

FANZIX
2.0

18
2019.08.

Egy kis ez-az, ami a FanZixokból valamiért eddig kimaradt, szabadon, egészséges összevisszaságban.



ÜDVÖZLET

Kedves Olvasóm!

Utolsó simításként írok ide mindig valamit, általában ilyenkor rengeteg, a tartalommal kapcsolatos, és persze azért ide is való téma kavargó a fejemben, amiből keveset tarthatok meg a szűkös hely miatt. Most nem ez a helyzet. Talán amiatt, hogy ez az új FanZiX szám egy válogatás. Na nem olyan, mint a zenészeknél, együtteseknél. Ők az addigi legjobb zenéiket pakolják egy új kiadványba, én meg az eddig kimaradt dolgokból ollóztam össze egy fanzine-t. Folytatva a zenekiadói összehasonlítást: az én maradékaim inkább olyanok, mint egy kislemez B oldalas számaiból összerakott zenei válogatáslemez. Nem túl egységes, koncepciómentes, minőségbeli kilengésekkel.

Még az ebbe a számba választott kiadó, a Visions is egy rendkívül szürke kis cég volt, egy olyan, egyébként tipikusnak mondható gazdasági társaság, amelyik sok kortársához hasonlóan az égvilágon semmi újat nem tett le az asztalra, egyszerűen meglátták a piaci lehetőséget, és pénzt akartak keresni a szoftverpiac farvizén. Még a cég nevében lévő "Software Factory" is kicsit visszatetsző, pedig miért is ne hívhatná egy cég magát szoftverüzemnek, ha egyszer szoftvereket gyárt üzemszerűen. Sokszor nehezemre esik elfogadni, hogy a nyolcvanas években sem csak Microsphere- és Vortex-szerű kiadók léteztek, sőt, az ő felfogásuk, munkamódszerük számított furcsának a többség, mint a Visions tisztán üzletszerű, érdelemmentes gondolkodása mellett.

Általában a játékújdonságok valóban az újdonságok közül kerülnek ki, ezúttal az újdonságok szinte régiségek, mivel 2017-nél hagytam abba a bemutatásukat, ettől függetlenül inkább nem ugrok az időben majdnem két évet, jók lesznek ide a 2017 közepén kiadott játékok is.

A toplista összefoglalókat egy spéci számba szántam, de abból úgysem lesz semmi, így itt elfoglalhatják a nekik szánt pár oldalt, hátha van valaki, aki szeret ilyesmiket böngészni.

Az időgép rovatot szeretem talán a legjobban, ennek ellenére sokszor kiszorul, tömörül, nem marad neki annyi hely, amennyit szeretnék neki szálni, most ezt korrigálom.

m/zx

TARTALOMJEGYZÉK

ÜDVÖZLET	2
JÁTÉKÚJDONSÁGOK	3
TÖRTÉNELMI TOPLISTA	3
JÁTÉKKALAUZ	4
Space Junk / Hyperkill	4
Walkabout / Left Behind: Escape from Mars	5
KIADÓI KRÓNKA: VISIONS	6
JÁTÉKKALAUZ	10
Pitman Seven	10
Sheer Panic / Snooker	11
Rapedes / Star Warrior	12
1994 (Ten Years After) / Moon Buggy / Arcturus	13
Revenge of the Killer Tomatoes / S.O.S.	14
Nifty Lifty / Fearless Frank	15
Pipeline	16
TOPLISTA ÖSSEFOGLALÓ	
Popular Computing Weekly TOP10 1983.01-06.	17
Popular Computing Weekly TOP10 1983.07-12.	19
IDŐGÉP	21
LOAD"" SCREEN\$	24

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

2017. május

Jubbles	Jonathan Cauldwell	48K/128K
Raw Battle	Kabuto Factory	48K
The Treasure of Lumos	Jaime Grilo	48K/128K
Zabij Ducha	Rafał Miazga	48K/128K
Space Junk	Miguetelo	48K+128K

2017. június

Walkabout	Bob Fossil	48K
Blimpgeddon	UltraNarwhal	48K
Robot 1 in ... The Ship of Doom	Psytronik	48K/128K
Roboprobe/48	Stephen Nichol	48K

2017. július

El Matadero	MeatBallTheory	48K
Monkey J: The treasure of the gold temple that was lost in the forest until he (or she?) found it	Gabriele Amore	48K/128K
The Adventures Of Jane Jelly - The Treasure Of Zedin	Jaime Grilo	48K/128K
Break/Space	Blerkotron	48K
Jet Set Mini	Ian Rushforth & Andy Ford	48K
Jet Set Mixup	Andy Ford	48K
Left Behind: Escape From Mars	Stonechat Productions	48K
Sorceress	Payndz	128K
Omelettes for Breakfast	Gabriele Amore	48K
Hyperkill	Psytronik	48K/128K

TÖRTÉNELMI TOPLISTA

Miután a Visions nem nagyon szerepel ZX Spectrum játékokat rangsoroló toplistákon, így arra az egyre kellett hagyatkoznom, amit találtam.

A Personal Computer Games magazin egy 1983 nyarán kezdő időszakos kiadvány volt, ami 1984 februárjában lett amúgy nem túl hosszú életű havilap.

A magazin egy multiplatform TOP30-at közölt, aminek kiragadtam a ránk vonatkozó, speccs részét, vagyis annak legjobb 20 versenyzőjét. A játékok címeit és a kiadókat úgy írtam le szándékosan, ahogy akkoriban az újságban is hibásan megjelentek, mert talán magyar szemmel furcsa elírások vannak, ami nem csak a PCG magazinra volt jellemző, hanem az egész angol sajtóra (pl. a Jet Pack, Jetpack, Jetpeck, Jetpac, Jet Pac... variációk).

Számomra nagyon meglepő, hogy nem az elfogadható, már majdnem jónak is nevezhető Visions játékok valamelyike került fel egy toplistára alacsonyabb régióiba, hanem a Sheer Panic, ami egy vacak játék, ráadásul csak egy jelentéktelen újrakiadás.

1984.02. Personal Computer Games		
1	Atic Atac	Ultimate
2	Valhalla	Legend
3	Lunar Jet Man	Ultimate
4	Splat!	Incentive
5	Hobbit	Melbourne House
6	Manic Miner	Bug Byte
7	Flight	Psion
8	Jet Pack	Ultimate
9	3D Ant Attack	Quicksilva
10	Gridrunner	Llamasoft/Quicksilva
11	Arcadia	Imagine
12	Chuckie Egg	A&F
13	Horace Goes Skiing	Psion/Melbourne
14	Kong	Ocean
15	Sheer Panic	Visions
16	Zoom	Imagine
17	Harrier Attack	Martech/Durell
18	Hungry Horace	Psion/Melbourne
19	Bugaboo	Quicksilva
20	Oracles Cave	Doric
<i>Több mint 100 bolt eladásai alapján.</i>		

SPACE JUNK

Miguetelo, 2017, 48K+128K, lövöldözős

Miguetelo (Miguel Ángel Tejedor López) második játéka az első, Double Bubble-hoz hasonlóan egy szokatlan logikájú, AGD-vel készült arcade. A 128K-s változat zenéjét David Saphier szerezte.

A sztori szerint egy ismeretlen eredetű, rosszindulatú szignál haladt át a Naprendszeren, károsítva a mindenfelé megtalálható bányászati bázisokat, ahol az összes robot és mindenféle gép túltöltődött, amitől kiszámíthatatlanná váltak, kábé mintha megőrültek volna, és minden olyan objektumot, amely megközelíti őket, célpontnak tekintenek. A feladatod már sejtethet, te leszel a szerencsés, akinek le kell állítania ezeket a gépezeteket, amihez el kell pusztítanod az őket üzemeltető, bázisonként megtalálható hat-hat generátort, elkerülve, hogy a túlmelegedett gépek felrobbanjanak és láncreakciót hozzanak létre, amely végül a Föld elpusztulásával is fenyeget. Miután befejezted a küldetését, tehát megtisztítottad a 21 bányát, visszatérhetsz haza, az immár fényes jövőjű Földre. Az ellenségek elpusztíthatatlanok, kivéve a ciánokat, őket három lövéssel egy időre kiiktathatod.

Először próbáld megismerni a hajód mozgását, pontosabban annak pozícióváltási logikáját. Valami gondolati defekt folytán földi főnökeid úgy gondolták, hogy nem elég, hogy megmented az emberi civilizációt, úgy érezték, hogy az túl könnyű lenne, vagy nem elég drámai egy normális űrhajóval, ami abba az irányba tud lőni, amerre halad. Na nem, gondolták, egy ilyen nagyszabású feladat nem süllyedhet unalomba, kitalálták hát, hogy egyrészt nem huszonegy űrhajót küldenek a huszonegy bányába, amit amúgy könnyedén megtehettek volna, hanem egyre, vagyis rád bízzák az egész feladatot, ráadásul egy olyan űrhajóval, ami első ránézésre random irányokba állítja az orrát minden egyes irányváltáskor. Szerencsére van már némi érzéked az űrhajók vezetéséhez, bármilyen furfangosak is a tervezőmérnökeik. Vezérléshez Kempston ill. Sinclair Joystick és billentyűzet (Q, A - fel, le, O, P - balra, jobbra, Space - tűz) lesz a segítségedre.



HYPERKILL

Psytronik Software, 2017, 48K/128K, lövöldözős

Mat Recardo, a Robot 1 - sorozat két része mellett az erősen Cybernoid ihletettségű Hyperkill-lel jelentkezett be a Spectrum színtérré 2017-ben. Mindhárom játéknál Sergey Kosov segítette ki egy-egy fülbemászó AY zenével, és mindhármat megjelentette a Psytronik Software kazettán 6.99 fontos áron.

Az űr egy ismeretlen részéből származó ellenséges idegenek megtámadták, gyakorlatilag ellepték a bázisodat! Győzz le, vagy kerülj el minél többet közülük, miközben 44 képernyőn áthaladva eljutsz az alagsori generátorig, ahol megpróbálsz aktiválni a belső biztonsági rendszereket, melyek a hátramaradt idegeneket is elintézik. A bázis szobái, helyszínei négy némileg különböző szinten helyezkednek el 11-11 képernyőn. Gyakorlatilag folyamatosan előre mozogva csak végig kell járnod őket, majd mikor már nem tudsz előre felé haladni, megtalálod a generátort, amit szénné löve eléred célodat. A játéknak két változata van, melyek a Kempston és Sinclair joystick mellett harmadik vezérlési opcióként választható billentyűk kiosztásában különböznek. Van egy QAOPM verzió és egy ZXOKP verzió, előbbinél: Q, A - fel, le, O, P - balra, jobbra, M - tűz, utóbbinál O, K - fel, le, Z, X - balra, jobbra, P - tűz a billentyűkiosztás (nem túl meglepő módon).

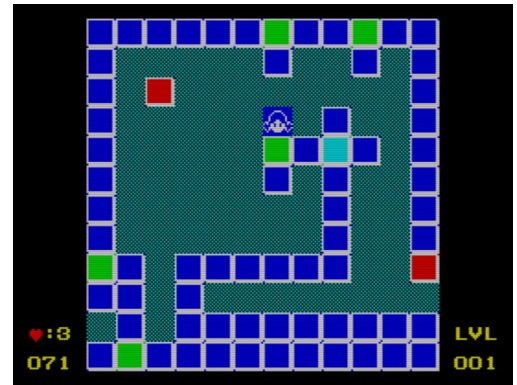


WALKABOUT

Bob Fossil, 2017, 48K logikai

Bob Fossil többnyire logikai játékokat ír ZX Spectrumra, na nem mintha ezzel baj lenne. A Walkabout is egy ezek közül. A játék kódját (z88dk segítségével), grafikáját és (saját megnevezésével) a 'Plip Plop' zenéjét írta Bob Fossil, a szintek pedig Honx agyszüleményei. A játék eredetije PC-re készült és POD a címe.

