd ezzel befejezve azt, könnyes búcsút venni ettől a barátságtalan helytől. (Aztán visszatérni egy más színű, ám ugyanilyen felszínnel rendelkező bolygóra és folytatni a pontok gyűjtését.)



JÁTÉKKALAUZ

A borítón látható egy elképzelés az úrvitorlásról, hát nem tudom, hogyan lehetséges, esetleg nem kell hozzá szél vagy legalább egy kis légmozgás? No mindegy, a sztori kidolgozott, de rossz Ultimate szokás szerint nem tér ki a lényegre: hogy mit is kell csinálni. Vannak játékok, ahol ez könnyen kitalálható, mert például a játékmenet úgy van felépítve, hogy a játékos fokozatosan rájön a dolgok rendjére. Ebben az esetben egyből a mélyvízbe dobnak, ahol millió veszély leselkedik, az úrhajó véletlenszerűen túlél ütközéseket, majd felrobban egy hasonlótól, látszólagos logika nélkül. Kicsit úgy érzem, hogy a Jetpac kapott egy nem teljesen illeszkedő, nem biztos, hogy kívánt új dimenziót. Mintha egy kicsit túllöttek volna a célon, a játéktér hatalmas és átláthatatlan, túl sokat kell „utazni”, közben az ellenség levakarhatatlan, fárasztó. Persze a grafika, a hangok, a menüzene mind profi munka, egyedül csak a változatosságot hiányolom, vagy legalább lenne itt-ott valami speciális, hogy felismerjem, tudjam, hogy hol vagyok és merre kellene haladnom. A vezérlés (X,C,B,M-balra, X,V,N,SS -jobbra, A..En-fel, Q..P - tűz, 1..0 - plazmasugár, CS, Sp-szünet) szintén remek, nincs semmi kifogásom. Kempston, Sinclair és Cursor joy is használható. A megkívánt készségi szintet fogalmam sincs kire mérhették, a kapott 5 élet nem elég semmire. Biztos vagyok benne, hogy az ellenségek sűrűségét némi tesztelés árán sokkal jobban be lehetett volna lőni (pláne, hogy volt rá kb egy év). Hibái ellenére átlagon felüli, de tucatjáték, talán túl hosszú játékidejével (minimum 2 óra az első bolygóról kikecmeregni nagyobb csalások nélkül) és a kitartáshoz nem elég addiktivitással.

PENTAGRAM

US Gold/Ultimate, 1986, 48K, labirintus



A PENTAGRAM keresése nem állt távol Sabreman gondolataitól, miközben összeszedte a Grand Arch Wizardy varázskönyvet az Old Mystic Curio boltjában, Cojour városában. Ez volt az utolsó példánya a könyvnek. Sabreman kuncogott magában, miközben buzgón ugrott a csillogó kék köpenyébe és fejébe nyomta kalapját. Most végre készen állt. Dzsungelen, barlangon és kastélyon küzdötte át magát, reszketett, ahogy végig gondolta az átélt félelmet szellemektől és más borzalmaktól, a küzdelmet, hogy befejezze feladatait, és eljusson eddig a pillanatig. Megállt, majd egy pillanat alatt kapcsolott, a varázskönyvvel kész lesz megoldani a küldetést. Sok év telt el, és a PENTAGRAM holléte kicsusszant a törekeny emberi memóriából és feledésbe merült. Csak mítoszok, legendák idézik fel hajdani nagy hatalmát és nagyságát, de sajnos örökre elveszett. Egyesek azt mondják, hogy soha nem is létezett, csak az emberek ingatag és mulandó képzeletében. A tábornút lángjai nyaldosták körül a parázs izzó fényénél fénylő naplót. Ahogy Sabreman elkezdte olvasni a Grand Arch Wizardry Pentagram-ra vonatkozó részét, csend borult a környékre. Füleik sóvárogta, hogy megismerjék a réges régen írt szavakat, ahogy Sabreman beszélni kezdett: „és ezüstös vizek a kútból nyerve kioltották az idő pusztításait. A hanyatlás enyhült, rámutatnak a csillagra büszkén, hirtelen, és frissen. Kettő, amit megtalálsz, és aztán még kettő, a bűvös kútvízzel megbabonázva. Rajtuk keresztül fogod megtalálni a PENTAGRAM-ot, az alakja olyan szilárd lesz, mint egy szikla, hogy mindenki láthassa. A rúnákat ki kell tanulnod, gyűjtened, segítség nélkül kell megtalálnod őket a mágiában és ezen a földön, és a PENTAGRAM a tiéd lesz.” A láng felvillant, majd kialudt. Hamarosan a föld megismeri a PENTAGRAM-ot. A küldetés megkezdődött.

