

FANZIX  
2.0

19  
2019.10.

fizon kedves Spectrum barátoknak, akiknek néhanapján kedvük szottyán selyemmel kereskedni a Dél-kínai tengeren.



# ÜDVÖZLET

Kedves Olvasóm!

Szerencsére sok olyan játék is megjelent ZX Spectrumra, amiben fogalmam sincs, hogy mit kell csinálni, általában az angol nyelvű útmutatójuk is rémisztően hosszú és bonyolultnak látszó, és mégis újra meg újra elem kerülnek, piszkálják a fantáziámat. Általában nincs hozzájuk végigjátszás sem és semmi komolyabb segítség az elinduláshoz. Ilyen volt például a Captain Blood is, amiről még a 14. számban írtam, és ilyen az új számban főszereplő Tai-Pan is. Ám míg előbbi játék a megismerése után is meglehetősen bonyolultnak, már-már érthetetlennek tűnt, a Tai-Pan már sokkal barátságosabb arcot mutatott.

A nagyobb(nak beharangozott) nyolcvanas évekbeli játékok szerzői - a nyilatkozataik alapján - sokszor valami igazán elrugaskodott, monumentális mesterművet szerettek volna létrehozni, ami mai szemmel megmosolyogtató dolog, mert ismerjük az akkori hardverek, például a ZX Spectrum korlátait, de annak idején, akár 1987-ben, mikor a Tai-Pan is készült, ezek a korlátok még nem voltak olyan drámaiak, néha még korlátnak sem látszottak, csak szimpla adottságnak. Persze, akkor is voltak legerősebbek, legmenőbb gépek, Spectrumnál jobb gépek, olyanok mint az Atari ST, az Amiga, a PC, sok dologban még a Spectrummal egy szinten lévő Amstrad CPC, MSX vagy a Commodore 64 is jobb volt, de nem volt akkora a különbség, hogy lehetetlennek tűnjön ugyanazt a játékot akár minden említett platformra elkészíteni. 48 kB (128kB meg főleg) nem tűnt olyan nevetségesen kevésnek, hogy ne lehessen belezsúfolni mindenféle szoftverpiacot megváltoztató újdonságot. És igazán még az sem volt biztos, hogy az Atari ST, vagy az Amiga verzió annyival jobb lett minden játéknál, mint például a C64 vagy Spectrum változat, amennyit a platformkülönbségek indokoltak volna. Szerintem ilyen játék a Tai-Pan is. Kipróbáltam belőle a C64, CPC és Atari verziókat PC-s emulátorokban, és egy nagyon furcsa tapasztalattal lettem gazdagabb. A C64 és CPC változatokban eljutottam elég sokáig, próbálgattam a Spectrumnál is meglévő funkciókat, találtam hasonlóságokat, különbségeket, pozitív és negatív értelemben is, de legfőbb tapasztalatom az volt, hogy nehezen tudom követni a játékot a megjelenés miatt. A CPC csiricsaré színesnek, darabosnak, míg a C64 a fura 160x200-as multicolor felbontás miatt szörnyű elnyújtottnak, és a C64 színei miatt élettelennek, fakónak tűnt. Az Atari változatban viszont, ami elvileg a legjobb, legszebb, képtelen voltam bármi értékelhetőt véghezvinni, a városokban még a tájékozódás sem egyszerű, nem olyan a helyszínek elrendezése, mint a többi verzióban, ráadásul minden szörnyen bazári hatást kelt. Szóval, kimondottan csúnyának láttam, nem mellesleg teljesen használhatatlannak is, alapvető, Spectrumnál meglévő funkciók, lehetőségek hiányoznak belőle. Tudom, vagyis sejtem, hogy objektíven nézve a Spectrumra készült változat grafikája nem jobb, sőt, sokak szerint talán a legrosszabb is lehet mind közül, a játék maga pedig semmivel sem jobb, szórakoztatóbb. Mégis volt ez a fogalmam sincs miből eredő, mire fogható rossz érzésem az elvileg színesebb-szagosabb verziókkal kapcsolatban. Elgondolkodtatott a dolog, lehetséges, hogy szimplán csak ilyen sokat jelent a megszokás? Ezúttal az időgépes cikkek megint elmaradtak, viszont folytatom a PCW-s toplisták összegzését.

m/zx

## TARTALOMJEGYZÉK

<b>ÜDVÖZLET</b>	2
<b>JÁTÉKÚJDONSÁGOK</b>	3
<b>TÖRTÉNELMI TOPLISTA</b>	3
<b>JÁTÉKKALAUZ</b>	4
Terrapins / Twinlight	4
The Sword of Ianna / Three Octopuses	5
<b>TAI-PAN</b>	6
<b>TOPLISTA ÖSSEFOGLALÓ</b>	
Popular Computing Weekly TOP10 1984.01-06.	22
<b>LOAD"" SCREEN\$</b>	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. augusztus

That Sinking Feeling	Sunteam	48K/128K
Deep Blue	Errazking	48K
Circuitry	Rucksack Games	48K+128K
Terrapins	Highriser	48K/128K
invAGDers	Highriser	48K
Sorceress 2: The Mystic Forest	Payndz	48K

## 2017. szeptember

Three Octopuses	kas29	48K/128K
Moritz... The Dog that Caught the Car	Sebastian Braunert & Uwe Geiken	48K
Abu Sinver Propagation	Errazking	48K+128K
Robot 1 in... The Planet of Death	Mat Recardo	48K/128K
The Adventures Of Jane Jelly - The Treasure of Hotmarmalade	Jaime Grilo	48K/128K
The Sword of Ianna	Retroworks	128K

## 2017. október

En Busca de Mortadelo	Team Siglo XXI	48K/128K
Peculiar Perplexing Perils of Professor Poldark: The Incredible Shrinking Professor!	Rucksack Games	48K/128K
Biscuits in Hell	Monument Microgames	48K/128K
Cattivik never Dies - Stage 1.	Gabriele Amore	48K/128K
Space Escape	Jaime Grilo	48K/128K
Pixel Quest 2000	Einar Saukas	48K/128K
Zukinox	Jaime Grilo	48K/128K
Retroforce	KgMcNeil & Climacus	48K
Davey-Dudds Loves Peas!	Graham Blake	48K
Crazy Kong City Episode 2: Saving Kong	Gabriele Amore	48K/128K
Beams of Light	Shiny	48K/128K
Pumpkin Poe	Ariel Endaraues	48K/128K
Sophia	Alessandro Grusso	128K
Twinlight	Retrosouls	128K

# TÖRTÉNELMI TOPLISTA

Egy decemberi toplista, ami a lapzártá miatt nem a karácsonyi eladásokat mutatja, hanem az októberieket. A Tai-Pan ebben a hónapban jelent meg és az április óta (mesterségesen) felfokozott hangulatnak köszönhetően egyből a második helyen nyitott. Sokszor felvetődik bennem, hogy egy ilyen toplistát mennyire lehet komolyan venni? Nem is arra gondolok, hogy mennyire fedí az eladási adatokat, hanem inkább arra, hogy a lista játékaiban valóban olyan jók? Nem szubjektíven, hanem a nagyközönség számára. Ilyesmi vizsgálatra egyedül a WOS-on leadott szavazatokat vehetem alapul. Nos, a 18 játékból (a kettő válogatást kihagyva) négy, az Exolon, a Renegade, a Tai-Pan és a Vulcan is tagja a WOS Top 100-nak, de 11-nek az értékelése is 8.00 felett van, négy játék van 7.00 alatt, és még a legrosszabb, a Road Runner is 6.39-en áll, így azt kell mondanom, hogy ebben az esetben ez egy olyan (eladási?) toplista, amin tényleg olyan játékok szerepelnek, amiket érdemes volt megvenni!

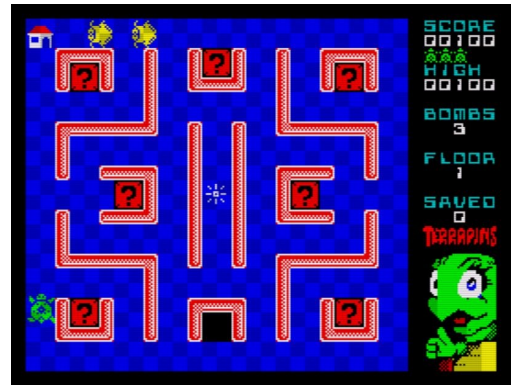
1987.12. Sinclair User		
1	Renegade	Ocean/Imagine
2	Tai-Pan	Ocean
3	Indiana Jones and the Temple of Doom	US Gold
4	Bubble Bobble	Firebird
5	Exolon	Hewson
6	Road Runner	US Gold
7	Barbarian: The Ultimate Warrior	Palace
8	Paperboy	Elite
9	Mercenary	Novagen
10	F-15 Strike Eagle	MicroProse
11	6-Pak	Elite/Hit-Pak
12	Enduro Racer	Activision
13	Leader Board	US Gold
14	Wizball	Ocean
15	Game Over	Ocean/Imagine
16	Army Moves	Ocean/Imagine
17	Death Wish III	Gremlin Graphics
18	Vulcan	CCS
19	The Living Daylights	Domark
20	Coin-Op Classics	US Gold

## TERRAPINS

**Highriser, 2017, 48K/128K, labirintus**

Allan Turvey (Highriser) AGD mágus, az AGDX atyja. Első játékkaként, természetesen AGD-vel készült el a Terrapins, de mindjárt járt mellé egy másik is, a szintén AGD-s Space InvAGDers. A két játék együtt 1.99 amerikai dollárért tölthető le az itch.io-ról, ami egy digitális alkotók számára nyitott piac, független videojátékokra összpontosítva. Ez egy olyan platform, amely lehetővé teszi, hogy bárki eladhassa, terjeszthesse az általa létrehozott tartalmat. A demo változat ingyenesen is elérhető.

Terrapin mama csemetéit elrabolják a gonosz bogarak, és fogva tartják őket egy nyolc emeletes épületben. Vezesd a mamát a labirintusokban, hogy gyermekeit megtalálja, majd épségben hazavigye. A gyerkőcöket a labirintusokban lévő kérdőjeles dobozokban keresd, aztán vidd őket haza a valamilyik sarokban megjelenő házikóhoz kocogva. Legyél nagyon óvatos, mivel néhány doboz meglepi bogarakat tartalmaz! Terrapin mama meg tudja védeni magát egy bogáridegekre ható bomba lerakásával, amivel egy rövid időre le tudja bénítani azt a bogarat, amelyik a bombához hozzáér. Egyszerre csak egy bomba rakható le. A labirintus közepéről néha beszerezhető egy-egy ilyen bomba, azonban a mama biztonsági okokból legfeljebb tizenötöt tarthat magánál. Riasztás hallható, amikor a mama nem rendelkezik bombával. Három fajta bogár van, a sárga, a lila és a kék. A sárgák lassúak és ostobák, könnyen elkerülhetők, csapdába csalhatók. Az idő előrehaladtával intelligensebb lilákká, majd nagyon gyors kékeké fejlődnek. Amikor lebénítasz egy lila vagy kék bogarat, akkor az a benuhltság elmúltával visszafejlődik egy szintet. Mivel a sárgák és a fejlettebb bogarak között hatalmas az IQ különbség a sárgák kárára, így célszerű az okosabb bogarakat minél hamarabb lezüllesztetni sárgává. Terrapin mamát Sinclair vagy Kempston joystickkal, illetve billentyűzettel (Q - fel, A - le, O - balra, P - jobbra, M vagy Space - bomba lerakása) tudod irányítani.

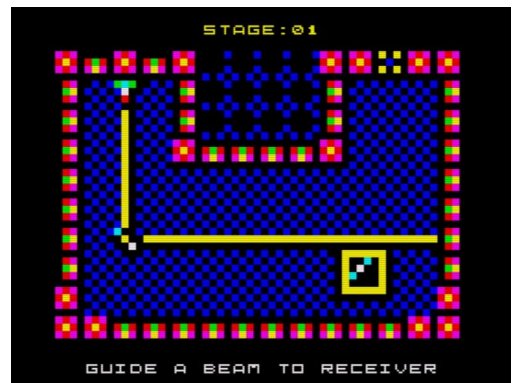


## TWINLIGHT

**Retrosouls, 2017, 128K, logikai/akció**

A 2017 nyarán meghirdetett ZX-Dev Conversions versenyre a RetroSouls (Denis Grachev és Oleg Origin) a Twinlight-tal nevezett, ahogy Denis írta: "ez egy Deflektor átalakítás/inspiráció, melyet az új, multicolor motorom hajt meg 128K-s gépeken". Tehát a harminc éves, Costa Panayi által írt Deflektor előtt tiszteleg a játék, és annak egyedi játékmenetét használja fel, valamint Denis Grachev korábbi játékának, a Lirusnak a továbbfejlesztett grafikai motorját. Ez a motor egy érdekes megoldás, a Lirusnál még 32x24 8x8 pixeles, a Twinlight esetében pedig 56x40 nagyméretű, 4x4 pixeles pontból építi fel a képernyőt.