Sztori nincs, de nagyon úgy tűnik, egy olyan szorongó kis-lány bőrébe kell bújni, aki kényszeresen minden padlólapra rá kell, hogy lépjen, mert ha nem teszi, akkor világvége lesz, vagy valami afféle. Földünk megmentése szokás szerint elsődleges szempont, ezt szem előtt tartva kiemelném, hogy még a padlólap színe is számít lépegetésileg: a sötétkékre egyszer, a zöldre kétszer, a világoskékre háromszor kell lépni. Persze ezek nem egyszerű padlólapok, hanem LXXXII.századi, 48 kilobájtos memóriával rendelkező, Spectrum névre hallgató (a névvel a színváltós padlólapok színezetének színpompás sokszínűségére, és annak szintisztán logikus színkódolására utalt a színjózan feltaláló) okospadlólapok, így ha pl. a zöldre rálépsz, majd leugrasz róla, akkor láthatod, hogy sötétkékre változik. Hogy ez miért jó dolog? Mert nem kell megjegyezned, hogy melyik csempén hányszor jártál addig a pillanatig. Ja, az hogy hányszor kell rálépned, az nem a minimumot jelöli csak, hanem a maximumot is, magyarul se több, se kevesebb lépést nem tehetsz meg adott színű lapon. Hogy ezt ne feledd, a sötétkék lap, ahogy lelépsz róla, nemes egyszerűséggel felszívódik. Van még két speci padlólap is: a lilára lépve egy pirosra ugrasz, vagyis teleport lapként funkcionál, a piros pedig a kezdő és végső lap, tehát egy pályát akkor fejezel be, ha a piroson és a lilán kívül nem marad más padlólap, és éppen a pirosok egyikén állsz. Vezérléshez használhatsz billentyűzetet (újradefiniálható, alapértelmezésben: QAOP), vagy Joystickot (Kempston, Sinclair).



LEFT BEHIND: ESCAPE FROM MARS

Stonechat Productions, 2017, 48K platform

Dave Hughes (R-Tape) a Platform Game Designerrel (természetesen Jonathan Cauldwell játékkészítő programja ez is) írta meg huszonharmadik (?) játékát, amivel be is nevezett a ZX-DEV Conversions versenyre és tizenvalahányadik helyeztként zárt. Annyira azért nem rossz ez a játék, csak erős volt a konkurencia. A játék Andy Weir 2011-ben megjelent 'A marsi' c. könyve alapján készült, ezért is szerepelhetett a versenyen, mint könyv->játék konverzió. Egy botanikus, gépészmérnök, asztronauta vagy, a játék fő- és egyetlen emberi szereplője. Balszerencséd volt, és egy homokvihar miatti ruházati baleset folytán társaid némi hezitálás után a Marson hagynak (pápá Ares 3!). Mentségükre szóljon, hogy azt hitték, meghaltál. De ha így lenne, aligha lenne feladatod, hacsak nem lelked kóválygását követni digitálisan a Valhalla felé. Valójában élsz, nagyobb bajod sincs azon kívül, hogy jelentősen megnőtt az esélyed arra, hogy a nagyon közeli közeljövőben magányosan fogsz meghalni a Marson. Na de félre a depresszióval, nem is ilyen családból származol, nem adod fel és kieszelsz egy tervet, amivel elérheted a négy év múlva érkező következő küldetés (Ares 4) tőled aktuálisan 3200km-re lévő landolási helyét. A terved teljesítéséhez pl. krumplit kell természetned a marsi telepen és hidrazint égetned vízkinyeréshez. A játék ezeken a furfangos ötleteken, tevékenységeken vezet végig nyolc pályán keresztül. Kevésnek tűnik a nyolc pálya, de nem az, Dave Hughes játéka nagyon nehéz még a menüben választható örökélet felhasználásával is. A játék stílusában leginkább egy Manic Miner-klónnak tűnik, annak mechanikáját használva. Vezérléshez csak billentyűzetet használhatsz, alapkiosztásban: O, P - balra, jobbra, Z - ugrás, de definiálhatsz magadnak olyan kiosztást, amelyet csak szeretnél (a Spectrum billentyűzete adta kereteken belül).



VISIONS

teljes név: Visions (Software Factory) Ltd.
működés ideje: 1983-1985
tevékenységi kör: kiadás, fejlesztés
nemzetiség: angol
székhely: London

A Visions (Software Factory) Ltd-t 1983 szeptemberében, London nyugati részén, Chiswickben alapította Sean de Bray. Sean három hónappal korábban még a Quicksilva alkalmazásában állt, ahol szabadúszó szerzőkkel tartotta a kapcsolatot. Sean a munkájából adódóan meglátta a lehetőséget a szoftveriparból való meggazdagodásra, így céget alapított, és természetesen ő lett a Visions ügyvezető igazgatója. Hozzá csatlakozott marketing igazgatóként Roz Evitts, szintén volt Quicksilva alkalmazott, valamint Jon Burnham, a Visions házon belüli szalagos duplikálásáért felelős elektromérnök és Martin Parmiter, aki a Visions pénzügyi igazgatója lett. A Visions 26%-nak tulajdonosa a Prism, az egyik nagy brit forgalmazó lett. És a Prism Microproducts igazgatói, Bob Denton és Richard Hease, ha már belefeccöltek az alapításba egy kis pénzt, meg talán mert úgy sem volt még elég vezetője a cégnek, a Visions külső igazgatói lettek. Lett tehát több mint elég vezető, hát el is kellett őket tartani valamiből, ami nagy vonakban a Spectrum, Commodore Vic20 és 64, valamint BBC és Acorn Electron gépekre való szoftverek kiadása lett volna, mégpedig „egy-egy játék minél több platformra” rendszerben. Feltehetően Seannak a Quicksilvanál eltöltött ideje alatt rengeteg szabadúszó programozóval lett jó kapcsolata, így ez az oldal is rendben lévőnek tűnhetett, legalábbis ami a programel-

látottságot, vagyis a mennyiséget illeti. Be is indult Roz Evitts a cég külső arculatáért felelős vezető, azaz a helyi marketinges gépezet.

Újonc kiadóhoz képest a Visions szokatlanul változatosan és sokat hirdetett. Egyik furcsa reklámjuk egy újságlapot jelenített meg Visions címmel, a lapon lévő cikkek pedig mind a Visions-szel foglalkoztak: pl. hogy megszerezték a Prism és a Lightning Records forgalmazók támogatását, így több mint 2000 boltban elérhetőek a játékaik. Aztán egy kis cikk, „Chrome Sweet Chrome” címmel arról ír, hogy a Visions kazettái kizárólag chrome szalagokra kerültek a minőség biztosítása miatt, ami valóban különleges dolognak számított. „Így tudjuk biztosítani, hogy szalagjaink alacsonyabb hibaarányal rendelkeznek, mint bármely más résztvevő a piacon” - mondja Martin Parmiter. „Ez a korábbi cégünknek, a Dataclone-nak kifejlesztett egyedülálló szalag reprodukciós létesítménynek köszönhető.” - mondja Jon Burnham, aki a duplikáló gépekért volt felelős. Persze a játékokról is szó esett a hirdetésben, vagyis arról, hogy a Visions egy addig nem látott utat választott, ami más kiadók termékeinél izgalmasabb és azoktól radikálisan eltérő



Sean de Bray, a Visions alapítója

Visions

VISIONS

játékok kiadását jelenti. Hogy mi valósult meg a nagyratörő tervekből, a nagy víziókból?

Szeptember elején máris két Spectrum játékuk volt elérhető, a *Sheer Panic* és a *Pitman Seven* átlagosnál kicsit magasabb áron, 5.95, illetve 6.95 fontért.

A *Sheer Panic*ot Kevin J. Bezant írta, aki addig a Mikro-Gennel állt kapcsolatban szabadúszóként, 1982-ben ZX81-re megjelent a Lunar Rescue című játéka, majd 1983 júniusában 16K-s ZX Spectrum-ra a *Panic*, ami lényegében megegyezik a Visions által kiadott *Sheer Panic*-kal. Rendkívül elgondolkodtató, hogy ha rögtön az első játékok egyike egy újrakiadás (gyakorlatban párhuzamos kiadás, mert a *Panic*ot forgalmazta továbbra is a Mikro-Gen), akkor mennyit lehet hinni a hirdetett forradalmiságának. A *Pitman Seven* egy másik szabadúszó, Simon Oliver munkája volt, ez a játék legalább nem egy egyértelmű arcade-klón volt, és nem is egy újrakiadás, de forradalmian újnak nevezni csak vastag arcbőrrel lehet.

Szeptember végén megjelent még a *Snooker*, a 19 éves cambridge-i egyetemi hallgató, Tim Bell játéka, ami annyiban legalább megfelelt a kiadó saját magával szemben állított elvárásainak, hogy nem egy szokványos játék volt. Később ugyan sok biliárd-szimuláció jelent meg Spectrumra, de a *Snooker* egész biztosan az első három egyike volt. Ennek megfelelően magas árat szabtak a Visionsnél, 8.95 font lett a 16K-s szimuláció ára.

Decemberig a több platform támogatása is porhintésnek tűnt, de a karácsonyra megjelent két Spectrum játék és egy felhasználói program (*Sci File*) mellett BBC, C64 és Electron játékok is megjelentek. Az egyetlen igazán sokplatformos



Roz Evitts, marketing igazgató



Jon Burham, sokszorosító mérnök

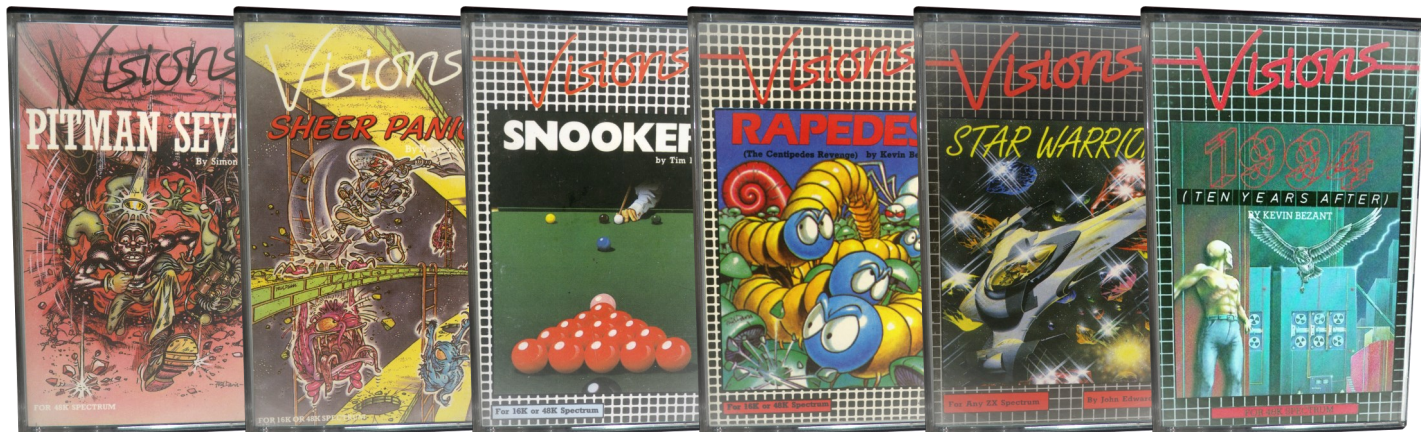
játék a *Snooker* volt (Spectrum, VIC-20, C64, BBC és Electron verziói jelentek meg).

Az egyik új Spectrum játék a *Rapedes* volt Kevin J. Bezanttól, a másik a *Star Warrior* John Edwardstól, ami a kiadó utolsó 16K-s játéka volt (pedig az első kiadás még nem indult el 16K-s gépe-

ken). Előbbi egy *Centipede*, utóbbi egy *Galaxians/Asteroids*-klón, 5.95, illetve 6.95 fontért lehetett őket beszerezni. Talán felesleges ismételnem, hogy az a forradalmi egyediség csak a marketingben létezett, ez így volt a magazinok szerint is, mind az öt megjelent játék gyenge-közepes értékelést kapott. A játékok nem jelentek meg toplistákon sem (a *Sheer Panic* egyetlen alsóházi feltűnésétől eltekintve), tehát a kritikai mellett a pénzügyi siker is elmaradt.

A következő körben, 1984 februárjában megjelent Kevin J. Bezant újabb játéka, az *1994 (Ten Years After)*, egyetlen játékként kapva teljesen önálló egész oldalas hirdetést, ami egyértelműen arra utal, hogy sokat várhattak ettől a játéktól. Közben szépen sorban egyre több játék jelent meg a többi platformra is, és megszületett a kiadó első eladási TOP10-es sikere is: a *Snooker* Vic-20-as kiadása 1984 februárjától kis megszakításokkal majdnem egy évet töltött a 10 legnagyobb példányszámban eladott Vic-20-as játék listáján.

