

FANZIX  
2.0

1.3  
2016.12.

Egy fanzine azoknak a ZX Spectrum barátoknak, akik szeretnek néha visszagondolni a kezdetekre



# ÜDVÖZLET

Kedves Olvasóm!

Az első szám újraszerkesztett, bővített változatának harmadik részét olvasod. Gyakorlatilag befejeztem a Sinclair munkásságának bemutatását, de a kapcsolódó cégekről még szerettem volna írni, mert pl. az Amstrad, a Gem, vagy a Kuma neve már más cégekkel kapcsolatban nem nagyon fog felmerülni, a Mr. Micro még igen, de ott már csak, mint szoftverfejlesztő cég, így itt elmesélek róluk mindent, amit tudok. Tehát összesen négy kiadó bemutatását olvashatod ebben a számban, de abból kettő olyan rövid, mintha nem is lenne, mert nem tudtam róluk semmit összekaparni. Van ilyen, meg lesz is még sok hasonlóan semmi nyomot nem hagyó kis cég, de róluk is illik pár szót szólni.

Mivel ez a szám 2016-ban az utolsó, így a 2015 nyári játékok játékkalauzának rovására írtam egy évértékelőt, ami visszaolvasva elég negatívra sikerült, de a kiadvány körüli légkör, vagy inkább annak hiánya ezt hozta ki belőlem. A világűrben is olyan halotti csend lehet, mint a FanZiX körül, amit persze nagyon sajnállok, na nem a világűr részét, azt nem bánom. Miért alakult ez ki? Nem tudom, azt hiszem csak a történések sodrásának lett ez az eredménye. A félreértések elkerülése végett: a FanZiX írását pillanatnyilag nem akarom befejezni. Most még úgy érzem, kedvem van hozzá, olvasóm is van egy-kettő, így egy darabig biztos folytatom. Meg amúgy is az életem része lett ez a szoftvertörténetes kiadványszerkesztés. Megszüntettem viszont a megrendelő oldalakat, ugyanúgy, mint az új számok PDF-ben való elérhetőségét. Gyakorlatban egyikre sem volt szükség, igény, így nem erőltetem őket. A honlapot viszont újraélesztettem attól függetlenül, hogy csekély a látogatottsága, mert kell az a minimum információ, ami most ott van. Ha valaki el akar érni, ír egy e-mailt, akinek ez nagy teher, azt meg nem fogom korbáccsal csapkodni, míg meg nem teszi. Tudom, ezzel a magatartással elriasztok néhány olvasókat, de már nem gondolom, hogy ez akkora probléma. Neked és a még kitartó olvasóimnak pedig boldog, olvasnivalóban gazdag új évet kívánok!

m/zx

## TARTALOMJEGYZÉK

ÜDVÖZLET	2
JÁTÉKÚJDONSÁGOK	3
TÖRTÉNELMI TOPLISTA	3
JÁTÉKKALAUZ	4
Ánima / Black Star / Falling Blocks	4
ÉVÉRTÉKELÉS	5
KIADÓI KRÓNKA: AMSTRAD	6
KIADÓI KRÓNKA: GEM	11
KIADÓI KRÓNKA: KUMA	12
KIADÓI KRÓNKA: MR. MICRO	12
JÁTÉKKALAUZ	15
Crazy Golf / Punchy	15
Harlequin	16
Treasure Island	17
Monster Mine / Space Mission	18
Oh Mummy / Sub Chase	19
Disco Dan	20
Alien Destroyer / Frog Shooter	21
Vegetable Crash / Lord Bromley's Estate / Q's Armoury	22
IDŐGÉP	23

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

A 2.1-es újraszerkesztett régi szám megjelenése: 2017. február 1. !

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

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

# JÁTÉKÚJDONSÁGOK

## 2015. június

Jet Set Willy 2015 - Bug Fixed Edition	Spider	48K
JAWS: The Text Adventure	Einar Saukas	48K
Explorer	Luca Bordoni	48K/128K
Falling Blocks	Peter McQuillan	48K
Rabid Mower	kas29	48K/128K
Word Blaster	textvoyage	48K
Complica DX	Einar Saukas	48K/128K
Journey to Another World	J.B.G.V.	48K

## 2015. július

The Return of Traxtor	Reidrac	48K
Godkiller 2 - Exile	APSYS	128K
Zombo	Monsterbytes	48K
Gertrudis, El Soldado	Fierce Five	48K
Mice vs. Scientists	Fluffy Cushions	48K
Ánima	Les Quizarables	48K
Black Star	Reidrac	48K
The Legend of Bocatapuesto	Xtremely Xplicit	48K

## 2015. augusztus

Bubble Monkey Bros	Gabriele Amore	48K
Planeta Rojo	Salvador Cantero	48K
Hop'n'Frog	Gabriele Amore	48K
Lirus	RetroSouls	48K+128K

# TÖRTÉNELMI TOPLISTA

Ez az októberi lista egy elég tipikus TOP10 1983 második feléből.

A mostani szám szempontjából a legfontosabb, hogy 4+1 Sinclair játék szerepel az első tízben! A +1 a Hobbitot jelzi, aminek eladásait a Melbourne House és a Sinclair kiadásai is gyarapítják. A két Horace játék egyidejű előfordulása a listán sem túl rendkívüli, sajnos olyat nem találtam, ahol mindhárom a tízben lenne, de az eladási tendenciákat megfigyelve a TOP20-ban valószínűleg ott van a Hungry Horace is és még jó néhány Sinclair kiadás.

A Jetpac megjelenése után az Ultimate játékaik is állandó szereplői lettek a TOP10-nek, ritka volt, mikor nem volt két játéku ott a legjobbak között, ami a játékaik minőségét tekintve nem meglepő. Richard Shepherd jelenléte viszont lehet, hogy meglephet sokakat, pedig a Super Spy és főleg a Transylvanian Tower is nagyon nagy siker volt, de hogy miért, azt nehéz megfejteni.

### 1983.10.20. Personal Computing Weekly

1	Computer Scrabble	Sinclair
2	Jetpac	Ultimate
3	The Hobbit	Melbourne H.
4	Flight Simulation	Sinclair
5	Tranz Am	Ultimate
6	Horace & the Spiders	Sinclair
7	Horace Goes Skiing	Sinclair
8	Super Spy	Richard Shepherd
9	3D Desert Patrol	CRL
10	Ah Diddums	Imagine
A WH Smiths eladásai alapján		



## ÁNIMA

**Les Quizarables, 2015, 48K, platform**

A 2015-ös BitBitJam nevű megmérettetésre készült a spanyol duó Churrera motoros játéka. Antonio Heredia Romero volt a 'pixel artist' és Rubén Burgos Jiménez a tervező. Az Ánima a 'Confronted Kingdoms' kategória győztese lett. Egyedi a grafikája, a játék végein, mármint a pozitív és negatív végki-fejletnél is nagyon szép képernyőt rajzoltak a fejlesztők. Sajnos maradtak hibák a játékban, mivel egy hét volt csak kezdéstől a befejezésig, de a lényeg, hogy végigjátszható.

A BitBitJam honlapján annyi leírás van a játékról, hogy az a jó és rossz örök konfliktusáról szól, feladatod, hogy legyőzd a sötétséget! Magyarul a spanyol fiúk is a szokásos, tehát a jó szerepébe bújtatnak. A végső célod legyőzni a fő gonoszt, de ahhoz végig kell járnod a hozzá vezető utat a kastélyában, és legyőzni félelmetes csatlósait. A pince legmélyebb bugyrai helyett a legmagasabb bugyrokban találod meg a kecskefejt, aki gyors mozgásával próbál ellenállni neked, de ha szerencséd van és elég ügyesen helyezkedsz, akkor lehet esélyed ellene. A vezérlés a szokásos Churrera: billentyűzet (O, P - balra, jobbra, Q - ugrás, Space - tüzelés), és Joystickok (Kempston, Sinclair). Egy kis hiba maradt a vezérlésben is: a joystickok választásakor is csak Q-val lehet ugrani.



## BLACK STAR

**Usebox.net, 2015, 48K, lövöldözős**

Szintén a 2015-ös BitBitJam-re nevezett játékok között szerepelt Juan J. Martinez, azaz reidrac játéka, a Black Star, ami egy Space Invaders-típusú lövöldözős játék védő bázisok nélkül, egyre szaporodó rajok ellen. A játék a legjobb platform használat kategóriájában nyert. Tényleg elég egyedi a grafikai megvalósítás, igényesek a zenék és a hangok is.

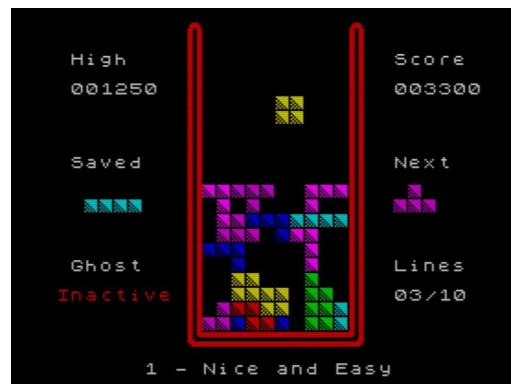
A Mennyei Királyság naprendszerre élvezte az évezredes békét, amíg egy ismeretlen erő meg nem jelent az égen az egyik világban: egy féreglyuk egy haldokló rendszerbe. Az anomália észlelése után nem sokkal ellenséges űrhajók csapatai kezdtek megjelenni a féreglyuk környékén. A Királyság utolsó reménye a Black Star csatahajó osztály, talán ők vissza tudják verni a hordát valahogy. Te vagy a Black Star csatahajó osztály vezetője, így rajtad múlik, hogy a Mennyei Királyságból Néhai Királyság lesz-e. Az űrhajót vezérelheted újradefiniálható billentyűzettel vagy botkormányal (Kempston, Sinclair) is.



## FALLING BLOCKS

**Peter McQuillan, 2015, 48K, lövöldözős**

Peter McQuillan nem sokkal a játék megírása előtt kezdte el tanulni a gépi kódban való programozást. Fő forrása a Speccyalista Világban is megjelenő, Jonathan Cauldwell által írt „Hogyan írjunk játékot ZX Spectrumra”. Peter elérhetővé tette a forráskódot is, ami sok érdekességet tartalmaz hasonlóan kezdőknek (pl. az állandó zene, aminek kódját a Manic Minerből csente). A végeredmény egy nagyon jól játszható Tetris-klón lett, érdekes beállítási lehetőségekkel: például az ejtési mód, vagy a vezérlés érzékenysége. Ne tévesszen meg az első nehézségi szint, ahol szokásos a játékmenet, a többi kilencben már lesz némi csavarás az eredetihez képest. Vezérlés: újradefiniálható billentyűzettel vagy Kempston joyjjal.