Az összes, 20 szinten ugyanaz a célod: az ellenséges gubók mindegyeszig való elpusztítása, majd a sugár vevőbe való irányítása. Célotat egy kurzor segítségével tudod megvalósítani. A sugár, sugarak irányításához tükröket használhatsz úgy, hogy azt felveszed a tűz gombbal, mozgatod, majd lerakod a tűz gomb megnyomásával a kurzor pozíciójába. A sugarak nem keresztezhetik magukat vagy egymást, különben meghalsz. Ha meghalsz, akkor a szintet újra kell kezdened, más problémád nem lesz belőle. A szintek kezdetben nagyon barátságosak, inkább csak az egyszerű szabályok megtanulására valók, később szaporodnak a sugarak és a problémák, újabb elemek jelennek meg a pályákon. Vezérlési módok: Sinclair vagy Kempston joystick, vagy billentyűzet (Q - fel, A - le, O - balra, P - jobbra, M vagy Space - tűz).



## THE SWORD OF IANNA

**Retroworks, 2017, 128K, platform**

A Retroworks játékaiknak megjelenése mindig nagy dolog spectrumos körökben, a spanyol fiúk ezúttal is kitétek magukért, egy olyan minőségű, játékidéjű játékot teremtettek, amit már régen várt a speccys közönség.

A faluban úgy mesélik, hogy rettenetes idők voltak, mikor a földek sorsa egyetlen ember, Jarkum kezében volt. Jarkum, Tukaram örököse, különleges volt születése óta. Az első lépései megtétele óta tanulta nem csak a harc és a háború művészetét, hanem az asztrológiát, az orvostudományt és a meditációt is. Mindre szüksége lenne, ha egy napon sorsát beteljesítve az istennő, Ianna magához hívná, hogy a gonosz ellen harcoljon. Csak Iannához imádkozhatunk, míg végre eljön a pillanat, mikor Jarkum készen áll arra, hogy szembe nézzen sorsával. És a gonosz felébredt... Évszázados nyugalom után a béke elhagyta a Dasht-e Kavir és a Dashr-e Lut sztyeppéit. Orkok, sötét lovagok és más gonosz lények támadnak az utazókra, sőt, eléggé felbátorodtak, hogy megközelítsék az eldugottabb falvakat is. Pletykák szerint a Dal Gurak tornyának kéményei újra füstöt okádnak, és még a sámánoknak is elakad a lélegzete a hír megosztásakor, mintha félnének attól, hogy valóra váltják a rossz előjeleket. Te vagy Jarkum, a barbár Arram családjából. Ősödet, Tukaramot Ianna istennő választotta ki, hogy megszüntesse Asherat, a Káosz Ura által létrehozott sötétséget. Most ugyanaz a gonosz mozgolódik, nevét nem meri senki hangosan kiejteni, hogy elkerülje a rossz szerencsét. Azonban, amikor egy öreg sámán látogatott meg sátradban, tudtad, hogy valami nagyon rossz történik. El kell menned azonnal Kashgarba. A gonosz nem nyugszik, és te vagy az egyetlen reményünk. Az embereink, akik valaha büszkék és erősek voltak, a béke évei alatt elpuhultak, és nem lesznek képesek ellenállni a káosz erőinek támadása ellen. Tukaram örököseként kötelességed elindulni, hogy végül legyőzd a gonoszt és helyreállítsd a rendet. Vezérlés újradefiniálható billentyűzettel (alapbeállítás: Q - fel, A - le, O - balra, P - jobbra, Space - tűz, CS - kutatás/harci mód).



## THREE OCTOPUSES

**kas29, 2017, 48K/128K, akció/labirintus**

Alexey Kashkarov 2013 óta megbízhatóan szállítja az Arcade Game Designerrel készült játékaik, tizenegyedikként a három polipgyerek sztoriját feldolgozót. Alexey mindig kitalál valami egyedit, egyik játéka sem volt egy szokványos platform-játék. Ezúttal a főszereplők a mellékszereplők, akik tehetetlenül várják, hogy lökdösd, taszigáld őket.

Polip nagymama nagyon szereti az unokáit, mindig örül neki, ha meglátogatják. El is jött a következő mamás hétvége, de a kis polipok jó édesanyja teljesen el van havazva az otthoni teendőkkel, le kell mosnia az autót, a konyhában várja a tavaszi nagytakarítás, az ablakmosás, és piláteszeznie is kellene, hogy ne legyen annyira puhatestű, és karcsúnak mondható karjai el ne hájasodjanak. Polip apuka viszont még nem jött meg a munkából. Remélhetőleg nem esett vissza, és nem a kocsmában lóg. Mit lehetne tenni? A nagymama már várja a kis lurkókat. Egyedül nem lehet őket elengedni ilyen hosszú útra, ahhoz még túl szertelenek, és hát a környék sem a legjobb. Mindig van kísérem a út. Nincs más megoldás, valakit meg kell kérni, hogy vigye el őket a Nagyihoz. A dadára, rád esett a választás, hiszen születésük óta ismered a kicsiket. A problémád, ami számodra nem gond, hiszen már megszoktad, hogy medúza vagy! Egy módon tudod teljesíteni polipanyuka kérését: egyesével kell átterelgetned a gyerkőcöket a mamához, úgy, hogy alulról lökdösöd őket a megfelelő irányba. Ne hagyd, hogy a kis polipok lefele menjenek. Ott végül a halál vár rájuk, és az rossz végkifejlet egy ilyen cuki történetben! Kerüld az ütközést a rákokkal, ők nagyon éhes lények és megehetik a polipokat is. Vezérlés: Kempston, Sinclair joy, valamint billentyűzet (Q - fel, A - le, O - balra, P - jobbra).



# TAI-PAN

A Tai Pan (eredeti címe Tai-Pan) volt James Clavell ausztrál író Ázsia-sagájának második kötete, 1966-ban jelent meg, és mind az olvasói, mind a kritikai fogadtatása nagyon jó volt, több mint másfél millió példányban kelt el.

Film is készült a történetből, igaz, annak a vártnál rögzesebb volt az útja. Még 1966-ban, az akkor hatalmas összegnek számító félmillió dollárért került a megfilmesítési jog a Metro-Goldwyn-Mayerhez, de a cég sokallotta a film 26 millió dolláros tervezett teljes költségvetését (a legnagyobb költségvetésű film akkoriban a 44 millió dolláros Kleopátra volt), így parkolópályára tette a projektet. Később a jogok vándorutat kezdtek, forgatókönyvek készültek, nagynevű színészek kerültek leendő főszerepbe (Steve McQueen, Roger Moore, Sean Connery).

Ám mindez nem volt elég, csak az Ázsia-saga harmadikként megjelent kötetéből, a Sógunból készült, 1980-ban bemutatott minisorozat hatalmas világsikere tudta megadni a szükséges lökést a film elkészültéhez. 1983-ban kerültek a jogok Dino de Laurentiishez, aki első amerikai filmesként teljes egészében Kínában, Hongkongban és Makaóban forgattatta le a film jeleneteit (ezt később bánta is, de veszettül). 1986 novemberében mutatták be a 25 millió dolláros költségvetésből készült filmet (akkoriban ez már egy átlagon felüli, de még elfogadható költségvetés volt), ami még a rá költött pénz ötödét sem tudta visszatermelni, tehát hatalmas bukta volt. Ennyit azokról az előzményekről, melyek nem biztos, hogy indokolják a számítógépes játék elkészültét.

Mindenesetre az Ocean Software Ltd nem sajnálta a pénzt, és megvásárolta James Clavell könyvének jogát, hogy öt számítógéplatformra (Amstrad, C64, ZX Spectrum, Atari ST, PC) is elkészíttesse a Sentient Software-rel a sikeres könyv (és nem a sikertelen film) játék adaptációját. A játék megjelenése az ünnepi, magas eladások miatt 1987 húsvétjára volt tervezve az Ocean első valódi 128K programjaként, tehát ami valóban kihasználja a nagyobb memória adta előnyöket. Általában ha egy játéknak volt is akkoriban 128K-s verziója, akkor az csak a 48K-s eredeti volt, plusz egy háromcsatornás hang, esetleg az eredeti multiload rendszer lett egymenetes betöltéssé egyszerűsítve. A Tai-Pan nem ilyenre tervezte az Ocean, hanem olyanra, aminek a 128K-s változatához képest a 48K-s verzió erős visszalépés. Végül pont a 48K-ba való belezsúfolás kezdett gondot okozni, és a fejlesztési nehézségek miatt csak hosszú várakozás után, 1987 októberében dobta piacra játékát az Ocean. A különbségek pedig a két verzió között: háromcsatornás hang és betöltési szisztéma. Nem tudom, az Oceannál mire gondolhattak hatalmas különbségként a verziók között. A tervekhez képest még annyi változás lett, hogy PC helyett MSX-re készült el a játék, ami kezdetben sikeres is volt, másodikként nyitott a Sinclair User toplistáján, de két hónapra rá már ki is esett a játékosok kegyeiből.

## TÖRTÉNET

A játék története a valós történelemből táplálkozik, de nagyon szabadon értelmezi azt minden szempontból, talán legszembeütőbben földrajzilag.

1841-et írunk, a brit, európai és amerikai kereskedők keleti vizeken hajóznak szerencsájük keresése és vagyonuk növelése érdekében.

Húsz évvel korábban Kína császára elrendelte, hogy országa áruinak megvásárlása csak ezüstérmékkel lehetséges. A tea, selyem és jade iránti kereslet hatalmas többletet okozott a kereskedelmi mérlegben, amely majdnem csődbe vitte a Kínával kereskedő nemzeteket. Akkor egy magányos hajó, a Csavargó Csillag, a Kelet-indiai Társaság égisze alatt egy szállítmány tiltott csempészárúval, ópiummal vitorlázott Cantonhoz (Guangzhou). A kínai kereskedők megvásárolták a rakományt, és ezüstérmékben fizettek érte. Kínában rövid időn belül annyira megnőtt az ópiumfogyasztás – és ezzel együtt az ópiumimport –, hogy az angoloknak sikerült az Indiából Kínába szállított ópiummal kiváltaniuk a kínai árukért addig fizetett ezüstöt, ezzel találtak egy módot, amivel csökkenthették az ezüsthányt. A kereskedelem így ismét kiegyensúlyozottá vált. A független kereskedők nagy vagyont és hajóparkot halmoztak fel, a vezetők pedig saját kereskedelmi társaságokat alapítottak és elkezdték monopolizálni a kereskedelmet. A kínaiak ezeket az embereket Tajpannak, legfelsőbb vezérnek nevezték el.



# TAI-PAN

A kínai tengerek ellenségesek voltak, mind az időjárási viszonyok, mind a kereskedőhajókat és a profitot megvámoló kalózok miatt. Az időjárásnak is megvoltak a saját veszélyei: az év bizonyos időszakában a Tai-Feng (hatalmas szél), amelyet a kereskedők tájfun néven rettegtek. A dühöngő szelek, az eső és a harminc métert is meghaladó hullámok előtt alig volt remény menekülésre. A viharok a hajókat elsodorták messze az útvonaluktól, hogy azok darabokra törjenek a könyörtelen, veszélyes tengerpartokon, vagy egyszerűen csak elsöpörték őket, mintha soha nem is léteztek volna.

Mivel a tengerek számos kikötője között folyamatosan növekedett a kereskedelem, a kereskedőknek a helyiek és városaik biztonságos menedéket biztosítottak a szörnyű viharok és kalózok előtt, másodlagos kereskedelmi állást jelentve Európa és a Távol-Kelet felé...

Ez lenne tehát a szintér, ahol szerencsét próbálhatsz, hogy a kereskedők hercegévé, majd végül Tajpanná válj.