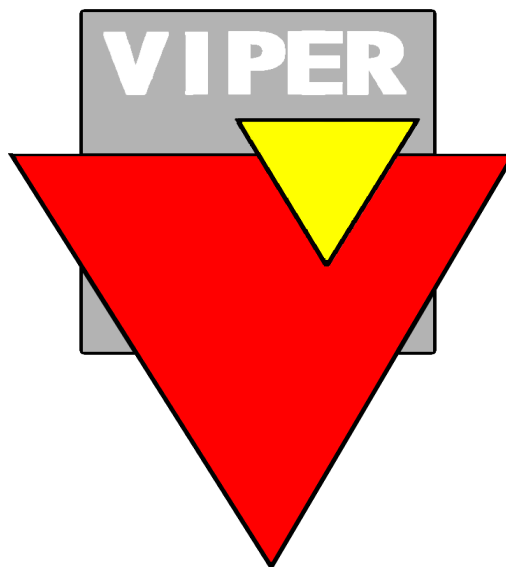
Március környékén jelent meg a kiadó első logikai játéka, az *Arcturus*. Vega játékát 6.95 fontért lehetett megvásárolni. Nem sokáig maradtak a játékosok Kevin J. Bezant játék nélkül, a *Revenge of the Killer Tomatoes* májusban került a boltok polcaira 5.95 fontos áron.



Áprilisban összejött a kiadónak egy TOP10-es első hely, amit a Vic-20-as Snooker szállított. Általánosságban elmondható a Snooker első sikerei után is, hogy a kiadó szépen szerepelt főleg BBC-re és Vic-20-ra írt játékaival, de például a C64-es Snooker is felért 1984 júliusában a TOP10 élére, illetve ZX81-en is volt eladási TOP10-es szereplésük, csak a Spectrum kiadványaik vallottak teljes csődöt pénzügyi szempontból.

Nyáron volt még két Speccy megjelenés: az **S.O.S.** Simon Ffinchtől, és a **Nifty Lifty** Kevin J. Bezanttól. Mindkét játék 5.95 fontba került és a korábbi Spectrumra való megjelenésekhez hasonlóan egyik sem lett sikeres.

Ősszel az akkori marketing menedzser, Mike Cowell elhagyta a kiadót és csatlakozott a szeptemberben alapított C.S.M. Ltd.-hez (Consolidated Software Marketing) mint értékesítési és marketingigazgató. Majd kicsivel később a C.S.M. exkluzív jogot szerzett minden addigi Visions termék terjesztésére. „Az a pénzösszeg, amire a Visions-nek szüksége volt, hogy piacra vigye saját játékeit, messze túl volt a saját lehetőségein”, magyarázta Mike Cowell a változásokat. Azt is elárulta, hogy a Visions kizárólag a fejlesztésre koncentrál a továbbiakban, de arról még nem született döntés, hogy a jövőbeli produkciói milyen címke alatt kerülnek kibocsátásra. 1985 februárjában még megjelent egy C.S.M./Visions hirdetés, de valamilyen okból nem jelent meg a **Fearless Frank** című játék Simon Ffinchtől a Visions, vagy a C.S.M. neve alatt. A játékon belül mindenestre ott virít a Visions neve, így talán fejlesztő cégnek tekinthető. A Fearless Franket végül valamikor 1984 karácsonya körül a szoftveriparba frissen belépő Marks and Spencer p.l.c. adta ki a St Michael Computer Programs címkéje alatt Games Pack címen, ugyanis nem csak a Fearless Frank kazettáját tartalmazta a



A Viper és a Visions viszonya kérdéses, de kapcsolódnak egymáshoz, ha más miatt nem is, a jogok tulajdonosa, a játékaik terjesztője miatt biztos.

kiadvány, hanem a Silversoft korábban Freez'Bees címmel kiadott játékát is Frozen Penguinként. A Games Pack és két másik kiadvány alacsony példányszámban jelent meg, amivel a M&S tesztelte a szoftverpiacot, hogy érdemes-e hosszabb távon ott is berendezkednie. Az M&S az egyik legnagyobb brit multinacionális kereskedő, főleg ruházati, háztartási és luxustermékek értékesítésével foglalkozik. A cég a St Michael márkanévét a húszas évek vége óta használta főleg ruházati és élelmiszeripari termékekhez. 1985 májusában egy szűkszavú cikk közölte a C&VG magazinban, hogy a Visions és az Oric felszámolás alatt áll.

Körülbelül a felszámolással egy időben elkészült egy újabb Simon Ffinch játék, a **Pipeline**, ami egy nagy sikerű C64 játék Spectrum portja. Ezt a játékot már kiadta a C.S.M., természetesen nem a felszámolt Visions, hanem az 1984



októberében alapított Viper Software Ltd. címkeje alatt, elég borsos áron, 7.95 fontért, igaz, a kazetta B oldalán a Visions és Simon Ffinch (javított) S.O.S.-ével. A Vipernél valószínűleg a B oldalas bónusz a stratégia része volt, ugyanis a C64-es Fiona Rides Out is egy régebbi Visions játékkal karöltve jelent meg, vagy a BBC-s Sim az Electronra kiadott Simmel a B oldalon. Érdekes, hogy a Viper a Visions-szel ellentétben abszolút nem hirdetett, és néhány

játék(duó) kiadása után angolosan távozott is a szoftverszintérről, amivel minden Visions-szálat el is varrt.

Körbenézve a piacon, kiderül, hogy hosszabb távon nem lehettek azért olyan rosszak az eladások, hiszen a Sheer Panic, a Snooker és a Pitman Seven 1-2 fontért beszerezhető manapság, tehát nagy számban a játékosok kezébe jutottak, de a 10 fonton felül megvásárolható Nifty Lifty, a Pipeline és a Games Pack kivételével egyik játék sem igazi ritkaság.

A Visions története tipikus kiadói történet a nyolcvanas évekből, nem sok Spectrumhoz köthető érzélem szorult abba a bő egy évbe, amíg talpon voltak, nem vezette őket semmiféle szentimentalizmus, nem feccöltek nagy energiákat az alkotásba, nem próbáltak ötletesek lenni, alighanem szimplán meg akartak gazdagodni, mint ahogy sokan mások is. A gyors eltűnés és a felszámolási hírtalán arra utalhat, hogy ez nem jött össze, de ki tudja? Nézegettem a Visions-szel kapcsolatban lévő sok vezető, programozó utóéletét is. Legtöbbjükről semmi információt nem találtam, lehet, hogy pályát váltottak. Két



Kevin Bezant jobb szélen, immár a Digital Integration munkatársaként

kivétel azért van: Simon Ffinch és Kevin J. Bezant, ők mindketten szép karriert futottak be, és a mai napig a szoftveriparban dolgoznak. Simon Ffinch a Visions/Viper időszak után Spectrumra még egy játékot írt, a Silvertime csapat tagjaként a Legend of the Amazon Woment, amit az US Gold adott ki. Ezután dolgozott a DesignStar Consultantsnál, a SportTime-nál, az Electronic Artsnál, a Mindscape-nél, és a Microprose-nál is. Utolsó munkahelye a Trion Worlds volt, ahol tervező igazgatóként felelt például a cég első nagy projektjéért, a Riftért.

Kevin J. Bezant egy-kettő Spectrum játék elkészítésében vett még részt a Visions után. Azért vagyok bizonytalan, mert a mobygames adatbázisa szerint a Digital Integration-nél megjelenő ATF: Advanced Tactical Fighter programozásán kívül az F-16 Combat Pilot programozásában is részt vett. Kevin egészen 1998-ig a Digital Integration-nél maradt, részt vett rengeteg repülő játék programozásában, majd 10 évig a Razorworksnél dolgozott, ahonnan a Rebellionhoz vezetett az útja, és azóta is ott tevékenykedik az Asura Engine Team tagjaként.



Simon Ffinch már a XXI. Században, a Trion Worlds munkatársaként

VISIONS

VISIONS SZOFTOGRÁFIA

Pitman Seven

Visions, 1983.09., kazetta, £6.95
Simon Oliver
48K, labirintus

Sheer Panic

Visions, 1983.09., kazetta, £5.95
(párhuzamos kiadás)
Kevin J. Bezant
16K, arcade (Space Panic-klón)

Snooker

Visions, 1983.09., kazetta, £8.95
Tim Bell
16K, szimuláció

Rapedes

Visions, 1983.12., kazetta, £5.95
Kevin J. Bezant
16K, arcade (Centipede-klón)

Star Warrior

Visions, 1983.12., kazetta, £6.95
John Edwards
16K, arcade

1994 (Ten Years After)

Visions, 1984.02., kazetta, £6.95
Kevin J. Bezant
48K, platform

Moon Buggy

Visions, 1984.02., kazetta, £6.95
Jon Dyte, Nick
48K, lövöldözős (Moon Patrol-klón)

Arcturus

Visions, 1984.03., kazetta, £6.95
Vega
48K, logikai

Revenge of the Killer Tomatoes

Visions, 1984.05., kazetta, £5.95
Kevin J. Bezant
48K, akció

S.O.S.

Visions, 1984.06., kazetta, £5.95
Simon Ffinch
48K, arcade (Lunar Lander-klón)

Nifty Lifty

Visions, 1984.06., kazetta, £5.95
Kevin J. Bezant
48K, akció

Games Pack

St Michael, 1984.12., kazetta, £6.95

Fearless Frank

Visions (Simon Ffinch)
48K, akció

Frozen Penguin

Silversoft (David Leitch, Jay Derrett)
48K, arcade (Pengo-klón)

VIPER SZOFTOGRÁFIA

Pipeline

Viper, 1985.05., kazetta bónusz játékkal
(S.O.S.), £7.95
Simon Ffinch
48K, akció

JÁTÉKKALAUZ

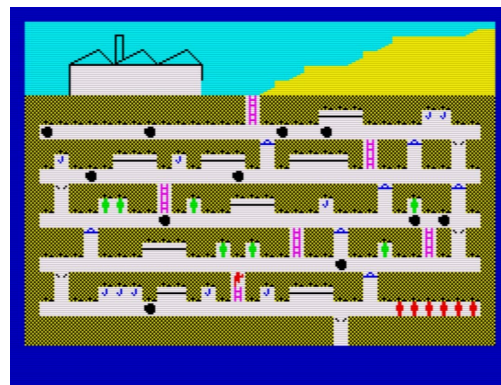
PITMAN SEVEN

Visions, 1983, 48K, labirintus

Dél-Afrika egyik aranybányájában vagy vezető, mikor a bányában robbanás történt. A robbanás után két hétfős bányászcsapat kivételével mindenkit sikerült kijuttatni.

Feladatod, hogy a csapdába esett 14 embert is kijuttasd a bányából. Lehetőség szerint minden embert fel kell vinned a felszínre, túlélve a veszélyeket, melyekkel találkoznak a felfelé vezető útjukon. Ha szerencsésük van, talán túlélnek a lefelé gördülő sziklákat, elbújva előlük egy beugróban, de

mit tegyenek a tárnákban gomolygó mérgező gázfelhők ellen? Szerencsére van hét védőruha a tárnarendszerben, melyeket felhúзва a bányászok elkerülhetik a gázmérgezést. A probléma az, hogy a védőruhák nem igazán a legmegfelelőbb, legkönnyebben elérhető helyekre vannak felakasztva. Egy



JÁTÉKKALAUZ

tipp: az első fázisban, a sziklák elől menekülő, ám feljutó bányászok talán segíthetnek a második fázisban, a mérgező gázok ellen tehetetlen társaiknak azzal, hogy a ruhákat jobb helyekre helyezik. Tehát a feladat: türelmesen kivárva, a sziklák közötti hosszabb szüneteket kihasználva feljuttatni a felszínre hét embert, velük a védőruhák helyzetét optimalizálni, majd a következő körben a megfelelő helyekről felvett védőruhákban kijuttatni még hét embert.