# ÉVÉRTÉKELÉS

Ezzel a számmal zárom a 2016-os évet, így ide kívánczik egy rövid éwertékelés. Hogy érthető legyen minden, vissza kell mennem az időben egy kicsit egy másik világba. A Spectrum Világba, talán ismerős lesz. Amikor a kis spectrumos ujjait tördelve, körmét rágva állt sorba hetente többször, hogy félve érdeklődjön az újságos nénytől/bácsitól: „Csókolom, megjött már az új Spectrum Világ?” A válasz általában az volt, hogy „Még nem, de gyere vissza holnap, talán addigra megjön.” Mikor a kérdés sokadszor is elhangzott, végül az újságos a háta mögé nyúlt, elővette a legújabb Spectrum Világot, és azt mondta: „Tessék, 39Ft lesz”. A hetek óta gyűlő feszültség egy pillanat alatt elillant, helyére sürgető kíváncsiság lépett. Ahogy kis barátunk ballagott az általa választott tömegközlekedési eszköz megállójába, többször átpörgette az újságot, hogy minél gyorsabban megtudja, melyik játékokat is vették górcső alá az újságíró bácsik. Gyorsan el is készült a fejében a lista, az említett járművön hazafelé zötykölődve fontossági sorrend szerint már el is kezdte olvasni a legérdekesebb irományokat, jókat nevetgélve magában a vicces szóhasználaton. Aztán a kis spectrumos felnőtt ember lett, aki szirupos nosztalgiától könnyes szemmel gondol vissza gyermekora hasonló epizódjaira. Gyarló módon azt gondoltam, hogy majd én leszek az, aki az idősebb spectrumos részben még gyermeki lelkének visszahozza az aranykort. Na nem a Spectrum Világgal, csak a FanZiX-szal. Nem ugyanaz a kettő, de némi hasonlóság azért van, így azt gondoltam, hogy azt az érzést, ami a Spectrum Világ megjelenéséhez volt köthető, vagy inkább valami hasonlót, át tudom ültetni a mai korba. Kitaláltam, megterveztem, hogy miként lehet erre a célra viszonylag gazdaságosan létrehozni egy valódi, kinyomtatott kiadványt. Egyértelműen fontos volt, hogy nem lehet drága és úgy kell kinéznie, mint egy újságnak. A FanZiX, átlag 108 A5-ös oldalával, össze-vissza megjelenésével nem felelt meg kívánalmaimnak, így át kellett alakítanom, amihez jó alapnak gondoltam a Spectrum születésnapjára megjelentetett kamu Spectrum Világomat. Gondolkodás közben készítettem egy próbaszámot az új FanZiXből, és indítottam egy netes felmérést, ahol Téged, és a többi olvasómat faggattam, hogy megtaláljam az igényeitek és a lehetőségeim metszetét, melyre az új FanZiX épülhet. Kemény 15 választ kaptam kérdéseimre! Nem értettem a közönyt, de ha ennyi, hát ennyi. Igazából sosem voltam tisztában a FanZiX olvasottságával, hiába próbálkoztam többször is ennek felmérésével. A lényeg, hogy

elképzeléseimen csekély mértékben változtatnom kellett a felmerülő igényeknek megfelelően, ami úgy érzem jót is tett a kiadványnak. Ezek után a fizikai kivitelezés viszonylag gyorsan ment, a végeredménnyel nagyon elégedett vagyok, kialakult a FanZiX 2.0, amit kézbe lehet venni, olvasása újságszerű élményt ad. Végül elkészítettem két google drive-os doksit, melyekben vagy meg lehetett rendelni az újságot, vagy kérni azt pdf-ben (két hónap csúszással), csak hogy minél egyszerűbb legyen olvasóim élete.

Elmúltam negyven éves, van némi élettapasztalatom, tehát számítottam negatív hangokra. Azt is tudtam, hogy a célközönség, tehát a hozzám hasonló korú emberek már nem mindig vevők az újra. Pénzt kérni valamiért nem szerencsés, ezért részleteztem azt is, hogy jön ki egy-egy számnál a csillagászati 500Ft-os ár... Aztán tükön ülve vártam a reakciókat. Vártam, vártam, de gyorsan kiderült: a tervem elbukott, a többségnek nem kell a portékám, sőt még próbát sem akar tenni vele. Rendben, nem kötelező, lehet könnyes szemmel emlékezni továbbra is, közben meg panaszkodni, hogy bezzeg a régi szép időkben, nekem így is jó, a papíralapú szám megmarad annak a pár embernek, akit ez érdekel, vannak ilyenek is. Nem ez ütött szíven, hanem az érdektelenség. A rendelés bonyolultságára érkezett csak panasz, semmi másra. Sok az 500Ft+posta? A tartalom a szokásos, lényegében ami a korábbi 11 megjelent számban volt, kiegészítve szerintem érdekes dolgokkal, amiket egyeztettem az igényeitekkel, ez talán nem lehet gond. A fizikai szám mellett másik opcióként a fanzine PDF verziója két hónappal a papíralapú szám után ingyenesen megkapható volt. De nem kellett gyakorlatilag senkinek. Talán azért, mert egy klikkeléssel nem lehetett letölteni, macerás dolog e-mail címet megadni, kilépni az árnyékból. Ezt a részét tényleg nem értem, nem ér meg ennyit? Mindössze az olvasóközönségem felmérése volt a célom. Közben elkezdtem a régi számokat is kibővíteni, átírni, újraserkeszteni az új számoknak megfelelően. Biztos ez is baj... Így az eredeti, kéthavonta megjelenő új számok mellett a páros hónapokra is jut FanZiX.

Mind ezt azért írtam le, hogy lásd, miért értékelem egyszerre sikeresnek és kiábrándítóknak a 2016-os évet a fanzine szempontjából. Megjelent két régi szám, egy kamu Spectrum Világ, három teljesen új szám és három átszerkesztett szám. Mindössze a talán soha nem is létező illúzióim tűntek el az eddig feltételezett olvasóimmal egyetemben.

# AMSTRAD

**teljes név:** A.M.S. Trading (Amstrad) Ltd  
Amstrad Consumer Electronics PLC

**működés ideje:** 1968-tól napjainkig

**tevékenységi kör:** hardverfejlesztés, szoftverterjesztés

**nemzetiség:** angol

**székhely:** London, Brentwood

Az Amstradot 1968-ban alapította Londonban az akkor 21 éves Alan Michael Sugar A.M.S. Trading (Amstrad) Ltd néven. A cég neve tehát az alapító monogramjának és a Trading szó első szótagjának összeolvasásából keletkezett. A cég a 70-es években olcsó hifivel, TV-vel és autóhifivel foglalkozott. Próbáltak mindent minél olcsóbban, tömeggyártásban, távol-keleti alkatrészekből megoldani, aminek az lett az eredménye, hogy a cég nevére az embereknek nem a minőség ugrott be. De ez nem jelentett különösebb hátrányt, a cég évről évre fejlődött. 1977-ben költözniük is kellett, akkor még Londonon belül, Tottenhambe, Alan Sugar kedvenc focicsapata, a Spurs bázisának közvetlen közelébe. 1980 április 23-án (micsoda véletlen!) a céget bejegyezték a tőzsdén. Színes TV-t kezdtek gyártani, meg az akkor nagyon népszerű hifitornyokat. 1981-ben még a Citizens Band (CB) rádiók gyártásába is belekezdtek, de nem nagyon találták meg az utat a további növekedéshez. „Szükségünk van rá, hogy lépünk és találjunk egy másik szektort vagy terméket, amivel újra növelhetnénk a profitunkat” mondta Alan Sugar. Mi más is lehetett volna a nyolcvanas évek elején az a nagy profittal kecsegtető ágazat, mint a számítógépgyártás? Alan Sugar addig nem lelkesedett az új technológiáért, azt gondolta, hogy az addig megszerzett ügyfélkörre nem igényli azt, ám végül beadta a derekát. Valamikor 1983 első felében el is kezdtek tervezni az Amstrad első számítógépét. Az Amstrad a hi-fi piacon az elsők között dobott piacra all-in-one, tehát egybeépített rendszereket, ezt az



*A hetvenes évek végén így folyt a hangszórógyártás*

utat látták megfelelőnek a számítógép fejlesztésekor is. Alan Sugar, korábbi elveihez tartva magát, saját számítógépét egy jó ár-érték arányú eszközként képzelte el, amit kényelmes használni. „A koncepcióm egyszerű volt: apa és anya nem szeretné, ha kis Johnny elvenné a televíziót, így a számítógépnek legyen saját monitorja és egy teljes méretű billentyűzete, valamint beépített kazetta mechanizmusa a szoftverek betöltéséhez - a célzott ár pedig £199 volt,” írta Alan Sugar 2010-ben, „ezzel a kis Johnny a saját hálósobájában maradna, felszabadítva a családi TV-t”. A tervek menet közben sokat módosultak még alapjaiban is, hiszen eredetileg a MOS Technology 6502-ese lett volna a gép agya, csak később váltottak át a Zilog Z80-ra. A problémák miatt az Amstrad CPC464 bejelentése csak 1984 április 12-én történt meg, ráadásul a kezdő ár színes monitorral 359 font,

# AMSTRAD

míg zöld monokróm monitorral 249 font lett. Utóbbi már azért is poén, mert a gép nevében a CPC a Color Personal Computer rövidítése. Oké, a zöld is szín, de azért ez egy kicsit Sinclaires lépésnek tűnik. Pozitív lépés volt viszont, hogy Alan Sugar szinte egyből szerződést tudott kötni a nagy áruházláncokkal a gép terjesztésére, így az év végéig tervezett 200 ezres eladás tarthatónak látszott.

Az Amstradnál, miután 1983-ban felmérték a piacot, és belekezdtek a CPC fejlesztésébe, tisztában voltak vele, hogy csak azok a gépek lehetnek sikeresek, melyeknek van egy korrekt infrastruktúrája szoftverekből és szolgáltatásokból. Mivel a leendő gépük még meg sem született, így próbálták ezt az infrastruktúrát előre létrehozni a gép piacra dobása előtt. 1984 februárjában az Amstrad megalapította az Amsoftot Roland Perry és William Poel vezetésével, akik akkoriban jártak az Amstrad CPC464 fejlesztésének vége felé. Így az Amsoft lett az első Amstrad szoftverek kiadója, melyek külső fejlesztők munkái voltak ugyan, de az Amsoft címkéje alatt jelentek meg. 1984-1985-ben jelent meg egyébként Amstradra a Crazy Golf, a Punchy és az Oh Mummy is, ami 1986-ban lett érdekes a Spectrum tulajdonosok számára. Az Amsoft 1984-ben 33 játék és 32 egyéb program kiadásával erősítette a CPC-t, majd még 1985-ben is hasonló mértékű megjelentetések voltak. CPC464-ből végül több mint kétmilliót adtak el. 1984-ben Alan Sugar megkapta a The Guardiantól az 'Év fiatal üzletembere' díjat. A megtisztelő cím egy évvel korábban Clive Sinclairé lett.

