

FANZIX
2.0

13
2016.09.

Egy fanzine azoknak a ZX Spectrum barátoknak, akik felvállalnának egy kis harcot az idegenekkel.



ÜDVÖZLET

Kedves Olvasóm!

Örülök, hogy sikerült együtt túljutnunk a FanZiX generációváltásán, a visszajelzések alapján az előző számot, ha mérsékelten is, de sikeresnek könyvelem el, így folytatom ezen a ki nem taposott úton, bízva benne, hogy az előzőhöz hasonlóan az új FanZiX is minimum 11 számot meg fog élni.

A FanZiX 13. számának fő játékaul a Space Crusade című RPG-t választottam. Választásomban semmi-féle nosztalgikus gondolat nem vezérelt, a játék számomra 2016 előtt teljesen ismeretlen volt, mindössze a Warhammer 40k univerzumból hallottam ezt-azt, ahol a játék játszódik, de az sem kellett fel különösebben az érdeklődésem. Gyakorlatilag a WOS random játék ajánlásának köszönhetem, hogy megismertem. A Speccyalista TOP100-on le (nem) adott szavazatokból pedig az derül ki számomra, hogy talán Te sem ismered ezt a remek játékot! Olvasd el a játékról írtakat, és ha van időd, akkor próbáld is ki, érdemes!

A kiadói krónika rovatban egy újabb 'A' betűs kiadó került terítékre, az Abbex. Abacus után Abbex, gondolhatnád, hogy így aztán kiszámítható lesz a kiadók sorrendje, de nem, nem leszek kiszámítható, és nem ABC sorrendben fogok haladni, teljesen véletlen, hogy most így esett. Az Abbex, ha lenne kiadó-ismertségi felmérés, azt hiszem nem sok pontot kapna. Ez nem véletlen, nem sok maradandót kaptunk tőlük rövid pályafutásuk alatt. De az a kevés, az a kettő igazán maradandó, tényleg fontos. Az első a Krakatoa című helikopteres mentőjáték, a műfaj etalonja, a másik pedig az All or Nothing, egy izometrikus akció-kaland, aminek jellemzője, hogy általában vagy alul, vagy túlértékelik. Mindkettő játék egy tinédzser, Paul W. Reynolds nevéhez fűződik, aki az Abbex után nem sokkal, meglepően gyorsan tűnt el a Spectrum-színtérről.

A Spectrum-színtérről, ami napjainkban mintha megint kicsit felpezsdült volna. Nyakunkon a Spectrum Next megjelenése, de van már egy Sinclair ZX Spectrum Vegánk is, meg majdnem lett belőle egy kézi konzol változat is. A Raspberry Pi házba építhető ZX-Uno is szépen fogyogat, készül a magyar FPGA-alapú klón is, na meg ott van a Harlequin, ami inkább egy modern Spectrum, mint klón. Szóval modern Spectrum-pótlékokból rendszeren el vagyunk látva. Lassan kézbe vehetjük az FPGAJoco által tervezett USB csatolós ZX Spectrum billentyűzetünket is, és van még sok-sok interface különböző, főleg programok betöltését segítő funkciókkal. A hardvereken kívül a szoftverfejlesztések is folynak a pár éve megszokott mederben, főleg AGD vagy Churrera motoros játékok készülnek, de ezek között is akad azért egyedi ötletet alkalmazó produkció. Nagy örömünkre nyár közepén előkerült három magyar/erdélyi/román játék is a nyolcvanas évek végéből. Szóval jól alakulnak a dolgok, van olvasnivaló is bőven...

m/zx

TARTALOMJEGYZÉK

| | |
|------------------------------|----|
| ÜDVÖZLET | 2 |
| JÁTÉKÚJDONSÁGOK | 3 |
| TÖRTÉNELMI TOPLISTA | 3 |
| JÁTÉKKALAUZ | 4 |
| Dark Castle / The Dark | 4 |
| Thunderturds II / Tourmaline | 5 |
| JÁTÉKLEÍRÁS: SPACE CRUSADE | 6 |
| KIADÓI KRÓNIKA: ABBEX | 16 |
| JÁTÉKKALAUZ | 19 |
| Spookyman / Faust's Folly | 19 |
| E.T.X. | 20 |
| IDŐGÉP | 22 |

Ne feledd, a következő szám 2016. novemberének első hetében jelenik meg!

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

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

JÁTÉKÚJDONSÁGOK

2016. június

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

2016. július

| | | |
|-------------------------------------|-----------------|----------|
| Flame Princess Adventure Time | Radastan | 48K |
| Vallation: Escape the Pirate Planet | Tardis Remakes | 48K |
| Cap'n Rescue: Reprisal | Stephen Nichol | 48K+128K |
| Car Wars | salvaKantero | 128K |
| BillyBox | Baptiste Bideux | 48K |
| Empire | aralbrec | 48K |

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 |
| A Yankee in Iraq | Ast A. Moore | 48K |

TÖRTÉNELMI TOPLISTA

Nagyon furcsa ez az 1983-as toplista, se Penetrator, sem Hobbit, de még Flight Simulation sincs rajta, van viszont 3 felhasználói program, meg egy csomó kis kiadó.

Az Abbex legnagyobb eladási sikere a listák alapján az E.T.X. volt, az előző heti 10. hely után itt 6., majd egy hét múlva 7. volt. Az Abbex a Krakatoával ugyan megismételte még egyszer ezt a 6. helyet, de az a játék csak egy héten volt toplistás, ezért gondoltam az E.T.X.-et a legnagyobb eladási sikerüknek.

A Work Force is ezen a héten érte el legnagyobb sikerét. A Do Not Pass Go című Monopoly verziójuk öt heti toplistás menetelés után érte el a második helyet. Érdekes választás volt a vásárlók részéről, hiszen a Monopoly egy népszerű, szinte minden brit otthonban megtalálható társasjáték, a Do Not Pass Go pedig nem tett hozzá a játékhoz semmit, még gépi játékos ellen sem lehet benne játszani.

A Phipps Associates szintén rekord sikert ért el ezen a héten egy szöveges kalandjátékkal!

És az első helyről még nem is beszéltem, a CRL két karakteres grafikájú krikett-szimulációját tartalmazó kazettája két héttel korábban a harmadik helyen nyitott, majd kétszer is első volt a toplistán!

Szóval nagyon furcsa az egész lista még akkor is, ha tudom, hogy mindössze egy bolt eladásai alapján készült. A 8-10. hely pedig mutatja, hogy tényleg mennyire nyitott volt a piac mindenre.

1983.05.12. Personal Computing Weekly

| | | |
|--------------------------------------|------------------------------|-------------|
| 1 | Test Match + One Day Cricket | CRL |
| 2 | Do Not Pass Go | Work Force |
| 3 | Galaxians | Artic |
| 4 | The Knight's Quest | Phipps Ass. |
| 5 | Black Crystal | Carnell |
| 6 | E.T.X. | Abbex |
| 7 | Spawn of Evil | dk'tronics |
| 8 | Editor Assembler | Picturesque |
| 9 | Masterfile | Campbell |
| 10 | Forth | Abersoft |
| A Buffer Micro Shop eladásai alapján | | |

DARK CASTLE

kas29, 2016, 48K/128K, platform

Az orosz kas29 nyolcadik játéka a Dark Castle, a szerző szokásához híven ez is Arcade Game Designerrel készült, sokak segítségével, így az AY zenét Blade szerezte ehhez a sötét hangulatú játékhoz.

Bob egy átlagos vidéki fiú, aki egy farmon dolgozott fáradhatatlanul. Egy nap aztán már nem érezte magát olyan fáradhatatlannak, csúnyán kikezdték a monoton mindennapok, úgy döntött, hogy kipróbál valami mást, valami újat, valami izgalmasabbat. De mit és hol kellene csinálnia? Igazából bármit csinálhatna, mert a farmon való munkánál számára minden üdítőbb. És hirtelen eszébe jutott! Van a környéken egy régi, elhagyatott kastély, nem is túl messzire. Sok lebilincselő és rémisztő pletyka kering a helyről, de azok is csak fokozzák az izgalmat! Merthogy egyesek szerint a kastély el van varázsolva, mások meg egyenesen azt állítják, hogy kísértetek járnak, és van olyan is, aki megesküszik rá, hogy onnan képtelenség élve kijutni!

Ahogy elkezdett alkonyodni, Bob, a főhősöd fogott egy doboz gyufát, és elindult a kastélyba izgalmakat keresni. De egy doboz gyufa egy ekkora kastélyban nem sokat ér, így szobánként mindössze egy szálát használhatsz, és amit a pislákoló fényben rövid ideig látsz, azt védj jól az eszedbe, ha valaha vissza akarsz jutni átlagos életedhez. De ne vacakolj sokat, ha egy óránál tovább maradsz a kastélyban, akkor örökre ott ragadsz. És természetesen a többi pletyka sem légből kapott, találkozni fogsz rémálmaid teremtményeivel, mire végigverekszed magad a 25 termen. Bobot billentyűzettel (O, P, SPACE, Z, R) vagy Joystickkal (Kempston, Sinclair) irányíthatod.



THE DARK

Oleg Origin, 2016, 48K, FPS

Oleg Origin szentpétervári programozó, aki a 90-es évek közepén egészen különleges játékokat készített Spectrum kompatibilis gépekre. Egyik ilyen játék volt a Metal Man, aminek 2015 tavaszán megalkotta Oleg a javított változatát Metal Man Reloaded címmel. Idén hasonló szisztéma szerint járt el, előkapta a The Darkot, leporolta, javítgatta, és ami az egyik legfontosabb: elkészítette a játék Spectrumra is könnyen betölthető változatát.

A játék stílusát tekintve rendkívül ritka: FPS! Hihetetlen, hogy ebben a Quake-klónban még egy több képernyős, „beszélő” intro is elfért, és még csak nem is 128K memóriában, hanem mindössze 48K-ban, és a játék közbeni mozgás sebessége is nagyon jó!

A történet szerint sok évvel ezelőtt a sötét erők hadserege átlépte a Szelek Földjének határát. A lakosság nagy része már meghalt, a többiek elmenekültek északi földekre. Köztük volt egy lány is, Jane, aki hamarosan egy fiúnak adott életet, akit Alexandernek nevezett el. Jane elmesélte fiának hazájuk szomorú történetét. Mikor Alexander felnőtté vált, visszatért szülőföldjére, hogy felszabadítsa hazáját. A játék egy bevezetőt és 9 szintet tartalmaz. Minden szinten az EXIT elérése a cél, kivéve a 4. szinten, ahol meg kell keresni és megölni minden ellenséget, és a 9. szinten, ahol a gonosz minden tojását meg kell semmisíteni. Alexander találkozik a sötét erők különböző képviselőivel. Egyeseket meg lehet ölni, de van olyan is, a Lebegő Halál, aki halhatatlan. Két lehetőség van minden szint teljesítésére. Játék közben bármikor megnézheted a térképet, ahol az összes objektum jelezve van pontokkal, saját helyzetedet pedig egy villogó pötty jelzi. Alexandert Joystickkal (Kempston, Sinclair, Cursor), illetve billentyűzettel (O, P, Q, A, M) irányíthatod, a térképet bármelyik vezérlés választásakor a Space segítségével nézheted meg.



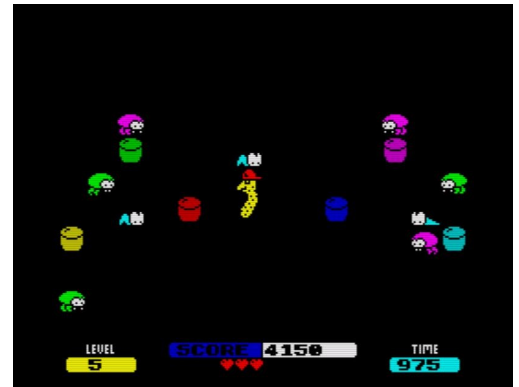
THUNDERTURDS II

The Death Squad, 2016, 16K, ügyességi

A Death Squad, magyarul a halálosztag mindössze egy ember, az angol Davey Sludge félelmetes nevű 'csoportja'. Davey először 2013-ban hallatott magáról, mikor benevezett a Szar Játékok Versenyére. Nevezett játékaik tényleg oda illettek, nem minőségük vacak volta miatt, hanem mert konkrétan a székletről szóltak. A Thunderturds is egy emésztési végtermék, egyfajta viharos gyorsasággal kitörő, hangos és bűzös flatulációval kísért székelést jelent.

A halálosztag első versenyre nevezett játéka volt a Thunderturds, melynek főszereplője Scott Faece volt. Idén pedig elkészült a kis fécesz legújabb kalandja, a Thunderturds II, de annak csak a 16K-s kiadása. A játékból a szerző információi szerint lesz bővített, talán 48K-s gépeken futtatható verzió is.

A gonosz Dr. Oblivion elrabolta Nibblesworth kisasszonyt, és azt tervezi, hogy tesztalanyként használja fel egyik szörnyűséges kísérletében. A hölgyeményt csak Scott Feace tudja megmenteni a halálnál is sokkal rosszabb sorsától azzal, hogy kinyitja a kutató létesítmény kóddal zárt ajtóit! A kombináció kitalálásában a SCORE felirat háttérszíne segít, valamint a memóriád, minden szinten ugyanaz a kétszer ismétlődő, összesen 12 tagú színekód a megoldás. Gyakorlatban ez azt jelenti, hogy a különböző tulajdonságokkal felvértezett ellenségek között a megfelelő színű gombhoz kell navigálni és megnyomni azt. A végkifejlet a nyolcadik pályán várható, ahol feltűnik a pácban lévő hölgy pufók arca, és a boldog vég lehetősége. Gyengébb gyomrúak a főhőst földimogyorónak is tekinthetik, akinek az irányítása vagy billentyűzettel (Q, A, O, P), vagy Sinclair joystickkal lehetséges.