Sabreman folytatja dicsőség-hajszolóját, misztikus kalandozását, ezúttal a Pentagram rejtélyének megfejtését tűzte ki célul. A Pentagram többek között azért merült feledésbe, mert a helyét jelző obeliszk gondozására szakosodott rend megszűnt, ahogy az obeliszk állapota megromlott, a Pentagram eltűnt. De hogy jelölhet négy obeliszk egy helyet? Az obeliszk az univerzum energiáit fogják fel és az energia egy pontban, az obeliszk alkotta négyszög középpontjában összpontosul. A Pentagram ezen a helyen van, de csak az obeliszk helyrehozatalával láthatod meg. A rendbehozatal könnyen megy, ugyanis ezek az építmények mágikus kapcsolatban állnak a hellyel, ahol állnak, csak egy vödör víz kell abból a speciális vízből, amit a helyi kutakból lehet nyerni. A kútakat oldalba kell lőni néhányszor, és megkapod a vödör vizet. A vizet elviszed az obeliszkhez, lerakod a földre és csodát fogsz látni. A Pentagramot ezután megtalálsz a fent leírt helyen, ahhoz hogy működésre bírj, meg kell keresned az öt őselemet, ezek látszólag egyszerű kis agyagtáb-

lák egy-egy ismert szimbólummal. Ezeket visszajuttatod a Pentagramhoz és feladatod végére értél! Az látszik, hogy erre a játékra még a szokásos időt sem fordították, ez látszik az összecsapott borítón, a semmilyen betöltőképen, a rövid felvezető történeten. Még a menü és az vezérlésen is, hiszen hiányzik a direkt-irányítás. A játéktér nagyobb, mint a két játékmotor-tesónál, és sikerült egy újabb egyedi grafikai elemtárral előállni, sőt a megoldandó feladat is eltérő mindkét Filmmation játéktól. A motor hibája, a sok mozgásnál való akadozás ennél a játéknál a legjellemzőbb, mivel itt néhol bőséggel akad ellenség. A vezérlés elég átgondolatlan, a billentyűzetet (Z,C,B,M-balra forgás, X,V,N,SS -jobbra forgás, A..L-előre, W,R,Y,I,P -tűz, Q,E,T,U,O-ugrás, 1..0 -tárgy fel/le, Sp - szünet) használók a hiányzó direkt-irányítás miatt, a joystickkal (Kempston, Sinclair, Cursor +Z..SS-tárgy fel/le) játékosok pedig az ugrás miatt bosszankodhatnak. Ugyanis a botkormány lefelé mozgásával kellene ugrani, ami rendkívül szokatlan, sőt örjítő (emulátoron még oké, hiszen lenyomhatom egyszerre az előre és hátra gombot, de egy valós joystickon ez kivitelezhetetlen). Úgy tűnik Stamperék jó iránynak látták a Knight Lore nehezítését, de az eredmény szerint még azt is könnyűnek találták. Mert nem elég, hogy eloszlik egy-két padló, meg csak cigánygyerekek nem potyognak az égből, de még direkt szívatások is kellettek. Mire gondolk? Mikor átmegek egy ajtón, nem biztos, hogy kapásból le kellene, hogy támadjon egy mozgó sárkányfej, csak vadászpilóták reflexeivel elkerülhetően. Tudom, jegyezzem meg, hogy honnan melyik szobába lépek. Valamennyire megy, de néhol nagy lendülettel kell haladni, valahol meg ugyanezzel a módszerrel belemegyek egy sor tuskébe vagy medvecsapdába. Nem ragozom tovább, egyszerűen embertelenül nehéz. Egy kis odafigyeléssel, teszteléssel sokkal jobb is lehetett volna, de a Cyberun sorsára jutott, hirtelen ki kellett adni valamit, az Ultimate-et gondolom már nem érdekelte, hogy mi lesz a reakció, az US Gold üzletfilozófiája meg így is beleillett.



MARTIANOIDS

US Gold/Ultimate 1987, 48K, labirintus

Egy hosszú utazás után, ahol csak a rutinkarbantartás lett megcsinálva, mit lehet tenni, mikor a Markont hirtelen megtámadják a gonosz és barbár idegenek, a MARTIANOIDOK. Behatolnak a hajódba, miközben megszakítják a programokat, ahogy azokat átsugározzák a Markon Agyán, lecsapolva az áramellátásod a reménytelen, öngyilkos támadásaikkal, hogy elpusztítsanak téged és hajódat. A foton lövedékeik átszáguldanak az Agyon, elpusztítva minden aktív komponenst, ami az útjukba kerül. A feladatod, hogy vezérelj a programot az adótól a vevőkészülékhez minden szektorban. Amikor ezek a készülékek egy programot megkapnak, a belső védelmet aktiválják, amivel megakadályoznak minden további agyi sérülést a saját szektorukban. Vigyázz a szemétdobóval, mert ha a programod beleesik, akkor meg fog semmisülni. Ha minden szektorban megsemmisül az összes aktív összetevő, a szektor is megsemmisül, és már nem lehet megjavítani vagy aktiválni. A tartalék áramforrások az Agyban mindenfelé lehetnek, ezeket használd fel, ha a töltésed alacsonyra válik. Saját magad megvédésére lézereid vannak, melyek alkalmasak a belső falak, aktív komponensek, csere tölcserék és idegenek megsemmisítésére. A küldetésed segítése érdekében a konzol megjeleníti a térképet, ami mutatja a pozíciód az Agyban, a program helyzetét, és minden szektor státuszát. A vörös jelzés mutatja, hogy a szektor már elpusztult, fehér jelzés van, ha aktiváltad, és villogó piros és sárga fény jelzi, ha a szektor támadás alatt áll. A konzol üzeneteket is megjelenít, hogy elmondja, éppen mi történik az Agyban.