1985 májusában az Amstrad bemutatta második számítógépét, a CPC664-et, ami több dologban is különbözött a 464-től, legfontosabb, hogy ka-

# Amsoft

pott egy 3"-os floppymeghajtót a kazettás magnó helyett, de például ergonomikusabb is lett a billentyűzete. A gépet 1985 végén kezdték gyártani. 1985 augusztusától árulták az Egyesült Államokban a CPC6128-at, ami egy 128K-s gép volt 3"-os floppymeghajtóval. Európában csak év végétől lett elérhető a gép.

Közben egy másik sorozatot, a PCW-t is elkezdte gyártani az Amstrad. Ez volt az ő QL-ük, amit a professzionális felhasználók igényeinek megfelelően gyártottak. Érdekes, hogy mennyi párhuzamosság van a Sinclair és az Amstrad, mint cégek pályája között, de még Clive Sinclair és Alan Sugar között is, mégis alapvetően mennyire mások voltak, és mennyire más lett a sorsuk.

Aztán 1986. április 7-én némileg váratlanul bejelentették, hogy az Amstrad 5 millió fontért megvásárolta a Sinclair márkanevét és a teljes számítógépes termékpalalettáját, plusz a készleten lévő Spectrumokat és QL-eket is. Csak a készlet kiárusításából több mint 5 milliós bevételre tett szert az Amstrad.

Felvetődhet, hogy mit is vett meg az Amstrad pontosan a Sinclairtől? Például felvetődött az üzlet előtt és után is egy pletyka, miszerint a Sinclairnél egy Amiga-verő 200 font alatti gépen dolgoznak, ami ráadásul Spectrumkompatibilis, a gép kódneve Loki volt. A Sinclair User egy riportban meg is kérdezte Sir Clive-ot, hogy a Lokival kapcsolatos jogok vajon az Amstradhoz kerültek csak azért, mert Spectrum kompatibilis? „Ez így van, bár amit

DAVE and PAM

by ALEX & SPITAL



006





*Alan Sugar cége 75 milliós profitot termelt, mikor az ellenfeleik csak a veszteségüket számolgatták*

vásároltak, azok szigorúan véve csak az aktuálisan piacon lévő termékek... A Sinclair Research kifejezetten ki van zárva a jövőben a Spectrum technológia felhasználásából új termékekhez, de ez rendben is van, mert az nem az, amit akarok csinálni” válaszolta Sir Clive Sinclair. Így a Loki terveivel a Sinclair nem tehetett semmit, mert sértette volna az Amstrad jogait. Míg az Amstrad nem akart vele tenni semmit, mivel az egy jövőbeli terméke lett volna a Sinclairnek, ők pedig azt nem vásárolták meg. Sir Clive felajánlotta Alan Sugarnak a Pandora terveit is, ami egy hordozható, Spectrum kompatibilis gép lett volna, de Alan Sugar elutasította azt, mert köztudottan ódzkodott az új dolgoktól. „Egy új, még ki nem próbált dolog volt, nem olyan mint egy csésze tea, és azt hiszem, ez bölcs döntés volt részükről. Az ő üzletük azon alapul, hogy megveszik azt, ami működik, és ragaszkodnak ahhoz, amit tudnak. A miénk az úttörés, ami kockázatos, de ez az, amit élvezünk” világította meg a két cég közötti különbséget Clive Sinclair, ami részben arra is választ ad, hogy miért nem a Sinclair vásárolta meg az Amstrad 'lelkét'.

Júliusban bejelentették, hogy 'amstradosítani' szeretnék a Spectrumot, ami annyit jelentett, hogy bekerül egy CPC464-hez hasonló gépházba, és kap egy hasonló billentyűzetet és beépített kazettás magnót is. Pluszként még két joystick portot és reset gombot is terveztek a gép oldalára. Az új gép, a Spectrum +2 bemutatóját a szeptemberi PCW Showra tervezték. Szeptember 7-én be is mutatták az első szürke Amstrad Spectrumot, ami nagy sikert aratott. A boltokban való megjelenés viszont - az Amstradtól szokatlan

módon csúszott. Sokan figyelmeztették az Amstradot, hogy a +2 létrehozásával a CPC464-nek csinálnak egy újabb verhetetlen ellenfelet, de ők úgy gondolták, hogy ez egy megalapozatlan felvetés.

Az Amstrad a csupasz gép árát 149 fontban állapította meg. Az SJS1-es botkormánnyal, valamint a Soft 888 című, hat kazettát tartalmazó programcsomaggal kiegészített verzió ára 159 font volt. De miért pont ezt a hat (nemsoká felsorolt) játékot szűrték ki maguknak az Amsoftnál? Valószínűleg, mert a hat játékot előállító három céggel a CPC464 megjelenése óta kiváló volt a kapcsolatuk, és ezek a játékok a piacon szinte ismeretlenek voltak, annak ellenére, hogy részben már ki lettek adva korábban is.

A **Punchy** volt közülük talán a legismertebb. Az egykor még kiadói babérokra törő Mr. Micro Ltd 1983 júniusában adta ki eredetileg Hunchy címmel, ami a Hunchback becézése, majd három hónap vita után licenc hiánya miatt a kiadó ejtette a kiadást, átalakította a szerzővel, és átnevezte Punchyra. Punch és Judy egy tradicionális vásári bábszínházi műsor szereplői. Quasimodo, más néven Hunchback szerepére, pontosabban szerepét is lecserélve Bobby szállt be, mint nem licencköteles hős. Phil Issi írta a játékot, aki gyakorlatilag az összes Mr. Micro által megjelentetett Spectrum játékban benne volt. A játéknak csak az Amstrad (Sinclair) kiadása elérhető manapság, szóval nem lehetett túl elterjedt és sikeres az eredeti kiadás.

A **Crazy Golf**, vagy a betöltőkép szerint „Krazy Golf” című játék 1983 szeptemberében látta meg Anglia felhős egét szintén a Mr. Micro jóvoltából. Készítői közül a kódot író J. Dale nevéhez csak az egyik legrosszabb Frogger-klónt, az Arctic által megjelentetett Frog 5-öt lehet kapcsolni. A Punchyhoz hasonlóan elérhetetlen a játék eredeti verziója.

A **Treasure Island** egy nagyon érdekes kiadvány, 1984-ben a Boots adta ki Spectrum Bookware címmel, a kiadvány tartalmazta a Treasure Island kazettát és a The ZX Spectrum and How to Get the Most from It című könyvet. A játékot Jim Greg és Phil Issi fejlesztette. A játék a Mr. Micro átalakulása idején jelent meg, mikor már kiadóként feladhették a harcot és inkább a fejlesztésre koncentráltak. Később a Firebird kiadta a játékot japánosra átalakított grafikával, lassított mozgással, Willow Pattern címmel. A Spectrum Bookware keretében megjelent verzió ritkának számít.

A **Disco Dan** és az **Oh Mummy** is a Gem Software terméke, mindkét játékot Daren White és John



# AMSTRAD

Line fejlesztették. Az Oh Mummy eredetileg 1983 őszen jelent meg, míg a Disco Dan fél évvel később. A Disco Dan megjelenése után a Gem Software az Amsoftnak dolgozott be nagyon sokat, valamint a Tatung Einsoftnak (ők a Tatung Einstein nevű gép házon belüli kiadója voltak). Mindkét Gem játék az Amstrad kiadásával lett ismert.

A programcsomag utolsó tagja az *Alien Destroyer* volt, amit eredetileg a Kuma Computers Ltd fejlesztett, és 1984 nyarán jelent meg. A Kuma rengeteg CPC játékot, programot jelentetett meg, így kerülhetett jó kapcsolatba az Amsofttal. A Gem, mint írtam, gyakorlatilag az Amsoft fejlesztője lett, míg a Mr. Micro már az Amsoft első kiadott játékaik között szerepelt két tétellel. Az Amsoft többnyire meghagyta az eredeti borítók motívumait (Crazy Golf, Punchy, Disco Dan), vagy teljesen felhasználta azt (Oh Mummy), a Treasure Island borítója viszont a CPC-re megjelent Amsoft játék, a Roland Ahoy borítóját, míg az Alien Destroyer a szintén CPC-s The Galactic Plague borítóját örökölte. Ez is egyfajta újrahasznosítás...

A programcsomag egyébként nem nyerte el a nagyobb láncok tetszését, a Boots inkább a következő játékokat adta a nála vásárolt gépekhez: Legend of the Amazon Women, Fighting Warrior és The Way of the Tiger. Tény, hogy ezek nagyobb nevek... A Currys nem kevesebb, mint 10 póríasan csomagolt programot adott a kezdő csomagban a géphez, a Dixons pedig a gyári hat mellé adott még két kazettát két-két játékkal.

Az Amstrad nyeresége 273 százalékkal nőtt az előző évi adatokhoz képest, egészen 75 millió fontig, mindezt 304 millió forgalom mellett. Eladtak egy év alatt pl. 350 ezer PCW-t, 650 ezer CPC-t, ezek 57 százalékát külföldön. Egyedül az Egyesült Államokban történő eladások nem

akartak úgy alakulni, ahogy Alan Sugar remélte. A +2 megjelenésekor károgóknak úgy tűnt, hogy igaza lett, a CPC-k iránti érdeklődés csökkent, a szoftverek eladása pedig durván visszaesett. Annyira, hogy a szoftverházak már kezdtek egy életképtelen platformként tekinteni a CPC-re. „Az értékesítés CPC-re soha nem volt tökéletes,” mondta Pete Stone a Palace Szoftvertől „és mostanában még rosszabbul megy.” Greg Follis a Gargoyle Gamestől elmondta, hogy a szoftvereladások a kiadás pillanatától magasabbak külföldön, mint az Egyesült Királyságban. „Az értékesítés Lemezen annyira ingatag, hogy bár el tudnál adni néhányat, de inkább nem adsz el Amstrad lemezt a hazai piacon.”

Még karácsony előtt kiderült, hogy több +2-s gépnél betöltési problémák vannak a rossz olvasófejek miatt. Közben az Amstrad terjeszkedett, az 512K-s PCW-t az USA-ban is kiadták. Tervezték az új, hordozható gépüket, meg több területre is fókuszáltak, amivel megtölthetnék pár oldalt, de inkább innentől inkább már tényleg csak a Spectrumot érintő dolgokra szorítkoztak. 1987 februárjában szóba került egy már emlegetett új Spectrum megvalósítása. Már a +2 elkészülte előtt felvetődött, hogy a CPC6128 Spectrum párja is valamikor meg fog jelenni. A tervek szerint a legkomolyabb látható változás az lesz a +2-höz képest, hogy egy 3"-os floppy meghajtó váltja a kazettás magnót. Fel is vetődött egyből, hogy jó a floppy, szép dolog, hogy a Spectrum eljutott idáig, de milyen tartalommal tudják majd 'etetni' a vásárlók a gépet, hiszen a többezres szoftverbázis kizárólag kazettán elérhető. Az Amstrad a kezdeti lyukak betömésére szerződést kötött az Oceannal és a géphez adott egy lemezes kezdőcsomagot (Soft 887), mely az Ocean sikereit tartalmazta: a Daley Thompson's Supertest (Supertest 1 és Supertest



A szürke +2-es, az első Amstrad Spectrum, ami minden létező Spectrum közül a legtöbb Spectrum játékkal kompatibilis.