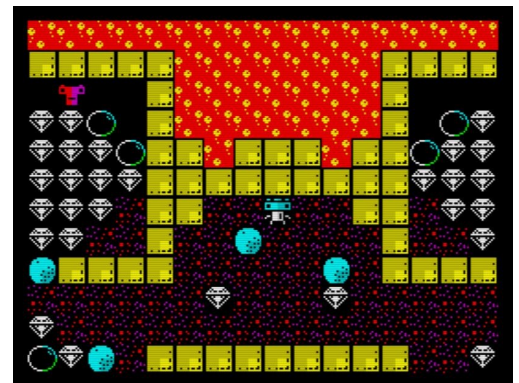
TOURMALINE

Retrosouls, 2016, 48K/128K, labirintus

Az orosz Denis 'Retrosouls' Grachev visszatért! Denis 2015 augusztusában búcsúzkodott, de szerencsénkre nem tudta magát sokáig távol tartani a Spectrum-színtértől. A Tourmaline a szerző szerint a Boulder Dash és az Earth Shaker (egy Boulder Dash-klón) mixe, némi Bomberman beütéssel.

A történet egy lezárt bányában játszódik, ami tudvalevőleg tele van Tourmaline kristályokkal. Ez a ritka kő egy fekete-piacon jó áron eladható anyag, így aszerencsevadászok gyakran látogatják az ilyen kristályokat rejtő bányákat. Megvetendő dolog? Ne hamarkodj el, te is egy ilyen kétes hírű kereskedő vagy.

Célod, tehát az összes kristály összeszedése érdekében felszereltesd magad antigravitációs ruházattal és elképesztő mennyiségű, gyakorlatilag kifogyhatatlan dinamittal, majd beléptél a bányába. De legyél nagyon óvatos, ez a lezárt bánya nem is olyan élettelen, már a felszín közelében is össze fogsz találkozni a járatok ősi lakóival, akik helytelenítik lakóhelyükön történő fáradozásaidat, elrejtik a kristályokat és az életedre törnek! Jelmondatuk: „csak a testemen keresztül!” Ugyanis mindig van náluk kristály, amit csak akkor tudsz elvenni, ha megölsz őket. Ezt megteheted egy nehezebb dolog fejükre pottyantásával vagy robbantással is. És ez még semmi, a bánya mélyebb bugyraiban fortyogó láva elől kell majd menekülnöd! Összesen 20 járatot, részlegyet kell kipucolnod, hogy anyagias vágyaidat teljes mértékben kielégítsd. A főhősödöt Sinclair vagy Kempston Joystickkal, illetve billentyűzettel (O, P, Q, A, M, Space) irányíthatod.



SPACE CRUSADE

Gremlin Graphics Software Ltd, 1992.04., kazetta és lemez, £10.99 és £15.99

Imagitec Design Ltd (Paul Hiley (program), Adrian Carless (grafika))

48K (utántöltős)/128K, kaland/RPG/stratégiai



A játék a Games Workshop által kreált Warhammer 40000 univerzumban játszódik. A Games Workshopot 1975-ben, Londonban alapította John Peake, Ian Livingstone, és Steve Jackson. Kezdetben fából készült táblás játékokat forgalmaztak, később amerikai D&D játékokat kezdtek importálni, népszerűsíteni.

Egyre sikeresebbek lettek, 1978-ban már saját üzletük is volt. Elkezdtek saját játékokat is fejleszteni, 1983-ban megszületett a Warhammer Fantasy Battle, egy asztali stratégiai társasjáték. A Games Workshop folyamatosan bővítette palettáját, 1984-ben beszálltak a számítógépes játékok piacára is, ahol 1985-ben érték el legnagyobb sikerüket az azóta legendássá váló Chaos-szal. A Chaos után még néhány játékot megjelentettek 1985-ben, majd látható ok nélkül, angolosan távoztak a számítógépes játékok porondjáról. A Warhammer 40,000 eredetileg egy mini asztali társasjáték volt, amit Rick Priestley talált ki 1987-ben, mint a Warhammer futurisztikus kiegészítése. Azóta a Warhammer 40K hatalmas univerzuma benépeült rengeteg táblás és számítógépes játékkal, valamint hivatalos és félhivatalos könyvek egész sorával.

A Gremlin Graphics által hat platformra, köztük ZX Spectrumra is kiadott Space Crusade volt az első Warhammer 40K univerzumban játszódó számítógépes játék. A kiadás nem minden előzmény nélküli, ugyanis a Gremlin Graphics 1991-ben hatalmas sikerrel adta ki a Hero Questet is, ami szintén egy RPG volt, csak az „eredeti” Warhammer világából. A Space Crusade 1992 tavaszán jelent meg. Később volt neki egy kiegészítő csomagja is, ami sajnos csak Amigára és Atarira jelent meg Space Crusade: The Voyage Beyond címmel. A játék nagyon jó kritikákat kapott (91-92%), mégsem tartozik az ismert játékok közé (aktuálisan a sinclair.hun például rajtam kívül senki sem szavazott rá, de a WOS-on is csak 56 szavazatot kapott eddig, szemben a legnépszerűbb játékok 300-600 szavazatával).

A játék programozója Paul Hiley volt, aki pályakezdőként, 1988-ban az Outlet magazinnak készített mindenféle programokat, majd 1989-től sok játék zenéjét írta, pl. az Activision, a Code Masters, Players, Zeppelin játékoknak. Programozóként a Space Crusade volt az egyetlen speccys munkája, majd más platformokra váltott át. A játék grafikusája Adrian Carless kevésbé volt tevékeny, első játéka a Konami Jackalja volt, majd a Space Crusade után ő is más platformokon dolgozott.

A Space Crusade nem az a játék, amit érdemes durr bele módon elkezdni, érdemes előtte némi információhoz jutni, így javasolom, hogy olvasd el a 27 oldalas angol nyelvű útmutatót, vagy inkább ajánlom a következő néhány oldalt, hogy megértsd a szabályokat még kezdés előtt, és hogy lásd, milyen erőforrásaid vannak keresztres hadjáratod sikeres végigviteléhez. A Space Crusade cím ugyanis jelentésében lehetne pl. Keresztres hadjárat az űrben...

TÖRTÉNETI ELŐZMÉNYEK

Több mint 25 ezer évvel a történetbe való megérkezésed előtt az emberiség megtette az első komolyabb lépéseit a csillagok felé. A hiperhajtómű felfedezése eredményezte a Nagy Terjeszkedést. Ami azelőtt több évszázadig tartott, az egy csapásra néhány napos utazássá vált. Az „utazás” a hipertérben, az immatériumban történik, egy párhuzamos univerzumban, ahol több százezer fényévet lehet megtenni néhány óra alatt. A hipertér a Káosz tartománya, ahol semmi sem vehető biztosra, egy univerzum tele keresztáramlatokkal, örvényekkel, ahol hajók tűnnek el ok nélkül, majd kerülnek elő Warp-évszázadokkal később, millió fényévekre a rendeltetési helyüktől. Ezeket az elhagyott, felismerhetetlenségig torzult űrhajókat Space Hulk-nak nevezik. Néhány ilyen kísértethajó

SPACE CRUSADE

szolgál majd a játék helyszínéül.

A Nagy Terjeszkedés alatt az ember elérte a legtávolabbi csillagokat is, és idővel kiderült számára, hogy az immatériumnak van egy sötét oldala, egy sokáig szunnyadó, rejtett erő, amit a hipertérbe lépve az emberiség ébresztett fel. Az első nagy háború, az úgynevezett Harc Kora elkezdődött.

Több mint ötezer év alatt a hadviselés megtörte az emberiséget, nemzet küzdött nemzettel, bolygó harcolt bolygóval, rendszer semmisített meg rendszert. Elhagyott kolóniákat pusztítottak el és fosztottak ki az idegenek, és híztak egyre kövérebbre az emberiség romjain.

Aztán jött a megmentő. A Harc Kora, ami valószínűleg a legnagyobb veszély volt, amivel az emberiség valaha szembenézett, elhozta a legnagyobb embert, akit a történelem feljegyzett - az embert, aki úgy ismert, mint az emberiség császára, az Istencsászár. Egy agyafúrt diplomata, aki összegyűjtötte az emberi társadalmak töredékeit és megteremtette belőlük a Birodalmat, az Impériumot. Egy ragyogó katona, aki visszahódította az addigra elvesztett világokat a Káosztól. Erre a feladatra alkotta meg minden idők legerősebb katonai csoportját. Astartes Légiói a hivatalos neve az Űrgárdisták néven ismert szervezetnek. A harcosok elismerten a legerősebb és legrettegettebb katonák a Birodalomban. Számszerűen az Űrgárdisták egy kis erőnek számítanak, de emberfeletti képességeik és félelmetes hírnevük teszi őket sokszorosan erősebbé egy hozzájuk hasonló számú egyéb katonai egységhez képest. Az Űrgárdisták önálló osztagokba szerveződnek, mindegyik a saját flottájában. Egy osztag flottája szállást biztosít, képzési lehetőségeket, fegyvereket, raktárakat, meg minden más lehetőséget, amit az egység igényel. A flotta a galaxist járja az emberiség ellenségeinek nyomában, közben az osztagok egyéni küldetésekre, hadjáratokra indulnak, majd újra csatlakoznak a flottához, miután feladatukat teljesítették.

Te is ezt fogod tenni a saját osztagoddal. Egy általános támadási eljárásban az anyahajó egy vagy több támadóhajót indít egy Space Hulk felé. Egyszer csak számos dokkoló karommal kinyúlva a támadóhajókról megragadja az idegen hajó oldalát. Az erős karmok a Space Hulkba kapaszkodnak, és a támadóhajókat támadóhelyzetbe húzzák. A karmokból előtörő szondák átfúrják a hajó külső burkolatát. Minden szonda belsejében megtalálható egy átjáró, amin keresztül légmentesítés után a gárdisták megtámadják a hajót. A lehető leggyorsabban, meghatározott időn belül teljesítik a kitűzött küldetést, majd a dokkoló karmokon keresztül visszatérnek a hajójukra. Ezután a dokkoló karmok elengedik a Space Hulkot, majd a támadóhajó visszatér az anyahajóra. A sikeres küldetésekhöz elengedhetetlen, hogy az Űrgárdistáknak teljes körű hozzáférésük legyen a Birodalom fegyverzetéhez és felszereléséhez. A jellegzetes Űrgárdistát erővért, egy speciális páncél védi, ami képes ellenállni az összes, még a legerősebb fegyverek közvetlen támadásainak is. A szabványos Űrgárdista fegyver a sugárágyú, más néven sorozatvető. Ez egy pusztító sorozattüzelő fegyver, ami kis kaliberű robbanó lövedékeket lő ki. A legfontosabb közelharc fegyver a sugárpisztoly, egy kisebb változata a sugárágyúnak, a mérete miatt ideális kézitusához. Az Űrgárdisták számos nehézfegyvert is alkalmazhatnak, ha nagyobb tüzerőre van szükség egy küldetésben.

A JÁTÉK

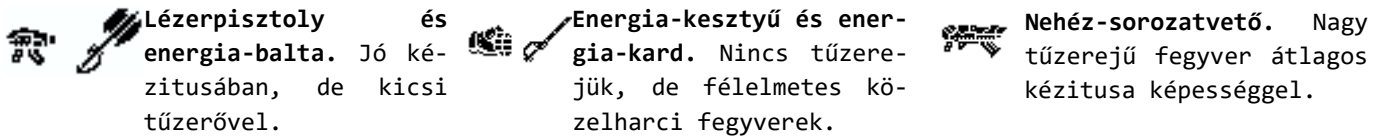
A Space Crusade egy olyan tudományos fantasztikus szerepjáték, ahol egy parancsnokot és négy gárdistát irányítasz egy meghatározott küldetés teljesítésének reményével. A parancsnokod őrmesterként kezd, de a játék folyamán előre léphet a ranglétrán a küldetések sikeres teljesítésével. A flottához való minden sikeres visszatérésed után kitüntetésekkel fogsz kapni. A játékban három játékos játszhat egyszerre, mindannyian egy-egy szakasszal, ők a gárdista játékosok. Az idegenek szerepében a számítógép 'játszik'. Minden küldetés felfogható egy-egy külön játékként, de a maximális rang eléréséhez minden elsődleges küldetést teljesítened kell. A küldetések részleteit később olvashatod.

A játék elején, a vezérlés kiválasztása után a főmenü 'SELECT CHAPTER' menüpontjában minden gárdista játékosnak választania kell egy gárdista osztagot, aminek bőrébe bújik egy küldetés erejéig. Mind a három választható osztagnak megvannak a maga jellegzetességei, speciális eszközei, általuk használható parancsok, stb. Az osztagokat a nevük felett látható emblémájukra való kattintással tudod kiválasztani. Ha ezt teszed, megjelenik alul egy menü, ami a következő választási lehetőségeket kínálja: 'Set-Up', 'Load', 'Status'. A 'Load' lehetővé teszi, hogy „betölts” egy korábban „elmentett” osztagot. Az idézőjelek oka röviden: küldetés végén kapsz egy hosszú

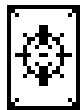
SPACE CRUSADE

hexadecimális kódot, ami tárol minden információt az osztagodról, ha a kódot megjegyzed, azzal „elmentetted” a játékállásod. Ha ezt a kódot később bepötyögöd, miután a 'Load'-ra böktél, gyakorlatilag „visszatöltötted” ezt az elmentett állást. A 'Status' megmutatja az osztag aktuális állapotát. És az első pont, a 'Set-Up' az, amit valóban használni is fogsz. Ide kattintva tudod felszerelni az osztagodat. Az első képernyőn három szekciót láthatsz.

Legfelül a parancsnok fegyverzetét (*Commander Select Weapon*) választhatod ki. A világoskék fegyver, fegyverpár a kiválasztott, a lehetőségeid:



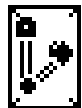
Eszközök, felszerelések kiválasztása (*Select Equipment*). A választható eszközök száma függ a parancsnok kitüntetéseinek számától, kezdetben csak négy eszköz választható, később minden kitüntetés után egy újabb, így négy kitüntetésnél már mind a nyolc elérhető felszerelés felhasználható a küldetés folyamán. A fehér ikonnal jelzett eszközök vannak kiválasztva. Eszköz cseréjéhez először kattints egy kiválasztott eszköz ikonjára (lila lesz), majd jelölj ki helyette egy másik tárgyat. Két sorba rendezve látod a négy-négy számokra elérhető felszerelést, mindkét sor elején a célzót látod. Ha valamelyik célzót kijelölöd, akkor megjelenik előtte egy fegyver, amihez aktuálisan hozzá lesz rendelve. Ezt a hozzárendelést meg tudod változtatni a fegyver ikonjára való kattintással. Minden osztagnak vannak szokványos eszközei (ezek az első sorban vannak), és vannak speciális felszerelések is a második sorban, melyek csak adott osztag számára elérhetőek. Néhány eszközöknél olvasható fogalom talán még érthetetlen lesz, de később majd mindent megértesz. Az első négy tárgy az általános felszerelés, a többi alatt a felhasználó gárda jelét látod.