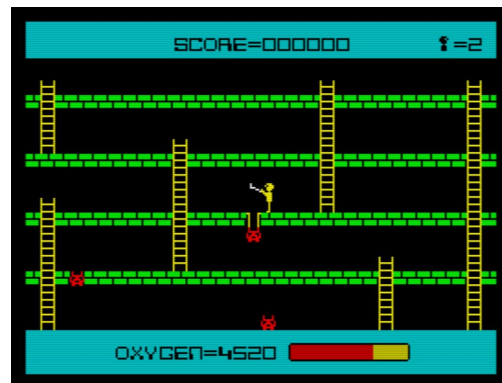
Simon Oliver egyetlen játéka, ami egy egyedi sztoriból, egy izgalmas kiinduló helyzetből sem tud semmi kiemelkedőt nyújtani. A grafika szegényes, de még nem vészes, a hangok, pityegések, dallamok, a halált jelző halálosan unalmas dallammal együtt is elég gyengécskék. Csak billentyűzetes vezérlés lehetséges, de a kiosztás iszonyatos (Q, P - balra, jobbra, W, O - fel, le, E, I - ugrás, X, M - pottyánás csapóajtón át, C, N - védőruha felvétele, lerakása ruhaakasztóra). Három nehézségi szint választása lehetséges, de az első túl könnyű, a harmadik pedig játszhatatlanul nehéz.

SHEER PANIC

Visions, 1983, 16K, arcade

A Dromedai Szabadidős Komplexumban bányászok mágneses kvarcot. A munka elvállalásakor nem voltam néhány érdekes ténnyel tisztában, kösz, főnök. Ezek egyike, hogy a tárnák lakottak, mégpedig egy agresszív állatfaj által. Ellenük mindössze egy nem túl praktikus eszköz van, egy spéci ásó. És a legrosszabb: a tárnákban problémás a szellőztetés, így elég gyorsan elhasználdók a létfenntartáshoz szükséges oxigén. De nem aggódom túlságosan, ha átmegek egy másik szintre, lesz újra elég, ám ugyanúgy gyorsan megcsappanó oxigén. Pár szó a helyi állatvilágról: ha át akarok jutni a következő szintre, akkor meg kell ölnöm őket a lapátommal. Ezt úgy tudom megtenni, hogy ások egy gödröt, majd mikor ez a valami abba beleesik, akkor addig ütöm az ásómmal, míg meg nem döglök. Ha piros, akkor egy ütlegelés már halálos lesz számára, ha kék, vagy fehér, akkor kettő illetve három verés szükséges a cél eléréséhez.

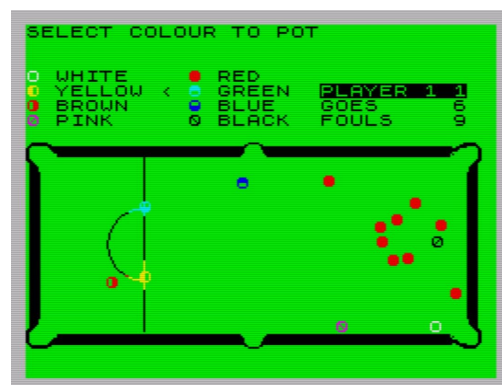
A Sheer Panic lényegében egy újrakiadása Kevin J. Bezant Mikro-Gennél Panic címmel megjelent játéknak. Egyik verzió sem aratott túl nagy sikert, ami nem csoda, hiszen egy erősen fapados Space Panic-klón gyermekes grafikával, rossz billentyűkiosztással (6, 7 - balra jobbra, 8, 9 - fel/ásás, le/temetés), és unalmas játékmennettel.



SNOOKER

Visions, 1983, 16K, sznóker billiárd

A betöltés után választhatsz, hogy 1 vagy 2 játékos játszik, majd dönthetsz, hogy teljes játékot játszol 15 piros golyóval, vagy gyakorolsz tizzel. Ezután el kell helyezned a fehér golyót a D-mezőben a kurzor segítségével. Olyan pozíciót válassz, ahol nem ér a fehér golyó a többi golyóhoz, majd nyomd meg a tűz/lökés gombot, ekkor megjelenik a fehér golyó és a "POSITION CROSS" felirat, ami arra ösztönöz, hogy jelöld ki a kurzorral azt a pontot, amerre lökni szeretnéd a fehér golyót. Ha ezt a pozíciót kijelölted, nyomd meg a lökés gombot, minél tovább tartod nyomva, annál erősebb lesz a lökés, amit jelöl egy piros sáv is a képernyő tetején. A játék során először mindig egy piros golyót kell a lyukba juttatni (eltenni). Ha ez sikerül, akkor kezdődik egy "break", ami egészen addig tart, amíg megfelelő golyót juttatsz a lyukba. A piros golyó lyukba kerülése után egy színes golyót kell választani (kurzorral az asztal felett), majd a kijelölt színű golyót eltenni. Ha ez is sikerült, akkor újra pirosat, majd siker esetén egy kijelölt színes golyót kell lyukba küldeni. Egy játékos egészen addig folytathatja, amíg a szabályoknak megfelelően juttatott golyót a lyukba. Minden break-et piros golyóval kell kezdeni, amíg van piros golyó az asztalon. A színes golyók lyukba kerülés



JÁTÉKKALAUZ

után az eredeti helyükre kerülnek az asztalra.

A Visions sznükere az első három billiárd-szimuláció között volt és ahhoz képest nem is sikerült annyira vésszesen. A grafika és a hangok elég egyszerűek, a vezérlés az eredeti kiadásban csak billentyűzetre korlátozódik, a Currys újrakiadásában elvileg már van Kempston joystick használata is lehetőség, de az egy gyorsan javítható hiba miatt nem működik. A vezérlőbillentyűk:

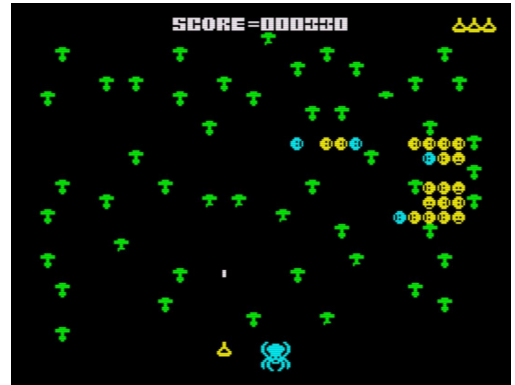
Q	W	E	T	Y	U	7	
A	←↑→	D	G	←↑→	J	5	←↑→ 8
Z	X	C	B	N	M	6	lökés: S, H, 9

RAPEDES

Visions, 1983, 16K, lövöldözős

„Ez egy ilyen kezdő teszt,” mondta. „Egy séta, keresztül a kerten”. Először elküldött, hogy bányásszak neki mágneses kvarc kristályokat a Dromedai Szabadidős Komplexumban (a Földi krónikásom, a Visions ezt a történetet Sheer Panic-ként adta ki), most meg azt akarja tőlem, hogy szerezzek gombákat a teájához. Ez könnyűnek hangzott, de pár dolgot tudnom kellett volna. A gombák két métereseek (nem probléma), a százlábúak csak másfél méter magasak, de 60 méter hosszúak, na, ez már kimondottan problémás. Már éppen elkezdtem keresetemet méltó befektetésén gondolkodni (pl. Túlélő Idős Kalandorok Céhe), mikor előugrott a legnagyobb Arachnid (pókként ismerheted, cimbora), amin eddigi életemben balszerencsés szememet pihentethettem. Nos, az ellen nincs kifogásom, hogy százlábúak élve megegyenek (az egyenlőség nevében), de azt határozottan elutasítom, hogy egy henyélő pók uzsonnája legyek, ami még egy valamire való legyet sem képes fogni magának. Előkaptam hát a lézerfegyveremet és lőttem mindenre (úgysem szeretem a gombákat). Csigák... Mi van a csigákkal? Ne aggódj a csigák miatt, de mi van a makkokkal? Játék előtt öt sebességfokozat közül választhatsz (1 - leggyorsabb, 5 - leglassabb).

A Sheer Panic folytatása, legalábbis az útmutató szerint. Egy közepes Centipede-klón extra ötletek nélkül, elfogadható grafikával, hangokkal, Kempston joystick vezérléssel. A billentyűkiosztás (6,7 - balra, jobbra, 8,9 - fel, le, 0 - tűz) elég nagy baki, majdnem a Sinclair joynak felel meg, de csak majdnem. A játék Visions-szinten remek, valójában csak mérsékelten szórakoztató.

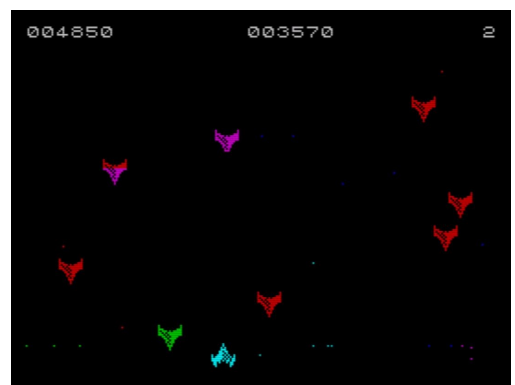


STAR WARRIOR

Visions, 1983, 16K, arcade

A modern űrhajókkal az a baj, hogy minden alkalommal újra kell őket tölteni gyorsító kristályokkal, ha bárhová el akarok jutni velük. Na most, a kristályok nem jelentenek problémát, csak a megszerzésük. Úgy értem, nem mintha igazán bánám, ha egy halálos meteorzáporon kell keresztüljutnom, hogy megkaphassam őket, hiszen csak át kell repülni rajta, nem? Nem is az idegenekkel van baj, akik több ezer bombával kínálnak meg, ami még mindig nem igazán probléma, csak elmozdulsz a bombák elől és lelövöd az idegen hajókat. A probléma az, hogy ha egyszer földet érsz, és egy labirintusba jutsz, amire az ősi Minótauros is büszke lenne. Ráadásul Minótauros helyett egy pszichotikus kiborgot találsz bent, aki azt hiszi, hogy ő egy életre kelt legenda, egy olyan, ami nem is keveset lő. Felejtsd el, hogy lőni kezdek, nem lövök egy pszichotikus kiborgra, csak elfutok a kristályért, és vissza. Nem vagyok én egy vendégségben megülő fajta.

John Edwards három tipikus akciójáték-típust épített játékába, melyek három állandóan ismétlődő fázist alkotnak. Az első egy vertikális lövöldözős, a második egy Asteroids-Lunar Lander mix, a harmadik fázis pedig egy labirintus játék, ahol el kell szaladni a kristályért, majd vissza az



JÁTÉKKALAUZ

űrhajóhoz. Nem rossz ez a koncepció, főleg 1983-ban, ráadásul a grafika is valamivel átlag feletti, vannak használható hangeffektek is, joystickkal való vezérlés is lehetséges (a játék első verziójában Sinclair, a későbbiben Kempston) az elhibázott billentyűkombináció mellett (6, 7 - balra, jobbra, K, M - fel, le, 0 - tűz).

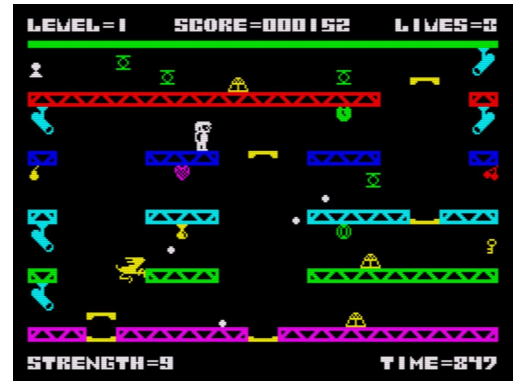
1994 (TEN YEARS AFTER)

Visions, 1984, 48K, platform

A nevem Smiffy, és Mr. Orwell elbaltázta a dátumot, mindez nem 1984-ben, hanem 10 évvel később, 1994-ben történt...

Életem megkeserítője a Központi Számítógép. Tény, hogy nem csak az én életemé, hanem mindenkié. Alapvetően leleményes elméjű, kalandos természetű ember vagyok, ezért úgy döntöttem, elég volt: kikapcsolom a számítógépet. Ja, könnyebb mondani, mint megtenni. Mikor beléptem a tekintélyes folyosókra, melyek otthont adnak ennek a Mindenható vadállatnak, úgy éreztem, nem minden ragyogás és kellem: valójában, nagyon nem volt ragyogó és legkevésbé sem volt kellemes. Röviden, hamarosan kémkamerából kijövő plazmavillámok elöl ugráltam el, meg a hírhedt "kocsonya droidok" fölött (nem egyszerű, hidd el), aztán liftekre fel és azokról le, nem is sikerült elérnem a célokat... Azt majd megteszed te, ha sikerül teljesítened a nyolc életveszélyes szintet!