És a +3-as, a Spectrum 3"-os floppy meghajtóval, sok belső változtatással és rengeteg kompatibilitási problémával



*Az utolsó, elvileg gyári Sinclair periféria, a Magnum Light Phaser kevés támogatást kapott*

címen fut a játék 2 'napja'), a Cosmic Wartoad, a N.O.M.A.D., a Gift from the Gods és a Mailstrom játékok kibővített verzióit. A gép tervezett ára az ajándék szoftverekkel 249 font volt. A +3 megjelenésének támogatására az Amstrad azt is tervezte, hogy a 3"-os floppylemezek árát leszorítja 1 fontra, hogy a későbbiekben megjelenő szoftverek se kerüljenek 10 fontnál többre. De hiába, a lemezek a későbbiekben is jellemzően 13-15 fontba kerültek.

Júliusban, kevéssel a megjelenés előtt a +3 várható kezdő árát az Amstrad nem csekély 50 fonttal vágta meg 199 fontra, míg a +2-es ára az új gép megjelenésével 139 fontra esett. Az is kiszivárgott, hogy a +3-nak megjelenik majd kicsit később egy egyszerűsített, kazettás magmás változata, egy 'Plus 2A'. Ugyancsak megjelenés előtt megszületett az első új szoftver +3-ra is, a Computer Scrabble Deluxe, amit a Leisure Genius adott ki.

1987 október elején az Amstrad bejelentette, hogy adózás előtti profitja közel 136 millió font, ami több mint 80%-os növekedés 1986-hoz mérve. Alan Sugar ugyanakkor az eredmények mellett figyelmeztetett, hogy a rendkívüli növekedés nem tartható fenn a jövőben. „A jelenlegi pénzügyi év lesz a konszolidáció éve, és a magültetéséé, mikor kialakítjuk cégünk növekedési tervét a jövőre nézve.” „Nem vagyunk olyan cég, amely vagy tovább él, vagy meghal egy termék sikerétől függően.” Mondta Sugar a PCW1512 szerény keresletére utalva. „Az 'Amstrad effekt', tehát az alacsony áron való nagy volumenű termelés, és a marketing kifogta a szelet egy lenyugtatózott, versenyképtelen környezetben bebábozódott, misztikus magas technológiai fejlettség aurájába tokosodott iparágból” mondta el szerény véleményét az Amstrad számítástech-

nikai iparágban betöltött szerepéről Alan Sugar. Hozzátette, hogy az Amstrad tervei között több mint 20 új termék szerepel a következő 12 hónapban, és egészen új izgalmas területekben gondolkodnak.

1989-ben a Nintendo és Sega gépeken nagyon népszerűek lettek a light gunnal vezérelhető lövöldözős játékok, így az Amstrad úgy döntött, hogy ideje lesz Spectrumra is kiadni egy ilyen fegyvert. Nyárra el is készült a Magnum Light Phaser, amihez a Virgin/Mastertronic kreált egy kezdő szoftvercsomagot is hat Light Phasert használó játékkal, ezek a Missile Ground Zero (Software Creations), a Solar Invasion (Mastertronic), az Operation Wolf (Ocean), a Rookie (Mastertronic), a Robot Attack (Mastertronic) és a Bullseye (Macsen). A pisztoly a szoftverekkel 29.95 fontba került, de volt egy ZX Spectrum +2 Action Pack, illetve ZX Spectrum +3 Action Pack verzió is, ahol 149, illetve 199 fontért a vásárló megkapta a Spectrum +2-t vagy +3-at választástól függően, valamint a light gunt és a szoftvercsomagot is.

Az Amstrad az általa készített Spectrumokat ezen kívül többféle „Pack”-ban is kiadta. Például 1990-ben a James Bond Packban, amit a Domarkkal közösen adtak ki. A csomag tartalma volt egy újabb fajta +2-es gép, egy Magnum Light Phaser, valamint kettő kazetta a pisztolyhoz készített próbajátékokkal. A játékok között volt két Divide by Zero által készített Domark játék, melyek máshol nem jelentek meg, a **Lord Bromley's Estate** és a **Q's Armoury**. Harmadikként pedig a Domark 1987-es The Living Daylights című játéka Mission Zero címmel.

A fekete +2-eshez kapcsolódóan volt még egy Police Pack is, amiben a gépen kívül a Chase HQ és a Robocop 2 is helyet kapott, ennek kiadása valamikor 1991-ben vagy talán később lehetett.

Ezzel lényegében végére is értem a Sinclair/Amstrad sztori ide vonatkozó részének. Külső szemlélőként, évekkal később talán túl könnyű okosnak lenni, de úgy érzem, hogy a ZX Spectrum csak akkor érhetett volna el nagyobb sikert, mint amit valójában elért, ha a Sinclair egy kicsit átvett volna az Amstrad képességeiből, és később az Amstrad is valamennyit a Sinclairéből. A Sinclairre ráfért volna egy kis földhöz ragadtság, a helyzetek pontosabb felmérése, kiértékelése, a piac jobb kihasználása. Az Amstradra pedig talán egy kicsivel nagyobb fantázia és kevesebb kapzsiság...

# AMSTRAD

## AMSTRAD/SINCLAIR SZOFTOGRÁFIA

### Punchy

Amstrad/Sinclair, 1986.09., kazetta, a Soft  
888 csomag részeként (újrakiadás)  
Mr. Micro (Phil Issi)  
48K, platform

### Crazy Golf

Amstrad/Sinclair, 1986.09., kazetta, a Soft  
888 csomag részeként (újrakiadás)  
Mr. Micro (Phil Issi, J. Dale)  
48K, golf

### Treasure Island

Amstrad/Sinclair, 1986.09., kazetta, a Soft  
888 csomag részeként (újrakiadás)  
Mr. Micro (Phil Issi, Jim Greg)  
48K, akció

### Disco Dan

Amstrad/Sinclair, 1986.09., kazetta, a Soft  
888 csomag részeként (újrakiadás)  
Gem Software (Daren White, John Line)  
48K, akció

### Oh Mummy

Amstrad/Sinclair, 1986.09., kazetta, a Soft  
888 csomag részeként (újrakiadás)

Gem Software (Daren White, John Line)  
48K, labirintus, Amidar-klón

### Alien Destroyer

Amstrad/Sinclair, 1986.09., kazetta, a Soft  
888 csomag részeként (újrakiadás)  
Kuma Computers Ltd (P. Dormand)  
48K, lövöldözős

### Lord Bromley's Estate

Amstrad/Sinclair és Domark Ltd, 1990, kazet-  
ta, a James Bond 007 Action Pack részeként  
Domark Ltd (Divide by Zero)  
48K, lövöldözős

### Q's Armoury

Amstrad/Sinclair és Domark Ltd, 1990, kazet-  
ta, a James Bond 007 Action Pack részeként  
Domark Ltd (Divide by Zero)  
48K, lövöldözős

### Mission Zero

Amstrad/Sinclair és Domark Ltd, 1990, kazet-  
ta, a James Bond 007 Action Pack részeként  
(újrakiadás, eredeti címe: The Living Day-  
lights - The Computer Game)  
Walking Circles (Graham Stafford, David  
Fish, David Whittaker, Richard Naylor)  
48K, lövöldözős

# GEM

**teljes név:** Gem Software  
**működés ideje:** 1983-1984  
**tevékenységi kör:** kiadás  
**nemzetiség:** angol  
**székhely:** Saubridgeworth

Nem lehet sokat tudni a Gem Software-ről, 1983 áprilisában jelentették meg első hirdetésüket, melyből kiderül, hogy elsődleges célplatformjuk a Dragon volt. De már kezdetben is volt Spectrumra két játékuk, mindkettő W.E. MacGowan műve, a *Monster Mine* és a *Space Mission*. Előbbit 1982 végén már kiadta a Richard Shepherd Software is. Novemberben megjelent a következő játékuk Spectrumra, az *Oh Mummy*, majd 1984 első hónapjaiban a *Sub Chase*. Majd miután tavasszal megjelent a *Disco Dan* is, a Gem Software beállt az Amsoft és a Tatung Einsoft mögé szoftverfejlesztőnek, feladva a saját név alatti kiadást.

## GEM SZOFTOGRÁFIA

### Monster Mine

Gem, 1983.04., kazetta, £4.95 (újrakiadás)  
W.E. MacGowan



16K, labirintus

### Space Mission

Gem, 1983.04., kazetta, £4.95  
W.E. MacGowan  
16K, lövöldözős, Asteroids-klón

### Oh Mummy

Gem, 1983.11., kazetta, £4.95  
Daren White, John Line  
48K, labirintus, Amidar-klón

### Sub Chase

Gem, 1984.02., kazetta, £4.95  
W.E. MacGowan  
48K, akció

### Disco Dan

Gem, 1984.05., kazetta, £4.95  
Daren White, John Line  
48K, akció



# KUMA

teljes név: Kuma Computers Ltd  
működés ideje: 1983–1984  
tevékenységi kör: kiadás  
nemzetiség: angol  
székhely: Maidenhead, Pangbourne

A Kuma számára a Spectrumra való kiadás csak mellékes volt, az ő specialitásuk a japán gépekre, főleg az MSX-re való programok írása, kiadása lehetett, talán ennek a japán kapcsolatnak köszönhetően jutottak hozzá a japán Hudson Soft játékaikhoz is. Spectrumra csak a maradék jutott nekik, a Sinclair kiválogatta a Hudson Soft 1984-es kínálatát, a Kumának csak a *Frog Shooter*, valamint a *Vegetable Crash* maradt. Utóbbi Galaxian-klón mellé valamilyen okból kiadtak egy újabbat, az *Alien Destroyert*. Volt még pár felhasználói programjuk is Spectrumra, de szinte minden, amit kiadtak, totálisan elérhetetlen, de kinek is kellett volna a nyolcvanas évek közepén 7 fontokért az a színvonal, amit a Kuma nyújtani tudott? Később az Amstrad CPC-re is kiadtak jó pár programot, de

ahogy látom, azok sem lettek a felhasználók álomszoftverei.