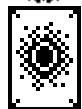
Célzó: kombinálja a képerősítők és teljes spektrumú távcsövek tulajdonságait, ezzel segítve a találati hatékonyságot. Egy kockával való újradobást ad.



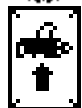
Álcagránát: széles spektrumú elektromágneses interferenciával akadályozza meg gárdistáid észlelését. Egyszer használhatod, a következő körben lesz hatása.



Bionikus kar: hatalmas erőt ad a parancsnoknak, amit kézítésében tud felhasználni, egy kockával újradobhat minden közelharcban.



Védőmező: pajzsgenerátor parancsnokoknak. Nem áthatolhatatlan, de az általa kibocsátott energia elég a legtöbb találat enyhítésére. Pajzsértéke: 3.



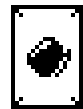
Antigravitációs eszköz: 'herevédő', használatával csökkenteni lehet a nagyobb fegyverek, eszközök súlyát. A nehézfegyveresek így 4 helyett 6 mezőt léphetnek.



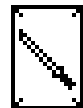
Bio-szkener: Beazonosíthatja az észlelt radarjeleket de kapacitása korlátozott. A körök elején aktív, max. három radarjelet azonosíthatsz be körönként, azokra rákattintva. Amíg aktív (ilyenkor látod a jobb felső ablakban), addig nem tudsz a játéklablakban az embereid közül kiválasztani senkit, csak a lenti ikonsoron.



Lézerpisztoly: minden sorozatvetővel felszerelt emberednél lesz. Ha közelharcba kerülnek, dobhatnak egy harmadik könnyűfegyver-kockával is.



Melta bomba: a célt atomokra tépi, főleg androidok és monstrumok ellen hasznos, egyszer használhatod. A használója két extra nehézfegyver kockával dobhat.



Rohampenge: a felhasználó gárdista átlósan is támadhat kézítésében. Ilyenkor az ellenség egy kockával kevesebbel dob.



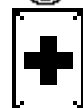
Bionikus szem: kombinálja a képerősítők, az adatgyűjtők, és teljes spektrumú távcsövek tulajdonságait. A parancsnok egy kockával újradobhat minden közelharcnál.



Kombi-fegyver: Használatával a parancsnok a nehéz-sorozatvetőjével tud lőni normál módon, vagy plazmaágyúként is. Kell hozzá a nehéz-sorozatvető.



Minifegyver: Ujjra vagy ízületére illeszthető, ujjal aktiválható fegyver. Parancsnokod használhatja, egyszer újradobhat közelharcban és támadáskor.



Eü csomag: Gyógyító eszköz, ami egy alkalommal a parancsnokod életpontjait helyre tudja állítani, ha még nem halt meg, tehát életpontja minimum egy.

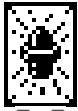
A jobb alsó sarokban tudsz parancsot választani (*Orders*). Először egyet választhatsz, de ahogy

SPACE CRUSADE

előrébb lépsz a ranglétrán a parancsnokkal, úgy növelheted ennek a számát (Lieutenant Primusként már kettőt, Lieutenant Seniorisként hármat, a felett pedig a maximális négyet). A parancsok között is van általános (a két felső) és speciálisabb (az alsó kettő). A parancsokat küldetésenként egyszer használhatod.



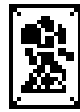
Tüzelj! Megnöveli a tüzelés hatékonyságát, lehetővé teszi egy nagyobb idegen erő elpusztítását. Minden embered kétszer tud löni egy körön belül.



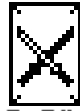
Foton gránát! Egy fénygránátot használsz, ami kábítólag hat, kézitusá előtt hasznos, mert az ellenség egy kockával kevessebbel dobhat, mint egyéb esetekben.



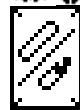
Tüzelj vagy mozogj! Minden gárdistád kétszer mozoghat vagy kétszer tüzelhet egy körön belül, de nem tüzelhet és mozoghat is egyszerre.



Mozogj! Veszélyes zónák gyors elhagyására, vagy jó lövő pozíció biztonságos felvételére használható. Minden embered kétszer mozoghat egy körön belül.



Közelharc! A könnyűfegyveresek tüzelhetnek is, és lerohanhatják ellenfelüket közelharcban is egy körön belül, vagy akár kézitusázhatnak kétszer.



Nehézfegyver! Használatával egy nehézfegyveresed kétszer tud mozogni és tüzelni is egy körön belül.

A parancs kiválasztása után kattints a jobb alsó sarokban lévő háromszögre. Egy új képernyő jelenik meg, ahol láthatod jobbról az osztagod négy katonájának nevét, a nevük felett pedig a fegyverüket. Balról pedig a választható fegyvereket. A fegyvereknél láthatod azt is, ha előzőleg valamelyikhez hozzárendelted a célzót.



Sorozatvető! az egyetlen választható könnyűfegyver. A találat maximum 4-es értékű. Neve ellenére csak egyet lehet vele löni. Minden fegyverre igaz, így a sorozatvetőre is, hogy ahogy az idegeneket, úgy a saját csapattagokat is meg lehet sebesíteni/ölni a lövésével.



Rakétavető! nehézfegyver, amivel a célzott mezőt maximum 6-os értékkel, míg a célmező szomszédos mezőit maximum 3-as értékkel (a magasabb értékű kocka értékével) tudod támadni. Pl. áll egy android és egy lélekszívó egymás mellett. Rakétavetővel egyetlen esélyed az elpusztításukra, ha a lélekszívót lövöd legalább 5 találati pont értékkel, ekkor ő biztos meghal. A szomszédos mezőre, tehát az androidra a nagyobb értékű kocka értékének megfelelő TP hat, ami ebben az esetben biztos 3, tehát az android is meghal.



Plazmaágyú! nehézfegyver, ami egy egyenes vonal mentén lő, ami lehet vízszintes, függőleges vagy átlós, így korlátlan számú egy vonalban álló idegen elpusztítására használható. Pl. ha ötven állnak egy vonalban és négyes erejű a lövésed, akkor mind az öt idegent négyes erejű lövés éri. Ha a pajzsértékük ennél alacsonyabb, akkor meghalnak, ellenkező esetben nem esik bajuk.



Rohamágyú! nehézfegyver, aminek maximum 6-os értékű találati pontját szét lehet osztani több cél között is, a lényeg, hogy a célokra a rohamágyús gárdista rálásson. Pl. ötös értékű lövést kell elosztanod, és rálátsz egy gretchinre, egy orkra, egy androidra és egy lélekszívóra, pajzsértékük sorban 0, 1, 2, és 4, így a megölésükhöz sorban 1, 2, 3, és 5 találati pont (TP) kell. A következő variációkat választhatod a TP-k felhasználására: G+0, G+A, O+A, L.

Ha a fegyvereket is beállítottad, újra a jobb alsó sarokban lévő háromszögre kell kattintanod, visszakerülsz az osztagválasztó képernyőre, ahol a 'DONE' gombra kattintva visszatérhetsz a főmenübe. Ott megjelenik egy 'START' gomb, amire kattintva megkezdheted a játékot, vagy kattinthatasz a 'SELECT MISSION'-re is, ami a küldetésválasztó képernyőre vezet. Összesen 12 küldetést tartalmaz a játék, minden küldetéshez tartozik egy elsődleges cél, amit a kiválasztás után el is olvashatsz, ezt mindenképp teljesítened kell ahhoz, hogy a küldetést a játék sikeresen befejezettnek tekintse.

Minden küldetésnél kaphatsz egy másodlagos célt, feladatot is. Ezt nem kapod meg előre leírva, mint az elsődleges feladatot, hanem játék közben kaphatod meg véletlenszerűen. Teljesítéséért természetesen pontokat fogsz kapni. Amennyiben úgy teljesíted a másodlagos célt, hogy azt nem kaptad meg parancsban, úgy azért nem kapsz jutalmat. Több játékos esetén a küldetéseket az a játékos nyeri, aki az adott elsődleges feladatot teljesíti és visszatér a dokkoló karomhoz. Ha pl.

SPACE CRUSADE

X számú idegent kell megölni, vagy tojást megsemmisíteni, stb., akkor az a játékos nyer, amelyik a legtöbbet megöli, megsemmisíti közülük. Ha két játékos ugyanannyit öl, semmisít meg, akkor a magasabb pontszámot elérő nyer. Ha csak egy játékos játszik, akkor neki kell teljesíteni az elsődleges célt egyedül. A főmenü utolsó pontja az 'EXPANSION MISSIONS', ami a később kiadott kiegészítő küldetések betöltésére lenne jó. Mint írtam, ezeket a küldetéseket Spectrumra nem adták ki. A játék elsődleges és másodlagos küldetései, utóbbiak tehát nem szükségesek a sikeres küldetés elismertetéséhez:

1. **Seek and Destroy:** Küldetés: 653/4, 45-ös szektor. Keresd meg és semmisítsd meg az idegen monstrumot. Az idegenek törmelékkel torlaszoltak el néhány folyosót. Másodlagos küldetés: öld meg a hajón tartózkodó magányos androidot.
2. **Eliminate and Survive:** Küldetés: 653/5, 46-os szektor. A Birodalomnak nem sikerült elpusztítani a 656-os hajó fedélzetén az idegeneket biológiai hadviselés segítségével. Semmisíts meg annyi fertőzött Káosz-gárdistát, amennyit csak tudsz, valamint a többi osztag gárdistáit is, hiszen csak egy osztagnak való ellenszer van az anyahajó fedélzetén. Másodlagos küldetés: pusztítsd el a monstrumot.
3. **Disable Alien Vessel:** Küldetés: 653/6, 47-es szektor. Bénítsd meg az idegen hajót a gépteremben található gépészeti vezérlőpult elpusztításával. Másodlagos küldetés: pusztítsd el a monstrumot.
4. **Locate and Rescue:** Küldetés: 653/7, 17-es szektor. Lokalizálj egy tartályt, amely őrzi a Birodalom legjobb tudósának agyát, és vidd azt vissza a dokkoló karomhoz. Másodlagos küldetés: öld meg a hajón tartózkodó 5 Káosz-gárdistát.
5. **Locate and Retrieve:** Küldetés: 653/8, 85-ös szektor. A Beta század Delta raja megsemmisült egy titkos kísérleti fegyver tesztelése közben. Találd meg a fegyvert és vidd a dokkoló karomhoz. Másodlagos küldetés: semmisítsd meg a vezérlőpanelt a gépteremben.
6. **Purge and Withdraw:** Küldetés: 653/8, 12-es szektor. A hírszerzés jelentése szerint a idegen hajónak három külső burkolati ajtaja van. Nyisd ki az egyiket, és vonulj vissza a vákuumtól, ami átterjed a hajó többi részére. Másodlagos küldetés: pusztítsd el a monstrumot és egy androidot.
7. **Interception:** Küldetés: 653/9, 24-es szektor. Idegeneket észleltek egy gyakorlatozó hajó fedélzetén a 24-es szektorban. Annyi idegent kell megsemmisítened, amennyit csak tudsz. A hírszerzés azonban egy radioaktív forrásról is említést tesz, ami néha okozhat fals szkennelési eredményeket. Másodlagos küldetés: semmisítsd meg a sugárzó anyagot.
8. **Exterminate:** Küldetés: 653/10, 16-os szektor. A 93-as hajó fedélzetén beszámolóik szerint egy nagyon veszélyes idegen faj, a lélekszívók tartózkodnak. Irts ki annyi lélekszívót, amennyit tudsz. Másodlagos küldetés: semmisítsd meg a sugárzó anyagot.
9. **Locate and Exterminate:** Küldetés: 653/11, 53-as szektor. Jelentések szerint lélekszívó tojások vannak elrejtve a 28-as hajón. Keresd meg a tojásokat és semmisíts meg annyi, amennyit lehetséges. Másodlagos küldetés: ölj meg annyi lélekszívót, amennyit csak tudsz, ha egyedül játszol, akkor minimum 10-et.
10. **Sabotage and Withdraw:** Küldetés: 653/12, 468-as szektor. A hírszerzés beszámolója szerint felfedeztek egy gyenge pontot a 331-es hajó burkán. Keresd meg a gyenge pontot, üss egy lyukat a külső hajótestbe, majd vonulj vissza a vákuum terjedése elől. Másodlagos küldetés: pusztítsd el a monstrumot.
11. **Destroy Alien Ship 17:** Küldetés: 653/13, 5-ös szektor. Hírügynökségi jelentés szerint a 17-es idegen hajón az idegenek kikapcsolták az önmegsemmisítő mechanizmust. Kapcsold ezt vissza a vezérlőszobában a vezérlőpult megsemmisítésével. Másodlagos küldetés: pusztítsd el a három vírusfertőzött androidot.
12. **Destroy Cube of Chaos:** Küldetés: 653/14, 44-es szektor. A hírügynökség arról számolt be, hogy egy hajón az idegenek védik a Káosz kockáját, egy eszközt, ami közel van a befejezéséhez. Ha elkészül, az idegenek arra fogják használni, hogy lyukat üssenek a tér és az idő szövetébe, ami lehetővé tenné, hogy belépjenek a hipertérbe. Semmisítsd meg a kockát. Másodlagos küldetés: semmisítsd meg a vezérlőpultot a gépteremben.