## JÁTÉK

Vagyon nélkül lépsz be a játékba, tehát nincs pénzed, nincs hajód, nincs semmiféle eszközöd. Ehhez képest te akarsz lenni a tajpan. Guangzhou (Canton) városában kezdesz célod elérésébe, ahol találnod kell valakit, aki elegendő pénzt kölcsönöz neked egy hajó vásárlásához és felszereléséhez, továbbá személyzet és áruk beszerzéséhez. A kölcsönkapott pénzt hat hónappal később vissza kell fizetned, ellenkező esetben a jótéved a hidegvérét, te pedig a fejedet veszíted el!

A vagyonod állapota és még néhány hasznos információ megjelenik az üzenet ablakban a vezérlő ikonok alatt:



- a képen egy pofátlanul magas összeget láthatsz a CASH felirat alatt, ez lenne a kápéd,
- valamint egy fogyaszthatóbb érték is van, ez az ASSETS felirat alatt, ami a kintlévőséged/eszközvagyonodat jelenti.
- Aztán látsz egy dátumot, ami bizony az aktuális dátum!
- És van még jobb oldalon egy piros ikon, ami a gumibot piktogramja, erről később még írok.

És ha már megemlítettem a vezérlő ikonokat, akkor ezekről is pár szót ejtenék:



Vásárlás      Eladás      Felvétel/Lerakás      Mentés      Töltés

Az ikonok között a balra-jobbra gombokkal mozoghatsz, és a tűz gomb megnyomásával választhatsz közülük. Ha tovább olvasol, akkor azt is megérted majd, hogy mire tudod használni őket.

A játékban a célod: minél nagyobb vagyon szerzése. Ehhez a kereskedelem az elsődleges eszközöd, veszel majd eladsz, ha lehet, akkor haszonnal. Haszonszerzéshez nagy földrajzi távolságokat kell megtenned, amihez egyedül hajót használhatsz. A hajózáshoz szükséged van emberekre, eszközökre. Hogy mindezek a erőforrások rendelkezésedre álljanak, be kell járnod a tengerparti városokat. A kereskedelmen kívül kiegészítheted jövedelmed kalózkodással is, amennyiben van gyomrod hozzá. Ennyi lenne összefoglalva a lényeg, és akkor egy kicsit részletezném is, hogy értelme is legyen...

## VÁROSOK

A Tai-Pan világa Kína délkeleti részét, a Koreai-félszigetet, a japán szigetvilágot, valamint a köztük lévő tengereket foglalja magában. A tengerek partjain található 32 város: 21 a kínai, 4 a koreai és 7 a japán földeken, de nem országoként vannak rendszerezve, hanem szektoronként, erről később még lesz szó. Mindegyik városba elhajózhatsz, oda kiköthetsz, valamint bejárhatod őket gyalogosan. A városok szerkezete hasonló, és ismétlődő (minden városnak van egy másik szektorban lévő ikertestvére), maximum 8x4 képernyőnyi területűek, vannak jellegzetes épületeik és a kikötő kis eltéréssel mindegyik városban ugyanott található, mégpedig a 8x4 képernyő alatt, közepén, a várostáblától lefelé.

# TAI-PAN

## Étterem (Restaurant)

A képen látható kék ajtós kisvendéglő a legtöbb városban megtalálható, ahogy belépsz, egy pincérnő felteszi a kérdést, hogy szeretnél-e enni valamit? Ha igen, az 100 dollárodba fog kerülni. Az evésnek nem tudom, hogy van-e bármi haszna azon kívül, hogy gondolatban elfogyaszthatsz egy B menüt, vagyis egy adag szezámos-mézes csirkefalatot pirított tésztával. Utasítsd el tehát nyugodtan az udvarias felajánlást. Amennyiben a kiinduló várásodban, Guangzhouban tartózkodsz, és nincs még egy vasad sem, akkor ezután megtudod, hogy hatalmas szerencsédnek köszönhetően a hátsó szobában összefutottál Jin-Quával, aki igazán gavallér módon felajánlott neked egy 300 ezer dolláros kölcsönt, amit rövid hezitálás után elfogadtál. A kölcsönt 1841 július 21-ig kell visszafizetned, vagyis mivel január elsején kapod meg, van több mint hat hónapod a pénz kitermelésére.

Kezdheted mindjárt azzal, hogy újra bemész az étterembe, majd a pincérnő újboli elutasítása után kiderül, hogy a hátsó szobában az emberek valami furcsa játékot játszanak, egy szerencsejátékot!

Belépéskor a rendszer megkérdezi, szeretnél-e játszani? Ha igen, akkor egy igazán különleges játékban lesz részed, ami gyakorlatilag egy kínai mitikus lények közötti verseny. A következő lények játszanak: szarvas, ló, hal, tehén, juh és sárkány. Hat színes oszlopot látsz egymás mellett, mind egy-egy lényt képvisel, ami kezdetben mindössze egy-egy követ jelent. Első lépésként, a 'HOW MUCH?' kérdésre add meg a tétet, 100 dollártól egészen 10000 dollárig fogadhatsz. A fel/le gombokkal változtathatod a tétet, és a tűz gombbal fogadhatod el azt. Ezután ki kell választanod, hogy melyik lény végső győzelmére fogadsz. A lények ereje különböző, a gyengébbek végső sikere sokkal több pénz nyerésével kecsegtet, mint a favoritoké. Az esélyeket minden egyes lénynél/lapnál látni fogod, ahogy a vezérlő joystickkal, vagy billentyűvel balra vagy jobbra lépsz. Ha döntöttél egy szimpatikus mitikus lény mellett, akkor a tűz gomb megnyomására elindul a játék. A képernyő tetején lévő kövek véletlenszerűen forognak, majd néha megállnak, ilyenkor az álló három kőnek megfelelő lény kap egy újabb követ a saját oszlopára. Amint az egyik rakás eléri a 10 követ, az az oszlop, tehát az azt megszemélyesítő lény nyer. Ha a kiválasztottad nyert, akkor megkapod a nyereményed, és a rendszer megkérdezi, szeretnéd-e folytatni a játékot. Ha nem, akkor az épületen kívül találod magad. Elvileg a legnagyobb esélyed (3/1 és 4/1) a szarvas (kék), hal (lila) és juh (világoskék) megjátszásával van, de nagy nyereségre velük ne számíts! A kockázatosabb kategória, vagyis a gyengébb lények: a ló (piros), a juh (zöld) és a sárkány (sárga). Ám igazán jelentős nyereményt maximum utóbbi kettővel érhetsz el, ha mázlid van és sok meneten keresztül kitartasz valamelyik mellett!

Egy kis érdekesség: amíg nem kapod meg a 300 lepedőt, addig ellébecolhatsz akármennyit a városban, nem fog telni az idő, ám amint nálad a pénz, 24 másodpercenként el fog telni egy nap. Sőt, ha szerencsejátékot játszol, egy parti alatt el fog telni egy-két nap!

## Bank

Egy épület az ajtaja felett nehezen olvasható felirattal. Ahogy belépsz, választanod kell, hogy eladni, vagy venni szeretnél (SELECT BUY OR SELL). A vezérlőikonokkal tudsz válaszolni erre a lényegre törő kérdésre. Első banki látogatásodkor valószínűleg csak vásárolni tudsz majd, méghozzá egy hajót, mert bizony hajót csak a bankban tudsz legalisan beszerezni. Eladni ugyanitt ugyanazt, csak töredék árért.





# TAI-PAN

Három választási lehetőség lesz, ami tulajdonképpen kettő, ha csak 300 ezer dollárod van:

- LORCHA (Lorha) – 150 ezer dollárért kapható gyors csempész hajó, raktér: 10 egység, 2 ágyú, 13 fős legénység
- CLIPPER (Klipper)- 250 ezer dollárért kapható általánosan használt kereskedő hajó átlagos sebességgel, raktér: 30 egység, 4 ágyú, 19 fős legénység
- FRIGGATE (Fregatt) – 400 ezer dollár – lassú, fegyveres hajó, a kalózok és a haditengerészet is használja, raktér: 30 egység, 8 ágyú, 31 fős legénység

A hajóválasztást az határozza meg, hogy hogyan kívánod megvalósítani ambícióidat. Ha csempészni szeretnél, akkor válaszd a lorhát. Ha békésen szeretnél kereskedni a törvényeket szem előtt tartva, akkor válaszd a klippert. Ha privatérnek (egyfajta támogatott kalóznak) akarsz állni, akkor a fregatt a te hajód. Lehetsz kalóz természetesen a másik két hajótípussal is, de a megfelelő tüzérő nélkül azok nem lesznek megfelelőek. Mindez fordítva is igaz, csempészként használhatod a fregattot vagy a klippert is, de az ő sebességükkel nem leszel túl sikeres választott hivatásodban.

## Fogadó (Inn)

Miután megvásároltad a hajót, legénységet kell kerítened. Alkalmazhatsz pl. a fogadóban bárkit, de ha meg akarod őrizni a pénzedet, erőszakkal is verbuválhatsz személyzetet. Ne feledd, hogy a fizetett legénység valószínűleg hűségesebb veled szemben, mint az erőszakkal összeszedett.

A verbuválást csak részeg és kimerült férfiakkal szemben próbáld meg egy gumibot segítségével. Ha egy fittebb emberrel próbálkozol, akkor fenn áll a veszélye, hogy rosszul sül el a dolog, vagy elkap a helyi rendőr (Bannermen). Ha a Bannermen letartóztat, a börtönben (Gaal) két verés között elgondolkodhatsz az erőszak hiábavalóságáról. Ha viszont sikeres az erőszak, akkor megjelenik egy felirat, miszerint a fiad felviszi a verbuváltat a hajóra. Igen, a fiad, merthogy ő az állandó, ám láthatatlan kísérőd. Ne is foglalkozz vele, amíg veled van, addig lesz, aki hozza-viszi neked a dolgokat.

Visszatérve a szelídebb módszerre, bemész a fogadóba, és először a banknál már megismert kérdésre kell válaszolnod, 'BUY OR SELL?', te előbbit szeretnéd, vásárolnál, na jó, szerződtenél pár jóembert a legénységedbe. Ezután optimista vendéglátód megkérdi, hogy szeretnél-e inni? Száz dollárért szerintem nem túl nyerő ötlet, de rád bízom. A következő kérdés a fontosabb, vagyis, hogy szeretnél-e legénységet? Naná, hiszen az is csak 100 dollár koponyánként! A 'HOW MANY?' kérdésre tekerd maximumra a számlálót, és fizess. Ha megvan a maximális létszám, vagy legalább a nagyja, akkor távozhatsz. Ezen a helyen nincs más teendő.

Ha mégis piálnál egy jót, akkor maximum 32 pohárral guríthatsz le egyszerre, utána az utcán találsz magad. Ezt megteheted aztán végtelenszer, a májad bírja, a bukszád lesz a gyenge láncszem! Felvetődhet még benned, hogy mit lehet eladni a fogadóban, ha már kérdezi a program beléptekor... Nos, hát semmit. Ki tudja mi volt még ide tervezve.

## Börtön (Gaal)

Elvileg egy félelmetes, kerülendő objektum. Ha személyzet-szerzés céljából történő ütlegetés fennforgásának tettenérésekor kerülsz be, akkor 30 napot töltesz bent. Három bentlakásos időszak egyenlő egy lefejezéssel, vagyis ez a börtön körülbelül olyan, mint más játékokban egy élet elvesztése, három élet elvesztése pedig a gémpóker. Más szerepe nincs is a játékban.

## Áruház (Warehouse)

A helyi kereskedelmi központ, a plázák elődje, ahol minden fontosat meg lehet kapni, amivel jól lehet kereskedni, vagyis teát, jade követ és selymet. Ha belépsz, a már megszokott kérdés fogad:



# TAI-PAN

'BUY OR SELL?' Ha párat lapozol, láthatsz egy térképet, ahol láthatod a behajózható tengereket, kikötőket, a városok alaprajzát a fontosabb épületekkel, valamint azt, hogy a játék földrajzilag négy részre bontja a 32 várost, és az egy szektorban lévő városokban hasonló (ám nem egyenlő) a három említett fontos árucikk árfolyama. Az árfolyamokat a szektorok sarkában lévő pénzhalommal jelképeztem. Ez azért fontos, mert ugyan van esélyed arra is, hogy szektoron belül kereskedj, de ha néha sikerül is ezzel némi haszonhoz jutnod, biztos lehetsz benne, hogy hosszabb távon ez nem működik. Azt is vedd figyelembe, hogy az áruházban üzletemberek ücsörögnek, akik pénzt keresni mennek oda, így normális dolognak minősül, hogy ugyanazt az árut kevesebb pénzért veszik vissza, mint amennyiért egy perccel korábban eladták neked. Ha eladni szeretnél valamit, csak ugyanezt a három árut tudod, semmi mást.