## KUMA SZOFTOGRÁFIA

### Alien Destroyer

Kuma, 1984.05., kazetta, £6.95  
P. Dormand  
48K, lövöldözős, Galaxian-klón

### Frog Shooter

Kuma, 1984.05., kazetta, £6.95  
Hudson Soft  
48K, lövöldözős

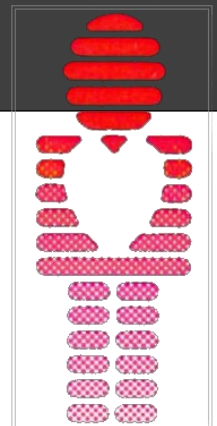
### Vegetable Crash

Kuma, 1984.05., kazetta, £6.95  
Hudson Soft  
48K, lövöldözős, Galaxian-klón

# MR. MICRO

teljes név: Mr. Micro Ltd  
működés ideje: 1980–1991  
tevékenységi kör: kiadás, fejlesztés  
nemzetiség: angol  
székhely: Swinton

Jim Gregory már iskolás korában elkezdett érdeklődni az elektronika iránt, „akkoriban, amikor a tranzisztorok éppen elérhetővé váltak. Olyan dolgokat csináltunk, mint a csókmérő, ami a hozzá kötődő extra aktivitással járt.” Ez vezette Jimet az elektromérnöki gyakornokságig, majd végzettségig. Akkoriban fedezte fel Jim a táblásjátékokat, ki is talált egyet, aminek az „Island Election” címet adta, „ezernyi szabálya volt, és milliónyi dolog kellett a játékhoz.” A bonyolultsága miatt nem tudta eladni az ötletet, majd később rájött, hogy igazán a számítógépeken lehet hasonló játékokat játszani. „Akkoriban a programozók olyanok voltak, mint a papság, ahová csak a kiválasztottak kerülhettek be. Az átlagember nem ébredt rá, hogy milyen könnyű használni és programozni a gépeket.” „1980 júliusában a feleségemmel úgy döntöttünk,



hogy belevágunk az üzletbe, megcélozva az új otthoni számítógép piacot.” mesélte Jim Gregory később. Már csak nevet kellett találniuk. „Kipróbáltunk mindenfélét, míg egy nap, mikor olvastam a fiamnak a Mr. Men című könyvet, beugrott, hogy Legyen Mr. Micro.” Beindult hát a számítékholt Swintonban, Manchester külvárosában.

Jim Gregory már korábban elkezdett szoftverekkel is foglalkozni, az első programja PET-re készült, egy képernyőcímezésben segítő program volt, amiből több mint ezer darabot el is adott.

„PET-re akkor csak csihipuhi játékok variációi léteztek, de én próbáltam elindulni a mélyebb, elmét is bevonó játékok felé. Így értünk el

odáig, hogy VIC programozók Legyünk. Úgy döntöttünk, hogy megpróbáljuk, hogy miénk legyen az első teljesen brit játék a gépre, és kölcsön kellett vennünk egy elő-kibocsátott VIC-et egy barátunktól, hogy így legyen.” mesélte Jim Gregory, hogy milyen úton kerültek a szoftveriparba. Még a bolt nyitása előtt el is készült a tervezett játékkal, a Gold Rush című grafikus kalandjátékkal, amiből 1980 karácsonyáig több mint ezer darabot adtak el. A siker hatására Jim és Val is teljes munkaidőben a boltban kezdett dolgozni. „Jártuk a bankokat, és hallottunk sok meghökkentő dolgot,” emlékezett Jim Gregory, „Egyszer azt mondták, hogy az előrejelzések szerint az otthoni számítógépes boom 1982 őszén elhal. Máshol azt mondták, hogy inkább raknák a tőkénket kockázatmentes vállalkozásokba, vagy még máshol azt mondták, hogy nem adnak kölcsönt Északnyugat-Angliában, mert az egy 'depresszív terület’”. Végül megkapták a banki segítséget, és 1983-ra már két különböző helyen folyt a Mr. Micro élete, egyrészt a Parkington Lanen lévő boltban, másrészt a programozói részlegben, ami 1983 nyarán egy szoftvervédelmi eszközön dolgozott, amiről Jim Gregory annyit árult el, hogy „senki nem másol egy autót, mert ezt egyszerűen túl drága lenne megtenni, és ez az, ahogy meg fogjuk akadályozni, hogy az emberek feltörjék ezt az eszközt.” Nem tudni, hogy mi lehetett az eszköz, de legjobb tudomásom szerint semmi ilyesmi nem került forgalomba. Mr. Gregory választa még, milyen játékokon, és főleg milyen oktató szoftvereken dolgoznak. Előbbiek esetén koncepciójuk szerint inkább a gondolkodtató játékokat preferálták. „Szomorúak vagyunk bizonyos mértékig, hogy az arcade játék másolatok annyira keresettek, mi inkább megpróbáljuk elvinni a játékot egy másik szint felé” mondta Jim Gregory, ehhez képest történt ez-az...

1983 nyarára már volt is 5 szoftvere a kiadóknak, 3 VIC-20, 1 Dragon és egy Spectrum játék. Utóbbinak Hunchy volt a címe, a főszereplőre, Hunchbackra, magyarul Quasimodora utalva. A Mr. Micro balszerencséjére pont akkoriban kezdtek bedühödni az arcade gyártók, hogy boldog boldogtalan másolja a játékaikat, ami szomorú dolog, nemde, Mr. Gregory? Ráadásul a Hunchback épp egy friss sikere volt a szintén manchesteri székhelyű Century Electronicsnek. A Hunchy egy-



Jim Gregory, alias Mr. Micro

értelmű másolása volt a játékoknak, ehhez kétség sem férhetett. Végül hosszú egyeztetés után pereskedés nem lett, a Mr. Micro beleegyezett, hogy visszavonja a Hunchyt, hogy eltünteti további hirdetéseiből, és a játék minden nyomát eltünteti a borítóktól a szalagokig. Jim Gregory így reagált a történésekre: „a Hunchy tartalmazott egy púpost és egy leányt, de más volt a vezérlése, és más a pontozási rendszere. Vannak extra funkciói, mint a szívek elkapása és a repülő szőnyegre ugrás. Az ügyvédek azt mondták, hogy 99 százalékos eséllyel megakadályozták volna azt a rendelkezést, amit a Century foganatosított volna ellenünk, de ez ezer fontunkba került volna. Mi egy kis cég vagyunk, és sem időnk, sem pénzünk nincs, hogy harcoljunk ebben az ügyben. Sajnáljuk, hogy csalódást okoztunk a kereskedőknek és a vásárlóknak, akik várták a játékot, de hamarosan felajánlunk helyette egy másik játékot, ami legalább olyan élvezetes lesz, mint a Hunchy.” David Jones, a Century ügyvezetője elmondta, hogy „a személyeknek, akik árkádjátékokat másolnak otthoni számítógépekre volt egy fénykoruk, de ha azt látjuk, hogy bárki egy játékunkat másolja, le fogjuk állítani. A játékaink otthoni számítógép-másolatai sok üzlet elvesztését okozhatják számunkra. Ez természetesen feltételezés – nem tudom, hogy ez károsítana-e minket. De Lehetséges. Mi csak árkádgépeket gyártunk, de jelenleg is tárgyalunk két céggel, mert szeretnénk, ha a Hunchback licencelt változatát elkészítenék otthoni számítógépekre.” Pár hét múlva lehetett is olvasni a hírt, hogy a szintén manchesteri Ocean kapta meg a jogot a konvertálásra.

Egyértelműen nem az 1983 szeptemberében megjelenő **Crazy Golf**ra gondolt Jim Gregory, mikor a kiengesztelő, élvezetes játékról beszélt. A játékot J. Dale írta, akinek kezéhez tapad az Arcti legrosszabb játéka, a Frog~5. Biztos, ami biztos, megírta a Mr. Micro legrosszabbját is, ők meg kiadták 6.90 fontért!

Nem sokkal később megjelent a már szeptemberben is hirdetett **Punchy**. A program, ami talán még élvezetesebb is, mint a Hunchy. Hát, nem tudom, hogy mire gondolt Jim Gregory, mert néhány apró különbség van csak a két játék között, mindenestre a sztorit sikerült egy kicsit feldobni a játék vásári komédiába költöztetésével, de a

# MR. MICRO

betöltőképernyőn szerintem Quasimodo megmaradt. A szerző természetesen Phil Issi maradt, miért is változott volna? A játékban hallható digitalizált hangoktól a kritikusok teljesen el voltak alélva, de ettől még nem vették az emberek a játékot. A Crash 1984 márciusi számában írtak a Punchyról és a toplistákat ostromló, licencelt, Oceannál megjelenő Hunchbackról. Az egyik játék 88%-os, míg a másik 66%-os értékelést kapott. És nem a Punchy kapta a rosszabb értékelést, érdekes... A következő Spectrum játékokra viszonylag sokat kellett várni, valamikor 1984 májusa körül jelent meg a *Harlequin*. Ez már nagyon a Mr. Micro kiadói pályafutása végén volt, a játékról már a magazinok sem írtak, két hirdetésben szerepel a játék címe, ami elég drága volt (a kiadótól megszokott 6.90 font). Csoda, hogy egyáltalán maradt fellelhető, bedigitalizálható példánya. Ezzel véget is ért a Mr. Micro kiadói ténykedése, következő játékokat, a *Treasure Island* című akció-kalandot már a Boots adta ki egy érdekes, egyedí konstrukcióban. A kiadvány címe Spectrum Bookware volt, és tartalmazta a Mr. Micro játékát kazettán, valamint a 'The ZX Spectrum and How to Get the Most from It' című könyvet. Még ha a Kincses sziget című könyvvel csomagolták volna egybe, a The Hobbit mintájára, de így mi értelme lehetett? Nem lehetett



*Érdekesen hirdette a Mr. Micro a Harlequint. Az 1984 áprilisában megjelent reklám egy kiállítást mintázott, ahol a kiadó minden kiadványa számozva, egy kis fotóval, jellemzően a borítóval képviseltette magát, a Harlequin egy kazettával, ezzel a felirattal: „HARLEQUIN PRE-RELEASE SAMPLE”. Érdekes megoldás...*

teljesen sikertelen, mert viszonylag olcsón és nem túl nagy keresgélés után beszerezhető az eredeti kiadás. Jim Gregory és Phil Issi írta a játékot, melynek egy évvel később, 1985 karácsonyára a Firebird megjelentette egy távol-keleti verzióját, a *Willow Pattern*t. A játékban teljes mértékben felismerhető a Treasure Island, de a Frogger-típusú rész kimaradt belőle, és a második, ugrálós szakasz többször is elő kerül a játék folyamán.

Közben a Mr. Micro lett az Amstrad szoftvercégének, az Amssoftnak az egyik tevékeny fejlesztője, valamint ked-

venc platformjukat, a Commodore-t sem hanyagolták el. Első igazán nagy sikerüket fejlesztőként a Mirrorsoftnál 1986 márciusában kiadott *Spitfire 40*-nel aratták, pedig az csak az egy évvel korábban C64-re kiadott, Novotrade által fejlesztett játék konverziója volt. Egy évre rá következett a következő Mirrorsoft játék, a *Terror of the Deep*, jóval kevesebb sikerrel. Érdekes, ahogy alakul egy-két kiadó sorsa, Jim Gregory már 1983-ban azt mondta, hogy szomorú tendencia az árkádjátékok másolása, ehhez képest a Terror of the Deep után egy kvízzjáték kivételével kizárólag árkádkonverzióik jelentek meg 1991-es eltűnésükig.