A Manic Miner után nem sokkal jelent meg az 1994, így nem valószínű, hogy annak egy gyors másolata lenne. Nincs is igazán egy ligában a két játék, a grafika ugyan nem csúnya, a hangok sem rosszak. A vezérlés (Kempston és billentyűzet: 6, 7 - balra, jobbra, 0 - ugrás) kicsit nehézkes, az ütközések érzékelése esetlegesnek tűnik. Túl sok a veszély, túl sok mindent kellene követni, helyzeteket elemezni, tehát nagyon nehéz játék, és ezek leküzdéséhez nem elég addiktív.



MOON BUGGY

Visions, 1984, 48K, lövöldözős

Na persze, a modern technológia csodája. Mondtam nekik, hogy egy ellenséges idegen világba megyek, ahol űrhajók támadnak felülről, rakéták oldalról és hatalmas kráterek vesznek körül mindenfelől. Erre mit kapok? Valami új cuccot? Nem. Egy fegyveres őrt? Nem. Kaptam egy fixen felfegyverzett lánctalpas JCB-t, aminek a fegyvere balra vagy jobbra és felfelé lő, de a „célzás” egyetlen módja, ha a jármű pont irányba van állítva (a valós célzás lehetősége állítólag túl sokba került volna). Da a járgánynak van egy spéci tulajdonsága: gombnyomásra 6 méter magasra ugrik. Nagyon jó tehát a kráterek átugrására, kevésbé jó az emberi testnek: korábban 180 cm magas voltam, már csak 170 cm vagyok, ez az ugrálás hatása. Jon Dyte Moon Patrol-klónja nem rossz, de nem is különösebben jó. Az eredeti játék kicsit le van egyszerűsítve, mert nem kell jobb irányban haladni. A grafika és a hangok nem vészesek, 1984 év eleji szinten főleg, a vezérlés érzékenysége jó, a billentyűk kiosztása (Q..P - ugrás, A..En - lövés, alsó sor felváltva - balra, jobbra) szintén megfelelő. Az addiktivitás azért nem túl magas, tekintve, hogy erősen ismétlődő, monoton a játékmenet.



ARCTURUS

Visions, 1984, 48K, logikai

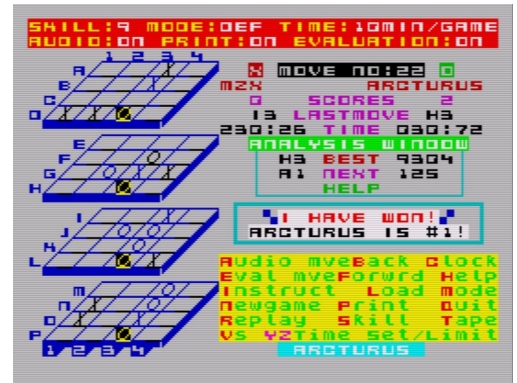
A szabad világ rabságba döntése csak ezen a játékon és a győztes személyén múlik, kösd hát fel a gatyádat és hajrá! A kurzorgombokkal (5, 6, 7, 8) mozgathatod a kurzort, az Enterrel teheted le a jeled, a célod pedig, hogy a jeleiből négy egy vonalba kerüljön. A négyesed lehet egy táblán

JÁTÉKKALAUZ

vízszintesen, függőlegesen, átlóban, vagy akár lehet a négy táblán keresztül-kasul, a lényeg, hogy egy vonalban legyen.

Sok funkcióbillentyűt használhatsz a teljesebb játékhoz, a lehetőségeket a képernyőn látod, ezek közül néhány: A - hang ki/bekapcsolása, B/F - egy lépés vissza/előre, C - óra ki/bekapcsolása, V - játékosok beállítása.

Vega játéka egy 3D-s amőba, ahol egy kifogásolható dolgot találsz: az irányítást és az azzal szorosan összefüggő saját helyzet kijelzését. A kurzor néha alig látható, a mozgatás pedig hosszadalmas ezzel a módszerrel. Ha már ki vannak írva a koordináták betű és számjelei, akkor praktikusabb lenne azokat használni.



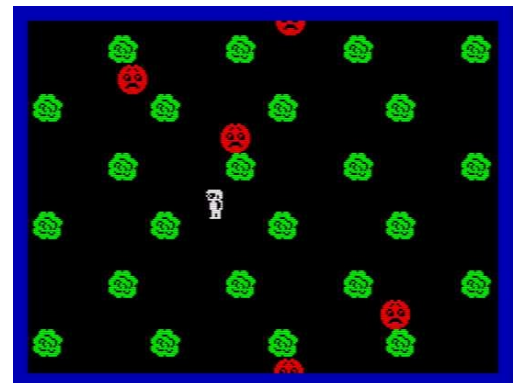
REVENGE OF THE KILLER TOMATOES

Visions, 1984, 48K, akció

Olyan problémával találtam szemben magam, amit kertészek eddig nem figyeltek meg. Nem okoz gondot, ha a kertben ki kell gyomlálnom pár gazfoltot, de a dolgok kezdenek kicsúszni a kezemből. Az a helyzet, hogy én lettem a gaz, amit a gyilkos paradicsomok, mániákus gombák és elmebeteg répák próbálnak eltávolítani a káposzták közül, miközben próbálok kigyomlálni azt. Közben látom magam előtt a főcímet, mint pl. "AZ ÖKOLÓGIA VISSZAVÁG avagy a kertész, akit megevett egy túlrett paradicsom". Nem a legjobb sírfelirat egy ember számára, aki életét adta a talajművelésnek. Azonban minden nap egyre világosabbá válik, hogy tulajdonképpen mennyi olyan munkahely is van, ahol fizetnek a testedzésért, a növények között rohansz, nagyobb fajta káposztákat ugrálsz át, közben fél szemed folyamatosan a téged üldöző elmeháborodott növényeken van.

Ha úgy gondolsz, hogy egy kertésznek könnyű az élete, hát nagyot tévedsz, és ezt most ki is próbálhatod! Minden este megkapod a fizetésed, ami a világoskék növénykének összeszedéséért jár, hazameész, eszel egy finom salátát, majd másnap újra kezdődik a rémálmod. Három, különböző színű, tulajdonságú hiperaktív növény terrorizál nap mint nap (mindig négy van belőlük), ezért a káposztákkal ne is foglalkozz, ők csak a biodíszlet szerepét töltik be, a lényeg: maradj életben nap végéig és gyűjts be annyi gázt (tudod, a világoskék cucc), amennyit tudsz.

Kevin Bezant fantáziadús körítésű, de kicsit egysíkú játéka sokrétű menüvel, tételesen: információs oldalakkal, videobemutatóval, irányítás menüvel, több választható nehézségi szinttel rendelkezik. A grafika nem rossz, a hangok, dallamok kellemesek, a vezérlés módjai (beállítható billentyűkkel, melyek alapesetben a kurzorbillentyűknek felelnek meg, vagy Kempston Joystickkal lehet mozgatni a kertészlegényt) és érzékenysége is prima, a nehézségi szintek között nem érzek nagy különbséget, még az egyes és kilences között sem, összességében nem nehéz, de nem is könnyű. Mindent összevetve egy jó közepes játék, amiről annyit még érdemes megemlíteni, hogy a főszereplő figura az 1994-ben bemutatkozó Smiffy.



S.O.S.

Visions, 1984, 48K, arcade

SOS, vagyis "Mentsétek meg lelkeinket": egy jel, amit minden kapitány retteg, legyen akár földi, akár űrbéli, az utolsó jel, ami jelzi, hogy az élet veszélyben van. Az S.O.S.-ben egy hajót kell a földre irányítanod, és így meg kell mentened az ott lévő embereket. Hogy ne legyen egyszerű a feladat, támadó idegenekkel és meteorokkal is kell számolnod mielőtt



szerencsésen dokkolnál a hajóddal. Ha sikeresen teljesíted feladatod, akkor képes lehetsz akár egy sertésfarm vezetésére is Kansasban, vagy talán még egy gyorsétterem lánc vezetésére is Belső-Mongóliában.

A következőt kell tenned: a meteorzápor közepette elhagyod az anyahajót (a tolóerő gombbal), leereszkedsz (gyakorlatilag zuhanhatsz is, nem számít a sebesség) egy dokkoló pontra. Odafut hozzád egy kismember (csak egy, mert a hajód kétszemélyes, és te is egy egésszel érsz fel), amint belép, a hajód már kezd is az anyahajó felé száguldani, de ami meglepőbb: a meteorok helyett megjelenik egy rakat idegen űrhajó, és még lőnek is rád elég tempósan, és fokozni is tudom: eltűnik az egyszerű használatos, eldobható dokkolóhely, ahol az imént pihengettél. Ezen ne is tépelődj, navigáld a hajót felfelé, majd az anyahajót elérve kezdj egy újabb eszement kört!

Simon Ffinch játéka kétszer is megjelent, egyszer 1984-ben a Visions neve, majd 1985-ben a Viper neve alatt a Pipeline bónuszaként. A két játék között apró eltérések vannak, ami nagyban befolyásolja a játszhatóságot. Ez annyit jelent, hogy az első kiadás játszhatatlanul, a második pedig csak szimplán nehéz. Főleg az anyahajó felé vezető visszaút tud kemény lenni, vagy csak én vagyok vacak mentőhajópilóta. Vezérléshez használhatsz Sinclair és Kempston joyt, valamint billentyűzetet (Z, X – balra, jobbra, N – tűz, M – tolóerő). Nem lenne ez egy rossz Lunar Lander-klón, ha Simon Ffinchnek lett volna lehetősége, szándéka (nem tudom melyiken múlt) kicsit finomítani a beállításokon.

NIFTY LIFTY

Visions, 1984, 48K, akció

Élvezd a legjobb vásárlási élményt - vigyél magaddal mindent, amit el tudsz vinni. Ingyen! Eltekintve egy kis bökkenőtől, ami minden ilyen vállalkozáshoz hozzá tartozik, ne aggódj, mindent megtarthatasz, amit összeszedsz. A bökkenő..., nos, csak annyit kell tenned, hogy elkerülöd a padlótól plafonig rongyoló felvonó(ka)t. Azt mondod, ez tisztességtelen, de nem igazán, örülj inkább, hogy a menedzsment nagylelkűen szabadon engedett a boltjában. Úgy gondolják, hogy a jutalmat ki kell érdemelni, és mivel te elég sokat kapsz tőlük, neked se fájjon, hogy ők is szórakoznak rajtad, amíg a boltjukban vagy.

Jobbra-balra szaladgálva kell elérned minden szinten 14 db árucikket egy hét emeletes részlegben. Közben minden emeleten át kell szaladnod a liftházakon, kezdetben egyen, majd kettőn... A liftházban néha egy, később akár több lift is szaladgálhat.

Kevin Bezant harmadik Smiffy-játéka a Nifty-Lifty, ami először BBC-re jelent meg még Smiffy nélkül. A sztori ötletes, a megvalósítás szintén. A grafika egyszerű, de nem rossz, talán csak a Smiffy lift előtt való elrohanásakor eltűnő felvonóvezeték zavar. A hangok jók, a vezérlés szintén (Kempston joy, definiálható billentyűzet, ami alapesetben: Z és X - balra, jobbra). Lehet sebességet választani, amivel erősen befolyásolható a játszhatóság. Az újabb liftekkel és liftházakkal pedig ehhez képest is megfelelően nehezednek a játékszintek. A Nifty Lifty a Visions legjobbra értékelt játéka a WOS-on, nem érdemtelenül.



FEARLESS FRANK

St Michael, 1984, 48K, akció

Frank vagy, egy félelmet nem ismerő kaszkadőr. Munkád az életed, neked aztán nem oszt nem szoroz, hogy milyen járművel kell véghez vinned a lehetetlent! Frank bőrébe bújva először úgy találhatod, hogy a gravitáció szabadságra ment, de megfogod szokni, ebben a szakmában ez a normális. Házakat ugratsz át, miközben helikopter röpül feléd, de nem gond, menni



JÁTÉKKALAUZ

fog. Miközben jelenetről-jelenetre egyre több dologra kell figyelned, a pénztárcád minden egyes forgatás után egyre dagad.

A bal felső sarokból indulsz és a jobb alsó sarokig kell lejutnod soronként balról jobbra haladva, leküzdve, elkerülve az ellenségeket, tereptárgyakat. Járműveiddel helyből is fel tudsz ugrani, majd akármilyen magassági pozícióból neki tudsz lódulni, de gyorsan rá fogsz érezni.