Elsődleges feladatod a program (száguldó vécepapírnak látszik) elnavigálása a csigacsápos vevőkészülékbe (mindegy melyikbe), ha ez sikerül, akkor a vevő szektora aktiválódik. A program egyszerűen reagál a környezeti ingerekre, elfordul vagy visszapattan, ezt bekalkulálva kell az aktív összetevőket (terelőidomok) visszaépítened vagy elpusztítanod, utat engedve a programnak. Egyszerre négy tartalékidom lehet nálad, ezeket a kitört idomok helyére tudod elhelyezni. A tartalékok felvétele, lerakása ugyanúgy történik, szembe kell állni a célhellyel és megnyomni a felvétel/lerakás gombot. A tartalékok idővel, látszólag semmitől sem függően keletkeznek megszokott helyeken. Kétféle fegyverrel vagy ellátva. Az első a lézer, csak a kószáló ellenségek ellen való.

JÁTÉKKALAUZ

A másik valami robbantós plazmacucc, ez néhány tárgytól és a szektorokat elválasztó faltól eltekintve mindent elpusztít.

Az egyetlen Ultimate játék, amit senki sem vállalt fel, mint szerző. Vannak túlértékelt és alulértékelt Ultimate játékok, a Martianoids utóbbiak közé tartozik, lehet, hogy ha nem Ultimate játékként jelenik meg, akkor sikeresebb lett volna. A borító, a sztori és főleg a betöltőkép alapján a Cyberunhoz közel álló játék, a leírásból szokás szerint elég nehéz kihámozni, hogy mit is kellene ügyködni. Bevallom, az életművet végigjátszva, és a vége felé haladva, ez egy meglehetősen bosszantó tulajdonság. A feladat egyszerűnek tűnik, de nem az. Egyrészt van egy logikai része a vécépapír terelgetése miatt, másrészt a labirintusban ügyelgő ellenségekről is visszapattanva, lefordulva lehetetlen helyekre tud kerülni a papír, ami már nem elérhető. Szóval küzdelmes a dolog. A látványvilág átlagon felüli, de nem elég változatos, a grafikai elemek, az idővel egyre változatosabb ellenségek, az animáció, a grafikai effektek mind jól kidolgozottak, profik. A zenéje és a játék közbeni effektek is korrektek. A vezérlésre szavam sem lehet. Billentyűzet: X,V,N-balra forgás, C,B,M -jobbra forgás, A..En-előre, Q,E,T,U,O - robbantós lövés, W,R,Y,I,P - lézer, 1..0,Z,SS-tárgy fel/le). Joystick: Kempston, IF2, Cursor (+Z..SS- robbantós lövés). A készségszintről..., csalás nélkül csak négy aktiválásig sikerült eljutnom, de ez inkább az én ügyetlenségem, mint az embertelenül nagy elvárások eredménye. Hatalmas türelem kell hozzá, mert a felépített tervet egy lövéssel szétzúzzák az idegenek és lehet kezdeni mindent előlről. Nehezítő tényező a kicsi látható játéktér, elég nehézkes így navigálni a programot. Mindent összeadva, szorozva, közel sem rossz ez a játék, nem egy akció/kaland játékokkal összevethető szerzemény, de a kis logikai feladattal megspékelt lövöldözős játékoknak is lehet létjogosultsága.

BUBBLER

US Gold/Ultimate, 1987, 48K, labirintus



Sok éven keresztül Irkon ősi városát a nagy és gonosz varázsló, Vadra irányította. Irkon lakóit elnyomta és rabságban tartotta a varázsló, és bárkit, aki felszólalt ellene, azonnal bebörtönöztött, vagy még rosszabb. Te is egy ilyen állampolgár vagy, akit már régen lecsukott. Vadra büntetésképp egy amorf foltta változtatott, ami nem mozoghat, és nincs alakja.

Annak érdekében, hogy megtartsa az irkoni emberek irányítását, Vadra kényszerítette a mestereket, hogy készítsenek tengernyi palackot, melyeket ördögi varázslatával Vadra megátkozott. A varázslat miatt a palackokból nagy, kezdetleges buborékok szivárognak ki, amelyek kipukkanva mutáns teremtményeket babonáznak meg, így hajtva Vadra irányítása alá őket. Mikor az emberek meglátták az első ilyen hatalmas palackot, így nevezték el: BUBBLER.