## MR. MICRO SZOFTOGRÁFIA

### Crazy Golf

Mr. Micro, 1983.09., kazetta, £6.90  
J. Dale, Phil Issi  
48K, golf

### Punchy

Mr. Micro, 1983.11., kazetta, £6.90  
Phil Issi  
48K, akció

### Harlequin

Mr. Micro, 1984.05., kazetta, £6.90  
Kate and Sam Programs, Phil Issi  
48K, táblás

### Treasure Island

Boots, 1984, kazetta, £??.?? (a Spectrum Bookware részeként)  
Jim Gregory, Phil Issi  
48K, akció

### Willow Pattern

Firebird, 1985.12., kazetta, £3.95  
Mr. Micro Ltd (Jim Gregory, Phil Issi)  
48K, labirintus

### Spitfire 40

Mirrorsoft, 1986.03., kazetta, £9.95  
Mr. Micro Ltd (Phil Hulme, Phil Issi, John May)  
48K/128K, szimuláció

### Terror of the Deep

Mirrorsoft, 1987.03., kazetta, £7.95  
Mr. Micro Ltd (John May)  
48K/128K, akció-kaland

### Koronis Rift

Activision, 1987.05., kazetta, £9.99  
Mr. Micro Ltd (John May, John White, Dave J.)  
48K, lövöldözős

### Aliens - The Computer Game (US Version)

Electric Dreams, 1987.12., kazetta, £9.99



# MR. MICRO

Mr. Micro Ltd (John May, John White)  
48K, akció-kaland

## Karnov

Electric Dreams, 1988.05., kazetta, £9.99  
Mr. Micro Ltd (John May, John White)  
48K/128K, platform

## The Real Ghostbusters

Activision, 1989.05., kazetta, £8.99  
Mr. Micro Ltd (John May, John White)  
128K, lövöldözős

## Sporting Triangles

CDS, 1989.12., kazetta, £9.99, lemez, £14.99  
Mr. Micro Ltd

48K, kvíz

## Dragons of Flame

US Gold, 1990.10., kazetta, £9.99, lemez, £14.99  
Mr. Micro Ltd (John May, Jeremy Nelson)  
48K, RPG

## Lone Wolf - The Mirror of Death

Audiogenic, 1991.04., kazetta, £9.95, lemez, £14.95  
Mr. Micro Ltd (Gary Patchen, David Whittaker, Jeremy Nelson)  
48K/128K, akció-kaland

# JÁTÉKKALAUZ

## CRAZY GOLF

Mr. Micro, 1983, 48K, golf

A kis fekete pöttyöt, a labdát kell nyolc különböző „őrült” golfpályán bejuttatnod a lyukba. Ütés előtt mindig be kell állítanod a bal felső sarokban látható irányjelzőt (sárga négyzetben) és a felül látható ütéseerőjelzőt (RANGE). Enter megnyomására végrehajthatod a beállított ütést. Ha van Currah µSpeech modulod, akkor hallhatod az ütőhordozód felettébb "hasznos" és "felvilágosult" megjegyzéseit.

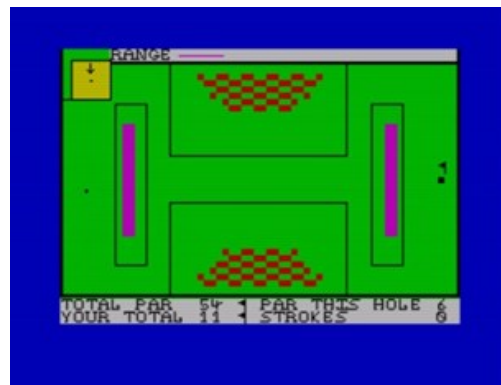
A (betöltőkép szerint) „Krazy Golf” 1983 szeptemberében jelent meg a Mr. Micro első ZX Spectrum játékeként. A reklámokban egy nagyon vidám, bolondos, egész családnak élvezetes kikapcsolódást nyújtó játékot festenek le, ehelyett a kazettán valami egész más van. A játék írója J. Dale, akinek a nevéhez az egyik legrosszabb Frogger-klónt, a Frogger-5-öt lehet kapcsolni. Phil Issi valószínűleg csak a betöltőképet készítette, ő sokkal ügyesebb volt annál, hogy ilyen produkciót adjon ki a kezéből.

A billentyűkiosztás (W, Q - ütéseerő állítása, O, P - ütő forgatása, Enter - ütés, Space - következő pálya) és a joystickok használata átlagos, de nem elég érzékeny. Egy viszonylagos pozitívum: a frissiben megjelent Currah µSpeech használata, bár nem sok szerepe és értelme van ebben a játékban. Minden más gyenge: a hangok, a semmilyen, igénytelen, csak játékkedv elvételére alkalmas grafika, az össze-vissza pakolt nyolc pálya, de lehet, hogy csak én nem vettem észre, hogy nehézségi sorrendben vannak. Egyébként nincsen semmi, amit teljesíteni kellene! Akármennyit lehet ütni, ráadásul 'Space'-szel még pályát is lehet váltani akármikor. Mit is ígértek a hirdetésben? Vidámság, kacag az egész család! Naná, ezen biztos!

## PUNCHY

Mr. Micro, 1983, 48K, platform

A csúnya, gonosz Punch bezárta Judyt a Punch & Judy standján, ezért a bátor Bobby rendőrrel ki kell szabadítanod, végigvezetve őt az egész színpadon. Bobbyt Judy hívta fel, hogy mentse. A Punch & Judy hagyományai szerint a közönség segíti Bobbyt át a színpadon, és mondja neki, hogy mikor kell átugrania az akadályokon. Ugorj át a színpadon található lyukakon, kerüld el a szurkálókat, a rohadt paradicsomokat és persze a tortákat is, amit feléd dobálnak. Tökéletes időzítésre lesz szükséged, hogy pontosan átugorj a repülő szőnyegre, ami átrepít a



krokodilok fölött. Hébe-hóba Judy küld kolbászt, amit Bobbyval elkaphatsz. Mikor 3 kolbászt elkapsz, a '8'-as gomb megnyomásával átrepülhetsz a következő képernyőre teljesen sértetlenül. Ezt a varázslatot hagyd meg az igazán nehéz szakaszokra. Bobby haladása látható a felső tekercs közepén, amely a színpadot ábrázolja. Minden képernyő egy bizonyos időn belül teljesítendő, ami látszik a jobb felső sarokban. Ez az elvárt idő a választott nehézségi szinttől függ. Minden képernyő befejezése után jár egy bónusz sisak, ami a felső tekercs bal oldalán látható. Minden ötödik sisak begyűjtése után jutalompont jár. Azonban minden alkalommal, mikor Bobby hibázik, elveszíti az összes sisakját és kolbászt. Mikor Bobby regenerálódik, onnan folytatja útját a színpadon, ahol elakadt. A játék elején Bobbynak 3 hibára van esélye. Ez 60.000 pont után eggyel nő. Ha kiszabadítottad Judyt, akkor kezdődik minden elölről, amíg el nem veszíted a hibalehetségeid, vagy ki nem kapcsolod a számítógépet! A játékmenüben nehézségi szintek közül választhatsz (1-5), valamint vezérlést (6,7). Tűz gombbal kezded a játékot.

A játék eredetileg Hunchy (a Hunchback becézése) címmel jelent meg 1983. júniusában, majd három hónap után licenc hiánya miatt lett kényszerből átalakítva és átnevezve. Punch és Judy egy tradicionális vásári bábszínházi műsor szereplői. Quasimodo, más néven Hunchback szerepére, pontosabban szerepét is lecserélve Bobby szállt be, mint nem licencköteles hős.

A Century Electronics nem túl fantáziadús Hunchback-jének klónja kényszerből feltupírozva vásári komédiázássá. A sztori a kényszerű módosítás hatására élettelibb lett. Az első feltűnő jelenség a játékban egyértelműen a sok digitalizált beszéd, meg a kacagás. A hallható dallamok, effektek szinte tökéletesek, így zeneileg, hangzásban elégedettnek kellene lenni, de a leglényegesebb, ami minden kutyalépésnél hallatszik, az a sustorgó nem tudom milyen hang, nagyon nincs rendben. Grafikailag már árnyaltabb a kép. Szép színesek a képek, a képernyő fix része jól kidolgozott, bár a betűtípussal hadilábon állok. A figurák hozzák az átlagos szintet. A mozgás normál esetben is kicsit darabos, de egyenletesen az, ám mikor sok mozgó dolgot kell megjeleníteni, akkor piszkosul belassul, ezzel váratlan hibára kényszerítve a játékost. A vezérlés (Kempston vagy Sinclair Joy, utóbbi billentyűzetnek van nevezve). A színpadon előrejutva egyre nehezebbek a feladatok. Átlagos, de jópofa játék, kicsit egysíkú, de szerethető feladattal.

## HARLEQUIN

Mr. Micro, 1984, 48K, táblás

Harlequin, az udvari mágus klasszikus története adja a játék hátterét. Columbine kér meg téged, mint egy intelligens személyt jó képességekkel, hogy verd meg Harlequint, a varázsló által készített mentális tesztben. Tehát az egyedül Columbine számára nem láthatatlan Harlequin a játékban az ellenfeled. A célod, a játék lényege, hogy eljuttasd valamelyik bábudat a másik oldalra, mielőtt Harlequin juttatja el a saját bábuját a te oldaladra. Mozogni lehet bármilyen irányban, de elsődlegesen előre. Egyetlen bábudat mozgatatsz körönként, mindaddig, amíg a színszabálynak ez megfelel! A színszabály szerint, csak olyan színű mezőre léphetsz, amilyen színt a tábla mögötti oszlopok között látsz. Játék elején választhatsz, hogy kérsz-e tippet, ezek automatikusan végre lesznek hajtva, ha kéred őket. A bábukat az új pozíció sor és oszlop koordinátájának megadásával teheted meg, ha nem egyértelmű, hogy melyik bábudal lépsz oda, akkor meg kell adnod a bábú sor és oszlop koordinátáját is. A 'Q' megnyomásával bármikor kiléphetsz a játékból. Nagyon hamar meg fogod tanulni, hogy egy komplex színstratégiát kell alkalmaznod. Ha megfigyeled az oszlopok között engedélyezett négy színt, akkor láthatod, hogy minden kör után a négy színből egy megváltozik. Ha bármelyik bábudal lehetséges az előrefelé való mozgás, akkor kötelező azzal lépned. Ha nem lehetséges (ki is írja a gép, hogy 'NO FORWARD MOVE'), akkor léphetsz oldalra, vagy visszafelé is. Ha rossz pozíciót adsz meg, akkor a gép közli, hogy ez nincs rendben, és megkérdi, hogy meg akarod-e nézni a szabályos lehetőségeidet.

A Mr. Micro utolsó játéka, amit saját név alatt adtak ki, utána lett belőlük másoknak fejlesztő cég. A betöltőkép szerint a Kate and Sam Programs írta a játékot, de megjelenik Phil Issi jelzése



is a játékban, valószínűleg ő csak rajzolt néhány dolgot.