Simon Ffinch saját bevallása szerint csak korábbi rutinokból dobta össze a Fearless Frank-et, nem is túl büszke erre az első ránézésre vacak játékra, pedig furcsa mód, primitívsége és buta fizikája ellenére (mérsékelten) addiktív tud lenni. A grafika és a hang is hozza a Visions szintjét, ami nem magas szint, de amolyan jó közepes. Vezérléshez Kempston és Sinclair joy mellett természetesen billentyűzet is használható: CS, Z - lassítás, gyorsítás, Sp - ugrás.

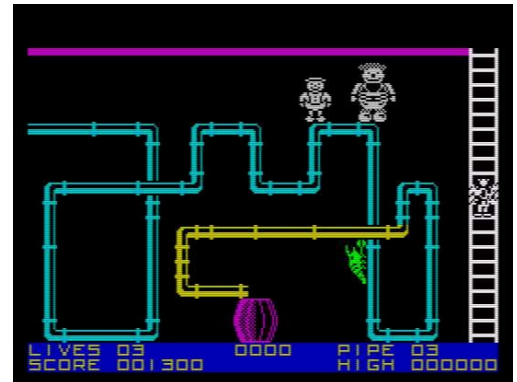
PIPELINE

Viper, 1985, 48K, akció

A helyi csatornázási műveknél vagy művezető. A munkád az, hogy a csővezetékeket tartsd működőképesen. Magyarul, ha keresztül folyik a csöveken a víz, akkor jó munkát végeztél. Ha valahol problémát látsz, vidd oda a munkásodat, hogy kitisztítsa a dugulást. Figyelj a folyamatosan megjelenő, gonosz Létraemberre. Az ő küldetése éppen ellentétes a tiédé, mindenáron el kell dugítania a csöveket és meg kell akadályoznia téged abban, hogy a csövek végén lévő hordóba nem kevesebb, mint 500 gallon vizet engedj. Szerencsére van nálad villáskulcs, amivel elég ügyesen tudsz dobni, a létráról leerve a Létraembert és nem kevésbé gonosz kísérőit...

Nem véletlenül vagy te a főnök, hiszen neked van a legtöbb eszed. A munkásod ügyes ugyan, de okosnak távolról sem nevezhető. Amíg nem fogod kézen, addig ő egy tapodtat sem mozdul, ott marad, ahol hagyta, türelmesen várva az apokalipszist. A létrán nem csak Létraember szaladgál újabb ördögi terveket szövögetve, hanem bogarak is, ők nem dugítanak, viszont az érintésük veszélyes, egész pontosan életveszélyes. Szerencsédre számítógépes játék szereplője vagy, így több étellel is rendelkezel. Van még egy helyi zöld rákfaj is, de nem rágok mindent a szádba, majd csak feltalálod magad...

A Pipeline a C-64-re megjelent, mára legendássá vált Super Pipeline játék átírata. A Super Pipeline volt a Taskset egyik legkorábbi (általában 1983-ra datált, de inkább 1984-es) sikere. Az ötletet nem különösebben rendkívüli módon az élet szülte: „A Pipeline egy ötletzárkából jött, amink volt még akkoriban, mikor arkádokra fejlesztettünk. Egyik éjjel volt egy csőrepedésünk az irodában, és a drága hardverjeinkhez veszélyesen közel csöpögött a víz. A vízvezetékszerelők másnap reggel jöttek, ami egy igazán örült helyzetté fejlődött - egy csomó munkás, köztük egy fickó, aki tart egy csavarkulcsot, amíg három másik nézte. Tehát az ötlet bement a zsákba és végül onnan kikerült, bár egy kissé átalakult.” Simon Ffinch konverziójáról elmondta, hogy „ez egy létező C64 játék átalakítása volt. Azonban ezekben a napokban a konverzió teljes átírást jelentett. A két rendszer közti különbség miatt meglehetősen eltérőek lettek. Nagyon sokat tanultam, mire a végére értem, megtanultam szinkronizálni a grafika rajzolását a képernyőfrissítéshez, ami azt jelenti, hogy a korábbi játékaimnál megszokott villódzások itt nem voltak.” Grafikailag, meg a legtöbb fontos szempontból tényleg jó lett a játék, nagyobb negatívumnak egyedül a több játéknál is előforduló, játszhatóságot nehezítő vezérlési problémáját érzem. Ez a gond akkor észlelhető, mikor a művezetőnek csövek találkozásánál irányt kellene váltania, ha ilyenkor nem pozícionálsz pixel pontosan, akkor lehetetlen az irányváltás. Vezérlési módok: Kempston, Sinclair joystick, valamint Z, X - balra, jobbra, K, M - fel, le, L - tűz, S - start, H - pillanatállj. Miután bepötyögtem a billentyűkiosztást, beugrott, hogy az sem az igazi, de az legalább megszokható sok játék után.



1983.01-06. FCW TOP10

	JANUÁR				FEBRUÁR				MÁRCIUS					ÁPRILIS				MÁJUS				JÚNIUS				
	6	13	20	27	3	10	17	24	3	10	17	24	31	7	14	21	28	5	12	19	26	2	9	16	23	30
Time Gate (Quicksilva)	1	5				2	4	3	4	4	2	2				9	5									
Spectres (Bug-Byte)	2																									
Escape (New Generation)	3	7	5	6	9	10																				
Orbiter (Silversoft)	4	3	4	4	10									3		6									9	
Arcade Pack 1 (C-Tech)	5																									
Football Manager (Addictive)	6	8	9	8		6	5	9	8						7		4	6			10	6		8		
Masterfile (Campbell)	7	10									8	6						9	9							
Espionage Island (Artic)	8																									
Nightflite (Hewson)	9	9	6																							
Gulpmán (Campbell)	10		8	10									10													
The Hobbit (Melbourne House)		1	1	1	1	1	1	2	2	1	10	10	3	2	4		3		8	2	2	2	6	5	5	
Penetrator (Melbourne House)		2	2	2	2	3	2	1	1	2	1	3	1	1		2	2			3	3	3	2	3	2	
Black Crystal (Carnell)		4	3	3						3	7	1	8	10	1	1	1	8	5	9						
Mazeman (Abersoft)		6																								
Space Intruders (Quicksilva)			7																							
Avenger (Abacus)			10																							
Meteor Storm (Quicksilva)				5																						
Spectral Invaders (Bug-Byte)				7	7		10																			
Hungry Horace (Sinclair)				9	8	9	8																		10	
Spectrum Chess (Artic)					6		7																			
3D Tunnel (New Generation)					3	5																				
Arcadia (Imagine)				4	7	7	5	10	8	4	4											8	7	9	9	10
Flight Simulation (Sinclair)					3	3	8	7	7			6	5	6						1	1	1	1	1	1	
3D Tanx (dk'tronics)					8	9	6	5	5	3						9	7		5	7	6	5	6	6		
VU-3D (Sinclair)						6				9	7	2	8						8							
Centipede (dk'tronics)						10		6	9					10												
Horace Goes Skiing (Sinclair)							4	3	6							10				7	5	4	7	8	7	
Spectrum Micro Chess (Artic)								9	10			7	7													
Scramble (Mikro-Gen)										5	9	5														
Frogger (A&F)										6	5	4	4	9	10											
Galaxians (Artic)											8	9		2	5	8	5	3								
Compiler (Softtek)													6	3												
The Knight's Quest (Phipps)													9	8				4	6							
Do Not Pass Go (Work Force)														5	4	7	4	2								
Cyber Rats (Silversoft)															3											
Editor Assembler (Picturesque)																7	6	2	8	2						
Mad Martha (Mikro-Gen)																8										
Test Match+One Day Cr. (CRL)																	3	1	1							
ETX (Abbex)																		10	6	7						
Spawn of Evil (dk'tronics)																			7	1						
Forth (Abersoft)																			10							
Spectrum Monitor (Picturesque)																				3						
M Coder (PSS)																				4						
Froggy (DJL)																				5						
Ship of Doom (Artic)																				10						
Transylvanian Tower(R.Shepherd)																					4	4	5	4	4	3
Planet of Death (Artic)																					6	9	10			
Sentinel (Abacus)																					9					
Chess (Sinclair)																						10	9	10		
Jetpac (Ultimate)																							3	2	4	
Ah Diddums (Imagine)																								8	7	8

TOPLISTA ÖSSZEFOGLALÓ

A táblázat a Popular Computing Weekly hetilap eladási TOP10-ei alapján készült. Ezek a TOP10-ek annyiban nem túl összevethetőek, hogy a május 19-ei listáig a londoni Buffer Micro Shop eladásai, később pedig a WH Smith lánc eladásai alapján készültek. Az mindenesetre látszik belőlük, hogy mely játékok voltak a játékosok kedvencei, melyekre költöttek leginkább. De még az is szépen kivehető, hogy bizonyos esetekben átmeneti készlethiány léphetett fel egy-egy játékból. Például alig hihető, hogy április második hetében nem szerették az emberek a Penetrator-t, de előtte még első volt, majd hirtelen megint második lett, aztán két heti második hely után három hétre megint eltűnt a kívánságlistákról. Valószínűbb, hogy április elején, húsvétkor, ami a karácsonyi után Angliában a második legnagyobb eladásokat generáló ünnep, a meglévő készletet pikk-pakk elkapkodták, majd a Melbourne House egy utolsó utáni összekapart kazettaadagot még tudott küldeni a boltba, ami két hét alatt megint elfogyott. Közben folyt az egyeztetés a kazettaduplikálásról, de a rendkívül túlterhelt másolóüzemek nem tudtak az igénynek megfelelő kapacitással dolgozni, így csak három héttel később érkeztek a naponta keresett Penetrator kazetták a polcokra. Az is belátható, hogy korlátozott lehetett a boltokban elérhető kazetták, kiadók köre. Ebben az időszakban még az sem biztos, hogy a bolti eladások magasabbak voltak a postai értékesítéseknél, sőt valószínűleg nagyon nem. Az is egyértelmű, hogy a lehetőségek szerint minél több játékot tartó Buffer Micro Shophoz képest a WH Smith áruházláncnak mások lehettek az igényei. Ők nem voltak hajlandóak mindent a polcaikra tenni, ahhoz mindenféle minőségi elvárásaik voltak. Ez volt az az időszak, mikor a kiadók próbálták a nagy forgalmazókkal, a WH Smith-szel, a Menzies-szel, a Prismmel, a Boots-szal, és még több nagy céggel összebörönlődni, sok játék hirdetésénél ott a szöveg, mint pl. a CRL korai reklámjainál, hogy „soon to be available in W.H. Smith & Menzies”, tehát hamarosan elérhetőek lesznek a WH Smith és a Menzies láncok polcain. Tehát nem feltétlen kapunk teljesen igazságos, valós képet az eladásokról, de következtetéseket azért lehet vonni. Szembetűnő például az, hogy milyen népszerűek voltak a felhasználói programok: a Masterfile vagy a VU-3D hat-

szor került be a TOP10-be, de a Picturesque Editor Assemblere is öt hétig volt TOP10-es, közben kétszer második! A hét felhasználói program összesen 22 hetet töltött a legjobb tizenben és öt dobogós helyet szerzett. Lent látsz egy összesített féléves listát, amit Forma 1-es módszerrel pontozva (25, 18, 15, stb. pont az 1., 2., 3... helyekért) számoltam ki. A két megjelent Melbourne House játék meglehetősen nagy fölénnyel agyabugyálta el a többieket. Fájóan hiányoznak a Sinclair által kiadott játékok, mindössze három játékuk került a legjobb 30-ba, a The Hobbittal együtt négy, hiszen ők is kivették a részüket a sikerből a saját újrakiadásukkal. Más új gépeknél közel sem ilyen gyenge az arány, általában a gépet kiadó vállalat bőven lefölözi a szoftverpiacot, főleg a kezdeti időkben.