Száz év után, vagy később rájössz, hogy Vadra asszisztense, a kisebb nevű varázsló, Kintor, aki segítette Vadrának igába hajtani Irkont, most börtönbe került. Kintor hatalma növekedett, és egyre közelebb került Vadrához, aki félt és Vadra félt, hogy Kintor együttérzővé válik Irkon nehézsorsú embereinek sorsa iránt. Mielőtt a hatásköre túl nagy lett volna, Vadra egy olyan energia gömbbe zárta Kintort, ami lassan kiszívta életerejét, majd elítélték, és bebörtönözték egy barlangban. Mielőtt Kintor teljesen erőtlenné vált, megadta neked azt a képességét, hogy mozogj, és energiagömböcskével tüzelj, melyek elpusztítanak minden élő entitást, ami az útjukba kerül. Mindezt azért kaptad, hogy megszökhes a börtönből azzal a létfontosságú információval, hogy hogyan lehet megsemmisíteni Vadrát. Ahogy KINTOR ereje fogyatkozott, a mozgási képességed az idő egy rövid szakaszára korlátozódott. Kintor beszélt azokról a dugító varázslatokról, amiket ő alkotott és rejtett el Irkon városában, hogy leállítsa a bubblereket és ezáltal csökkentse Vadra hatalmát. Ahogy Vadra hatalma fokozatosan csökken, Kintor hatalma megújul, miáltal te is több időt kapsz, hogy befejezd hatalmas feladatodat. A dugókat olyan csapóajtók alá rejtették el, amiken neked át kell haladnod, de óvatos légy, a csapóajtók közül néhány alatt csak a börtön sötét úrja van, ami megöl téged. Vadra elbűvölt követői, a börtön őrzői is át tudnak jutni ezeken a csapóajtókon, de csak te ismered a mágikus dugók felvételének módját. Vigyázz, mert Vadra börtönében sok veszély fenyeget, hiszen alakatlan tested finom szövetét könnyen átszúrják az éles tár-

gyak.

Ha sikerül lezárnod a börtön összes palackját, akkor el tudsz szökni, és a tudás, amit Kintor adott át neked, elpusztítja Vadrát. Le tudod zárni a Bublereket?

Válaszolva a kérdésre, nem tudod lezárni őket! Pedig a feladat leírva roppant egyszerű: ha egy sötét lyukon lecsúszol, jutalmad egy mágikus dugó (ha rossz helyen csúszol le, akkor bónuszként meg is halsz). Egy Bubblerre felugorva elhelyezheted a dugót, megszüntetve vele annak népmétélyező hatását. Mindezt az első két pályán ötször, aztán kétszer 12-szer, majd az utolsó, ötös pályán ismét ötször kell(ene) végrehajtani.

1984 decemberében jelent meg a Marble Madness játékgép az Atari Games kiadásában. Első nem hivatalos Spectrum port a Gyroscope volt, majd jött a többi, a Bobby Bearing, a Spindizzy, a Marble Madness. Sokadiknak megjelent az Ultimate/US Gold verzió, a Bubbler is.

Egy játék célja a szórakoztatás, a játékos boldoggá tétele, kinek mi kell, öldöklés, gyűjtögetés, logikai feladatok megoldása... Van olyan ember is, aki szeret szenvedni. A Bubbler az ő játéka lesz. A borító inkább rágógumi reklámnak tűnik elsőre, a betöltőkép pedig a szokásos, ócska, címet bemutató típus. A sztori enyhén szólva rá van erőszakolva erre a játékra, vagy kábítószer hatása alatt született. A feladat alapvetően megfelelő, de a megoldáshoz elég sok feltétel hiányzik, de erről később. Dicsérni nem nagyon akartam, de el kell ismernem, hogy a kulcsin meglehetősen profi, kidolgozott, látszik, hogy a cég sokadik produktuma. A vezérléssel már gondok vannak. Mr. Golyó, az áramvonalas főhős nem mindig arra megy, amerre az irány szerint kellene, főleg hegynek fel és onnan le tud eltérni jelentős mértékben az iránytól, ami felesleges halálesethez vezet. Egy ilyen játéknál, ahol minden más is oda vezet, ez már minimum idegörlő és tébolyító. A nehézségi szintről már azt hiszem írtam eleget, magas szintű koncentrációt és szerencsét igényel, nem megoldhatatlan, de nem érzem azt az addiktivitást, amivel például engem rávenne a sorozatos próbálkozásokra (azt hiszem a második szint elérése a maximum, amit ki tudok préselni magamból).

IDŰGÉP

1982. augusztus, Anglia, Southampton

ÚJABB BETOLAKODÓK AZ ŐRBŐL

A Space Intruders egy újabb remek megvalósítása a népszerű Space Invaders játéknak. A ZX81 tulajdonak ismerős lehet a kiadó, a Quicksilva, valamint a szerző és a cég egyik tulajának, John Hollisnak a neve is.

A Quicksilva egy 1981-ben alapított southamp-toni cég, akik rengeteg játékot és praktikus hardverkiegészítőket készítettek ZX81-hez, a Space Intruders az első, de a hírek szerint nem az utolsó játéku Spectrumra.

John Hollis ZX81-re megírta az Asteroids c. játékot, aminek javában készül a grafikailag megújított ZX Spectrum változata is.

A Space Intruders 16K-s gépeken is játszható és 4.95 fontba kerül.



John Hollis egy vidám, elégedett ember, nem mellesleg a Quicksilva társtulajdonosa és programozója

1982. augusztus, Anglia, Bournemouth

MINDENKI ÉRT A FOCIHOZ?