## Csempészek

Ők nem épületek, pedig sziklaszilárdak. Ők azok az emberkék, akik nem rohannak sehova, csak ácsorognak néhány utcasarkon. Nagyon jó emberismerők, és röntgenszemük van a városi legenda szerint. Rád sem bagóznak, amíg nincs pénzed. Ha látják, hogy van mit a tejbe aprítanod, akkor viszont egyből leszólitának, ahogy a képen is látod. Vásárolhatsz tőlük úgynevezett csempészárut. Ja, nincs megnevezve, de szerintem valami kábszer lehet, leginkább ópium, de nincs jelentősége. Vedd figyelembe, hogy jövedelmezősége mellett ez a fajta kereskedelem nagyon veszélyes is lehet! Ha a rendőrség csempészhalmival kap el téged, börtönbe kerülsz, és az árukat is elveszíted. Sajnos ezt még nem sikerült kiviteleznem, így azt sem tudom, mennyi büntetés jár érte. Az egyébként meg nem nevezett csempészcuccok ára rögzített (kis eltéréssel) egy-egy városban történő vásárlás és eladás esetén, de jelentős különbség lehet a látogatott kikötők árai között.



## Kisbolt (Supplies)

Alapvető fontosságú hely, ugyanis élelmezned kell a legénységet, az ételt pedig itt veheted meg ládába csomagolva. Egy láda élelmiszer az annyi mint 20 ember egy egész heti ételme, tehát 140 adag babkonzerv. A térképhez lapozva, a jobb alsó sarokban látod, hogy egy-egy hajónak milyen fontos jellemzői vannak. Egyik jellemző a sebesség, ezt egy színes csíkkal jelöltem hét részre osztva. Ez a csík körülbelül megfelel az egy hét alatt megtehető útnak, sok dolog befolyásolja, de egy durva kalkulációhoz jó. Látod még egy láda képében a raktér méretét, valamint a kis kínai mutatja, hogy hány fős személyzetet fogadhatsz fel a hajóra.

Például: ha Guangzhouból Wuxiba hajózol lorhával, akkor durván két héttel számolhatsz, és ha a maximális legénységgel, vagyis 13 fővel utazol, akkor  $13 \times 14 = 192$  adag, vagyis másfél láda ételre lesz szükséged körülbelül az út folyamán. Tehát vagy veszel egy láda ételt, mert spórolni akarsz (tudsz is, erről később, az élelmezésnél lesz szó), vagy veszel két láda ételt (és nem kell spórolnod az embereken). Egy adag kaja 2000 dollár, vagyis kezdetben lehet, hogy spórolni fogsz, később már nem érdemes, hacsak nem azért, mert nem fér el a hajón több. Például fre-gattal a Guangzhou-Tokyo táv kb 5-6 hét, 31 fős személyzettel az nem kevesebb még spórolva is, mint  $31 \times 35$  adag, vagyis 8 láda ételme! Nem biztos, hogy ennyi helyet el akarsz majd pazarolni a raktérből.



# TAI-PAN

Gyakorlatban az élelem vásárlása: belépsz a kisboltba, szokásos kérdés: 'BUY OR SELL?', vásárolnál, majd megadod a darabszámot. Mikor első alkalommal jársz a kisboltban, kapsz egy következő kérdést is, mégpedig, hogy megveszed-e 2000 dollárért a teleszkóp+térkép kombót? Vedd meg, jó lesz az a tengeren. Ha nem veszed meg, később is megteheted. A fogadóhoz hasonlóan a kisbolt is egyoldalú kereskedő hely, ugyanis a kérdés ellenére nem vesznek semmit. Sőt, ha kimarad egy kis kaja egy út során, az is eltűnik, mire újra kihajózol, ne számíts arra, hogy a megspórolt konzerv jó lesz még valamire.

## Fegyvertár (Armoury)

Valamiért mindig a börtön bal oldalán van, de nem jövök rá, miért... A szokásos kérdés után két dolgot tudsz vásárolni: muskétádba (musket shot), és ágyúidba (cannon shot) löszert. Egységáron vannak, egy láda belőlük 100 dolcsi. Egy láda muskétalőszer 50, egy láda ágyúba való lőszer pedig 12 lőszerre elég. És bizony, itt sem tudsz eladni semmit.

## A vöröslámpa nélküli zöld ház erotikát kedvelőknek

Nincs igazán jelentősége a játék folyamán, 100 dollárért meglátogathatsz egy hölgyet, aki ennyi pénzért hajlandó vedled papás-mamást játszani. Ezután megjelenysz kisimulva, üdén, harcra készen. A piros pacsis akciójelenetek a játékból kimaradtak a kiskorúak lelki üdvének megóvása céljából. 18 éven felüliek keressék a játék rendezői változatát!

Ezek voltak tehát a városokban fellelhető speciális helyszínek, mindegyik majdnem minden városban megtalálhatóak. De van még egy fontos hely, a kikötő. Gyakorlatilag a városok egyetlen kijárata, innen indulhatsz hajózáni.

## HAJÓZÁS

A kikötő (mint írtam már) mindig ott van, ahol a város nevét látod egy táblán, a városok starthelye tulajdonképpen. Ha kilépsz a városból, akkor a helyszíntől függő földrajzi viszonyoknak megfelelően, de a jobb oldali képhez hasonlóan fogsz látni, egy tengeri navigációs nézetet, és azt, hogy hajód kezdeti kis lendületével elindul, majd rövidesen megáll. Plusz új vezérlő ikonokat:



Max.sebesség

Harci mód Középtempó

Térkép Normál mód Megállás Élelmezés Távcső Szélirány

## Térkép

Térkép nézetben egy képernyőre kicsinyítve látod a játékmezőt. Látod a négy országot... Hopp, ez érdekes, Észak-Korea és Dél-Korea a XIX. század közepén, nos, mint írtam, a játék felettébb szabadon értelmezi a történelmet, földrajzot és még az időt is. Szóval, ne is foglalkozz vele, a lényeg: a zöld szárazföldeken kék pöttyökként látod a városokat, a tengereken pedig zöld vonal-



# TAI-PAN

lal a fő kereskedelmi hajózási útvonalakat.

Hajózási útvonalaid kiválasztásakor elvileg figyelembe kell venedd az évszakot (tehát az időjárást, de ennek nem láttam jelét) és az egyes útvonalak biztonságát (ez már inkább tetten érhető dolog). Ha a legbiztonságosabb útvonalakat követed, kevés esélye van a kalózzokkal való találkozásnak, de minél kevésbé biztonságos az út, annál nagyobb a támadás esélye. A biztonságosabb útvonalak hosszabbak, és ezeknek az útvonalaknak nem mindig optimális a hossza. A távoli városokkal való kereskedelemhez el kell fogadnod a tengerek közötti vitorlázás lehetséges következményeit. A térkép használatakor, amíg a hajód követi a biztonságos útvonalat (hajódat jelző kis izé egy zöld vonalon van), az idő gyorsabban halad, vagyis gyorsabban pörögnek a naptáradon a napok. Amint valami jelentős változás áll be, pl. melléd szegődik egy kalózhajó, akkor a játék automatikusan visszarak a tengeri navigációs nézetbe. Ha akarod, te is bármikor visszaléphetsz ebbe a nézetbe a tűz gomb megnyomásával.



## Harci és normál mód

Furcsa, de a harci mód az, mikor a kormánykereket látod, normál navigációs mód pedig az, mikor az ágyút látod második vezérlő ikonként. A két mód között a vezérlő ikonra kattintással tudsz váltani, és annyi köztük a különbség, hogy harci módban a tűz gomb megnyomásával meg tudod támadni a képernyőn látható másik hajót. A támadásról később még lesz szó.

## Sebesség

A vitorla ikonra lépve, majd a tűz gombot megnyomva fel tudod húzni a vitorlát a fel gombbal, ami az ikonon is látszódni fog, majd a tűz gomb újabb megnyomására elindul a hajód. A hajó felgyorsítását vagy lelassítását ugyanezzel a módszerrel, a vitorlák fel/le mozgatásával érheted el. Semmi extra, van egy megállást, egy közepes tempót és egy maximális tempót jelentő ikon. Megálláskor nem lesz a hajó sebessége egyből nulla, de a lehetőségekhez képest gyorsan meg fog állni. Harci és normál módban is a balra, jobbra gombok nyomkodásával a hajót tudod fordítani. Ne feledd, hogy vitorlás hajód van, ezért a maximális sebesség elérése érdekében a szélnek hátulról kell érnie a hajódat.

## Élelmezés

A legénységet az egész utazás során táplálnod kell, ezt az élelmezés ikon kiválasztásával teheted meg. Ilyenkor megkapod a legénység aktuális létszámát (YOUR SHIP IS CARRYING XX CREWMEN, ahol XX a jóemberek száma) és az élelmiszerkészletedet (... HAS FOOD FOR XXX DAYS, ahol XXX az adagok száma) napi adagra kiszámolva. A legénység létszáma azért fontos, mert menet közben változhat, leginkább elhalálozás miatt csökkenhet. A rendszer megkér a kiadandó adagok szintjének megválasztására, gyakorlatilag arra, hogy a következő hétre hány adagot adsz ki az embereidnek. Ne feledd, lehetőleg fenn kell tartani az embereid teljes állóképességi szintjét. Ha nem táplálsz őket megfelelően, akkor fennáll a zendülés lehetősége. Ha alábecsülted az utazási időt, lehet, hogy csökkentett adagokat kell adnod az utazás vége felé, de ezzel bánj óvatosan. És ami a legfontosabb, és még véletlenül se felejtsd el: neked kell számon tartani, hogy mikor adtad ki az utolsó adagot. Kiadhatsz naponta is egy hétnyi adagot, vagy kéthetente is, rajtad áll. Ha a legénység éhes lesz, akkor reklamálhatnak, fellázadhatnak, meghalhatnak néhányan skorbutban...

## Távcső

A képernyőn lévő másik hajót tudod vele szemrevételezni. Ha kalóz hajó (pirate ship) támad rád, az nem jó, próbáld elkerülni néhány manőverrel, vagy menj egy közeli kikötőbe, esetleg egy szirtnél elakasztva próbáld meg lerázni, vagy hagyd, hogy kövessen kedve szerint.

# TAI-PAN

## Szélirány

Igen, ez az ikon bizony a szélirányt jelzi, és még csak rá sem lehet tüzgombolni...

Tehát ezeket a dolgokat tudod művelni vitorlázáskor, nem tudsz viszont például egy leltárt lekérdezni (kivéve az élelmet, mert azt meg tudod nézni bármikor), így azt sem tudod, hogy éppen milyen áruk vannak a hajódon, vagy mennyi lőszered van még. Fontos még megemlíteni, hogy vitorlázáskor a képernyőn üzeneteket is kaphatsz, ezek a rövid, tömör jelentések a dátumtól jobbra jelennek meg. Néhány fontosabb ezek közül:

- Your crew are getting hungry - A legénységed éhes
- One of your crew dies of scurvy - A legénység egy tagja belehalt a skorbutba
- Your ship sinks - A hajód elsüllyed
- You have run out cannon shot - Elfogyott az ágyúba való lőszered
- You are sailing in uncharted waters - Feltérképezetlen területen hajózol
- On the horizon a ... - A horizonton egy ... látható.
- Your joss has run out. You're dead - A szerencséd elfogyott, meghaltál
- You are picked up by a passing ship - Egy elhaladó hajó felfogad
- You are sunk the enemy ship - Elsüllyesztetted az ellenséges hajót
- You are being attacked - Támadás alatt állsz
- Your ship is being boarded - A fedélzetet támadják.