	Játék (Kiadó)	1.	2.	3.	Pontszám
		helyezések			
1.	Penetrator (Melbourne House)	5	10	6	395
2.	The Hobbit (Melbourne House)	7	6	2	359
3.	Flight Simulation (Sinclair)	6	0	2	222
4.	Black Crystal (Carnell)	4	0	3	184
5.	Time Gate (Quicksilva)	1	3	1	152
6.	3D Tanx (dk'tronics)	0	0	1	107
7.	Football Manager (Addictive)	0	0	0	81
8.	Horace Goes Skiing (Sinclair)	0	0	1	80
9.	Arcadia (Imagine)	0	0	0	78
10.	Orbiter (Silversoft)	0	0	2	77
11.	Transylvanian Tower(R. Shepherd)	0	0	1	73
12.	Test Match+One Day Cricket (CRL)	2	0	1	65
13.	Galaxians (Artic)	0	1	1	63
14.	Do Not Pass Go (Work Force)	0	1	0	58
15.	Editor Assembler (Picturesque)	0	2	0	54
16.	Frogger (A&F)	0	0	0	45
17.	Jetpac (Ultimate)	0	1	1	45
18.	Escape (New Generation)	0	0	1	42
19.	VU-3D (Sinclair)	0	1	0	42
20.	Spawn of Evil (dk'tronics)	1	0	0	31
21.	The Knight's Quest (Phipps)	0	0	0	26
22.	3D Tunnel (New Generation)	0	0	1	25
23.	Masterfile (Campbell)	0	0	0	23
24.	Compiler (Softek)	0	0	1	23
25.	Scramble (Mikro-Gen)	0	0	0	22
26.	Spectres (Bug-Byte)	0	1	0	18
27.	Spectrum Micro Chess (Artic)	0	0	0	15
28.	Cyber Rats (Silversoft)	0	0	1	15
29.	ETX (Abbex)	0	0	0	15
30.	Spectrum Monitor (Picturesque)	0	0	1	15

1983.07-12. FCW TOP10

	JÚLIUS				AUGUSZTUS				SZEPTEMBER					OKTÓBER				NOVEMBER				DECEMBER																	
	7	14	21	28	4	11	18	25	1	8	15	22	29	6	13	20	27	3	10	17	24	1	8	15	22														
Penetrator (Melbourne House)	1	1	1	1	10	7	7		9																														
Flight Simulation (Sinclair)	2	2	3	4	2	3	4	1	1	2	3	5	6	4	4	4	1	3	1	1	6			8	9	4													
Transylvanian Tower (R.Shepherd)	3	4	5	2	3	2	3	4	8	8	5					7																							
Jetpac (Ultimate)	4	3	2	3	1	1	1	2	2	1	1	3	1	1	3	2	5	2			4																		
The Hobbit (Melbourne House)	5	5	4	5	8					6	8	2	4	3	2	3	10			10			7																
3D Tanx (dk'tronics)	6	6	6	6	5	9				5		7	8	7																									
Ah Diddums (Imagine)	7	7	8	9			6		10	10	9	9	7	8	7	10																							
Horace Goes Skiing (Sinclair)	8	8	7		4	4	10			7	6	6		10	9	7																							
Hungry Horace (Sinclair)	9	9																																					
Chess (Sinclair)	10	10		7	9					9			9																										
Starship Enterprise (Siversoft)			9	8																																			
Test Match+One Day Cricket (CRL)			10					8				10																											
Pssst (Ultimate)				10		8	8		7		10							6	10																				
Horace & the Spiders (Sinclair)					6	5	5	6	4	3	4	8	5	6	5	6		9																					
Monsters in Hell (Softek)					7	6																																	
Mad Martha (Mikro-Gen)						10	9	3	3																														
Scrabble (Sinclair)							2	10			2	4	3	2	1	1			8			4		10															
Super Spy (R.Shepherd)								5	5							8	8																						
Manic Miner (Bug-Byte)								7	6											10		9	5	7	5														
Arcadia (Imagine)							9												10																				
Football Manager (Addictive)										4	7																												
Tranz Am (Ultimate)												1	2	5	6	5	3	5	7																				
Cookie (Ultimate)												10	9																										
3D Desert Patrol (CRL)															10	9																							
Zzoom (Imagine)																	2	1	4	4	8	6	9																
Zip-Zap (Imagine)																	4	7	8			5																	
Kong (Ocean)																	6	8	3	7	9		2	5	9														
Pool (CDS)																	8		6	5																			8
Race Fun (Rabbit)																	9																						
Terror-Daktil 4D (Melb. House)																			4		9																		
Lunar Jetman (Ultimate)																			2	3	3	1	1	6	7														
Ant Attack (Quicksilva)																			5	2	1	10	3	4	6														
Bugaboo the Flea (Quicksilva)																			9		5	3																	
The Oracle's Cave (Doric)																				6																			
Harrier Attack (Durell)																						2																	
Maziacs (dk'tronics)																							7																
Jungle Trouble (Durell)																								2															
Countabout (Longman)																								8															
Chequered Flag (Sinclair)																									4	1	3												
Atic Atac (Ultimate)																									7	2	1												
Splat! (Incentive)																									10	8	10												
The Pyramid (Fantasy)																																				3	2		

TOPLISTA ÖSSZEFOGLALÓ

A második féléves TOP10-ek már mind a WH Smith eladásai alapján készültek, így jobban összevethetőek, bár mai szemmel némileg hihetetlenek. Miért hihetetlenek? Ott van például a Manic Miner, éppen befért a legjobb húszba, dobogós helyezések nélkül! Hogy lehetséges ez? Kitérnő értékeléseket kapott, egy neves cég terméke, biztosan forgalmazta minden nagy lánc, így a WH Smith is. Miért nem vettek belőle annyit az emberek, mint több előkelőbb helyen lévő játékból? Akár csak annyit, mint Richard Shepherd játékból, az igazán semmilyen Transylvanian Towerből, ami az 5. helyen feszít, és ötször volt dobogós.

Szinte hihetetlen az is, hogy a listákon taroló Melbourne House harmadik játéka, a Terror-Daktil 4D ennyire gyengén szerepelt. Az emberek általában szeretik a bevált márkát, a nyolcvanas évek elején a 3D is nagy szó volt, a 4D meg már valami egészen különlegeset jelenthetett akkoriban, mégsem haraptak rá a vevők.

Érdekes, hogy már a Spectrum megjelenése után egy évvel mennyire elkezdett koncentrálni a szoftverpiac. Ezt jelzi, hogy 1983 első félévében 22 különböző kiadó tudott a TOP30-ba kerülni többnyire egy programmal. Hat kiadó tudott kettő, míg egy, a Sinclair három programmal a legjobbak közé kerülni. Ehhez képest a második félévben már csak 14 kiadó tudott a harmincba kerülni, de a Sinclair már hat, az Ultimate öt, a Melbourne House és az Imagine pedig három játékkal szerepel a listán.

Az Ultimate esete elég különleges, mivel ők a félév majdnem újoncai, hiszen csak a Jetpac jelent meg az első félév végén, júniusban, 1983-ban pedig összesen hat játékuk jelent meg, ezek közül egyedül a Cookie nem tudott a TOP30-ba kerülni. Hasonlót a három játékos Melbourne House és a szintén újonc Durell tud felmutatni, nekik két játékuk jelent meg év végén, mindkettő másodikként nyitott, majd hirtelen eltűnt a listáról, az is lehet, hogy a WH Smith kishitűen állt a Durell játékaikhoz, a berendelt készletet pedig gyorsan elkapkodták a vásárlók.

A piac változásait az is jelzi, hogy a játékok döntő fölénybe kerültek minden más programtípussal szemben: az első félévben 5 TOP30-as felhasználói program volt, és 7 fért fel valamelyik heti TOP10-re, a második félévben a TOP30 már ki-

mondottan csak játék toplista, más típusú program nem fért oda, még a heti listákon is csak egyetlen játékos oktatószoftver, a Longman Countaboutja kapott helyet, az is mindössze egyetlen alkalommal.

A piac érezhetően keményedett, gyorsult is, nagyobb lett a tülekedés, gyorsabban ki lehetett esni a pikszisből, a legjobb helyeket kiszajátították a nagyok. Az első helyeket tekintve az Ultimate 4 játéka (ismét jelzem, hogy a kiadott hatból!) és a Sinclair 3 játéka mellett már csak három kiadó tudott egy-egy játékkal TOP10-et vezetni.

A második félévre úgy tűnt, hogy a Sinclair kezd magára találni, de ismerve az 1984-es történeteket, sajnos ez a sikeres periódus csak egy gyenge fellángolás volt.

Játék (Kiadó)	1.	2.	3.	Pontszám
	helyezések			
1. Jetpac (Ultimate)	7	5	4	367
2. Flight Simulation (Sinclair)	5	4	4	361
3. Scrabble (Sinclair)	2	3	1	149
4. The Hobbit (Melbourne House)	0	2	2	144
5. Transylvanian Tower (R.Shepherd)	0	2	3	139
6. Horace & the Spiders (Sinclair)	0	0	1	117
7. Penetrator (Melbourne House)	4	0	0	115
8. Lunar Jetman (Ultimate)	2	1	2	112
9. Tranz Am (Ultimate)	1	1	1	102
10. Ant Attack (Quicksilva)	1	1	1	89
11. Zzoom (Imagine)	1	1	0	81
12. 3D Tanx (dk'tronics)	0	0	0	70
13. Horace Goes Skiing (Sinclair)	0	0	0	70
14. Kong (Ocean)	0	1	1	65
15. Chequered Flag (Sinclair)	1	0	1	52
16. Ah Diddums (Imagine)	0	0	0	49
17. Atic Atac (Ultimate)	1	1	0	49
18. Manic Miner (Bug-Byte)	0	0	0	43
19. Mad Martha (Mikro-Gen)	0	0	2	33
20. The Pyramid (Fantasy)	0	1	1	33
21. Zip-Zap (Imagine)	0	0	0	32
22. Super Spy (R.Shepherd)	0	0	0	28
23. Bugaboo the Flea (Quicksilva)	0	0	1	27
24. Pool (CDS)	0	0	0	26
25. Pssst (Ultimate)	0	0	0	25
26. Football Manager (Addictive)	0	0	0	18
27. Harrier Attack (Durell)	0	1	0	18
28. Jungle Trouble (Durell)	0	1	0	18
29. Chess (Sinclair)	0	0	0	14
30. Terror-Daktil 4D (Melb. House)	0	0	0	14

1983. május, Anglia, London

SINCLAIR EGY ÚJ KIHÍVÓJÁVAL BESZÉLGETT

Az új otthoni számítógéjének újságírók előtti promóciója után pár órával egy japán számítógépes cég főnöke beszélgetett riválisával, Clive Sinclairrel. Lényegében egy délutáni teázást folytattak a londoni Portman Hotel egyik lakosztályában, melyet a 12 éve alapított Sord Computer Corporation 39 éves alapítója, elnöke, Takayoshi Shiina bérelt.

Az egyik téma, amit 90 perces találkozójuk során megbeszéltek, egy számítógépes termékeken keresztüli együttműködés lehetőségét érintette. Andrew Driver (Sord): „Nyilvánvaló, hogy Shiina-San az együttműködésre gondolt, de semmi konkrét döntés nem született.” Shiina úr, aki azóta visszatért Japánba, a találkozó előtt azért volt Londonban, hogy támogassa a Sord M5 bemutatását, ami egy új, tokiói mikrogép. Ugyanaz a Z80A processzora van, mint a Spectrumnak, valamint gumyszerű billentyűi. Kompakt gép, 10 ¼” x 7 ¼” x 1 ½” a mérete, 8K ROM és 16K RAM memóriával rendelkezik. De csak 8K RAM áll a felhasználó rendelkezésére - amíg a 16K és 32K plugin memóriák meg nem érkeznek Japánból július környékén. A gyorsabb, 64 K RAM-mal rendelkező M5 Turbo szeptemberben várható. A Spectrum 16K RAM-mal £99,95-ért, a 48K-os modell pedig £129,95-ért kapható.

Shiina úr azonban azt mondta, hogy az M5-öt könnyebb használni, különösen a támogatott FALC miatt, ami a Sord PIPS nyelvének egy változata, és egyszerűbb a használata a Sinclair BASIC-jénél.



Clive Sinclair és Takayoshi Shiina, a Sord alapítója, elnöke

Mr. Shiina a kérdésekre elmondta: „Azt hiszem, a Spectrum nagyon szép, de nem hiszem, hogy igazán bővíthető. A BASIC-et nehéz megtanulni és még nehezebb használni. A piac elég széles mindannyiunk számára. Szeretnék találkozni Sinclair úrral, hogy megtudjuk, tudunk-e valamiben együttműködni.” Shiina úr elmondta még, hogy az M5 is sikeres lesz, mert könnyen használható a grafikája és mert nagyon jó rá a szoftverellátottság. A Sord beépített BASIC I-vel lesz kapható, de lesz hozzá BASIC G és BASIC F cartridge is, mindkettő £29,70-ért. Valamint a FALC is ugyanilyen áron lesz kapható cartridge-en.