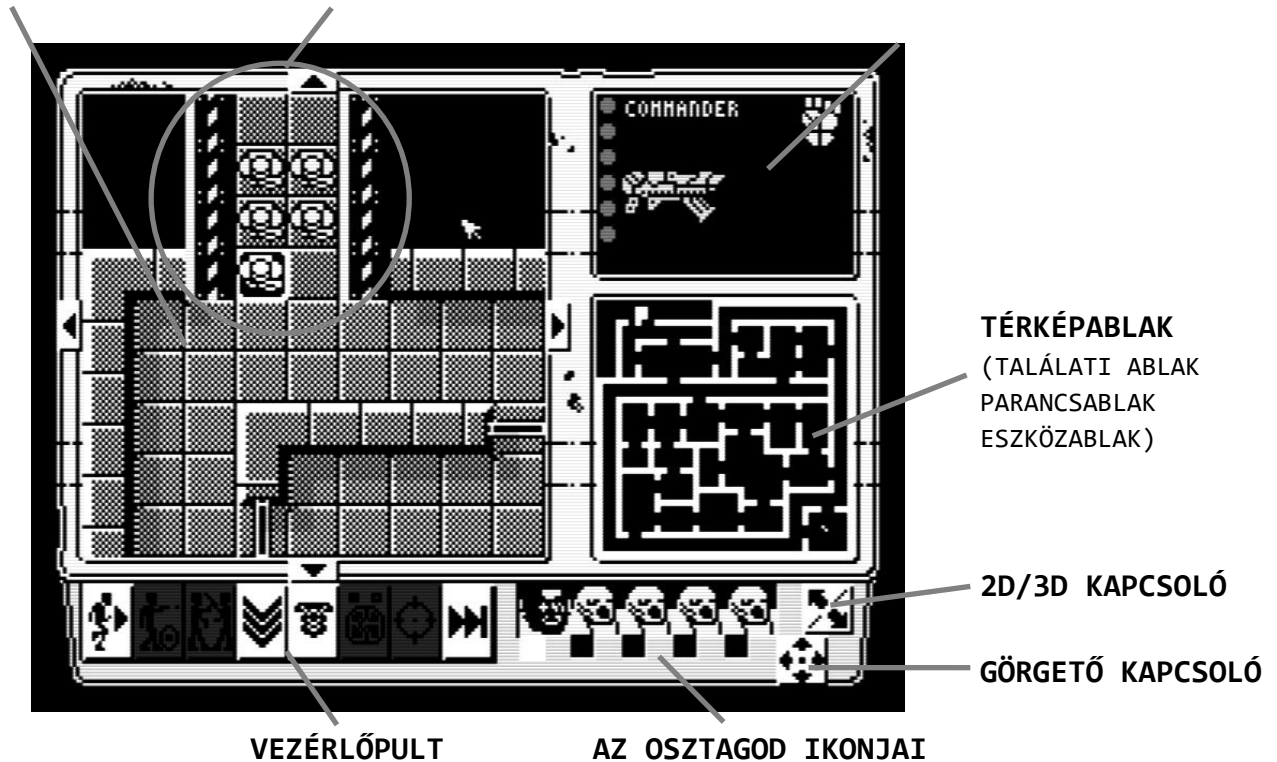
A játék menete körökre van osztva, minden körben először az űrgárdisták, végül az idegenek lépései következnek. A gárdisták körében először a Blood Angels, majd az Imperial Fists, végül az

SPACE CRUSADE

Ultra Marines lép. Minden osztag mind az öt embere léphet, lőhet, harcolhat kézitusaiban, hacsak nem gátolja ebben egy idegen körülmény, egy váratlan esemény. Ilyen körülményből, eseményből elég sok van, véletlenszerűen következnek be, de mindig a gárdista kör és az idegenek köre közötti rövid időintervallumban, ezekről picit később olvashatsz.

JÁTÉKABLAK dokkoló karom az osztagod tagjaival

INFORMÁCIÓS ABLAK



JÁTÉKABLAK

Itt láthatod a játékban történő eseményeket, a mozgásoktól a robbanásokig. A kurzor mozgatásával, majd a tűz gomb megnyomásával itt tudod kijelölni az osztagod tagjait közvetlenül, vagy itt tudsz lövéskor cél(oka)t kijelölni, stb. A képen a játékablak nagy részét a hajó felülnézeti képe tölti ki, ezt többnyire a padló, a falak, az ajtók alkotják. A küldetések kezdetekor az osztagod a dokkoló karomban lévő átjáróból indul. Ide kell visszatérned a küldetések végén. A játékablakban láthatsz idegen lényeket, tárgyakat, ha ezekre rákattintasz a kurzorral, akkor a térképablakban megnézheted a 3D-s képüket és a megnevezésüket. Ha a küldetés során megsemmisítesz egy ellenséget, akkor a játékablakban tudod azt 3D-s nézetben megnézni. A játékablak négy szélén lévő nyilakkal tudod görgetni a felülnézeti képet egyik végétől a másikig, egyszerre mindig csak 9x9 mező látszik. Mikor az idegenek köre folyik, akkor a játékablakban láthatod a mozgásokat. Ilyenkor a játékablak automatikusan azt a részt mutatja, ahol a mozgások történnek. Az idegenek köre után a játékablak visszatér abba a pozícióba, amelyikben hagyta.

INFORMÁCIÓS ABLAK

Itt láthatod az aktuálisan kijelölt embered nevét, fegyverét, életpontjait. Ha rohamágyúval lő, akkor a még leadható lövés pontértékét is itt követheted. Ha bio-szkennered van, akkor azt is itt látod, ha éppen aktív, stb. A köröd végén itt látod azt is, hogy mennyi köröd van még maximálisan hátra, majd a tűz gomb megnyomása után itt jelenik meg minden váratlan esemény neve is (ha történik ilyesmi), valamint itt láthatod a jobb felső sarokban az idegenek mozgásakor megjelenő zöld címet is.

TÉRKÉPABLAK

Itt láthatod az aktuális küldetés térképét, valamint, ha rákattintasz egy ellenségre, vagy egy különleges tárgyra, akkor itt látod annak a 3D-s képét és a nevét. Lövéskor ebben az ablakban lá-

SPACE CRUSADE

tod a kockadobás eredményét is, vagy az elérhető parancsok és eszközök is jelennek meg. Ha a térkép egy részére kattintasz, akkor a játéklablakban a kijelölt részre fog ugrani.

3D/2D KAPCSOLÓ

Normál esetben 2D módban látod a mozgásokat, ilyenkor a kapcsoló világoskék/fekete. Ha átkapcsolod 3D-re, akkor a kapcsoló fehér/kék lesz, és az osztagod mozgásait 3D-s módban látod majd a játéklablakban.

GÖRGETŐ KAPCSOLÓ

Ha a kapcsoló aktív, akkor a kurzormozgatás helyett egy gyorsgörgető módban tudod a játéklablakban látható felülnézeti képet görgetni, ebből a módból a tűz gomb megnyomásával tudsz kilépni. A görgető kapcsolóhoz tartozik egy gyorsbillentyű is, az 'S' gomb megnyomásával ki/be kapcsolhatod ezt a funkciót.

OSZTAG IKONJAI

Itt láthatod az osztagod katonáinak arcképét, első a parancsnok, aztán sorban a többiek. Az arcképekre kattintva tudod az embereket kijelölni, ilyenkor pont ugyanazt éred el, mintha a gárdistát a játéklablakban jelölted volna ki. A kijelölt katona alatti kis négyzet zöld lesz, megjelennek az információk róla az információs ablakban, valamint a vezérlőpult hozzá kapcsolódó elérhető funkciói aktívak lesznek. Mikor egy katonád meghal, az arcképe helyett egy fehér koponya fog megjelenni.

VEZÉRLŐPULT

Nyolc ikont tartalmaz, melyekkel közvetlen utasításokat tudsz adni az embereidnek. Mindig az aktuálisan kijelölt embereiddel elérhető ikonok csak az aktívak, ezek színe világoskék alapon fekete. Az inaktív ikonok kék alapon feketék. Ha nincs kijelölve egy gárdista sem, pl. kör elején, vagy játék kezdetekor, akkor csak a 'parancs', az 'eszköz' és a 'következő kör' ikon az aktív. Ha egy ikonra kattintasz, akkor az fehér alapon kék színű lesz. Az ikonok és jelentésük, használatuk:



Mozgás: ha az ikon aktív, akkor a kijelölt gárdista még mozoghat. Elvileg minden gárdista körönként egyszer mozoghat, kivéve, ha egy parancs, vagy egy váratlan esemény ezt felül nem írja. Ha kijelölöd az ikont, tehát rákattintasz, akkor a játéklablakban a felülnézeti képen a gárdistád számára a mozgáspontjai felhasználásával elérhető mezők színe a megszokott marad, míg a túl messze lévő mezők inverz módba kerülnek. Ha egy elérhető mezőre kattintasz, a katonád oda fog sétálni. A mozgáspontokat a gárdisták nem tudják szétszabdalva felhasználni, tehát nem működik az, hogy pl. kettőt lép, lő, majd a maradék négy lépését felhasználva fedezékbe vonul.



Lövés: ha rákattintasz az ikonra, akkor a játéklablak felülnézeti képén azokat a mezőket, amire a gárdistádnak rálátása van, normál, tehát a megszokott módon fogod látni, míg a számára láthatatlan mezők inverz módba kerülnek. Minden gárdista többnyire egyszer lőhet egy körben, bár van néhány parancs, aminek használatával kétszer, illetve vannak olyan események, melyeknek hatására egyszer sem. Lövésnél a térképlablakban eltűnik a térkép, és megjelenik helyette egy három soros találati ablak. Az első sorban a könnyűfegyveres katonák találati értéke jelenik meg, a könnyűfegyveres kocka értéke 0, 1 vagy 2 lehet. A második sor a nehézfegyvereseké, a nehézfegyveres kockával dobható értékek 0, 1, 2 vagy 3. A harmadik sor a 'CANCEL'-é, ez egy opcionális lehetőség abban az esetben, ha a katona valamilyen eszköz, vagy parancs hatására újradobhat egy kockával. Ilyenkor az információs ablak alján megjelenik a 'RE-ROLL SCORE?' felirat. Ha ekkor az egyik számértékre rákattintasz, akkor ahelyett egy újabb véletlenszerű érték jelenik meg. Teljesen random, tehát nem biztos, hogy nagyobb lesz, mint az eredeti érték. Ha a 'CANCEL'-re kattintasz, akkor lemondasz az újradobás lehetőségéről. A találati ablak ezután eltűnik, majd a kockadobás összértékétől függően meghal az ellenség, megsemmisül a tárgy, amire lőttél, vagy nem történik semmi, ha a dobás értéke nem haladta meg a cél pajzsértéket. Kicsit később olvashatsz még ezekről az értékekről, valamint a lehetséges ellenfelekről.



Közelharc: akkor tudod alkalmazni, ha közvetlen az ellenséged mellett, felett, alatt állsz (vagy átlósan mellette és van rohampengéd). Az ellenségre kattintva tudod megkezdeni a har-

SPACE CRUSADE

cot. A közelharc a lövésnél leírt módon a találati ablak megjelenésével kezdődik, bizonyos esetekben kocka újradobási lehetőséggel. A közelharc végeredményét a két küzdő fél összesített találati értéke határozza meg, az nyer akinél ez az érték magasabb.



Parancs: parancsot közvetlen a köröd megkezdésekor tudsz kiadni. Ha kihagyod azt a pillanatot, és akár csak egy embereddel is lépsz egy mezőt, akkor ez a lehetőség az aktuális körre elúszott. A parancs ikonra kattintás után a térképablak helyett megjelenik a parancsablak, ahol a felhasználható parancsok jelennek meg, valamint a 'CANCEL' felirat. A parancsok ikonjára kattintva tudod őket kiadni, a 'CANCEL'-lel pedig kilépni az ablakból.



Eszköz: az ikonra kattintás után a térképablak helyett megjelenik az eszközlak, ahol a még használható eszközeidet/felszereléseidet látod, valamint a 'CANCEL' feliratot. Az eszközök ikonjára kattintva tudod őket felhasználni, a 'CANCEL'-lel pedig kilépni az ablakból.



Ajtó: ha egy ajtó mellett állsz, akkor ezzel az ikonnal tudod kinyitni. Ha a 'Master Controls' nevű váratlan esemény megtörtént, akkor a küldetés további részében ezzel az ikonnal kezdeményezheted bármely ajtó kinyitását, becsukását. Ilyenkor az ikonra való kattintás után a kinyitandó/becsukandó ajtóra kell kattintanod.



Szkenner: körönként az osztagod egy emberével használhatod, és csak egyszer. Mikor rákattintasz, az aktuálisan kijelölt gárdistád körzetében történik meg a szkennelés. Ez azt jelenti, hogy kb. 10- 12 mezőnyi sugarú körben a katonád körül észlelni fogod az ellenség mindenféle változatát, még a követ is, de minden csak egy általános, beazonosítatlan veszélyt jelző radarjelként fog megjelenni a felülnézeti képen, és a térképablakban szintén látni fogod az elhelyezkedésüket. A radarjelekből két esetben lehet beazonosított ellenség, általában mikor egy katonáddal rálátásod lesz, vagy ha van bio-szkennered, és beazonosítottad a jelet, mindkét esetben a radarjel helyett az ellenséget jelző ikon jelenik meg.



Következő kör: ha úgy gondolsz, hogy a rendelkezésedre álló erőforrásokat optimálisan kihasználtad, magyarul mindenkivel annyit mozgattál, lőttél, harcoltál, amennyit csak szükségesnek találtál a szűkös keretedből, kattints erre az ikonra. Ekkor az információs ablakban megjelenik a még hátralévő körök száma. Ez nem azt jelenti, hogy addig fog tartani a küldetés, hanem hogy maximálisan addig tarthat. Minden küldetésnél 40 kör 'időt' tölthetsz az idegen hajót. Ha sikeresen akarod teljesíteni a küldetést, akkor minimum a parancsnokoddal vissza kell térned a dokkoló karomba. A hátralévő körök számának kiírása után meg kell nyomnod a tűz gombot, ekkor ha Fortuna is úgy akarja, megtörténik egy véletlenszerű esemény, majd az idegenek köre következik, amikor mozognak, lőnek, harcolnak, akár csak a te osztagod.