## HARC

Ha csábít a kalózlét romantikája, hogy a tengereken szabadon vitorlázva lesheted meg a mit sem sejtő (ó, dehogynem, sejtik ők) áldozataidat, kiválaszthatod a támadni kívánt prédát, akkor ezt megteheted. Legyen hozzá egy nagyobb hajód, harci ikon bekapcs, és már indulhat is a móka. A gyakorlatban ez úgy néz ki, hogy az említett harci módba váltasz. Valamelyik kereskedelmi útvonal környékére hajózol. Vársz, míg megjelenik egy hajó a láthatáron. Megnézed távcsóvel. Ha úgy ítéled meg, hogy megfelelő áldozatot találtál, akkor megnyomod a tűz gombot. Ekkor egy olyan képernyőt látsz, ahol a távolban megjelenik a támadott hajó, előtted pedig egy sor ágyú (jó esetben nem egy darab), a saját hajód lövegei.

## Ágyúzás

Ilyenkor jobbra-balra mozoghatsz az ágyúk között, és fel-le mozgathatod őket attól függően, milyen messzire szeretnél löni velük. A tűz gombbal pedig tüzelhetsz. A képen egy fregatt ágyúit látod, oldalanként van neki 4-4 darab, de ha lorhád van, ott csak egyetlen ágyút fogsz látni, klipper esetén pedig kettőt. Ágyúzáskor több dolgot is figyelembe kell venni:

- Az ellenséges hajó fajtája azért lényeges, mert a lorha gyorsan fog előtted mozogni, míg egy fregatt lassabban.
- Az ellenség távolsága fontos az ágyú csövének beállításában, valamint minél messzebb lősz, annál később fog becsapódni az ágyúgolyó. Már a harc megkezdése előtt próbáld optimális pozícióba navigálni a hajódat.
- Kicsit nehézkes az ágyúk közötti mozgás és a csövek állítása, így több ágyú esetén jobb eleve a messzebb lévő lövegekre koncentrálnod.
- És egy nagyon fontos dolog: harcot kezdeni egy másik hajóval annyit jelent, hogy a másik hajó is löni fog rád, találat érhet, akár el is süllyedhet a hajód.

Az ágyúzás végkimenetele többnyire semmi, máskor az ellenség a fedélzetedre tör, van olyan is, hogy elsüllyeszted az ellenséget, és ha a hajót sikerült jó helyen megállítanod, akkor van egy kis esély arra, hogy át tudsz rá ugrani. A kézikönyv szerint, ha a hajót érintetlennek szeretnéd találni, hogy növelj a vagyonod, akkor legyél óvatos a ágyúzás során. Hát, ez nem igazán működik. Ha nem ágyúzol, oké, a te döntésed, de az ellenséged úgyszólván fog, így előbb-utóbb ellepi a



# TAI-PAN

fedélzetedre... szóval ilyenkor inkább hagyd az egész hadakozást és a Space-szel lépj vissza a navigációs módba.

## Az ellenség a fedélzetedre lép

Nagy valószínűséggel az ellenség fog a te fedélzetedre lépni, kisebb valószínűséggel te az övére. Ha az ellenség támad meg téged, akkor annyit fogsz látni, hogy látszólag megszámlálhatatlan tömegekben özönlik el idegenek a hajódat. Jó esetben két fegyvered van, a muskétád és a kardod. Előbbivel löni tudsz, a másodikkal kaszabolni. A muskéta helyes működtetéséhez lőszer szükséges, amit előzőleg a fegyvertárban tudtál vásárolni. Ha nem tetted, akkor közelharcra, vagyis kardozásra kell hagyatkoznod. A fegyverek vezérlőikonok, így ugyanazzal a módszerrel (Space megnyomása, majd balra-jobbra) tudsz közülük választani, mint amit a játékban máshol már megszokhattál.

A harcban egyedül képviseled magad és a legénységedet, a gyakorlatban annyi életed van, ahány embered. Az ellenség 116 tagját kell megölnöd a támadás sikeres visszaveréséhez, ami meglehetősen aránytalan a te hajód legénységének létszámához képest. De ne aggódj, még úgy is elbukhatod a hajódat, ha öldökölsz, mint egy kisangyal, ugyanis ehhez elég 116 ellenséges tengerésznek elhagynia a képernyőt! A 'stamina' felirat alatti vonal rövidülése jelzi az aktuális életed fogyását, a vonal annál gyorsabban fogy, minél gyengébben tápláltad a személyzetedet.



## Az ellenség fedélzetére lépsz

Néhány dolog hasonló ahhoz, mikor az ellenség lepi el a hajódat: itt is látszólag egyedül szállsz harcba az ellenséggel, és annyi életed van, ahány fős a legénységed. Itt is két fegyvert használhatsz, hasonló módon, mint mikor téged támadnak. Itt is van 'stamina' vonal, ugyanolyan szerepben. Van viszont két különbség is: van egy plusz vezérlőikonod, amivel kiszállhatsz a harcból (ne tedd). A másik különbség, hogy van esélyed, nagyon jó esélyed a győzelemre!

Célnod ez esetben a kapitány megölése. A kapitányt ott találod, ahol a kapitányok lenni szoktak, de addig át kell magad hámoznod egy halom rumivó tengerészen. Minél több életet veszítesz, annál kisebb esélyed lesz tovább hajózni a saját hajódon a harc után, és minél több ellenséges tengerészt hagysz életben, annál esélyesebb, hogy a kapitányuk halála után melléd állnak, és tiéd lesz a hajójuk ('You have killed the enemy captain. The ship now joins your fleet'). Ha elönt a határtalan gyilkolhatnék, és nem hagysz elég matrózt a hajón, akkor a hajó nem lesz a tiéd, mivel nem lesz, aki azt kikísérje egy kikötőbe, viszont a hajó áruja a tiéd lehet, ha a hajódon van neki elég hely. Felvetődhet benned, hogy minek neked egy újabb hajó, és megéri-e ez a nagy hercehurca, és mi a jobb, ha a hajó a tiéd, vagy inkább az áru? Nos, két haszna lehet, ha van több hajód, először is, a legkézenfekvőbb, hogy bármelyik bankban el tudod adni durván egy új árának a 60-70 százalékáért. Második szempont, hogy ha elveszíted egy hajódat, akkor a másikkal folytathatod a kereskedelmet Guangzhouból kiindulva, míg ha nincs másik hajód, akkor vége a játéknak. És melyik a jobb, a hajó vagy az áru? Szerintem utóbbi, általában jóval több pénzt jelent, ha eladod, de igazából zsákbamacska, mivel nem tudod, hogy mi lesz a megtámadott hajón.



## JÁTÉK VÉGE

A játék befejezésekor értesítést kapsz az elért státuszodról, melyet a befejezéskor birtokodban lévő készpénz és kintlévőség/eszközösszeg határoz meg. A státuszok a vitorlaműmestertől egészen a tajpanig terjednek.

## VEZÉRLÉS

Joystickkal (Kempston, Sinclair és Cursor) + billentyűzettel a Q - fel, Z - le, I - balra, P - jobbra, N - tűz, Space - vezérlő ikonok.

## FURCSASÁGOK, HIBÁK

- Nem tudod csak úgy visszafizetni a kölcsönt (érdekes, hogy valamelyik másik, nem emlékszem melyik, de talán az Atari verzióban ez a lehetőség adott), és teljesen véletlenszerű, hogy a határidő lejártá után mikor rángatnak vissza Guangzhouba Jin-Qua emberei. Ráadásul a kölcsönöd kamatmentes!
- Ha egy mentett állást betöltesz, fogalmad sem lesz/lehet, hogy a hajódon éppen mi van, milyen árukat vásároltál, stb. De még ha belemerülsz egy hosszabb csatába, útba, akkor sem lehetsz biztos benne, hogy mennyi lőszered van még, mit kell pótolnod... De más helyzetekben is elég fájdalmas tud lenni a leltár hiánya.
- Ha megszerzel egy idegen hajót, akkor semmi hasznod nem származik az azon lévő árucikkek-ből, sőt nem is tudod meg, hogy mi van a hajón, és nyilván el sem tudod azt adni. A furcsa, hogy ez nem azért van, mert a program sem tudja, hogy mi van a hajón, vagyis, hogy nincs is legenerálva a leltár, mivel mikor a fedélzetére lépsz, majd legyilkolod a legénysége nagy részét, akkor tiéd lehet az árukészlete, tehát ismert, leprogramozott a leltárkészlet kezelése. Valószínűbb, hogy csak valahogy kimaradt a dolog. Hajó megszerzésekor az eszközvagyonnő a hajó típusának megfelelően, de nem nő az árukészlet hatására semmivel.
- Bármilyen hajót is támadsz, ha fedélzetre lépésig jutsz (bármelyik hajón), nincs semmi különbség, egy kalózhajó ereje látszólag ugyanannyi, mint a legkisebb kereskedelmi hajóé.
- Semmi jelentősége az evésnek, ivásnak, meg az intim tornának, mind csak költekezés. Talán ezeknek az eredeti tervekben (ha voltak ilyenek) volt még szerepe. Ahogy az eladásnak is a legtöbb épületben, ahol az most nem lehetséges.
- Mikor vásárolsz valami olyat, amiből többet is lehetséges, akkor a gép megkérdezi, hogy mennyit szeretnél, viszont eladni egyesével kell mindent. Miért?
- Ha megszerezted a vágyott 6 millió dollárt, tehát a tajpanná válás egyetlen kritériumát teljesítetted, akkor nem kapsz erről egy üzenetet, vagy bármi figyelmeztetést, ugyanis ahhoz, hogy bármilyen státuszt elérj (legyél akár vitorlamester, vagy tajpan), véget kell érnie a játéknak, az meg egyedül úgy lehetséges, ha meghalsz, tehát kvázi öngyilkosnak kell lenned, ahhoz, hogy elérd az életcélot. Nincs ebben némi ellentmondás?
- Csempészáruból csak egyet tudsz venni csempészenként, pedig sokszor megérné vele foglalkozni nagyobb tételben, sajnos nem lehet.
- A térképen is látszik, hogy az amúgy valóban szigetország Japánhoz hasonlóan a játékban a bal oldali földrész (Kína és Korea együttese) is szigetként van megvalósítva. Körbehajózni ugyan nem lehet, mert egy-egy ponton biztos elkap a tájfun, de akkor is fura.

## TIPPEK, TANÁCSOK

- Legfontosabb tanácsom, hogy ne hagyatkozz egy játékmódra, hiszen ha csak szerencsejátékkal szerzel pénzt, vagy csak jade kereskedelemmel két jónak tűnő kikötő között, esetleg csak kalózkodással, akkor kimaradsz a játék többi, egyébként fontos részéből, a célokat ugyan elérheted, de pizok unalmas lesz a meggazdagodás. Jó, talán a kalózkodás egy kicsit kevésbé egysíkú, mint a másik kettő.
- Sajnos úgy van belőve a kikötők árszintje a három fő termékre, hogy néha nem igazán lehet haszonnal kecsegtetően kereskedni. Teával szinte felesleges kereskedni, hiszen csak a térképem szerinti piros szektorban érdemes megvenni, és leginkább a zöld szektorban eladni. A jó része a dolognak, hogy szélsőséges esetben egy ilyen körrel lehet keresni több mint 170 ezer dollárt is, de ha az árak rosszul alakulnak, akkor akár kis veszteség is lehet az üzlet végkimenetele. A jade kövekkel sokkal jobb a helyzet, mert a lila szektorból mindenhol, a zöldből a kékbe és a pirosba, míg a pirosból a kékbe is érdemes belőle szállítani. Szélsőséges esetben (lila szektorból kékbe szállítva) el lehet érni félmillió dollár körüli nyereséget is egy rakománnyal. Selyem esetében is a lila szektor a jó kiindulópont és a piros és kék szektorok a megfelelő célok. Egy ilyen körrel 20 és 200 ezer dollár közötti haszonnal lehet számolni.
- Hajóválasztásnál a klippert ajánlom abban az esetben, ha csak hébe-hóba akarsz kalózkodni.

Ennek a hajónak az az előnye, hogy ugyanannyi áru fér el a rakterében, mint a fregattnak, de a fregatthoz képest 11 fővel kisebb a maximális legénysége, így ennyi ember bérlésén és kajáltatásán spórolhatsz, ráadásul 50%-kal gyorsabb is, mint a fregatt.