Egy egyszerű táblás játék nem túl szép megvalósítása. A vezérléshez használhatod a billentyűzetet, ez a praktikusabb módszer, mert megadhatod egyszerűen a koordinátákat, vagy használhatsz Kempston joystickot is, ami nem túl praktikus, mert balra-jobbra mozgatva a botkormányt tudsz betűt kijelölni, majd tűz gombbal kiválasztani azt. Nem nagyon értem, hogy miért kell villogtatni a bábukat, valamint, hogy miért volt szükség arra, hogy valamennyire perspektivikus legyen a tábla, de végeredményben a látvány ronda.

## TREASURE ISLAND

**Boots, 1984, 48K, akció**

Egy kalandjáték Robert Louis Stevenson klasszikusa, a 'Kincses sziget' alapján. A háttér ismerős lehet a történetből, a cselekmény pedig arcade stílusú akció. Először Jim Hawkins-nak fel kell szállnia a Hispaniola-ra, és el kell kerülnie Pew-t, a vakot. Ez egy Frogger-típusú feladat, menj át az úton úgy, hogy nem érsz hozzá a vak öregemberhez. Minden pixel számít, ne tévesszen meg az ál 3D-s hatás, ha a vállad hozzáér az öreg talpához (pedig nem alatta bújsz át), akkor is buktál.

Ezután Jimnek el kell kerülnie, hogy elkapják, miután kihallgatta a lázadó legénység terveit. Itt gyakorlatilag háromszor kell ugranod, persze mi sem egyszerűbb, de vedd számításba, hogy mindössze maximum pár tizedmásodperc időintervallum eltalálása esetén jutsz a következő hordóra, ez egy nagyon idegesítő és könnyen bukható feladat, ráadásul hiba esetén lehet az egészet újrakezdeni. A negyedik hordóról már a szigetre ugrasz.

Eljutottál hát a Kincses szigetre. A szigeten 64 képernyő van szinte fix haladási iránnyal fel-fűzve, néhol nagyobb, néha kisebb térrel. Találkozhatasz majdnem minden képernyőn egy-egy kalózzal, ezek kétfélék lehetnek, azon kívül, hogy zöldek vagy lilák. Tehát az egyik típus, az optimista, aki szeret kockáztatni, ezek jellemzően nagy távolságból megcéloznak a törjűkkel, ilyenkor el kell futnod a maximális dobási távolságig, aztán felveheted a már földön heverő tört és akár okító jelleggel le is mészárolhatod a könnyelmű banditát. Ha nem veszed fel a tört, akkor felveszi a kalóz, de csak mikor átmész egy másik képernyőre, biztos szégyenlős. Ha már elvetted a törjét, nyugodtan elszambázhatsz előtte, semmit sem fog tenni az életed kioltása érdekében, kivéve, ha nekimesz. Vannak még az alapvetően pesszimista, ezért tört nem is hordó kalózkodók, ezek elállják az utat és kisportolt izomzatukban bíznak. Az emlegetett törvényen kívüliek közös jellemzője, hogy tengeri medveként megvetik a lábak használatát, és mivel nincs náluk hajó, így nem mozdulnak még akkor sem, ha törödet feléjük dobod. A szigeten vannak még a természetes növénytakarón, folyókon, köveken és a kovácsoltvas kerítésekben Mr. Micro logóval, szóval mindezen kívül török, sajtdarabok, ásók, csontvázak, egy kulcs és hordók. Ezeket mind felveheted, a kulcs a legfontosabb. A hordó nem annyira, mégis érdekes: ezek tartalmát az XXX feliratból ítélve csak felnőttek nézhetik meg. Persze nem meztelen hölgyek vannak a hordóban, hanem a kalózkodók legjobb barátja: a rum. A legtöbb tárgy valószínűleg csak a játék végi százalékos értékelésnél lesz figyelembe véve. Hogy ne legyen egyszerű rohanás és mészárlás a játék, figyelned kell, hogy melyik kalózt melyik törrel szűrod le, sőt valakit jobb, ha meg sem késelsz. Természetesen nincs a kalózkodóknak névre szóló karmikus törjük, ami egyedülként alkalmas az életük kioltására, hanem ahogy a pályát felderíted, láthatod, hogy a török elpocsékolása, tehát minden arra járó félszemű kilyukasztása nem vállalható, mert akkor olyan helyzetbe kerülhetsz, hogy például egy folyosót elálló jóember kiiktatására nem marad eszközöd és ez a befejezhetetlen feladattal egyenlő. Egyszerre egy fegyver lehet nálad, ezért ne vedd fel automatikusan az erdőben elszórt töröket, mert lehet, hogy a következő képernyőn dob neked egyet az egyik nehézfiú. A tör eldobását nem árt gyakorolni, nem mintha fejleszhető lenne Jim Hawkins tudása, de komoly galibába kerülhetsz, ha túl messziről vagy rossz irányba dobod, ilyenkor a földre esik és el is tűnik, legrosszabb esetben a feladat elbukását is jelentheti. A kalózkodók megkéselésének módja: megállsz a kalóztól kb. másfél emberi távolságra, felé fordulsz és megnyomod a tűz gombot. Mehetsz közelebb is, de gyors mozgásod miatt könnyen kartávolságba kerülhetsz, abból meg semmi jó nem süti ki, sőt még a töröd is elveszi az





izomagy.

A kincsvadászat a kalandorok kis kalyibájánál kezdődik. Majd miközben leszereled a gonosz, gyilkos kalózokat, meg kell találnod Ben Gunn barlangját. Miután megtaláltad Ben Gunn barlangját, ahol megtalálod a kincset is, el kell jutnod a Spy Glass Cove-nál horgonyzó hajóhoz, hogy befejezhesd a kalandot. Játék végén mindig kapsz egy százalékos értékelést, ami tükrözi a sebességed és a harci szellemed. A kincs megtalálásáig 50 és 60 közötti gyilkosságot fogsz elkövetni és bejárnod az egész szigetet, pedig minden lényeges a nyugati parton van, légvonalban közel egymáshoz. A Mr. Micro játékát és egy teljesen más témájú könyvet 1984-ben a Boots adta ki Spectrum Bookware címmel. A játékot Jim Greg és Phil Issi fejlesztette. Később a Firebird kiadta a játékot japánosra átalakított grafikával, lassított mozgással, Willow Pattern címmel.

A Kincses sziget sok gyermek fantáziáját megmozgatta, természetesen számítógépes játék inspirációként is remek. A látványt az egész játékban a jól megválasztott színek, nagy figurák és igényesen megrajzolt háttér jellemzik. A mozgás gyors, lendületes, akadástól mentes. Tetszik a hibázáskor észlelhető hang és látvány együttese. Sajnos hangokkal nem bántak bőkezűen az alkotók. A vezérlés érzékeny, kitűnő a billentyűk elrendezése (a klasszikus O, P, Q, A, M) és joystick is használható (+H - pause). Az első, Frogger-rész gyakorlás után könnyen megoldható. A második, ug-rálás, hosszas próbálkozás esetén is korai öszülést eredményezhet. Szerencsére van egy már publikált trükk ennek a résznek az átugrására. A sziget megfelelően nagy, mégsem hat fárasztóan és unatatóan, ha vissza kell szaladni pl. egy bicskáért. A nehézséget két dolog eredményezi, a török elől való elfutás (reflex), valamint a török jó helyen való felhasználása (logika), ezen kívül ifjúsági kalandregénybe illő a többi könnyed megpróbáltatás.

## MONSTER MINE

**Richard Shepherd, 1982, 16K, labirintus**

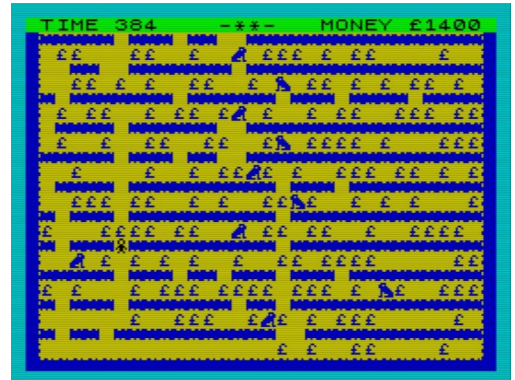
A legendás Eldorado bánya legalsó szintjén vagy, 100 dolláros aranyrögök hevernek mindenfelé. Keresned kell egy utat felfelé, és persze összegyűjtened annyi aranyat, amennyit csak lehetséges. A kijutásra kevés időd van, ha lejár, akkor a kijárat bezáródik, és örökre az aranybánya csapdájában ragadsz. A gondolkodásra, elindulásra 8 másodperced van. Ja, és minden szintet egy szörny felügyel. Ha a folyosólyukra lépsz, meglátnak, és megtámadnak. A folyosókat összekötő átjárók minden játékban máshol vannak. Tervezd meg előre az utadat, az arany miatt pedig ne vállalj felesleges kockázatot.

W.E. MacGowan játékát 1982 végén adta ki a Richard Shepherd Software, majd 1983 tavaszán már a Gem Software kínálatában lehetett megtalálni. A Gemnél megjelent két verziói, melyek között szörnybéli eltérések vannak. Nagyon egyszerű labirintusból menekülő játék még egyszerűbb, fapados megvalósítása. Emberkéd irányítására a kurzorgombok adják az egyetlen lehetséges módot, a vezérlés érzékenysége gyatra.

## SPACE MISSION

**Gem, 1983, 16K, lövöldözős**

Űrhajódat kilöved az 'L' gombbal, az eltávolodik a bolygóról, először áthaladsz az aszteroidák között, ezeket kilöved, ha tudod. Aztán eléred az ellenséget, kilöved őket, ha tudod. Forogni az '1' és '2' billentyűkkel, előre haladni a '9'-cel, lőni a '0'-val tudsz. Lézereid nyolc irányba lőnek, ezek kezdetben aktívak, de minél többet lősz velük, és minél inkább károsodnak az ütközésektől, annál könnyebben deaktiválódnak. W.E. MacGowan második játéka, melynek hirdetéséből kénytelen vagyok kiragadni valami fontosat: „Multi-level űrharci játék, ami új sztenderdet állít fel a grafikai kiválóságban...” He-he, na persze, ez látszik a mellékelt képből is. Nagyon gyenge kis Asteroids-klón, megvalósítása kezdetleges, a játékmenet unalmas.