VÁRATLAN TÖRTÉNÉSEK, ESEMÉNYEK

A sokat emlegetett váratlan események, melyek a gárdista osztagokra és az idegenekre is hatással lehetnek, többnyire negatívan.

Communication malfunction: ez a kommunikációs üzemzavar azt eredményezi, hogy a következő körben nem tudsz parancsot használni.

Suicide Android: az androidok mozgásuk után önpusztítók is lehetnek. Ilyenkor a kamikaze android 2 nehézfegyverköckével dob, és minden szomszédos gárdista vagy idegen, valamint az öngyilkos android a két kocka értékének összegével lesz támadva.

Android Fault: a gépesített idegenek bekrepálnak, így aktuális körben nem mozoghatnak/lőhetnek az androidok és a monstrok.

Lure of Chaos: a Káosz csábításakor az egyik gárdistád kerül véletlenszerűen kipécézésre, és ha a dobott nehézfegyverköcké értéke három, akkor a gárdistádból Káosz-gárdista lesz. A parancsnokodon nem fog ez a fortély.

Master controls: nagyon jó extraképességet ad, miután megtörténik, bármelyik gárdistád kinyithat vagy bezárhat annyi ajtót, amennyit csak akar, és azt, amelyiket csak akarja.

Booby Trap: a parancsnokon kívül egyik gárdistád kerül kiválasztásra és rakétavető támadás célpontja lesz. A rakétavető hatásai itt is érvényesülnek, tehát a szomszédos mezőkön tartózkodókra is hatással lesz az esemény a nagyobb dobott kockaértékkel.

Out of Ammo: egy véletlenszerűen kiválasztott nehézfegyveres gárdistád nehézfegyvere eltűnik, helyette egy sorozatvetőt kap. Ha a sorozatvető nem elérhető, mert már kettő gárdistádnak az van, akkor nem lesz az emberednek fegyvere, és csak közelharcban lesz használható.

SPACE CRUSADE

Reporting In: a parancsnok a következő körben nem fog tudni mozogni és löni.

Auto-Defence: a szokásos kipécézés után egyik gárdistád kap egy lövést, aminek 1 nehézfegyver-kocka dobásnyi értéke lesz..

Mech. Assault: a gépesített ellenségek turbó üzemmódja, minden android és monstrum a szokásosnak a kétszeresét tudja mozogni és támadni az aktuális körben.

Weapons Jammed: a nehézfegyvereseidnek a következő körben lőszer elakadási problémája lesz.

Psychic Attack: hatására nem lesz gretchin és ork mozgás aktuális körben.

Mothership Communication: az egyik legritkább és leginkább várt esemény, mikor végre megkapod az anyahajótól a másodlagos küldetés célját, amit addigra valószínűleg már rég teljesítettél.

ELLENSÉGEK

Felsorolás közben találkozhatasz majd néhány rövidítéssel, ezek:

MP = Mozgási pont = ennyi mezőt tudnak körönként mozogni

TE = Tűzerő = a felhasználható kockáik típusa, száma (K=könnyűfegyver- ill. N=nehézfegyver-kocka)

KH = Közelharc = a felhasználható kockáik típusa és száma

PÉ = Pajzsérték = ilyen mértékű támadást semlegesít a pajzs, ennél nagyobb értékkel lehet megölni

ÉP = Életpontok = megsemmisítéshez ennyiszor kell pajzsértéket meghaladó találatot bevinni



Gretchin: A leggyengébb, de sokat mozgó ellenség, nagy létszámban fellelhető minden hajón, előszeretettel veszi körbe a gárdistákat, így korlátozva azok mozgását. MP=8, TE=2K, KH=1K, PÉ=0, ÉP=1



Ork: Kispáncélértékű és kis tűzerejű ellenfél, de nagyobb testi erővel, mint a gretchinek, így veszélyesebb közelharcban, amit előszeretettel alkalmaz is. MP=6, TE=2K, KH=2K, PÉ=1, ÉP=1



Chaos Marine (Könnyűfegyveres Káosz-gárdista): Eredetileg nem a 'sötét oldal' követői, de valamilyen oknál fogva rossz útra tértek. Osztagonként három közülük könnyűfegyveres, ők pont ugyanolyan tulajdonságokkal rendelkeznek, mint a saját sorozatvetős gárdistáid. MP=6, TE=2K, KH=2K, PÉ=2, ÉP=1



Chaos Marine (Nehézfegyveres Káosz-gárdista): Abból tudod megkülönböztetni a könnyűfegyveres Káosz-gárdistáktól, hogy a térképablakban megjelenő képén egy plusz nehéz-sorozatvető is látható. Osztagonként egy nehézfegyveres van a Káosz-gárdában. MP=4, TE=2N, KH=2K, PÉ=2, ÉP=1



Chaos Commander (Káosz-gárda parancsnok): Mint egy többet mozgó nehézfegyveres Káosz-gárdista. MP=6, TE=2N, KH=2K, PÉ=2, ÉP=1



Android: Félelmetes ellenfél, szerencsére kevés mozgásponttal. Mind tűzharc, mind közelharc esetén nagy veszteségeket tud okozni. MP=4, TE=3K, KH=2N, PÉ=2, ÉP=1



Soulsucker (Lélekszívó): Pajzsértéke, mozgáspontja és közelharc jellemzői miatt is az egyik legveszélyesebb ellenség, a legtöbb küldetés miattuk lesz sikertelen. Ha többen feltűnnek, akkor csak a szerencse segíthet, szerencsére löni nem tud. MP=8, TE=0, KH=2N, PÉ=4, ÉP=1



Dreadnought (Monstrum): Gyakorlatilag egy robotzsaru, aki három fegyverrel és szinte áthatolhatatlan páncéllal van felszerelve, keveset mozog, de sokat tüzel. Egy körön belül háromszor lő, van plazmaágyúja, rakétavetője és sorozatvetője, közelharcban egyszerre használja a két könnyű és 2 nehézfegyveres kockáját. MP=4, TE=2N,2N,2K, KH=2N+2K, PÉ=4, ÉP=2

Sokat volt szó már eddig is a kockákról, melyekből van a könnyűfegyver-(KFK) és a nehézfegyver-kocka (NFK). A kettő annyiban különbözik egymástól, hogy előbbinek alacsonyabb a maximális értéke. Mindkét kockának hat oldala van. Mindkét kockánál három oldal értéke nulla. A KFK két oldalának értéke 1, valamint egy oldalé kettő, az NFK egy-egy oldalának értéke 1, 2 és 3.

Mindez annyit jelent, hogy az itt látható táblázatban lévő esélyekkel dobhatsz bizonyos találati értéket (TÉ) könnyű-, illetve nehézfegyveres katonáiddal, míg a következő táblázat azt mutatja, hogy ezekkel az esélyekkel felvértezve mekkora sanszod van a különböző ellenségek ellen. Az első két sor a könnyű- és nehézfegyveres gárdistáid esélyeit mutatja lövéskor, a közelharcnál pedig a győzelem (GY), a döntetlen (D) és a vereséged (V) esélyeit látod

| Könnyűfegyveres | TÉ |
|-----------------|----|
| 9/36 - 25% | 0 |
| 12/36 - 33% | 1 |
| 10/36 - 28% | 2 |
| 4/36 - 11% | 3 |
| 1/36 - 3% | 4 |
| Nehézfegyveres | TÉ |
| 9/36 - 25% | 0 |
| 6/36 - 17% | 1 |
| 7/36 - 19% | 2 |
| 8/36 - 22% | 3 |
| 3/36 - 8% | 4 |
| 2/36 - 6% | 5 |
| 1/36 - 3% | 6 |

SPACE CRUSADE

harcba bocsátkozás esetén.

JÁTÉK MENETE

Minden küldetés egy 40 mező széles és 40 mező magas úrhajón

| | Gretchin | Ork | Kóosz-gárdista | Android | Lélek-szívó | Monstrum |
|------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| Könnyűfv. | 75% GY | 42% GY | 14% GY | 14% GY | - | - |
| Nehézfv. | 75% GY | 58% GY | 39% GY | 39% GY | 9% GY | 9% GY |
| Közelharc | 54% GY 28% D 18% V | 37% GY 26% D 37% V | 37% GY 26% D 37% V | 29% GY 20% D 51% V | 29% GY 20% D 51% V | 13% GY 13% D 74% V |

játszódik. A küldetés valamelyik szélén, sarokban kezdődik, és az elsődleges feladatot általában átellenesen a másik oldalon kell teljesíteni. A gyakorlatban ez azt jelenti, hogy az út oda-vissza megvan 20 kör alatt (csak az út). Tehát a maximálisan felhasználható 40 kör alatt többnyire van idő mindenre. Az idegenek hol elszórtan, hol koncentráltabban helyezkednek el, de akárhol is vannak, inkább lelkesen, mint okosan lépnek fel ellened. Ez abban nyilvánul meg, hogy amint érzékelik a jelenléted, és biztosítottnak látják a lerohanásodat, akkor azt meg is teszik. Ez a kicsit grundfocis mentalitás, mikor mindenki megy a labdára, azokban az esetekben kifizetődő, mikor sokan vannak, így a tömegükkel bénítják le az osztagodat. Te inkább próbáld meg az okos módszert, hiszen neked csak öt embered van. Ki kell tudnod használni azt a hatalmas előnyt, hogy a parancsnokodnak hat életpontja van, és meg kell szoknod azt, hogy legtöbbször a sikeres küldetések végén nem lesz teljes létszámú a csapatod. Fel kell tudnod használni a nehézfegyverek különböző tulajdonságait. Ilyen például, hogy a plazmafegyverrel szerencsés kockadobás után kipucolhatsz egy fél folyosót, vagy a rakétavető egy ideális lövésével kiirthatasz egy buta módon csoportosuló idegen falkát, a rohamágyúval meg klasszikus vadnyugati hősként puffogtathatod le a szétszórt ellenséget. A parancsok minden küldetésnél hatalmas segítséget fognak nyújtani, szinte mindegyik lényegesen megnöveli embereid hatékonyságát. Az eszközök, felszerelések esetében nem ennyire egyértelmű a helyzet, inkább habitusodtól függ, hogy melyiket tudod optimálisan használni, vagy hogy melyik osztag készlete a számodra legmegfelelőbb. Nekem személyes kedvenceim a Császári Öklök (Imperial Fists), a fürge nehézfegyveresek miatt, amit a herevédő biztosít. De az Ultragárdisták (Ultra Marines) eü. csomagja is nagyon hasznos tud lenni, hiszen a parancsnok életpontjait akár öttel is megnövelheti, vagy a Vérangyalok (Blood Angels) védőmezője, aminek segítségével a parancsnok majdnem sebezhetetlenné válik. Utóbbi két eszközzel a parancsnok kvázi egyszemélyes hadseregként, Ramboként alkalmazható. Pláne, hogy a lényeghez, a küldetés sikeres teljesítéséhez elég a parancsnoknak visszatérni a dokkoló karomhoz. Így lesz a csapat neve: A feláldozhatók. De hagyjuk Mr. Stallone munkásságát... A dokkoló karomba belépő gárdisták képe az osztag ikonjainál inaktívvá válik, tehát onnan kilépni, tüzelni, ott harcolni, ... semmit sem lehet. Összegezve azt a sok-sok információt, amit eddig leírtam: a sikerhez nem kell mást tenned, mint mozogni, löni és harcolni. Mindezt okosan, az erőforrásaidat maximálisan kihasználva, és jól gazdálkodva azzal. Befejezve a küldetést, megkapod az értékelésed. Szerencsés esetben úgy kezdődik, hogy 'Congratulations'. A következő képernyőn láthatod, hogy teljesítetted a küldetést (feladat kipipálva), az új rangodat (pl. Lieutenant Primus), a kitüntetéseiteket (zöld pajzsok), a legyilkolt ellenség létszámát (Kills), a pontszámot (Score), és a 'visszatöltéshez' használható 11 jegyű kódot (Chapter Save Code). Valamint még egy 'TRADE' gomb is lehet, hogy ott lesz, amivel bizniszolni lehet kitüntetésért. Emlékezz, a magasabb rang több parancsot, a több kitüntetés több felszerelést eredményez!

Milyen játék a Space Crusade? Összetett, addiktív, profin kivitelezett, hosszú játékidőjű, izgalmas. Egy azóta legendássá váló univerzumot nyitott meg a Spectrum felhasználói előtt is. A grafika, a látvány, a képi effektek, a mozgások, a 3D-s figurák, a zene, a hangeffektek mind nagyon jók. Az ellenségek kicsi ikonjai talán néha nem elég látványosan különbözőek (pl. ork és gretchin összetéveszthető), ráadásul feleslegesen forognak, hiszen nincs is jelentősége az irányuknak. A vezérlés kicsit körülményes a kurzor billentyűkkel való mozgatás esetén, jó ötlet a görgetős gyorsgomb, de miért nincs ilyen lehetőség a többi funkcionál is, legalább a sűrűn használtakhoz, mint mozgás, lövés? Tetszik az is, hogy a kurzor ki van okosítva, és sokszor odaugrik, ahová úgyis mozgatnám. A nehézségi szint beállításánál kicsit talán túllöttek a célon a fejlesztők, némi csalás (pl. emulátoros visszatöltögetés) nélkül némelyik küldetés teljesíthetetlennek tűnik. Összegezve: szívből ajánlom mindenkinek!

teljes név: Abbex Electronics Ltd (1984. második feléig)
 Abbex Distribution Ltd (1984. második felétől)
 szlogen: Abbex – The Games People
 működés ideje: 1982–1985
 tevékenységi kör: kiadás, hardverfejlesztés
 nemzetiség: angol
 székhely: London, Bedford



Londoni kiadó, Mark Nunan és Martin Ford, a Middlesex Műszaki Főiskola két hallgatója alapította. 1982 októberében tűntek fel az első hirdetésükkel, első játékaik a *Cosmos* és a *Spookyman* voltak.

A Spookyman David M. Webb munkája volt. David akkoriban 16 éves volt és a wokingi Sixth Form College-be járt, tanulmányai mellett írta meg a játékot. Nem ez volt az első megjelent munkája. Miután 1981-ben vásárolt egy ZX81-et és egy könyvből megtanulta a gépi kódú programozást, írt egy toolkitet 1K-s ZX81-hez, amit a Melbourne House ki is adott.