- Próbáld ki a szerencsédet még a játék elején, különben nagyon sokat kell szenvedned addig, míg legalább annyi pénzed lesz, hogy tele tudd rakni a hajódat jade kövekkel, amihez majd nem kétmillió dollár szükséges. Ne pazarold az idődet gyenge tétekkel és alacsony szorzókkal, csapj a lecsóba rendesen.
- A kajaszükséglethez egy kis számítási segítség (UN az utazási napok számát jelenti) maximális legénység esetén, egy körülbelüli értéket kapsz, amit inkább kerekíts felfelé: lorhánál: UN/11, klippernél UN/8, fregattnál UN/5. Az utazási napok számát a térkép segítségével, ha nem is túl pontosan, ki tudod számolni.
- Ha csak pár napos távolságba hajózol (pl. klipperrel Nagasakiból Ludaba), akkor ne vigyél élelmet, ki fogják bírni az embereid az éhezést!

## ÉRTÉKELÉS

A Tai-Pan 128K-s és 48K-s változata között az előzetes tervekkel szemben végül az lett a különbség, hogy a 48K-s verzióban nincs zene és folyamatosan újra kell tölteni a tengeri és városi részeket, attól függően, hogy tengerre szállsz, vagy kikötsz valahol. Vicces, de pont az a két különbség, amit előzőleg lefitymáltak Oceánék. Ez a töltögetősdí egy emulátorban még rendben is lehetne (bár minék is használnám emulátoron a körülményesebb verziót?), de egy valós gép + kazettás magnó kombóval durván túlfeszíti az idegeket, élvezhetetlenné téve a játékmenetet, jobban járt volna mindenki, ha csak 128K-s verzió jelenik meg. Valamiért sok helyen úgy is szerepel a játék, mint kizárólagosan 128K-s termék, pl. a Retro Gamer magazin "A tíz legjobb kizárólagosan 128K-s játék" listáján is.

Amíg nem ismertem meg a játékot, addig nem is csodálkoztam rajta, hogy milyen jó értékeléseket kapott és mindenféle toplistákon szerepel, hiszen a képek és rövid leírások alapján egy nagyon szépen megvalósított, rendkívül összetett játék benyomását keltette. Míg meg nem ismertem, mert utána már, ha nem is merőben mást gondoltam, de sokkal árnyaltabb képet kaptam.

Fontos kiemelni, hogy a játék szanaszét szedhető különböző jellegű elemekre, van benne stratégia, lövöldözős, akció, labirintus... Ami még fontosabb, vannak benne felesleges és hiányzó dolgok, valamint aránytalanságok.

- A felesleges dolgok közé tartozik az evés, ivás, szex lehetősége, de kihagyott ziccer, hogy ezek nem hatnak az égvilágon semmire.
- Felesleges helyet foglalhat a szűkös memóriából az eladás szerepeltetése is, hiszen csak az áruháznál van szerepe, a többi épületnél kár volt vele foglalkozni.
- Sokadszor is leírom, a saját hajó leltárának hiánya nagyon fájó, pedig a képernyő sarkában könnyedén elért volna.
- Aránytalannak tartom a szerencsejátéknál elérhető százszoros pénzt, főleg amiatt, hogy sem legális, sem illegális kereskedelemmel nem lehet hasonlót sem elérni. Elég lett volna, ha a 25-szörös nyeresemény a legnagyobb.
- A három fő áru szektoronkénti árfolyamát is egy kicsit rosszul eltalálnak tartom, talán egy picit jobban szét lehetett volna húzni az árakat. Akár lehetett volna nyolc szektor is 4-4 várossal, növelve a kereskedelmi variációk számát.
- Kihagyott ziccernek tűnik a csempészáru csempészenként egy ládás korlátozása is. És a csempészésnek a kézikönyv szerint veszélyei vannak, ez a játékban egyáltalán nem érződik, pedig nem ártana egy kis plusz izgalom becsempészése.
- Hajózásnál nagyon pici szerepe van a tájfunnak, leginkább a térkép szélén és az azon túli feltérképezetlen részekben csap le.
- A kézikönyv szerint jelentősége van az évszaknak is, vagy jelentős a szélirány szerepe. Előbbire nem találtam semmilyen jelet, utóbbi meg elsikkad, annyira nem számít, hogy észre sem vettem játék közben.
- A kalózok is elég impotensek, hiába szegődnek a hajód mellé, alig van rá esély, hogy elkezdjenek ágyúzni.



# TAI-PAN

The map displays various cities and regions in East Asia, including:

- China:** JINZHOU, TANGSHAN, QINGDAO, SHANGHAI, HANGZHOU, NANTONG, FUZHOU, SHENZHEN, NINGBO, WUJIANG, WUXI, SUZHOU, YANTAI, ZHENJIANG, LUODA, THANJIN, LUSHUN, YINGKOU, KWANGSU.
- Japan:** CHAJU DO, OKINAWA, TOKYO, KANAZAWA.
- Other:** FOSHAN, KITAKYUSO, SAISEBO, MACAO, GUANGZHOU, NAGASAKI, HAIKOU, XIAMEN, JILONG, FUZHOU, XAMEN, GUANGZHOU, MACAO, FOSHAN, NINGBO, WEIHAI.

**Ship Legend:**

- LORCHA: 10 X
- CLIPPER: 19 X
- FRIGATE: 30 X
- 30 X (Ship icon)

A térképen látható a négy szektort a kikötőkkel, a szektorok bal felső sarkában a három fő árucikk árszintjét jelző dollár köteget. A térkép jobb alsó sarkában a hajók jellemzőit láthatod (egy hét alatt megtehető távolság, raktér, legénység). A városok térképén a fő épületek helyét látod betűkkel jelezve (B-bank, W-áruház, S-kisbolt, A-egyvertár, G-börtön, P-kikötő, H-étterem).

# TAI-PAN

- Ha már ágyúzás... Nagyon nehézkes, nem jó megoldás, túl gyorsan mozog az ellenfél. Ha van négy ágyúd és elég gyors még a másik hajó, akkor az első kettő lövedetet el is felejtethed. De van olyan is, mikor annyira lelassul az ellenség, vagy meg is áll a két ágyúd közötti pozícióban, ilyenkor nem tudsz vele mit kezdeni, maximum kilépsz a navigációs nézetbe, hogy arrébb állj a hajóddal, és mit láatsz? Mozog az addig álló ellenség... Érdekes.
- Aránytalan az is, mikor a fedélzetre lép egyik fél ágyúzás után. Miért nincs jelentősége az ellenség létszámának, mikor a tiédnek viszont van?
- És ismét leltár. Hiányzik az ellenséges hajó elfoglalásakor is. Ha tudom, hogy mi van az elfoglalt hajón, akkor elterelhetem egy olyan kikötőbe, ahol a rajta lévő árukért a legjobb árat kapom.

Külsőségeit tekintve a Tai-Pan egy nagyon szépen megvalósított játék. Egyedül az ellenség fedélzetre lépésekor való harc hat furcsán idétlennek a túl nagyot pattogó főhőssel és özönlő ellenséggel. A vezérlés szintén elég jó, egyedül ágyúzáskor tűnik hihetetlenül érzéketlennek. A játék nehézségi szintje meglehetősen alacsony. Nehéz elbukni benne, nincsenek kötelező, ám teljesíthetetlen, vagy akár csak kicsit nehezebben teljesíthető momentumok, amíg nem kezdesz kalózkodni. Onnan már vannak problémák, először az ágyúzással, majd az utána sok esetben bekövetkező, és nehezen teljesíthető, vagy inkább teljesíthetetlen résszel, mikor az ellenség a fedélzetedre lép. Az eddig leírtakból talán azt gondolod, hogy a Tai-Pan egy vacak játéknak tartom, közel sem! Egyszerűen csak túl sokat vállalt, és vannak hibái, ám összességében számomra kellemes időtöltés volt a meg- és, kiismerése.

Itt akartam abbahagyni, de eszembe jutott valami... mintha lett volna Spectrumra valami másik, Tai-Panhoz hasonló játék is. És volt, csakugyan, kettő is (ami négy), méghozzá a címük is ugyanaz, az egyik ráadásul a Mikro-Gentől, és mindkettő tökéletesen megmutatja, hogy mi az, amit mások ki tudtak hozni James Clavell történetéből:

## TAIPAN (JAYSOFT)

Ennek a BASIC nyelvű változatnak a kiadója a Jaysoft volt, ami valószínűleg csak egy programozást hobbiból űző személy (James Greenall) cégesített neve volt. Az egyetlen program, ami a Jaysofttól fennmaradt, az a Taipan. A programkód szerint a játék eredetijét J.K.Moody írta valamilyen más gépre.

A Taipanon kívül, az egyetlen, 1983 márciusában megjelent hirdetés szerint még léteztek Jaysoft szoftverek: a Compufile és a P.A.U.L. (Personal Accounting Utility ledger) című felhasználói programok. A Taipan is valamikor a hirdetéssel egy időben jelenhetett meg postázós módszerrel, tehát nem igazán tekinthető kereskedelmi forgalomban megjelent játéknak. Ára 4.95 font volt, és egy közepes értékelésen kívül, amit a Home Computing Weekllytől kapott, nem váltott ki érdeklődést a korabeli sajtóból. Talán nem is véletlen, hiszen egy nagyon egyszerű, kezdetleges, átgon-dolatlan programról van szó. Meglepő viszont, hogy a játék nem lett azonnal a feledésé, ugyanis lett még két nyelvi változata: 1984-ben egy lengyel, Tajpan címmel, majd 1986 decemberében a spanyol MicroHobby magazin begépelős játékként közölte le Taipam címmel. A játékok szembetűnően csak a nyelvükben különböznek, de vannak még más eltérések is köztük.



A játék információs képernyővel kezdődik, amin a minimális történeti háttér és cél is kiderül egy-egy mondatból, majd drámai 5 másodperces várakozás után szerzünk tovább szövi a sztorit, bevon egy szereplőt, Sum Yant, az uzsorást, és egy furcsa kéréssel zár, bár az eddigiekből is látszott, hogy nagybetű-fetisizta. A következő képernyőkön jön az, hogy nevezd meg magad, és válassz nehézségi szintet (1 - könnyű... 3 - nem túl nehéz).

# TAI-PAN

Ezután elindul a játék, a pénzügyi/fő menüben találsz magad, a képernyőn felül látod, hogy a házatod hogy hívják (természetesen, ahogy magad megnevezted), a középső blokk bal oldalán a bankban lévő pénzedet (kezdetben 500 dolcsi), a Sum Yan felé való tartozásodat (5000-rel kezdés), a hajódon lévő üres rakodóterek számát (UNITS), és a várost (LOCATION), ahol vagy. Jobb oldalon a hajódon lévő ötféle áru (GENERAL - általános cikkek egységáron, ARMS - fegyverek, SILK - selyem, WOMEN - nők, ne akad ki, századokkal ezelőtt velük is kereskedtek, OPIUM - ezen bezzeg nem lépődtél meg) mennyiségét találsz. A képernyő alsó blokkjában jobbra látod a városban elfogadott árakat (random) az előbb megnevesített árucikkekre, balra pedig a lehetőségeidet a folytatásra:

1. BUY, azaz vásárlás. Kezdőbetűvel (G,A,S,W,O) választhatsz árut, majd látod, hogy mennyit tudnál venni (YOU CAN AFFORD TO BUY...) a választott cikkből. Némi fejszámolás után próbáld eltalálni, hogy valójában mennyit is szeretnél megvenni.
2. SELL, azaz eladás. Hasonló módon működik, mint a vétel.
3. QUIT, azaz kilépés. Nem a játékból, csak ebből a menüből. Ha megvan a 100 ezer dollárod a bankban, akkor nyertél, nyugdíjba vonulhatsz. Ha nincs még ennyi pénzed, akkor választhatsz, hogy melyik városba vinnéd az áruidat (1-5). Ezután kivitorlázol, majd a nehézségi szinttől függő nagyságú eséllyel viharba kerülhetsz (ha elkap a tájfun, akkor 50%, hogy elveszíted az áruid felét, se többet, se kevesebbet), vagy ha több mint öt kihajózás óta nem jártál nála, akkor Sum Yan utánad eresztheti a fogdmegjeit. Elsődleges céljuk, hogy fizess vissza a tartozásod, de ha nincs annyi zöldhasúd, akkor lekenyerezheted őket nőekkel, vagy ópiummal is, ha viszont se pénzed, se kurrens árud, akkor cápaeledel lesz belőled (=game over). Ha még életben vagy, akkor a főmenübe jutsz, random árakkal, adósságod pedig nő a kamattal.
4. A VISIT SUM YAN, vagyis a látogatás az uzsorásnál lehetőség csak akkor jelenik meg, ha Hongkongban tartózkodsz. Ha pénzt szeretnél tőle (B, azaz borrow), akkor kérhetsz egyszerre maximum 5000 dollárt, ha visszafizetsz (R, repay), akkor bármennyit adhatsz.