A focihoz mindannyian értünk, vagy legalábbis mindannyian azt hisszük, hogy értünk. Eljött az ideje, hogy ezt be is bizonyítsuk, az Addictive Games jóvoltából megjelent a Football Manager ZX Spectrumra is. A játékban egy focicsapat teljes menedzselése a feladata.

Kevin Toms, a 25 éves szerző, az Addictive Games alapítója, a nagysikerű ZX81-es verzió elkészítése után a ZX Spectrum remek grafikai képességeit, valamint jócskán megnőtt memóriáját kihasználva készítette el játékát.

A játék tartalmaz egy részt, ahol az aktuális mérkőzés fontosabb jelenetei, gólhelyzetei oldalnézetben, három dimenziós megjelenítésben láthatóak.

A football-stratégiai játék értelemszerűen csak 48K-s gépeken fut, az ára 7.95 font.



1982. augusztus, Anglia, Liverpool

EGYMILLIÓS ÜZLET

Egy új sztárkiadó jött létre a Mersey ködéből - a Bug-Byte szoftver 500 ezer kazettás játékot adott el, és háromhavonta megduplázza értékesítését.

Nem csoda, hogy Tony Baden önelégültnek tűnik - egy diákhobbi egymillió fontos üzletté vált mindössze egy éves tevékenység után. Két évvel korábban Tony Baden egy kollégiumi barátja, Tony Milner, vásárolt egy ZX-80-at. A géppel játszottak és írtak hozzá néhány programot, mikor rájöttek, hogy senki nem foglalkozik a gép szoftverellátásával. Egy 3 fontos hirdetés feladása után meglepetésükre két héten belül eladták a legyártott 40 kazettájukat. Ezután egy éjszaka a kocsmában kitalálták a cég nevét, a Bug-Byte megszületett. Tony Baden elismeri, hogy akkoriban több hibát is vétettek. *„Több problémánk is volt, de az emberek úgy tűnt, hogy toleránsabbak voltak azokban a napokban.”*

A vállalat egy viszonylag nyereséges mellékvonallá fejlődött a két Tony életében, amíg folytatták tanulmányaikat. Később szereztek egy Acorn Atomot, és arra is írtak játékokat. Kívülről az egész kezdett professzionálisnak hatni. *„Először úgy tettünk, mintha nagyobbak lennénk, mint amilyenek vagyunk.”* 1980 karácsonya előtt a Bug-Byte értékesítése elérte a heti 150 fontot, és az üzletben rejlő potenciál egyértelmű lett. 1981 elején, csak hónapokkal a főiskolai karrierjük vége előtt a Bug-Byte kockáztatott, vásároltak egy egész oldalas hirdetést a ZX-80-as játékaiknak. Balszerencséjükre Clive Sinclair pont abban a hónapban adta ki a ZX-81-et, így *„megdupláztuk a hirdetéseinket, és felére csökkentettük az eladásainkat.”*

Elérkezett a döntések ideje. A hirdetési fiaskó után úgy döntöttek, hogy például egy biztonságosabbnak tűnő programozói karrier helyett inkább minden idejüket a Bug-Byte-nak szentelik, mint teljes munkaidős partnerek, mikor elhagyják Oxfordot. *„Örülök, hogy így tettem”* - mondja Tony Baden. Egy harmadik oxfordi barátnak kellett volna csatlakozni hozzájuk, de *„soha nem került elő”*.

Tony Baden egy boltot szeretett volna szülővárosában, Liverpoolban, így 1981 júliusában beköltöztek Albanyba, az Old Hall Streetre. Gyorsan fejlesztettek pár játékszoftvert ZX-81-re. Először maguk készítették el az összes programot: *„Én nyolcat írtam egyszer egy időben”*, de fokozatosan felépítettek egy csapatot olyan külső programozókból, akikben megbízhattak, akik 20 százalékos jogdíjat szereztek játékaik értékesítéséből. Tony

Baden abbahagyta a programozást, hogy az üzlet vezetésére összpontosítson, meghagyva Tony Milnernek a gépi kód örömeit. A bestseller programjaik még mindig a vállalaton belülről származnak, amelynek jelenleg tizenkettő alkalmazottja van, akik átlagosan 19 évesek - köztük van egy olyan programozó is, aki csak 16 éves. A játékokat egy Apple-n fejlesztik, majd lefordítják más gépekre. A Bug-Byte továbbra is várja a speciális programokat, amelyekre szüksége van - mondjuk egy Invaders-program egy újonnan megjelenő számítógépre -, és érdeklik az innovatív szoftveres ötletek. Jelenleg a Bug-Byte-nak körülbelül 20 vásárolt játéka van, de *„mindig több programozóra van szük-*



ségünk”.

Először a Bug-Byte-nak kénytelen volt saját maga másolni a kazettáit, de mostanra a termelést szigorú ellenőrzések mellett adják ki alvállalkozásba. *„Annyira meg vagyunk győződve a minőségről, hogy egy évig garanciát vállalunk a kazettáinkra - nem is kapunk vissza túl sokat”* - mondja Baden.