A Cosmos a Vortex Software által ZX81-re kiadott Astral Convoy speccys továbbfejlesztése Costa Panayitól. Az Astral Convoy negatív eladási tapasztalatai miatt a Vortex inkább átadta terjesztésre a játékot a hasonlóan kezdő Abbexnek. Hogy ennek mi értelme volt, azt nem tudom, nem is nagyon működött a dolog. Közben a Vortex másik fele, Paul Canter is dolgozott saját játékan, melynek címe *Faust's Folly* lett és márciusban jelent meg szintén az Abbexnél. Első három játékuk még az akkori alacsony kínálat mellett sem lett sikeres, sőt még ismert sem. Közben lehettek még ötleteik, kapcsolataik, esetleg ígéreteik külsős programozóktól, mert reklámoztak még néhány címet, ezek a Harrier, az Invasion, és a Galaxian 5 voltak. Ezekről a játékokról nem lehet tudni semmit, valószínűleg (teljesen) nem készültek el. Mindenesetre a kiadásuk szinte biztos, hogy elmaradt.

Megjelent viszont másik két beharangozott játék, az Android Run és a High Noon, csak nem az Abbex-nél, és nem ezeken a címen. Ugyanis előbbin Paul Canter, utóbbin Costa Panayi dolgozott, márciusban még talán úgy is lehetett, hogy az Abbexnél jelennek meg a játékok, hiszen a Vortex az Abbexnek adta át mindkét addigi Spectrum játékát kiadásra. De a szerzők valamilyen okból meggondolhatták magukat, és saját cégük, a Vortex címkéje alatt dobták a két játékot piacra, Android One és Gun Law címmel má-

jus környékén. A High Noonra visszatérve, van egy olyan elmélet is, hogy a Work Force kiadó High Noon című játékanak megjelent egy újrakiadása az Abbexnél. Ezt a High Noon beharangozója és egy cikk alapján feltételezik többen. Akár ez is egy lehetséges verzió, de nincs rá semmilyen perdöntő bizonyíték, például egy kazettaborító.

Áprilisban viszont megjelent a következő játék, David M. Webbtől az *E.T.X.*, meghozva a kiadónak az első eladási TOP10-es szereplést, egészen a hatodik helyig jutott és három hétig volt toplistás a játék. Érdekes, hogy pont ez a játék repítette ilyen magasságba a kiadót, ugyanis a játék eredetije, az Atarira kiadott E.T. The Extra-Terrestrial legendásan rossz játék volt. Mindenesetre a siker sok pénzt is jelenthetett az Abbexnek, mert valamikor nyár elején alkalmazkodva a piaci trendhez, polcbarát, színes, látványosabb borítókra cserélték le az addig megjelent játékaik egyszerűbb borítóit. Valamikor a második félév elején pedig Londonból egy kicsit északabbra, Bedfordba költöztek.

1983 második felében teljes csend volt a kiadónál, decemberben kezdtek csak hírek szállingózni új kiadványokról. Egy 16 éves srác, Paul W. Reynolds első játéka, a *Krakatoa* a decemberi ZX Microfairen lett bemutatva, nagy sikert arattak vele, de a kiadás valamiért csúszott. Egy darabig nem lehetett róla hallani, csak 1984 májusában került fel az eladási TOP10-es listára. A játék első értékelése a Crash magazinban jelent meg 1984 márciusában, tehát három-négy hónapot

lehet, hogy még ültek rajta, vagy javították, mire a nagyközönség elé került.

A Krakatoa bemutatója után pár héttel, tehát a gyakorlatban még valószínűleg a Krakatoa előtt megjelent Paul Reynolds másik, egy kicsit egyszerűbb játéka, a *War Game* is. Kicsit összekuszálódtak akkoriban a dolgok a kiadónál, mindössze egy hirdetés jelent meg 1984 januárjában, amiben az új játékok, így a War Game és a Krakatoa mellett csak a Cosmost és az E.T.X.-et, valamint a Supertalk nevű felhasználói programot, és a C64-es Pilot 64-t és a VIC20-as Spider Stormot és Atlantist hirdették. A War Game-nek ennyi nyilvánosság jutott, sehol sem jelent meg róla bemutató, tipp, poke, semmi... Olyan mintha ki sem adták volna, pillanatnyilag a játék borítója is csak az egyetlen megjelent hirdetésből ismert, máshol nem találtam meg. Pedig kiadták, a Krakatoa kazettaborítójának belsején ott szerepel. És nem ez volt az egyetlen marketinges botlása a cégnek...

Márciusban egy fekete-fehér újsághirdetésen már csak a Krakatoa és a Pilot64 szerepelt. Majd két hónapig még reklámozták a Krakatoa/E.T.X./Pilot 64 hármast. A hirdetések szereplői azért érdekesek, mert valamikor megjelent Brian William Wright játéka, a *Task Force*, amit viszont sehol sem promotáltak, és a War Game-hez hasonlóan nem is jelent meg róla cikk és értékelés sem, ami az akkori viszonyokat figyelembe véve elég mehökkentő. Főleg, hogy a Krakatoa nagyon szép értékeléseket kapott az újságokban és sok is fogyott belőle. Márpedig a sikereket előállító cégek mindig kaptak egy kis plusz felhajtást. Az Abbex nem kapott. Talán nem is érdemelték meg, mert nem reklámozták ezt a stratégiai játékot, mindenesetre a Krakatoa kazettaborítójában található Abbex játéklistán már szerepelt a War Game-mel együtt a Task Force is, szóval 1984 első hónapjaiban jelenhetett meg mindkét játék, ami ráadásul valószínűsíti, hogy a Krakatoa kiadása tényleg csúszott.

1984-ben valamikor az Amstrad és a Video Technology (Vtech) is megkörtönte az Abbexet, hogy írjanak játékokat a saját gépeikhez, a CPC464-hez, illetve a Laser 200-hoz. Hogy ezekből a tárgyalásokból lettek-e megállapodások, azt nem tudom, de a mobygames.com szerint utóbbi géphez elkészült hat játék is, de egyikből sem lett kiadás (legalábbis Angliában nem). A lényeg, hogy a kiadó részéről volt befektetett idő, munka, de nem volt legalább nagyságrendileg megfelelő bevétel, ami ezt el-
lensúlyozta volna.

Aztán újabb hosszú csend végén októberben megjelent az utolsó Abbex játék, az *All or Nothing*. Valójában nem úgy tűnt, hogy a kiadó is az utolsónak szánta, amit sok dolog bizonyít. Ugyanis az első Abbex játék volt, ami színes, önálló, egész oldalas hirdetést kapott. Már csak ez az egy dolog is nagy előrelépésnek tűnik összehasonlítva a War Game és Task Force marketingjével. De ezt erősítette még pár jel. Ekkor lett Abbex Distribution Ltd a cég neve, tehát a nevük alapján át akartak állni forgalmazásra. Megváltozott a címük is, visszaköltöztek Londonba. A hirdetés alá került egy kis embléma, ami akár jelenthet is valamit, a logó kis mértékben megváltozott (piros betűk). Utóbbi dolgok nem sokat jelentenek, de az All or Nothing volt az első kiadványuk, amin katalógusszám is szerepelt: AESP001. Ebből a sok változtatásból (és az All or Nothing végigjátásakor a játékokban olvasva egy érdekes feliratot, amit itt nem közlök) érzem úgy, hogy voltak a kiadónak további tervei, még hozzá komoly tervei, mintha úgy gondolták volna, hogy ideje fellépniük a szoftveripar következő lépcsőfokára. Nem tették meg, inkább leléptek, 1985 februárja után még a hirdetéseik is teljesen eltűntek. Az All or Nothing egyébként megjelenésekor nem ért el semmi érdemlegeset, nem szerették különösebben sem a kritikusok, sem a vásárlók. Ehhez képest, vagy pont ezért nagy meglepetést váltott ki, mikor 1993-ban a Your Sinclair kritikusaival a valaha kiadott harmadik legjobb Spectrum játéknak választották! Az addig alulértékelt játékból egycsapásra túlértékelt lett.

Így búcsúzott végül az Abbex a szoftveripartól, állítólag az Amstrad és Vtech üzletekből származó veszteségek is ez irányba segítették. Játékaik normál, fekete kazettatokban jelentek meg és nem kerültek újrakiadásra az All or Nothing és a Krakatoa kivételével, melyeket a Prism adott ki 1987-ben. Az Abbexet felvásárolta egy másik cég, hogy melyik, az kérdéses. Ám az All or Nothing újrakiadásának használati útmutatója alapján a játék jogait a Softstone Ltd birtokolta. Ha lehet hinni a borítónak, akkor megvan a jogutód, viszont szintén a borító szerint a fejlesztés a Perfection Software munkája, az Axis Productions Ltd pedig illusztrációkat készített, utóbbi rendben van, gondolom a borítót és a hirdetést rajzolhatták ők. Viszont a programot Paul Reynolds írta, a játékban is csak az ő neve jelenik meg. Szívesen megnézném az eredeti borítót is, de azt pillanatnyilag

nem ismerem.

A programozók közül Costa Panayi és Paul Canter folytatta saját útját, mint Vortex Software. David M. Webb még oxfordi egyetemi éve alatt megírta a Starion című játékot, amit 1985-ben a Melbourne House adott ki, és David legnagyobb játéksikere lett. Előtte írt még két programozásról szóló könyvet is, melyeket szintén az ausztrálok adtak ki 1984-ben. „*Láttam 1986-ban, hogy hamarosan egyetlen programozónak lehetetlen lesz a számítógépek növekvő ereje miatt egy felső osztályba tartozó játékot megjelentetnie. Több szólamú zenéhez és sokkal jobb megjelenítéshez csapatok kellene, hogy kifejlesszenek egy jó játékot, zeneszerzőkkel, grafikai tervezőkkel, és nagy üzleti tudással a cég futtatásához. Nekem nem volt meg az üzleti tudásom, és éppen akkor nem akartam programozó sem lenni.*” - mesélte később David Webb az okokról, hogy miért hagyta el a programozói pályát. Érdekes, hogy később pont pénzügyi területen helyezkedett el, majd Hongkongba költözött.

Paul W. Reynolds-nak a 16/48 Tape Magazine szá-

maiban jelent meg még két műve 1985-ben, aztán teljesen eltűnt. Állítólag (a wikivisually.com szerint) volt még két befejezetlen, vagy csak ki nem adott játéka, a Crystal Caves és egy 3D-s játék, a Lunar valami (nyilván nem ez a cím, de a második szó ismeretlen :).

Mikor az Abbex történetéhez kerestem anyagokat, akkor jöttem rá, hogy ez a kiadó mennyire jelentéktelen volt, és még most is az mindenki szemében. Egy ilyen kis kiadónál nem rendkívüli, hogy nem lehet találni róluk semmi információt, de az annál inkább furcsa, hogy a játékaik mennyire érdektelenek. A nyolc játéukból a WOS-on egyedül a Krakatoa kapott százon felüli szavazatot, az All Or Nothing majdnem 50-et, a maradék hat pedig összesen 25-öt! A Speccyalista toplistán sem jobb a helyzet, a Krakatoa kapott 11, az E.T.X. pedig 4 szavazatot.

(A Cosmos kimarad a játékkalauzból, ugyanis a FanZiX 6. számában, a Vortex munkái között már szerepelt.)

ABBEX SZOFTOGRÁFIA

Cosmos

Abbex Electronics Ltd, 1982.10., kazetta,
£4.95
Vortex Software (Costa Panayi)
16K, arcade, lövöldözős

Spookyman

Abbex Electronics Ltd, 1982.10., kazetta,
£4.95
David M. Webb
16K, arcade, labirintus, Pac-Man-klón

Faust's Folly

Abbex Electronics Ltd, 1983.03., kazetta,
£4.95
Vortex Software (Paul Canter)
16K, kaland, szöveges

E.T.X.

Abbex Electronics Ltd, 1983.04., kazetta,
£5.95
David M. Webb
16K/48K, akció/kaland

War Game

Abbex Electronics Ltd, 1984.01-02., kazetta,
£5.95
Instant Products(Paul W. Reynolds)
16K, arcade, lövöldözős, Missile Command-klón

Task Force

Abbex Electronics Ltd, 1984.02-03., kazetta,
£5.95(?)
Brian William Wright
48K, arcade/stratégiai, lövöldözős

Krakatoa

Abbex Electronics Ltd, 1984.01-03., kazetta,
£5.95
Instant Products(Paul W. Reynolds)
48K, akció

All or Nothing

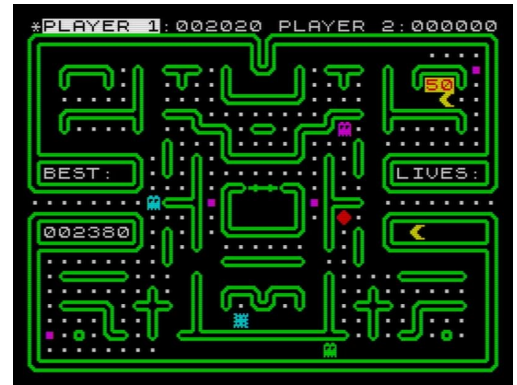
Abbex Distribution Ltd, 1984.10., kazetta,
£6.95
Paul W. Reynolds
48K, akció/kaland, izometrikus

SPOOKYMAN

Abbex, 1982, 16K, labirintus

„Spookyman veszélyes tud lenni, az őrzítő sebesség, az állandó akció, a zavarba ejtő iram mind hozzájárul a 'Spookymanitis' nevű lelki betegséghez. Ha elkapod, nincs rá gyógymód... Ez aztán a játék! Házasságokat, karriereket tesz tönkre! Emberek legyetek óvatosak!” A játékot ismerve nem tudom eldönteni, hogy Abbexék viccnek szánták-e ezt a felvágós marketinges katyvaszt a borítón. Történet tehát nincs, de minek is... ez egy klasszikusnak szánt Pac-Man-klón.