A Sord kínálatában három cartridge-es játék van, mindegyik £20,35-ért, és egy sor kazetta, melyek ára £7,60. A joystickek ára £21,21.

Shiina úr azt is bejelentette, hogy Sord augusztusban újabb kis számítógépet hoz az Egyesült Királyságba, az M9 kézi mikrot, ami mikro-kazettás felvevővel és nyolc soros, 40 karakteres folyadékkristályos kijelzővel rendelkezik. A Sord brit értékesítési igazgatója, Doug Sidle elmondta, hogy a Computer Games 30 000 M5-öt előrendelt, és hozzátette: „Idén 100 000 darabot akarok eladni, amit a következő hónapban már el is kezdünk.”

A versennyel és a 4K RAM-mal (?) kapcsolatos kérdésekre elmondta: „Úgy tűnik, egy egyedi résbe csúszunk be. A piackutatás alapján úgy tűnik, hogy az első évben 20 százalékot fogunk elérni... Igaz, ez túl költséges lehet. A kutatásom azonban azt mutatja, hogy mi egy másik ligában játszunk.”

A Sord, amely számos irodai számítógépet is forgalmaz, 35.000 fontot fektetett be a Buggy Malone londoni színpadi adaptációjába és a rendező egy Sord számítógépet használ a munkájához.

Clive Sinclair Michihiro Yamadával, a Sord dublini üzemének vezérigazgatójával is találkozott. Clive Sinclair egyébként névrokonával, Anita Sinclair-rel volt jelen az eseményen. Mr. Driver elmondta, hogy Mr. Sinclair és Mr. Shiina is érdeklődött a számítógépek közlekedésben való felhasználásának lehetőségeiről, Sinclair úr az elektromos autó projektjével, Shiina úr pedig a számítógépvezérelt tengeralattjárókkal és helikopterekkel kapcsolatban.

1983. május, Anglia, Southsea

HOGYAN SZÍVJÁK KI A VÉREDET A SZOFTVERGYÁRTÓ CÉGEK

Nem elég, hogy minden oldalról szorongatva vannak a növekvő verseny miatt, de a hihetetlen nyereségük is veszélyben van az otthoni másolás ártalmas gyakorlata miatt.

A szoftvergyártók dühössége, akik attól tartanak, hogy a könyvtárak és a "vásárolj és próbáld ki" üzletek arra ösztönzik az embereket, hogy saját példányokat készítsenek, arra a prostituáltra emlékeztet engem, aki "erőszak!"-ot sikít, mikor az ügyfél a szolgáltatásait fizetség nélkül hagyja. A számítógépes játékok ára körülbelül 4,95 és 30 font között van. Még az alsó végen is magas az ár egy olyan játékért, ami csak egy-két hétig, talán csak néhány napig tartja fenn a vevő érdeklődését.

A legjobbak és legdrágábbak között van néhány ügyesen megfogalmazott, fantáziadús és összetett játék - a Star Raiders és az Eastern Front az Ataritól még talán meg is éri az árát. Legtöbbjük azonban egy-egy egyszerű ötletet alakít át újra és újra, és azok variációira, és megint ugyanarra... A középső tartományban - ami többnyire otthon készített termék - akár szerencsések lehetünk, és találkozhatunk mondjuk egy jó sakkprogrammal, vagy szembe találkozunk egy unalmasan nehéz játékkal, mint a Titan's Caverns. Az alsó végen pedig a számtalan, említésre sem méltó játék - ezeknek szinte legizgalmasabb részei az eladásukhoz használt reklámhoz készített blódségek.

Üdvösnek tartjuk, hogy a teljes árú LP csak £5,95 környékén kerül értékesítésre, pedig a zenei iparágnak nagy többletköltsége van a gyártási és forgalmazási folyamatok megkezdése előtt. Ezzel szemben a szoftver általános költségei minimálisak, ráadásul a programozók általában otthon dolgoznak.

Ez egy aranyláz szituáció, ahol a szerencsét éjszaka csinálják. Van bárki, aki kétli, hogy a számítógépes játékok durván túlértékeltek? Azt, hogy az e téren jelenleg elért nyereségek teljesen túlzóak? De biztos lehetsz benne, hogy a végén minden mértéktelenség korrigálva lesz.

A szoftvergyártók valószínűleg azt gondolják, hogy majd a szalagjaikba beillesztenek egy zavaró vagy önpusztító eszközt, hogy túljárjanak a másolók eszén. De a számítógép örülteknek ez csak amolyan kihívást jelent, és a megoldás gyorsan, mint üdítő kupak karikája a verébre, már nyilvánosságra is kerül.

Az otthoni másolás visszaszorításának leghaték-

konyabb módja egyszerűen gazdaságtalan.

Ha az átlagos program mondjuk 1,50 fontért lenne kapható egy kiskereskedésben, ki venné a fáradságot, hogy lemásolja? Egy játékkazetta valószínűsíthető költsége a gyártó részéről, tömeges darabszámnál nem lehet több, mint 25 penny. Ugyanazt a programot 10 vagy 15 különböző számítógéphez lehetne igazítani. A nyereségek még így is hatalmasak lehetnének egy játéknál.

Lehet, hogy a szoftverekkel foglalkozó emberek nem válnának azonnal milliomosokká, az iskolás programozók nem kereshetnének többet, mint az apjuk, de mindannyian őszinte életet élhetnének belőle.

1983. május, Anglia, Cherry Hinton

AZ ELECTRON VÁRHATÓ JELLEMZŐI



Az Acorn 150 fontos Electron számítógépe így fog kinézni.

Exkluzív rajzunk, amit a cégen belüli forrásunk ellenőrzött, egy teljes írógép-billentyűzetet mutat, egy 13" x 6 1/4" x 2" házban, kevésbé mélyen, mint nagytestvérénél, a BBC micronál.

A BBC BASIC parancsokhoz - mint például a CHAIN, MODE, RENUM, COLOR és LIST - egyetlen lenyomással bevitelt biztosít 29 billentyű a Caps Lock gombbal, mint egy funkcióbillentyűvel együtt lenyomva. A felső sor 10 gombja programozható funkciógombként is működik. A burkolat ugyanolyan színű, mint a BBC micro, krém betűkkel és zöld logóval a billentyűk feletti barna sávon. Az Acorn célja az volt, hogy a BBC számítógépének olcsóbb változatát biztosítsa a kiegészítők széles választékával, mint pl. interfészek, második processzor lehetősége, Prestel. A memória 32K-os RAM és ROM, ugyanúgy, mint a BBC B-model esetén, és ugyanaz a 6502-es processzor is. A feldolgozási sebesség viszont lassabb lesz, és csak egy hangcsatorna van, valamint nincs 7-es képernyőmód sem. A BBC modellektől eltérően az Electron külső tápegységgel lesz ellátva. A színes TV, a kompozit videó és a PAL vagy az RGB monitorok kimenetei rendelkezésre állnak, és az 1200 baudos kazettás csat-

lakozás is. A következő lépésként biztosítani kell a perifériák elérhetőségét a szingapúri építésű gép kiadásiáig. A teljes körű termelés várhatóan júliusban kezdődik, és jó esély van arra, hogy az Electron hivatalosan kiadásra kerül az Acorn felhasználói kiállításán, ami augusztus 25-én kezdődik.

1983. május, Anglia, London

2000 ELADÁS EGY NAP ALATT

A Cheetah Marketing állítása szerint 2000 db 32K RAM csomagot értékesítettek a 16K Spectrum tulajdonosok számára a bevezetés napján. Úgy tervezték, hogy az ár stabilan 39,95 font, és a cég azt mondja, hogy ez az egyetlen elérhető csomag, ami teljesen kompatibilis minden más Spectrum tartozékkal. A cég szerint minden árat vernek, és hogy az új RAM csomag hamarosan üzletekben is lesz értékesítve. Addig az értékesítés csak postai megrendeléssel történik.

1983. május, Anglia, London

NEM OLYAN KÖNNYŐ, MONDJA A TV SZÁMÍTÓGÉPES EMBERE

Az otthoni számítógépek nem olyan könnyen használhatók, mint ahogy a gyártók állítják, mondja a BBC televízió mikro-sorozatának műsorvezetője, Ian McNaught-Davis. „Valójában,” mondja „a mikrogépek nehezen használhatóak. A QWERTY billentyűzet nem elég felhasználóbarát a kezdéshez. Nézzék meg, hogy mennyi ideig tart a gépelés tanulása. Ami pedig a BASIC programozást illeti, az mikor volt felhasználóbarát? A programok nem hozhatóak, kivéve a legkevésbé fontosakat. A sorozat producere egyszer azt mondta nekem: Mac, mikor éjszaka felébredsz, gondolsz néha olyan emberekre, akik egy számítógépet találnak a szobájukban, és azt gondolják magukban: "Mit csináljak vele?" Az embereknek tisztában kellett lenniük azzal, milyen reklámfogások veszik körül a számítógépeket, mint pl. az "én gépem jobb, mint a másik." típusú szó-



Ian McNaught-Davis a Comshare, egy pénzügyi szoftverekre szakosodott cég ügyvezető igazgatója szerint a vállalkozásokban a számítógépek "feltétlenül nélkülözhetetlenek". Azonban azt is elmondta, hogy a vállalatának programjai mindössze 10 százalékban oldják meg a problémákat, a fennmaradó 90 százalék csak adapter a külvilággal való kapcsolattartáshoz.

Lam." Összehasonlította a hirdetéseket a nyelvi kurzusokkal, és azt mondta: „Mindenkinek tudnia kell, hogy nagyon nehéz - kivéve nagyon kevés ember számára - nyelvet tanulni, és hosszú időt is vesz igénybe. Ez összevethető a számítógépes programnyelvtanulással. De ez nem jelenti azt, hogy ne próbálj tanulni néhány szót franciául vagy olaszul, így jobban élvezve a nyaralásod.” „Gyanítom, hogy sokan vásárolnak számítógépeket, és sokan nem tudnak velük mit kezdeni. Megpróbálnak tanulni programozni, de az túl sok nekik, inkább csak játszanak néhány játékkal. Az izgalom fokozatosan eltűnik, és a gépek polcra kerülnek. Gyanítom, hogy ez történik a számítógépek nagy részével.” Mr. McNaught-Davis a British Computer Society londoni ágához fordult. A "könnyen kezelhető" kifejezést kommentálva azt mondta: „Valahogy úgy kell értelmezned, hogy nagyon nehéz használni, de könnyebb használni, mint azokat a gépeket, amiket az úgynevezett "barátságosak" előtt használtak.” Összehasonlította a legtöbb mikro-kézikönyvet a Bibliával: „Ha a Genesisnél kezdted, és elolvassod a végéig, baromi nehéz kibogozni a kódot, kivéve, ha valaki elmagyarázza azt neked.” Az egyik probléma, amit még elmondott, ami csalódáshoz vezethet: „A legtöbb értékesítő csak a hardvert és nem a szoftvert tudja eladni. Bizonyos mértékben olyan, mint autót venni. Nem mondom az eladónak: "Hová kellene vele mennem?" " Azt mondaná: "Semmi közöm hozzá, faszikám. Vegyél egy térképet, aztán menj és látogasd meg a nagynénet." Ez a csirke és a tojás esete újra.” De a TV-sorozat nem teszi könnyűvé a számítástechnikát? Mr. McNaught-Davis szerint „csak abban az értelemben, ahogy minden TV-sorozat félrevezető - az emberek nem mindig jól öltözöttek, szépen beszélőek vagy jól borotváltak. Mindenki hibázik. A hibás működés normális. Normális a közúti balesetek bekövetkezése, és semmit sem tehetsz, hogy megállítsd őket, kivéve, ha az emberek viselik a biztonsági öveiket és az autókat a lehető legbiztonságosabbá teszik. Fontos megérteni, hogy mit csinálhatnak az emberek a számítógépekkel és azt hogyan csinálják. A legjobb módja ennek, venni egy gépet és kideríteni.” Várakozással tekint az élő BBC-1 számítógépes programra, melyet október 2-án mutat be: „Az egész célja az, hogy ha valamit rosszul csinálsz, akkor látni fogod, hogy az rossz.”

LOAD™ SCREEN\$