A Bug-Byte most 10-szer annyi kazettát értékesít, mint egy évvel ezelőtt. *„Minden három hónapban duplázzuk az értékesítést”.* Azt állítja, hogy a cége már 500.000 kazettás játékot adott el.

Nincs viszont jó véleménye a hardvergyártókról. *„Nem igazán voltak soha segítőkészek. Számos problémánk volt a Acornnal - nem vagyunk túl boldogok a BBC Microval.”* A Bug-Byte BBC Microi tele voltak

hibákkal, amikor végre megérkeztek. Ami a Spectrumot illeti: „Négy Spectrumunk volt - három nem működik”. „Egy időre figyelmen kívül hagytuk a Vic-20-ast”, ismeri el Tony Baden. Attól félt, hogy a Commodore a Petnél szerzett tapasztalataival elárasztja a piacot magas színvonalú konvertált szoftverekkel. Azonban a Commodore meglepően lassú volt, hogy széles körben szoftvereket állítson elő, és amikor ez megvalósult, az árak elég magasak voltak ahhoz, hogy a független szoftverházak alájuk menjenek. Tony Baden csalódott a gépben: „A Vic nem azt a benyomást keltette, amire számítottunk”, de örömmel várja az utódokat, a Vic-10-et és a Vic-40/64-et.

A Bug-Byte-nak nehéz volt megnyerni az Acorn-t a gépei szoftverellátásáról, és három hónapot töltött a Sinclairrel folytatott hihetetlen tárgyalásokon, hogy programokat biztosítson a Spectrumhoz. Most a Sinclair azt tervezi, hogy 500 programmal árasztja el a piacot, egy 'Welcome kezdőcsomaggal', amelyet a jövő héttől minden új Spectrumhoz fognak szállítani. Tony Baden kritikus: „rosszul csinálják”. Baden úgy véli, hogy bizalmat kell teremteni a bevált programok széles körének kiépítésével, majd a csomagolás javításával, hogy elég vonzóknak tűnjenek egy áruház polcán kiállítva. A szoftver a kis hirdetésekben a helyi üzletbe kerül. Tony Baden az üzleti tevékenységét a lemeziparhoz hasonlítja - nem véletlen, hogy a Bug-Byte kazetták album-stílusú borítót kaptak. Tony Baden kiemeli a „jobb reklámozás, jobb prezentáció” eredményeit. Azt várja, hogy az otthoni számítógépeket más boltokban adják majd el, mint a hozzájuk kapcsolódó játékokat - ugyanúgy, mint a legtöbb lemezbolt, ahol nem adnak el lemezjátszót.

Természetesen az üzletláncok hamarosan értékesítik mindkettőt. Az otthoni számítógépes szoftver üzlet elveszíti ártatlanságát. A Bug-Byte már most reklámügynökséget foglalkoztat, és a televíziós és rádiós hirdetések lehetőségét vizsgálja. Baden már 100 kereskedővel szerződött, és reméli, hogy két éven belül 500-zal fog. Azt állítja, hogy a Bug-Byte „a megtalált kereskedők számára a legjobb szolgáltatást és a legnagyobb biztonságot nyújtja”. A főutcai üzletláncokkal a szoftverek árusításáról folytatott tárgyalások jól haladnak. Az utolsó karácsony egy „2000 rohadt szalag”-os tétel ellenére jól sikerült. És újabb nagy téli támadást terveznek. „Ebben az évben hat hónapos előkészítés után az értékesítés fantasztikus lehet”, mondja Baden. A hype legalább olyan, mint a zeneiparnál. A gyártók az elkövetkező időkben minden hónapban elindítanak egy új otthoni számítógépet, bár Tony Baden nincs arról meggyőződve, hogy „minden háztartásban lesz jövő év végére egy számítógép”.

Az új Commodore gépek és az Acorn Electron úgy tűnik, hogy megnyitja a ZX-80/81, az Atom, a Spectrum és most a Dragon által létrehozott pia-

cot. Mindazonáltal úgy véli, hogy a vásárlóknak kevesebbet kellene költeniük ahhoz, hogy megkapják a kívánt gépet. Megemlíti az 50 fontosra tervezett 16K-s Binatone gépet, amely színes grafikát és hangot kínál.

Tony Baden arra számít, hogy „az emberek többet költenek a szoftverekre, mint a hardverre - legalább évente a gép költségeit. Ugyanúgy, mint egy átlag lemezgyűjtemény esetén, ahol többre kerülnek a lemezek, mint a lemezjátszó.” Nem hiszi, hogy a számítógépgyártók ki tudják elégíteni a keresletet. „Nagyon messze vannak ettől, annyira be van a hardverükbe csomagolva, hogy észrevehetetlen, hogy a szoftver hol van”.

A közelmúltban megjelent Atari elevíziós reklám azt mutatja, hogy egyes gyártók tudatában vannak annak, hogy a „szoftver eladja a hardvereket”.