David M. Webb első játékp próbálkozása volt a Spookyman, amit az Abbex gondolkodás nélkül ki is adott. De miért? Miért kell játszhatatlanul kiadni egy játékot? Miért nem tesztelték le először? A billentyűk kiosztása (1..0 - fel, Q..T - balra, Y..P - jobbra, CS..SS - le) amolyan útkereső, de az érzékenység az nagyon brutális. Ahhoz képest, hogy a labirintusban szinte mindenhol egy-egy lépéseket kellene megtenni, mégpedig gyorsan, ütemesen, annyit egyszerűen nem lehet, a kis zabagép minimum kettőt akar lépni, fulladjon meg! Örökérettel sem voltam képes lepucolni egy pályát, kb. 100x meghaltam csak azért, mert a kiinduló pontból sok esetben nem lehet kijutni. Grafikai- lag, meg hang tekintetében nem is lenne annyira rossz, ahhoz képest, hogy milyen korai kiadású a játék, bár a sűrű elhalálózások esetén hallható dallamocska kötelező jellegű végighallgattatása már-már állatkinzás.

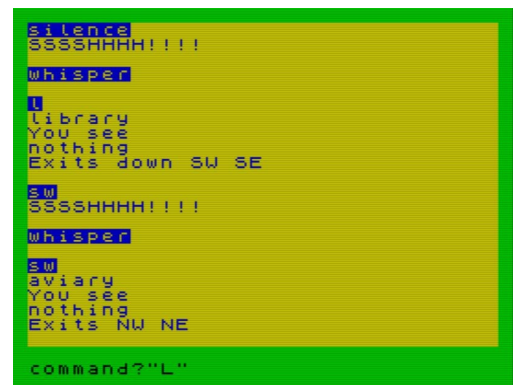


FAUST'S FOLLY

Abbex, 1983, 16K, szöveges kaland

A játék intrója az alábbi infókkal szolgál: „Én vagyok a vezető a Faust Follyhoz, egy félreeső rejtekhelyhez, amit állítólag egy Faust elnevezésű gazdag német épített, aki eladta a lelkét az ördögnek, akár a névrokona. Manapság úgy gondolják, hogy a Follyt az ősidőkből itt maradt mutáns lények garmadája lakják. Közel tudlak vinni a helyhez, azután pedig követem az utasításaidat. Tudom hol találhatóak kincsek, mint például kard, nyaklánc, ékszerek és mások, és tudom, hogy el tudod vinni az egészet egyszerre. Azt is tudom, hogy milyen veszélyekkel kell szembenézni, amelyek túléléséhez szükséged lehet néhány dologra. megszeresheted az összes kincset, elérve a bajnok státuszt, de ne feledd, a végső célod, hogy kiűzd a lényeket a Follyból. Mozoghatsz az irány parancsokkal, mint "u" fel, vagy "d" lefelé, "n" északra, "sw" délnyugatra, stb. Szólni fogok, ha nem tudsz adott irányba mozogni, ám nem vagyok túl okos, és lehet, hogy mégis megpróbálok majd adott irányba menni, ha nincs nálunk iránytű. Megértek néhány egyszerű parancsot, mint a "take lamp" (fogd a lámpát) és "throw keys" (dobd el a kulcsokat), melyek egy igéből és egy tárgyból állnak. Néha, mikor nem értem meg a parancsod, próbáld meg valamit hasonlóval. A legtöbb parancsoknak nem lesz valódi hatása adott helyzetben, és meg kell próbálnod kitalálni a helyes megoldást...”

Az útmutató mindenről beszél, csak a lényegről nem: addig keringj az erdőben, míg el nem tudod kezdeni a játékot. Teljesen véletlenszerű, hogy a tisztást megtalálod-e még azelőtt, hogy elalszol, vagy felbőszülsz az erdőben történő koslatás miatt. Merthogy kezdetben a sűrű erdőben kell lófrálnod együgyű vezetőddel, aki nem tudja, hogy melyik irány merre van, viszont van egy beépített hőérzékelője, amivel megérzi a legkisebb hőingadozásokat és ezt közli is veled (warm, lukewarm, cool, cold). Miután lejártad a lábad, kis szolgád közli veled, hogy tisztást lát valamerre (clearing), hát menj arra. Meglátsz egy ajtót egy nyitó kerékkel, meg némi gazzal. Megforgatod a kereket, feltárul egy üreg. Ahonnan mindenféle kacatot elcsenhatsz, aztán menj tovább lefelé, ahol már találhatsz kincseket, meg találkozhatsz azokkal a bizonyos ősrög lényekkel, akiknek a semlegesítésére különböző módszereket kell majd kitalálnod, természetesen a rendelkezésedre



álló erőforrások igénybevételével. A lényeg, hogy ha megvan az ajtó, akkor már nyeregben vagy, onnan már minden egyszerűbb, nem sok rejtvényt kell megoldanod ebben a csúnyácska és egyhangú játékban.

Paul Canter volt a Vortex szerzőpárosának kevésbé termékeny tagja. Míg Costa Panayi megírta Convoyt, addig Paul a Faust's Follyt. Costa Panayi az Android Runt, Paul Canter a Gun Law-t, aztán egyikük folytatta, a másik abbahagyta...

E.T.X.

Abbex, 1983, 16K/48K, akció/kaland

A Xarg bolygó Legfelsőbb Szövetségi Tanácsának (LSZT) parancsára ETX-et egy tudományos kutatócsoport vezetőjeként küldték a Földre. Réges-régen, egy messzi-messzi galaxisban a Xargon vevőkészülékek egy nagyon gyenge elektromágneses sugárzást érzékeltek, melyről úgy gondolták, hogy a Földről származik.

Arra gondoltak, hogy lehetséges-e, hogy ezek a halovány nyomok az első jelei egy másik bolygón élő primitív civilizációnak? Elküldték ETX-et és kutatócsoportját, hogy ezt kivizsgálják.







A bolygó körüli pálya elérése után ETX teleportált a Földre, hogy előkészítse az utat a leszálló egység számára. Azonban a Starship Mayflowert egy sürgős táviratban visszaszólította az LSZT. ETX teljesen egyedül maradt, több milliárd műon távolságban otthonától. Hogy hazajuthasson, meg kell építenie egy speciális adót, amivel hazatelefonálhat, hogy egy mentőhajót hívjon.

Te vagy ETX, a játék akkor kezdődik, mikor teleportáltál a Földre. A Föld 16 különböző helyszínből áll, mindig egyet látsz ezekből a képernyőn. 14 helyszínen vannak gödrök, melyekbe beleeshetsz, a maradék kettő az erdő, ahol landolsz, és ahonnan majd kimentenek, és a város, ahol a másik három karakter él, ezek az örült professzor (The Prof), az MI5 ügynök és Ernie, akivel összebarátkozol, és néha segít neked. A Prof folytonos kellemetlenséget okoz majd, ha elkap, képtelen lesz elmenekülni, amíg a laborjába nem értek. Találsz a helyszíneken sok gyümölcsöt, ami szerencse, mert ez a táplálékod, hiszen ETX vegetáriánus. Fel tudsz venni korlátlan mennyiségű gyümölcsöt későbbi fogyasztás céljából is.

A fő célod, hogy megtaláld az adó három darabját, hogy hazatelefonálhass. Az adó darabkái el vannak rejtve különböző gödrökben. Meg kell találnod ugyanezekben a gödrökben három humanoidra jellemző dolgot is: egy katódsugaras tévét, egy kerékpárt, és egy virágot. Ezek a dolgok értékesek szülőbolygódon, a Xargon, és bónuszpontokat kapsz, ha hazaviszed őket. Az MI5 ügynök egy nagyon gonosz ember, fegyvere is van, sőt, ha van nálad gyümölcs, akkor azt elveszi, és megeszi. Ha nincs gyümölcsöd, akkor elveszi tőled a legalacsonyabb értékű kincsed. Ha kincsed sincs, akkor a jeladó alkatrészek közül vesz el egyet, és elrejteti azt egy gödörben.

Ernie, a barátod, egy kisfiú, akivel nagyon szoros a kapcsolatod, és az érzéseid kifejezésével hívhatod, és adhatsz neki egy kis gyümölcsöt. Maximum tíz gyümölcsöt tud elfogadni, mert még kicsi, és nem bír el többet. Ha adsz neki tíz gyümölcsöt, cserébe neked adja az adó egy darabját. Az összpontszámodat növeli minden gyümölcs, amit adsz neki. A Föld fel van osztva zónákra, mindegyik vagy üres, vagy egy különleges erő zónája. Mikor utóbbi zónákban vagy, a zóna erejét tudod használni hosszú pirosan világító újjal (a keret színes lesz).

Az erők jelét a felső sor közepén láthatod. A jelek jelentése sorban:

-  Az ESP zónáknál az erő megmutatja, ha az adó egy darabja van a gödrökben.
-  Az Antimion pajzs zónákban az erő visszaküldi a Profot vagy az ügynököt a városba.
-  Az étkezési zónákban enni tudsz.
-  Az Ernie-hívó zónában csak akkor tudod hívni Erniét, ha a másik két ember a városban van.
-  A telefonáló zónából tudsz hazatelefonálni, ha kész az adó.
-  Ekkor elkezdődik a visszaszámlálás, aminek a végéig el kell érned a leszállóhelyet, a Tele-Exit zónát.



JÁTÉKKALAUZ

☒ Az antigravitációs zónákban ki tudod magad juttatni a gödrökből, ez energiavesztéssel jár.

➔ Az ugró zónákból a nyolc szomszédos „szoba” egyikébe tudsz ugrani.

Van egy energiaszámláló a bal felső sarokban, minden kör elején a maximális 9999 energia pontod van. Minden mozdulattal veszítesz energiát, és a cipelt gyümölcsök tömegével egyre többet.

Játék előtt kiválaszthatod, hogy mennyi szereplő legyen rajtad kívül a játékban. A legkönnyebb egyértelműen, ha Ernie van csak és segít neked (utóbbi nem választás kérdése, Ernie rendes kisfiú, mindig segít neked, mert olyan kis cukorfalat vagy). A másik két szereplő pedig próbál megakadályozni telekommunikációs célod elérésében.

Minden képernyő fel van osztva az említett erőzónákra, gyakorlatban ez azt jelenti, hogy minden lépésnél más-más dolgot tudsz csinálni. Vannak sűrűbben megtalálható, és ritkább erők. A telefonálásra és landolásra alkalmas erőpontok utóbbiak közé tartoznak. Ezért még teleportálás előtt nem árt felfedezni az erdőt, tapasztalatom szerint mindig van telefonálásra is hely, valamint ott van az a bizonyos tele-exit pont is, ahonnan el tudnak vinni a fajtársaid. Jobb, ha nem a viszonylag hosszú, 99 időegységes visszaszámlálás közben kell keresgélned azt az egyetlen le szállóhely pontot. A gödrökbe beesve szerencsére mindig antigravitációs erő vesz körül, így ki tudod magad lebegtetni a felszínre. A nyilakkal jelölt szuperugrás jól jön, ha hirtelen el kell tűnnöd az egyik ellenséged elől, ilyenkor a nyílnak megfelelő irányba távozol egy képernyőnyi távolságra. Érdekes dolog, hogy a Prof és az ügynök simán át tud futni a gödrök fölött, ha pedig beesel egy gödörbe, türelmesen megvárnak míg kilebegsz onnan, hogy üldözhessenek tovább.

Elsőre még betölteni is nehéz a játékot, végig kell kínlódnia az A és B oldalt is, hogy elinduljon. De mikor végre elindul, 48K-s gépen meg is szólal, konkrétan megszólal, nem átvitt értelemben, valójában úgy nagyon is kuka. Érdekes, hogy ettől a beszédől a korabeli sajtó teljesen el volt alélva, mondjuk valóban jó a digitalizált hang minősége, szó mi szó... Ötletes, hogy a három szereplő közül lehet választani, ami a gyakorlatban a szokásosnál kicsit összetettebb nehézségi szint választást tesz lehetővé. A vezérlés minden szempontból remek, a billentyűkiosztás (Q, A - fel, le, O, P - balra, jobbra, CS..SS - erő használata) is jó, és Kempston vagy Cursor joystickkal is jól játszható a játék. A játék első ránézésre elég visszataszító, és nagyon meg sem lehet szokni a rendkívül csúnya, szögletes gödröket, ronda, rosszul animált figurákat. A feladat ugyan nem túl összetett, az E.T.X. mégis némileg szórakoztató tud lenni a maga esetlen, kezdetleges módján.

De honnan jön ez a Spectrum-idegen grafika? Amerikából, ugyanis az E.T.X. az 1982 decemberében Atari 2600-ra megjelent E.T. The Extra-Terrestrial című játék nem hivatalos, de elég hű konverziója. Az eredeti Atari verziót Howard Scott Warshaw írta hat hét alatt, ami annyira rosszul sikerült, hogy azóta több szaklap is a valaha megjelent legrosszabb játék címmel illette. Nem csak a kritikusoknak nem tetszett a játék, az Atari ötmillió példányban adta ki, amiből nagyon keveset sikerült eladniuk. Nem az E.T. volt az egyetlen ilyen eladhatatlan termékük, egyre telítettebb lett a piac, és már nem vett meg mindenki mindenféle szemetet. Meg is indult a pletyka, hogy hatalmas eladhatatlan raktárkészleteket kell kerülgetni az Atarinak. Még a New York Times is közölte egy cikkében, hogy szemtanúk állítása szerint az Atari új-mexikói telephelyét több teherautó hagyta el a cég által értéktelennek ítélt játékokkal, hogy ezt a felesleget elássák a sivatagban. Sokáig a hírt az Atari érthető okokból nem erősítette meg, de 2014-ben hosszú nyomozás után a Microsoft megbízásából a 'sír' fel lett tárva, a sztoriból pedig film készült 'Atari: Game Over' címmel, bemutatva a szoftveripar első igazi összeomlását. Ezután az Atari már kénytelen volt elismerni a játécai elföldelését, de azzal indokolták a dolgot, hogy ezek gyártási hibás, használhatatlan példányok voltak.



Az Abbex játécai közötti kalauzolászt itt pillanatnyilag abbahagyom, de a következő számban folytatom az ismertebb és sokkal játszhatóbb négy játékkal!