Ennyi az egész, és ez megy, amíg meg nem unod, vagy nem keresel 100000 dollárt, hogy visszavonulj, vagy nem kerülsz Sum Yan előtt pénzügyileg kellemetlen helyzetbe. Van három nehézségi szint, ami hatással van a nők (500, 1000, 1500) és az ópium (1000, 3000, 5000) legkisebb árára, a kamatra (10%, 15%, 20%), valamint a tájfunra (10%, 20%, 30% eséllyel kerülsz viharba), és a behajtók megjelenésére (10%, 20%, 30%) kihajózáskor. A véletlen szerepének belövése fontos stratégiai játékoknál, a Taipannál ez az árak minden kikötés kori kiszámolására, valamint a vihar és behajtók megjelenésére korlátozódik. Akár még működhetne is a dolog, de több sebből vérzik a dolog. Hibák, problémák, megkérdőjelezhető egyéb jelenségek:

- Minden játékban ugyanazokat az árakat kapod a kikötéseknél, és nem azért mert következetes a játék az árak kiszámolásában a városoknak megfelelően, hanem mert a véletlen számok szépen sorban ugyanúgy követik egymást minden betöltés után, vagyis véletlenről szó sincs
- Az árak kiszámolása önmagában is problémás: pl. General: 1-15, Arms: 50-180, Silk: 300-990, Women: (500, 1000 vagy 1500)-3000, Opium: (1000, 3000 vagy 5000)-10000 közötti érték lehet. Ezekkel az árakkal az a baj, hogy kezdésnél fogalmad sincs, hogy ezek az árak lehetségesek, így azt sem tudod, hogy mi számíthat kedvező, alacsony árak, vagy kedvezőtlen, magasnak, így pedig nincs semmi tervezhetőség, ami egy stratégiai játéknál elsődleges szempont. Probléma az is, hogy a két legolcsóbb termékkel való kereskedésnek nincs gyakorlati haszna, talán csak szélsőséges haszon elérése esetén, és akkor is csak az egy út során felhalmozódó kamat miatti rossz szájízdet tudja némileg feledtetni.
- Nincs jelentősége a városoknak, van egy nevük ugyan, és Sum Yan is csak az elsőben lakik, de sehol sincs egy átlagos árszint, vagy gyakoribb vihar, esetleg kalóztámadás, vagy bármilyen jellemző dolog, amiért érdemes, vagy pont nem érdemes odahajózni. Esetleg elfért volna egy olyan változó a játékban, ami a távolságot jelentené városok között, ami alapján költségeket számolhatna a játék, esetleg viharok valószínűségét, zendülés, kalóztámadás, stb. esé-

```
HOUSE OF MZX
*****
BANK $500 GENERAL 00
SUM YAN $5000 ARMS 00
UNITS :50 SILK 00
WOMEN 00
OPIUM 00
LOCATION: HONG KONG
*****
OPTIONS: PRICES:
1.BUY GENERAL $1
2.SELL ARMS $50
3.QUIT SILK $70
4.VISIT SUM YAN WOMEN $2100
(THE MONEY LENDER) OPIUM $5700
```

```
HOUSE OF MZX
*****
BANK $5 GENERAL 33
SUM YAN $6050 ARMS 00
UNITS :17 SILK 00
WOMEN 00
OPIUM 00
LOCATION: BANGKOK
*****
DESTINATION? PRICES:
1.HONG KONG GENERAL $13
2.SINGAPORE ARMS $140
3.MACAO SILK $50
4.BANGKOK WOMEN $1300
5.SHANGHAI OPIUM $5100
```

# TAI-PAN

lyét.

- Vásárláskor, eladáskor, kölcsön visszafizetésekor tudsz negatív számot is beírni, tehát egy lépésben megnyerheted a játékot a következő módon: veszel pl. -100 ópiumot, amitől a vagyod 670 ezer dollárral nő, visszafizeted a kölcsönt Sum Yannak, és éled világot, mint gazdag nyugati nyugdíjas.
- Kivitorlázhatsz egy városból, hogy ugyanoda visszatérj, ahol voltál, ami akár felfogható lenne úgy is, hogy inkább nem utazol és visszatérsz a főmenübe (amire ebből a menüből egyébként nincs esélyed visszatérni). De sajnos nem így van, mert a lehetséges viharból, verőemberekből, az árakból és a kamatból ítélve kivitorláztál, majd ugyanott kikötöttél. Minek is? És mikor kikötsz ugyanott, miért is lesznek teljesen más árak?

Akármennyi pénzt felvehetsz Sum Yantól, mindössze annyira vagy korlátozva, hogy egyszerre 5000 dollárnál többet nem kapsz, de egymás után bemehetsz hozzá egymilliószor is, az 5000 dolcsit akkor is megkapod. Ezzel értelmét veszti a játék, hiszen elég felvenni egy nagy rakás pénzt, venni olcsón (még a legnehezebb szinten is megveheted 6000 körül) 50 adag ópiumot, majd hajókázni egy-két kört, mikor annyi lesz az ára, amiből visszafizeted a kölcsönöd, és marad legalább 50-60 ezer dollárod (lehet akár 100 ezer is), amivel még egy kör alatt már meg is lesz a 100 ezres vágyad, és kész is, vége a játéknak.

A két újabb nyelvi verzió próbálta javítani a fenti hibákat. Elsőre szembetűnő, hogy a lengyel programozó már az árak kiszámításánál is javított, és a Hongkongból Hongkongba típusú hajókázást sem engedi, valamint a negatív számokat sem fogadja el, illetve nem ragaszkodik a nagybetűkhöz sem. Sőt, nem redukálja 5000-re a Sum Yantól egyszerre felvehető dollárokat, amivel megkímél a felesleges ismételtetéstől. És a lehetséges árak között nők helyett whiskey szerepel, ami a XXI. századi agyunknak talán jobban befogadható. A spanyol verzió még tovább lép, inkább a lengyel újraalkotása, szinte teljesen újrafogalmazva a BASIC kódot, de formailag továbbra is az első, Jaysoft játék egysíkú képernyőivel operál feldobva egy-egy már szinte grafikának tűnő objektummal.

## TAI PAN MIKRO-GEN

A Mikro-Gen korai játékainak egyike, még a pontos megjelenés idejét sem nagyon lehet tudni. Elvileg 1984 utolsó harmadában jelenhetett meg valamikor, de semmilyen nyoma nincs a korabeli angol sajtóban, sem egy reklám, sem egy értékelés. Ez a hiány viszont annyit elmond, hogy nem az első nyolc hónapban jelenhetett meg (ha megjelent egyáltalán) nagy valószínűséggel, amikor még volt a cégnek teljes termékpalettát bemutató hirdetése. A játék szerzője ismeretlen, BASIC nyelven írták, plusz van néhány gépi kódban írt betétje. Ez a játék kicsit drágább (a többi Mikro-Gen játék árából valószínűsíthető, hogy 5.95 vagy 6.95 fontba kerülhetett) összetettebb, mint a Jaysoft verzió, viszont egy alapvető játszhatósági problémával szembesültem már az elején, de erről csak később beszélnék. A játékban a játékosok (2-4 személy játszhatja) célja, hogy elsőként váljanak tajpanná, felépítve egy hajóflottát, majd leggyorsabban megkeresve az ehhez szükséges 100.000 angol fontot. A játékban több olyan beállítás van, ami furcsán hathat, de szándékosan a többjátékos módot próbálja segíteni. Kezdet előtt választ kell adnod néhány dologra: először, hogy szeretnél-e némi információt, majd, hogy hány játékos szeretné a játékot játszani és mi a becses nevük. Majd a játék el is kezdődik az egyes számú játékost felszólítva a parancsa megadására. 14 parancsot használhatsz, a parancsszavak első három betűjét kell begépelned vagy végig kisbetűvel, vagy végig naggyal. Ugyanez a módszer a játék későbbi kérdéseinél is, mikor árak nevét, kikötőt, stb... kell megadnod.

## PARANCSONK

**BORROW:** ezzel a paranccsal kérhetsz banki kölcsönt. Egyszerre maximum 28000 fontot kérhetsz, és ha már van 39999 fontnyi adósságod, akkor nem kapsz több pénzügyi segítséget. Kölcsön kérésekor látod az aktuális, helyi banki kamatot (kezdetben: London 15%, Calcutta 25%, Hongkong 50%, majd évről évre mind nő egy tizedrésszel).

```
COMMANDS
BORROW TO ARRANGE A LOAN
BUY FOR PURCHASES
SELL TO DISPOSE OF ASSETS
MARKET CURRENT WORLD PRICES
PAY TO REPAY A LOAN
STATEMENT DISPLAYS YOUR STATUS
MAP DISPLAYS YOUR POSITION
SAIL TO MOVE A SHIP
WAIT GO ON TO NEXT PLAYER
HELP DISPLAYS INSTRUCTIONS
SYMBOLS DISPLAYS SYMBOLS
RESIGN TO DROP OUT
END STOP THE GAME
SAVE SAVE THE GAME
LOAD LOAD A GAME

A PLAYER'S TURN IS TERMINATED
WHEN EITHER A <SAIL> OR A <WAIT>
IS COMMANDED.

SHIP (COLOUR CODED)
BLUE PLAYER 1
RED PLAYER 2
MAGENTA PLAYER 3
GREEN PLAYER 4

PIRATES
CUSTOMS PATROL
TYPHOON
SEA MONSTER
PRESS ANY KEY
```

# TAI-PAN

**BUY**, azaz vásárlás. Egyből egy újabb kérdést kapsz: hajót (ship) vagy árut (cargo) szeretnél vásárolni? Amennyiben hajót, és a londoni kikötőben (máshol nem is tudsz hajót venni) nincs még hajó (akármelyik játékos hajója számít), akkor kapsz egyet 20 ezer fontért. Minden hajó éves költsége/rezsije 200 font. Ha árut vásárolsz, azt csak abban az esetben teheted meg, ha van a kikötőben üres hajód, és az aktuális kikötőnek megfelelő két-két áru közül választhatsz. Ezek Londonban a vas (iron), és a gyapot (cotton), Törökországban a fűszer (spice) és az ópium (opium), Calcuttában a selyem (silk) és az ópium, Manilában a selyem és a melasz (molasses), Hongkongban a tea és a fűszer. Arra figyelj, hogy ha valamit vásárolsz, akkor az, és kizárólag az lesz a kikötőben lévő hajódon. Igaz ez akkor is, ha minimális mennyiséget vásároltál belőle. Fontos még, hogy minden vásárlással 10%-kal felvered az árat.

**MARKET**: egy fontos parancs, amivel megnézheted az 5 kikötőben alkalmazott vásárlási és eladási árakat. A kiemelt tételek vásárolhatóak meg, a többi tétel az, amennyiért az árudat eladhatod. Láthatod, hogy pl. Londonban nem tudsz ópiumot, vagy Törökországban teát eladni.

**PAY**: kölcsön visszafizetése.

**STATEMENT**: céged aktuális állapotát mutatja meg egy képernyőn. Láthatod a hajóidat, a rajtuk lévő árut (cargo), annak értékét (value) és a hajó utolsó kikötőjét (lastport). Alatta a bankban lévő pénzed (cash in bank), valamint a teljes vagyoned (total assets) állását. Alatta a hiteleid (loans) összegét, majd a kamatokkal terhelt összeget (outstanding). Szerepel még a hajóid utáni éves költség (running costs per annum), majd a pénzügyi helyzeted egyetlen összegben (your financial status).

**MAP**: a térképet jeleníti meg az aktuális képre, ami elég zavaró. A jelmagyarázat a SYMBOLS paranccsal érhető el.

**SAIL**: meg kell adnod, hogy hová szeretnél hajózni (a kikötők nevének első három betűjével), de egy programhiba miatt a válasz mindig 'MAP REF ERROR'. Elvileg vitorlázás után a következő játékos következik.