A Bug-Byte nem támaszkodott hitelekre vagy állami támogatásokra, „csak az alkalmi folyószámlahitelre”. De most a Bug-Byte-nek meg kell birkóznia a sikerrel járó problémákkal. Baden reméli, hogy nem lesz szükség rá, hogy túl messzire kerüljenek a Mersey-től: „Szeretnék itt maradni - szeretem Liverpoolt - de lehet, hogy nyitunk egy londoni irodát”. Nem gondolja, hogy a vállalatoknak, akiknek valami köze van a számítógépekhez, Cambridge vagy az M4-es körzeten belül kellene üzemelniük, hogy komolyan vegyék őket: „a termékeink által ítéljenek meg minket”.

Az egyik csoport, amely nagyon is komolyan veszi a Bug-Byte-ot, a szoftverkalózok. A másolás lehet a hízélgés legnyíltabb formája, de a szoftverkiadók ezt nem élvezik. Baden úgy látja, hogy a programok jogosulatlan másolása fenyegetésnek számít. A szoftverkönyvtárak most azt a kibúvót próbálják kihasználni, hogy a kazettákkal kölcsönadási szolgáltatást működtethessenek. De meg lehet bízni a kölcsönzöben, hogy nem készít egy másolatot egy jó játékról, amit kölcsönbe kapott? Figyelembe véve Tony Baden lemezipar felé fordított figyelmét, nem meglepő, hogy a Bug-Byte olyan technikákkal próbálkozik, amelyek lehetetlenné teszik a kazettáik átmásolását. „A szoftver értékesítése milliárdos értékeket fog elérni az elkövetkező években, és egyértelműen piacvezetők akarunk lenni” - mondja Baden. Eddig a Bug-Byte elkerülte a komolyabb szoftvereket, de a játékok önmagukban is nagy lehetőségeket rejtenek a közeljövőben. A vállalatnak kívánatos célpontnak kell lennie, ha egy nagyobb csoport át akarná venni. „Nyitott vagyok az ajánlatokra”, mondja Baden. „De meg van a szakértelmük? Nem hiszem.”

Tony Baden a csinos mellényében, egy üveg Osbornenál az asztalán, minden porcikájában a 80-as évek csodagyerekeit testesíti meg, de a 24 órás őrlődés, amiről a mikroipar néhány menekültje számol be, hatással lesz rá? „Nem - én ezt élvezem, nem dolgozom minden éjszaka”.

ZX SPECTRUM VS. BBC MICRO

Sokunkban felvetődött már az a kérdés, hogy miért a ZX Spectrum lett olyan sikeres? Miért erre a gépre született olyan sok és olyan változatos szoftver? Hogy lehet, hogy ez a kortársainál talán nem egyértelműen jobb hardverrel rendelkező gép indította be a szoftveripart?

Például játszhatta volna a BBC Micro is a főszerepet. Miért nem sikerült neki? Kézenfekvőnek tűnő hibája, hogy kis túlzással nagyobb, mint a 80-as évek átlagos angol lakása, így nem férhetett el könnyedén a parányi nappalikban, pláne a TV előtt egy kicsi asztalkán. A mellékelt képek mutatják a valós arányokat és a Spectrumhoz viszonyított méretet. Méretben nehéz győztest hirdetni, hiszen ki mondja meg, hogy mi a jobb, a nagy vagy a kicsi? Inkább azt írnám, hogy a Spectrum mérete alapján praktikusabb volt, a BBC Micro pedig robusztusabb.

Egyértelműbben nagy hátránya a BBC Micronak, hogy magas volt az ára. 1981 decemberében mutatták be a gépet, kezdő ára 235 font (Model A), illetve 335 font (Model B) volt, de a megnövekedett előállítási költségek miatt szinte egyből 299, illetve 399 fontra kúszott fel az ár, ami az angol átlagfizetéshez (714 font/hó) képest nem tűnik olyan túlzónak, de ha a ZX81 70 fontos, vagy a 48K-s ZX Spectrum 175 fontos kezdő árához viszonyítom, akkor már más a helyzet. Az igazsághoz tartozik, hogy az 1994-ig többféle verzióban gyártott gépből még a magas árak ellenére is kb. másfél milliót sikerült

eladnia az Acornnak (ZX Spectrumból kb. 5 millió kelt el), így a számok alapján a BBC Micro ugyanolyan sikeres volt, mint a ZX81, igaz hogy azt kb. két év alatt vásárolták meg hasonló számban. Árban tehát vitán felül a Spectrum a nyerő.