1983. március, Anglia

TÖBB MEGABÁJT KEVESEBB HELYEN

A hordozható gépek felhasználói hamarosan ráharaphatnak 10 megabájtra - de még nem tudni, hogy ez mennyibe fog nekik kerülni. Egy brit cég, a Rodime jött ki a világ első 3,5"-es merevlemezével. Ez egy 1.625"x5.25"x3.5"-es egység, ami 10 megabájtot képes tárolni. A cég boldogan sorolja az eszköz erényeit, de még óvatos az árral kapcsolatban. A Rodime azt állítja, hogy a mérete, súlya és az alacsony fogyasztása ideális hordozható eszközzé teszik az RO 350-t. Valójában a cég úgy véli, a készülék sok esetben használható az 5,25"-es lemezek helyett is. Az eszközt lehet dobozolni fél és teljes magasságú 5.25"-es winchesterként is, a csatolója ugyanúgy ST506, mint az 5,25"-es merevlemezekenél. A Rodime állítja, hogy a meghibásodások közötti ideje az eszköznek várhatóan 12.000 óra. „Akár a 30 G-s erőhatásnak is ellenáll” mondja Dr. Norman White a cég vezető mérnöke. „Működését tekintve a kissé robusztus RO 350-nek kétféle változata van: a 351 öt megabájtot és a 352 tíz megabájtot képes tárolni. Mindkettő használja a Rodime RO 200-as szériájának oxid médiáját és ferrit fejeit, de a vezetékezésük keskenyebb szélességű.” A meghajtók átlagos elérési ideje 85 ms, a track-to-track elérési idő 18 ms, fogyasztásuk 13 watt.



1983. március, Anglia, London

FIATALABB, MINT AMILYENNEK LÁTSZIK

Valami sajtóságos logika alapján a The Guardian Clive Sinclairt jelölte az év Ifjú Üzletembere

címre. Clive Sinclair, aki 42 éves, mindössze néhány éve alapította a Sinclair Research-t. A cég profitja tavaly meghaladta a 13 millió fontot, és a legutóbbi részvénykibocsájtást követően Clive Sinclair vállalati részesedését mintegy 130 millió fontra taksálják. Ő a 13. személy, aki megkapja a díjat, melyet minden évben annak a brit üzletembernek ítélnek, akinek jelentős a hozzájárulása az ország kereskedelméhez.

1983. március, USA, New York

MODELLBŐL SZOFTVERKERESKEDŐ

A SoftSync egyike annak a néhány vállalatnak, amely Amerikában függetlenül termel és ad el szoftvereket Timex/Sinclair gépekre - az ilyen anyagokat úgy nevezik az USA-ban, hogy harmadik féltől származó szoftver.

Mint oly sok vállalat az otthoni számítógép boom idején, a SoftSync sem tervezés eredményeként, hanem egy szerencsés véletlennek köszönhetően jött létre. Sue Currier modellként dolgozott New Yorkban, mikor Alfred Milgrom a Melbourne Housetól megkérdezte tőle, hogy lenne-e kedve csinálni egy csomagküldő céget, hogy eladja cége ZX80-as játékait. Elkezdte hát eladni a két 1K ügyességi játékot, minek következtében gyorsan felépült egy listája a ZX80 tulajdonosok címeivel. Akkoriban a Sinclair kiküldte az Államokba Nigel Searlet, hogy hozzon létre egy amerikai irodát és a két dolog összekapcsolódott. „Nigel meg akarta venni az összes szalagomat - ez segített neki eladni a gépeket és szórólapokat tett a dobozokba a kazettákról. És voilà, létre is jött a SoftSync!”

Sue ezután elkezdett körbenézni, hogy kiépítse a saját programozói listáját az Egyesült Államokban. Sue 1982 júniusában jött át először Angliába engedélyköteles anyagokért. „Az elsők, akiket felkerestem, a Quicksilva - három játékot vettem tőlük - és a Bug-Byte voltak, tőlük a Mazogsot vettem. Mindketten biztos nyerők voltak akkoriban Angliában.” Ezzel nagyjából egy időben kezdett egy kampányt, a szoftvereik hirdetéseiben keresett olyan programozókat, akiknek van már valamilyen programjuk és szeretnék, hogy a SoftSync terjessze azokat. „Rengeteg jelentkező volt, annyira, hogy fel kellettennem egy főállású programozót, hogy nézze át őket. Alkalmanként igazi győztes dolgokat kaptunk. Végül felépült egy csoportja mintegy 20 programozónak, akik anyagot szolgál-

tattak számunkra.”

„A SoftSync kezdett felemelkedni, és a dolog kezdett nevetségessé válni - nappal modelkedtem és az éjszakai órákban az üzletmenettel foglalkoztam. Június elején feladtam a küzdelmet, és abbahagytam a modelkedést!”

A SoftSync szalagjait egy new jersey-beli és egy connecticuti cég gyártja, majd a cég irodájába szállítják New Yorkba. Suenak van néhány embere, aki délután 4-től éjfélig dobozolja ezeket a kazettákat. „Az irodák bérleti díja nagyon magas New Yorkban, így amint az iroda nem irodaként üzemel, olyankor csomagoló helyiségnek használjuk - ez egy hatékony rendszer.”

Augusztusban a Timex átvette a ZX81 marketingjét, és átnevezte azt Timex/Sinclair 1000-re.

„Mikor elkezdték forgalmazni a készüléket, minden széthullott. A '81 tulajdonosok szoros kis csoportja átváltozott egy teljesen töredezett káosszá - senki sem találja a tulajdonosokat. Az emberek bemennek egy boltba, vesznek egy TS1000-t, és eltűnnek. Nincsenek speciális folyóiratok a polcokon, mint Angliában, és így nincs mód velük a kapcsolattartásra, vagy valamilyen terv kialakítására. Nyilván az üzletünk nőtt, de csak egy nagyon kis részével azoknak, akik TS1000-t vettek az elmúlt hat hónapban. Tavaly augusztus és december között a Timex 600.000 gépet adott el.” A SoftSync számára így az egyetlen megoldás az volt, hogy létrehozzák a saját értékesítési hálózatukat. Az USA-t felosztották 18 körzetre, vagy irodára, ahonnan megpróbálják kiszorgálni a piacot, és ellátni a boltokat. „A Timex annyit tett értünk, hogy mikor valaki az eladóiktól egy harmadik féltől származó anyagot keresett, akkor minket ajánlottak.”

Januárban mindenki Las Vegasba vonult, ahol a Timex bejelentette a Spectrum amerikai változatát, a TS2000-t. „Azóta a piac recseg-ropog” mondta Sue. „Az USA-ban az emberek szeretnék egy minden földi jóval ellátott változatot, így a Timexnek meg kellett változtatni a Spectrumot, hogy az fogadja a ROM cartridge-okat - ez azt jelentette, hogy a 2000-es nem jelenik meg legalább júniusig. De amikor bejelentették a TS2000-t januárban, a TS1000 piac egy részét elvesztették. Ebben az értelemben a Timex túl hamar megölte a TS1000-t. Most pedig aggódnak, mert a Texas jelenleg nagyon agresszív, és a Commodore 64 körülbelül 400 dollárba (260 font) kerül, és azt pletykálják, hogy 300 dollár alá fog csökkenni az ára.”



„Tehát a Timexnek most kellene költeni a TS2000 reklámozására. És ha nem próbálják visszazerezni a TS1000 piacát, akkor nem lesz piaca a 2000-esnek, mikor végül a boltokba kerül. Az emberek Nagy-Britanniában igen nehezen értik meg, ha elmondom nekik, hogy a TS1000 piac halott az Egyesült Államokban. Egymillió eladott gépnél ez nem tűnik lehetségesnek, de pillanatnyilag van egy vevői ellenállás. Ha a kereskedőm bemegy egy boltba, mondjuk Oklahomában, azt mondják neki, hogy mivel nincs TS1000 értékesítés, így nem vesznek semmilyen szoftvert. Így most már a kérdést a vásárlók felé kell feltennünk - különben a programok soha nem fognak eljutni a fogyasztókig. A Timex a múlt héten újratekerte a TS1000 reklámozását, amit nem tettek meg október óta. Mire visszaérek az Államokba, remélem ennek meglesznek a jelei. Van tehát egy hatalmas piac, de nem tudom elérni. Több hirdetést helyezünk ki, főleg lakossági hirdetőbe - azokba az újságokba, amelyek kifejezetten a vásárlókért vannak, hogy megpróbálják megváltoztatni a véleményüket. Egy másik nagy gond az állványos kereskedelem. Ez egy új jelenség, ami húzhatja az ipart. A szoftverpiac az USA-ban kiskereskedésekben folyik, a nagy láncokat pedig nem érdeklik az egyéni beszállítók. Csak úgynevezett állványos-kereskedőktől hajlandók vásárolni. Ezek olyan vállalatok, akik megvásárolják a szoftvert, mennek körbe a boltokban, és ellenőrzik, majd feltöltik az állványaikat. Ez nagy terhet vesz le a boltve-

zető válláról. A probléma az, hogy ezek a állványos-kereskedők hatalmas akciókat akarnak - az eladási ár 85%-ról beszélnek. Most nem tudok adni nekik ekkora kedvezményeket, és nem tudok más utat. Az állványos-kereskedelem, ha befo-lyáshoz jut, akkor várhatóan az összes harmadik féltől származó szoftverházat távozásra fogja készíteni az üzletből."

Sue úgy számol, hogy 3-4 vesenyképes gép lesz az elkövetkező néhány évben, ezek a Timex, a Texas és a Commodore gépei közül kerülhetnek ki. „Forgalmazni kezdek szoftvereket Commodore 64-hez, TI 99/4 és 99/2-höz, valamint a Sinclair számítógépekhez - amelyiket eladják, én ott leszek! Saját szoftverem lesz abban a pillanatban, ahogy a TS2000 elkészül. Ami a 64-et illeti, nincs szoftver sem Nagy-Britanniában, sem az USA-ban - de arra számítok, hogy hamarosan nagyon nagy számban jelennek majd meg. Sok szempontból az amerikai piac másfél évvel van Egyesült Királyságé mögött. Például csak két mikroszámítógépes magazin van az USA-ban - és mindkettőnek elég kicsi a forgalma.” Sue mosolyog, „Nem vagyok olyan negatív, mint ahogy felvázoltam az amerikai helyzetet. Azt hiszem, a piac az USA-ban nagyjából ugyanazt teszi, mint amit tett Nagy-Britanniában a Spectrum bejelentésekor. Ez csak egy szélcsend.”

1983. március, Anglia, London

JÁTÉKTERVEZŐK, NEM PROGRAMOZÓK!



Julian Fuller

A Red Shift egy új szoftver ház - egy új megközelítéssel.

"Mi vagyunk az egyetlen cég, amit játéktervezők alkotnak, nem programozók" magyarázta cége tevékenységét Julian Fuller.

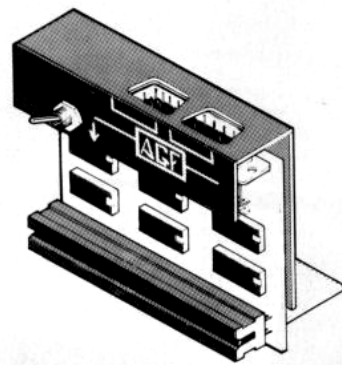
Három játék jelent eddig meg az észak-londoni csoporttól: a Time Lords, a Shiva Inferno és a Murder Ball. Mind egy eredeti Red Shift táblásjátékból került kifejlesztésre.

Julian, aki táblásjátékok tervezését tanulta a főiskolán, így nyilatkozott: „Nagy az ellenszenvünk az arcade játékokkal szemben - a mikrot megelőlik, termelve a Space Invaders egyre bonyolultabb verzióit.”

1983. március, Anglia, Bognor Regis

JOYSTICK ILLESZTŐ KÉT JÁTÉKOSNAK

A sussexi Bognor Regisbe való AGF megjelentette második Spectrumhoz használható Joystick illesztőjét, az Interface II-t. A cég az előző illesztőből már több mint 1000 darabot adott el az 1982. októberi megjelenése óta. Az Interface II-höz két digitális, Atari-típusú Joystick csatlakoztatható. A 'Player 1' foglalatba csatlakoztatott botkormány a korábbi AGF Interface-hez hasonlóan a billentyűzet kurzorgombjainak megfelelő billentyűket utánozzák (5, 6, 7, 8 és a tűzgomb a 0). Újdonság a 'Player 2' foglalat, az ide csatlakoztatott botkormány pedig a T, Y, U, I, P gombokat használja. Ez lehetővé teszi, hogy az interface-t a játékosok a kétjátékos játékok egy teljesen új generációjával használhassák. Minden megrendelés mellé az AGF mellékel egy ingyenes bemutató programot 'Video Graffiti' címmel. Az illesztő ára 20.95 font.



1983. március, Anglia, Luton

WORK FORCE MÓKA

A Work Force, a lutoni kis cég, amelyik eddig csak más kazettáit sokszorosította, ősszel saját programok forgalmazásába kezdett.

Három új játékuk közül a Base Invaders egy nehezen legyőzhető Space Invaders-klón. A High Noon a Shoot Out eddigi legjobb verziója, ami elérhető ZX81-re vagy Spectrumra. Mindkét játék 16K-s, vagy 48K-s Spectrumon használható, áruk 4.50 font. A Do Not Pass Go csak 48K-s gépeken használható. A játék a legtöbb tekintetben ugyanaz, mint a Monopoly, a számítógép úgy viselkedik, mint egy bankár, behajtó és ingatlanügynökség. A számítógép lehetővé teszi 2-6 játékos számára, hogy megpróbálja megtalálni az utat a gazdagság felé. A játék ára 6.95 font.

The Programmer's Dream a címe annak a programnak, ami leginkább BASIC programok fejlesztéséhez lesz jól használható. Tud újraszámolni, sorokat mozgatni, törölni, stringek értékét módosítani, megjeleníti a felhasznált memória méretét, a változók nevét, értékét... 16K-s és 48K-s gépeken is használható, ára 6.95 font.