**SELL**, tehát eladás. Valószínűleg működne, ha el lehetne hajózni Londonból...

**WAIT**: következő játékosra váltás. 4 játékos esetén 6, 3 esetén 8, 2 esetén 10 kör lejátszása után telik el egy év.

**HELP, SYMBOLS**: előbbi a parancsok átnézésére, második pedig a térkép jelöléseinek értelmezésére való.

**RESIGN, END, SAVE, LOAD**: sorban a következők: aktuális játékos kilépése, játék befejezése, játék mentése, játék betöltése. Kilépés esetén, ha már csak egy játékos marad játékban, akkor ő lesz a tajpan, befejezés esetén pedig a pénzügyileg legkedvezőbb helyzetben lévő játékos.

Tehát az a helyzet, hogy a játék nem működik, a második játékos már egy hajót sem tud megvenni, mivel az első játékos hajója Londonban ragadt. Árut az első sem tud eladni, mert ami vásárolható Londonban, az ugyanott el nem adható. Ezzel a kör bezárult. Elvileg lehet ez egy könnyen javítható hiba is (ránéztem a programra, és elsőre nem ugrott be a gyors megoldás, így ráhagytam a dolgot). Használhatatlansága ellenére a programban rejlenek lehetőségek, az alapján, amit a kazettaborító szövegéből ki lehet hámozni... Innen lehet megtudni, hogy a játék automatikusan, dobókockás módon mozgatja a hajókat vitorlázáskor. Ilyenkor, tehát a tengeren, veszélyek jelentkezhetnek, például tájfun a Kína körüli tengereken, amely véletlenszerűen mozog és elpusztíthatja a hajókat. Tengeri szörny csaphat le az Indiai-óceánon, vagy kalózok bármely kikötő közelében, London kivételével. India és Hongkong között a vámellenőrök átvizsgálhatják a hajót, és ha ópiumot találnak, akkor elkobozzák. Aztán bankcsőd okozhatja a pénz értékének csökkenését ...

Van tehát három játék, azt hiszem, az erőssorrend egyértelmű: van egy szép, okosan, ám néhány furcsasággal megvalósított, közlőről sem tökéletes, ám szórakoztató az Ocean kiadásában, egy ötlettelen, szörnyen unalmas, kihívások nélküli, de működő a Jaysofttól, és van egy pár érdekes ötletet felvonultató, ám sajnos teljesen használhatatlan verzió a Mikro-Gentől. Hatalmas különbségek, ehhez képest az árazás: 7.95 - 4.95 - 6.95 font. Ha a kiadáskori angol átlagfizetésekhez viszonyítom, akkor a Mikro-Gen változata volt a legdrágább. Érdekes, miket ki nem lehetett akkoriban adni, vagy az is lehet, hogy azért annyira ismeretlen a játék, mert ki sem adták? Ki tudja?

COMMODITIES	LONDON	TURKEY	CALCUTTA	MANILA	HONG KONG
TEA	80			45	40
SILK	85		40	50	65
SPICE	90	65	65		45
MOLAS	75		55	40	
OPIUM		40	65		95
IRON	40	50	60	70	80
COTTN	45	60	70	80	90
MONEY	15%		25%		50%
SHIPS	20000				

```
CAPTAIN PLAYER 1
YOUR ASSETS ARE:
SHIPS VALUE CARGO VALUE LASTPORT
1 20000 COTTN 8010 LONDON

CASH IN BANK TOTAL ASSETS
27649 55659

LIABILITIES
LOANS INTEREST OUTSTANDING
55659 15% 84007

RUNNING COSTS PER ANNUM 200
TOTAL LIABILITIES 64207

YOUR FINANCIAL STATUS -5546

ENTER COMMAND "C"
```

```
YOUR SHIP IS CURRENTLY AT MAP
REFERENCE 1.07

ENTER YOUR NEXT PORT OF CALL
MAP REF ERROR

ENTER COMMAND "G"
```

# 1984.01-06. FCW TOP10

	JANUÁR				FEBRUÁR				MÁRCIUS					ÁPRILIS				MÁJUS					JÚNIUS			
	5	12	19	26	2	9	16	23	1	8	15	22	29	5	12	19	26	3	10	17	24	31	7	14	21	28
Atic Atac (Ultimate)	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	2	2	2	1	4	5	1	2	8	10	2	10	9			
Lunar Jetman (Ultimate)	2	2	2	8	4	4	2	4	4	4	6	4	5	2	7	9	8	9	7	3	9		10			
Ant Attack (Quicksilva)	3	3	5	5	6	8	9	6	5	6	3	5	4	3		2	10									
Manic Miner (Software Projects)	4	9			5	3	4	3																		
Cookie (Ultimate)	5																									
Deathchase (Micromega)	6	7	7		3	7																				
Tranz Am (Ultimate)	7																									
Scrabble (Sinclair)	8																							10		
The Oracle's Cave (Doric)	9																									
Chequered Flag (Sinclair)	10	8			1	2	5	2	2	1	1	1	1	4	2	1	3	3	2		3	3	2	7	4	6
Jetpac (Ultimate)		4	9	2		10		9	9				6	9												
The Pyramid (Fantasy)		5	3	3			7																			
Kong (Ocean)		6		4	10	5		8		9								4								
Pool (CDS)		10	8	9					10	8																
Alchemist (Imagine)			4	7	9			10	8		7	6	10					10	9	4	10		6	8		
Penetrator (Melbourne House)			6	6																						
Mr. Wimpy (Ocean)			10				8																			
Harrier Attack (Durell)				10																						
Flight Simulation (Sinclair)					7	6	10	5	3	3		3	7	10	6	8	6	5			5		8			
Stonkers (Imagine)					8		3	7	6	10			9													
Hunchback (Ocean)						9	6				5	7			5	3	5	4	5	9	4		5	3		
Scuba Dive (Durell)									7	7	4	10	3	6	3	7	4	6	3	7	6					10
Cyrus-IS-Chess (Sinclair)										5	8	9				6	9	8			8					
The Hobbit (Melbourne House)											9	8	8													
Super Spy (R. Shepherd)											10															
Jet Set Willy (Software P.)														5	1		2	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Pogo (Ocean)														7	8		7	7	6	5	7	6				
Bugaboo the Flea (Quicksilva)														8				10								
Snowman (Quicksilva)															9	10										
Speed Duel (dk'tronics)															10											
Fred (Quicksilva)																4							4	5		
Blue Thunder (R. Wilcox)																			2		4	3	4	8	7	
Krakatoa (Abbex)																			6							
Gnasher (Mastertronic)																			8		7					
Fighter Pilot (Digital Int.)																						2	7		9	3
Cricket Captain (Allanson)																						5		9		
Bullseye (Mastertronic)																						8				
Wheelie (Microsphere)																						9		10		
Zaxxon (Starzone)																							2	6	9	
Trashman (New Generation)																							6	2		
Psytron (Beyond)																								3	5	
Jack and the Beanstalk (Thor)																									5	8
Zig Zag (dk'tronics)																									7	
Sabre Wulf (Ultimate)																										2
Blade Alley (PSS)																										4

# TOPLISTA ÖSSZEFOGLALÓ

Egy újabb statisztika a Popular Computing Weekly hetilap eladási TOP10-ei alapján. A menü ezúttal 1984 első félévének játéktermése, amit érdemes összevetni az 1983-as első félév szoftvereivel, meglehetősen nagy a különbség, minőséget, kidolgozottságot tekintve döbbenetes fejlődés ment végbe egy év alatt a szoftveriparban.

A Top10-es listákra 1984-ben már csak játékok tudtak felkerülni, pedig egy évvel korábban még dobogós helyeket is elcsíptek felhasználói programok.

Az Ultimate kicsit visszább vett a kiadási tempóból, a két 1983 végén kiadott kasszasiker, a Lunar Jetman és az Atic Atac 1984 első hat hónapjában néhány héttől eltekintve Top10-es volt, az Atic Atac pedig majdnem mindig az első két hely valamelyikét foglalta el! 1984 első

Ultimate játéka, a júniusban megjelenő Sabre Wulf pedig a félév utolsó listáján a második helyről kezdte meg szereplését. A Sinclair hasonló helyzetben volt, hiszen három 1983-as és egy 1982-es(!) játékkal tudtak Top10-es helyezéseket szerezni 1984 első felében, és az első játékaik ugyan 1984 júniusában jelentek meg, de listára (még) nem tudtak kerülni. Az 1983-as nagy hármas utolsó tagjánál, a Melbourne House-nál viszont látszólag valami kisiklott: két hatalmas 1982-es sikerük után 1983-ban mindössze két játékot adtak ki, az egyik (Terror-Daktil 4D) nagyon mérsékelten teljesített, míg másik játékuk, a Classic Adventure egy jelentéktelen újrakiadás volt (az Abersoft Adventure 1 c. kalandjáé), ami Top10-be sem került. 1984 első félévében pedig csak a Mugsy jelent meg tőlük, ami Top10-es listákra csak később került. Érdekes, hogy ennek a három kiadónak volt egy-egy olyan játéka, ami 1983 első és második, valamint 1984 első félévében is a 30-as listámra tudott kerülni (Jetpac, Flight Simulation, Penetrator).

A nagy hármas mellett, ami már inkább nagy kettes volt, a megbízható régebbi kiadókból sem sok maradt. A Quicksilva és az Imagine tudta hozni a korábbi formáját, mellettük pedig az 1983 második félévében feltűnt Ocean és Durell jelentette a stabil középmezőnyt. A Durell ráadásul minden megjelenő játékkal Top10-es tudott lenni. És akár a mezőny elejére sorolhatom a Matthew Smith köré összerakott Software Projects formációt is, hiszen 10

első helyezés azért valami, de árnyalja az összképet, hogy a Manic Miner és Jet Set Willyn kívül még volt másik hat játékuk is, ami nem szerzett egyetlen Top10-es helyet sem. Bár az Ocean esetében is hasonló arányok érvényesültek a sikeres/sikertelen játékok tekintetében. Voltak persze olyan kiadók is, amik 1983-ban még viszonylag jelentős tényezőknek látszottak a szoftverpiacon, de 1984-ben már elmaradtak, pl. az Artic, a Silvesoft, a dk'tronics, a Richard Shepherd, vagy a Bug-Byte. Pedig például az Artic jelentős mennyiségű szoftverrel, köztük jó minőségűekkel is jelentkezett, mégsem tudott tűzközelbe kerülni, a többiek pedig nem voltak képesek azt a minőséget nyújtani, amit a feltörekvő újak (Beyond, Micromega, Fantasy, ...). Az alábbi lista a Formula-1-től lopott pontozási módszerrel készült:

	Játék (Kiadó)	1.	2.	3.	Pontszám
		helyezések			
1.	Atic Atac (Ultimate)	10	7	0	406
2.	Chequered Flag (Sinclair)	6	6	4	371
3.	Jet Set Willy (Software P.)	10	1	0	278
4.	Lunar Jetman (Ultimate)	0	5	1	222
5.	Ant Attack (Quicksilva)	0	1	4	161
6.	Hunchback (Ocean)	0	0	2	122
7.	Flight Simulation (Sinclair)	0	0	3	121
8.	Scuba Dive (Durell)	0	0	3	119
9.	Alchemist (Imagine)	0	0	0	68
10.	Blue Thunder (R. Wilcox)	0	1	1	67
11.	Manic Miner (Software Projects)	0	0	2	66
12.	Pogo (Ocean)	0	0	0	54
13.	Kong (Ocean)	0	0	0	49
14.	Jetpac (Ultimate)	0	1	0	47
15.	The Pyramid (Fantasy)	0	0	2	46
16.	Fighter Pilot (Digital Int.)	0	1	1	41
17.	Deathchase (Micromega)	0	0	1	41
18.	Stonkers (Imagine)	0	0	1	36
19.	Fred (Quicksilva)	0	0	0	34
20.	Cyrus-IS-Chess (Sinclair)	0	0	0	34
21.	Zaxxon (Starzone)	0	1	0	28
22.	Trashman (New Generation)	0	1	0	26
23.	Psytron (Beyond)	0	0	1	25
24.	Sabre Wulf (Ultimate)	0	1	0	18
25.	Penetrator (Melbourne House)	0	0	0	16
26.	Jack and the Beanstalk (Thor)	0	0	0	14
27.	Blade Alley (PSS)	0	0	0	12
28.	Cricket Captain (Allanson)	0	0	0	12
29.	Pool (CDS)	0	0	0	12
30.	Cookie (Ultimate)	0	0	0	10

# LOADING SCREENS