Újabb hiányossága a BBC-nek, hogy csekély a felhasználó által használható memória mérete. A Model A 16kB, a Model B pedig 32kB RAM-mal rendelkezett, amiből lejött a képernyőmemória. A BBC-nek több képmódja volt elérhető, pl. a 320x256-os felbontás 4 színnel nem kevesebb, mint 20kB képernyőmemóriát igényelt. A Model A-nak ennyi már nem is ment, mivel csak 16k-s volt! Szintén 20k-t kért a már sokkal gyengébbnek látszó 160x256 pixeles, 8 színes mód is. A legkevesebb memóriát (a teletext módon kívül), 8kB-ot igénylő 320x200 pixeles, 2 színes mód pedig nem tűnik túl praktikusnak játékkervezéshez. A ZX Spectrumnak nem volt olyan sok képmódja, mint a BBC-nek, de az az egyetlen 256x192 pixeles mód a maga korlátozottan használható 8/16 színével határozottan jó kompromisszumnak tűnik, pláne, hogy mindössze 6,75 kB memóriát használ fel az elérhető 16, ill. 48kB-ból. Ráadásul a BBC sok játékánál alkalmazták az aránytalan 160x256-os felbontást, ami a sok korabeli gépnél tapasztalható szétlapítottnak tűnő grafikát eredményezi. A Spectrum kivétel, hiszen a lehető legjobb, 4:3-as képarányt alkalmazza. Az A&F Software Chuckie Egg című játéka jó képet fest mindkét gépről, jól látszik a képernyőképeken, hogy egyik gép ebben, a másik abban erősebb. Látszik a palacsintasütővel lapítotttság is, és az is, hogy a BBC színpalettája hasonló volt a Spectruméhoz, csak míg a Spectrum minden színből meg tudott egy normál és egy fényes változatot is jeleníteni, a BBC csak a Spectrum fé-



ZX SPECTRUM VS. BBC MICRO



A BBC Microt az Acorn Computers gyártotta 1981-től 1994-ig. A gép, gépek teljes neve BBC Microcomputer System volt. Kezdetben két változat volt, a Model A (MOS Tech. 6502, 16kB RAM) és a Model B (MOS Tech. 6502, 32kB RAM). Később születtek fejlettebb verziók is más CPU-val, nagyobb memóriával. A gépet az Acorn a BBC tévécsatorna 'BBC Computer Literacy Project' nevű oktatási projektje számára tervezte, ebből adódik a gép furcsa elnevezése. A tervezés elsődleges céljai emiatt, oktatási célból a robusztusság, bővíthetőség, a jól használható operációs rendszer voltak. A céloknak a gép maximálisan megfelelt, de játékokra vajon milyen lehetett?

nyesebb nyolc színének nagyjából megfelelő színeket használta. Tehát memóriában és grafikában szintén egyértelmű, hogy a Spectrum a győztes a két gép összehasonlításában.

Néhány BBC játékot kipróbálva egyértelműnek látszik, hogy hangbeli képességekben viszont a BBC lelépi kedvencünket. Pozitívum lehetett még az „írógép” billentyűzet is, mert azt mindig kiemelték, hogy milyen csudajó. Engem nem vonz ugyan, de valószínűleg tényleg használható volt. Egy remek honlapnak, a www.bbcmicro.co.uk-nak köszönhetően megtudtam, hogy BBC Microra 1981 és 1993 között kb. 1250 játék jelent meg kereskedelmi jelleggel. Legszorgosabb kiadó a Superior Software volt, ha jól számolom, akkor 142 kiadványuk jelent meg. Legsikeresebbek a

Repton című játékok három részével voltak, több mint 125 ezer darabot adtak el belőlük. Nagyobb kiadók voltak még a Beebug, a Micro Power és az Acornsoft. Spectrumon felnőve ezek elég furcsa nevek. Persze volt sok Spectrum játékok miatt ismert kiadó is, akik ezt-azt kiadtak BBC-re is, de ez többnyire az eredetileg Spectrumra elkészült játékok konverzióira korlátozódott. A megjelent BBC játékok majdnem negyede szöveges kaland volt, de sok arcade is megjelent, valamint stratégiai játékok is akadtak szép számmal. A kereskedelmi forgalomba került játékokon kívül is akad évről évre néhány más játék. Az említett honlapon szinte minden eddig megjelent játékot ki lehet próbálni. Szoftverellátottságban egyértelműen a Spectrum volt a nyerő. Sok játékot kipróbálva pedig azt is kijelenthetem, hogy a szoftverek átlagos minőségében is, nem rosszak a BBC játékok, egyáltalán nem, szerethető gép lehetett a maga idejében, de egyértelmű a Spectrum fölénye. Persze ez nem volt kérdés, hiszen pont abból indultam ki, hogy vajon miért nem a BBC lett a szoftveripar motorja... Egy lényeges kérdés maradt még, az adathordozó, annak ára és használhatósága. A legtöbb szoftver Spectrumhoz hasonlóan BBC-re is kazettán jelent meg, általában hasonló árakon, mint Spectrumra, néha kicsivel drágábban. Sok kiadvány lemezen is elérhető volt, de a lemezmeghajtók magas ára miatt ezekre nem volt túl nagy a kereslet. A szoftverek betöltésekor használt 300, illetve 1200 baudos tempó miatt egy-egy játék még a Spectrumnál megszokott 4-5 percnél is hosszabb ideig töltődött be. Itt tehát sok különbség nincs, de inkább a Spectrum a nyerő. Mindent összevetve a két eredetileg oktatásra szánt eszköz közül egyértelműen a Spectrum volt alkalmasabb, hogy játékegyek szülessenek rá, bár a BBC Micro sem nevezhető egyáltalán játékidőnek, amit az ezernél több rá megjelenő játék is igazol.



A két Chuckie Egg nem is különbözik oly nagyon, vagy mégis? Felül a Spectrum, alul a BBC Micro képe.

SCREENS