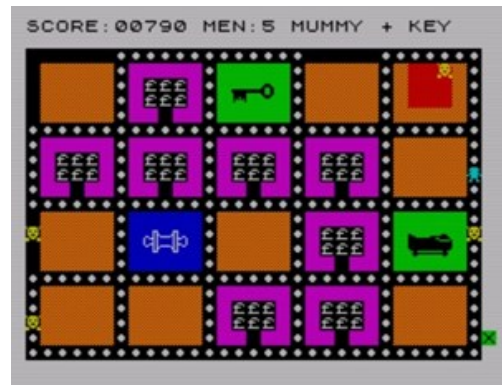


## OH MUMMY

**Gen, 1983, 48K, labirintus**

A British Múzeum megbízásából egy régészcsoport tagjaként Egyiptomba utazol, hogy megvizsgáljátok az ősi királyi sírokat. Minden sír ötszintes. Minden szinten találhatsz kincseket, egy mágikus tekercset, egy kulcsot, egyet a királyi család múmiái közül és két őrzőt. Az egyik őr, mivel felébresztetted a behatolásoddal, üldözőbe vesz, hogy megbosszulja a szentségtörést. A másik őr életre kel, mikor a kamráját feltárod, aztán ő is munkához lát. Az őrök ellen az elrejtett mágikus tekercs segíthet. Mikor felfedezed a tekercset, utána egyetlen alkalommal képes leszel végezni egy őrrel, mikor az megtámad. Ha összegyűjtesz öt királyi múmiát, akkor kapsz egy telexet a múzeumból, melyben jutalmat ígérnek az erőfeszítéseidért. Ezután következhet egy másik sír, ahol az őrök ravaszabbak, mint korábban. Csak akkor tudsz kimenni a sírok kijáratán (jobb alsó sarokban), ha megtaláltad a szint kulcsát és a királyi múmiát. A kulcs, múmia, stb. feltáráshoz az öt körülvevő kamra minden oldalát körbe kell járnod. Mikor ezt megtetted, feltárul a kamra titka. A kincseskamrákba veszély esetén el tudsz bújni, az őrök oda nem mehetnek be. Mikor sikeresen kijutsz a sírből, minden életben maradt őr követ a kijáraton át a következő szintre. Minden sír végén kapsz egy jutaloméletemet, a képernyő tetején láthatod, hogy a múmiát és a kulcsot megtaláltad-e, ilyenkor megjelenik a MUMMY vagy a KEY felirat, nem mintha nem látnád a játéktéren is a múmia és a kulcs piktogramját. Tehát nem kell feltárnod az összes kamrát, a továbblépéshez elég a múmia és a kulcs, ha az megvan, akkor még nem árt a tekercs, aztán levadászni az őr. Ha mindez sikerül és megúszod a befalazott őr feltárást, akkor őrökiséret nélkül léphetsz a következő szintre.

Az Oh Mummy a White/Line szerzőpáros első játéka 1983. novemberéből, amihez egy ritka alapjátékot választottak, ugyanis az arcade játékok hatalmas birodalmában az Amidar-típusú játékok területe az egyszerű megvalósíthatóság és az elérhető összetett, logikát és ügyességet is igénylő játékmenet és magas játékelmény viszonylag könnyű elérhetősége ellenére nagyon kiaknázatlan. Spectrumra a Romik jelentetett meg két elég jó változatot, ezután következett az Oh Mummy, ami szintén Amidar-klón, de a játéktípus továbbgondolása, átalakítása miatt különbözik mindkét elődjétől, ahogy azok is egymástól. Az egyiptomi téma örök bestseller, egyből felkelti az átlagember érdeklődését, a múmiás sztorik meg pláne kiemelkedőek. A játékról nyert első benyomások nem túl pozitívak: jó a fülbemászó dallam, de primitív, statikus a grafika, folyamatos a kattogás, nehézkes az irányváltás. Kell egy kis türelem, mire a sok elmúlik, az irányítás, pontosabban a folyosókra való rákanyarodás ütemét a játékos ujjai elsajátítják. Innentől kezdve nagyon addiktív, szórakoztató, egyre nehezedő, szerencsét is igénylő a játék. A billentyűkiosztás újradefiniálható, a régész jól reagál a noszogatásra. Hiányzik, hogy nem változik a kamrák mérete, pedig a sír fix teljes mérete ellenére sírról-sírra finoman lehetett volna az alakjukat bonyolítani.



## SUB CHASE

**Gen, 1984, 16K, akció**

Egy torpedórombolót irányítasz (Q, P - balra, jobbra). Alattad tengeralattjárók haladnak át balról jobbra a képernyőn. Elpusztításukra a hajófarból mélységi tölteteket tudsz lehajtani a célzott mélységtől függően az 1-9 gombokkal. 18 mélységi szint van a tengerben, így azt kell megtippelned, hogy a tengeralattjáró melyik szinten halad, elosztanod kettővel, és meg is van a célzott mélység. Arra figyelj, hogy a tengeralattjárók lőnek rád. Négy nehézségi szint közül választhatsz. Nehézségi szinttől függ, hogy hány tengeralattjárót kell elpusztítanod, és hogy mennyi töltetet kapsz a feladat elvégzésére. A második szinttől ellenségeid már fokozatosan változtatják a mélységüket.



# JÁTÉKKALAUZ

W.E. MacGowan harmadik játéka látható egyszerűsége ellenére nem teljesen reménytelen, de hosszútávon nem is túl kielégítő. Úgy érzem, hogy a Sub Chase inkább csak egy játék része kellene, hogy legyen, nem egy teljes játék.

## DISCO DAN

Gem, 1984, 48K, akció

Egy különösen veszélyes feladatra jelentkeztél. (Persze, nem te titted fel a kezéd.) A küldetésed, hogy deaktiválj űrben keringő nukleáris reaktorokat. Ezek a reaktorok rendkívül instabil állapotban vannak és elpusztíthatják a galaxist, ha felrobbannak. Most olvasd el küldetésed végső eligazítását, figyelmesen olvasd, mert az információ megmentheti az életed! Először a reaktorhoz szállít egy járórhajó. Mikor elhagyod a hajót, egy hyper-alagútban találsz magad, ami a reaktor magjához vezet. Minden reaktor, amit meglátogatsz, ilyen alagúton közelíthető meg, melyek csapdákkal vannak védve. Hogy elérd a reaktormagot, el kell jutnod a sugárzási szobáig. Itt található egy lézer és egy sugárzásvédő öltöny. Ha már felszerelkeztél, akkor juthatsz a reaktormagba. A veszélyeken túl kell jutnod az alagútban, vannak lézerek, kátyúk és mutáns pekmenek. Az egyetlen nem halálos veszély a kátyú. Ezek csak csökkentik az erődöt, de végül ezek is halálosak lehetnek, ha elvesz az összes energiád. Akkor is meghalsz, ha megérinted a lézert vagy egy mutáns pekment. Hogy ne ütközz a lézerbe, át kell ugrnod azt. A pekment is át tudod ugrani vagy kikerülni, de az ugrás energiát emészt fel és ezt jobb elkerülni, inkább húzd meg elölük a folyosó valamelyik szélére.

Ha a magban vagy, stabilizáld a reaktort, ugrálnod kell tárcsák között, amik a reaktormagot alkotják. Minden alkalommal, mikor egy lemezre ugrasz, egy lépéssel közelebb kerülsz a biztonságos állapothoz. Ha a lemez zöld (0) lesz, akkor biztonságos a lemez, ez egy stabil állapot, amíg Robot Ron rá nem lép, vagy felrobban egy szomszédos lemez, ilyenkor újra instabil lesz. Mielőtt egy lemez felrobban, villogni fog, robbanás után pedig nem lesz rajta szám. A lemezeken bolyonganak mutáns atomok (Atom Arry és vándorló részecskék). Ha egy ilyen atomhoz érsz, csökkenni fog az energiád. Másik veszélyes elem a lemezeken: Ron, a hibásan működő robot. Vele halálos kimenetelű az érintkezés. Mikor Robot Ron távozik egy lemezről, annak eggyel romlik az állapota. Ront lövéssel lehet hatástalanítani rövid időre. Az atomokra is tüzelhetsz, ilyenkor ők egy lemezzel arrébb mennek. Az energiádat az ugrálással és a tüzeléssel is használod, valamint a felrobbant lemezekre ugrás is elvesz belőle jó sokat. Ha sikerül az összes lemezt zöldre váltanod, akkor kapsz egy plusz életet, ha minden lemez felrobban, akkor vége a játéknak, ugyanis egy láncreakció végén felrobban a galaxis. Ha még megvan a galaxis, akkor mehetsz a következő reaktorba. Gyors reagálást és gyors gondolkodást igénylő rész ez. A nehézséget fokozza Disco Dan mozgatása: balra és jobbra forgatható és előre ugrasz vele. A játéknak sosincs vége, a galaxis nagy, atomreaktor pedig annyi van, mint homokszem a sivatagban.

Disco Dan 1984 májusában került a magányos hős státuszába a Gem Software, azon belül Daren White és John Line munkájának gyümölcseként. Daren a mai napig készít játékokat, honlapján sajnos épp-hogy csak megemlíti 8 bites múltját, felsorolva néhány játékát, Spectrumon is több remek játékhoz volt köze, leghíresebb a tárgyalt két játékan kívül talán a Turrican. John, a másik szerző csak egy kiegészítő ember lehet, mindkét játékát Daren-nel fejlesztette.

A két különböző arcade-típus összegyúrása már sok játéknál sikeres lett, itt még fel is lett tuningolva, mármint a második Q\*bert-féle reaktormagos rész. Van bemutató mód, nagyon jó menüzene, szép, kidolgozott, akadozás nélküli, színes, animált grafika, jó hangeffektek. Ha csak az alagutas rész lenne, akkor nehézségről nem beszélhetnénk, bár reaktorról reaktorra egyre nehezebb eljutni a magba. A magban a lemezek elhelyezkedése, az ellenségek mozgása, az idő múlása és ezek egyre kaotikusabbá és követhetetlenebbé válása okozza a galibát. Rosszul kivitelezett, lassú fordulásokkal sok lemezt lehet bukni, ami hiba előbb csak energiavesztéssel jár, később életet is követel, sőt: galaxist. A vezérlés tökéletes, a billentyűkiosztás (Q, W - balra, jobbra, Caps Shift..Space - tűz, P - előre/ugrás) főleg balkezeseknek jó. Jó időtöltés lenne a diszkéken való ugrálás az alagút nélkül is, azzal együtt pedig jól kiegészítik egymást. Az egyik kevésbé, a má-



sik sokkal inkább koncentrált játékot igényel és jól jön egy kis agyi üresjárat. Már csak azt nem tudom, hogy mi köze ennek a diszkóhoz? Csak most, a kérdés leírása után esett le a húszfilléres, több órai nyúzás után, hogy Disco Dan nem a tánctudása alapján kapta a nevét, pedig a szerkójában simán el tudom képzelni, ahogy kicsit nőies mozgásával a hetvenes évek végi űrdiszkó zenékre ug-rál és énekel: „I Lost My Heart to a Starship Trooper...”.

## ALIEN DESTROYER

**Kuma, 1984, 48K, lövöldözős**

Te vagy az utolsó ember Roofhtenin fellegvárában, feladatod, hogy a lehető legtovább feltartóztasd a gonosz Crabok sereget. Három lézeres bázis áll a rendelkezésedre, melyekkel löni tudod a támadó hordákat. Minél több idő telik el, annál gyorsabbak lesznek ellenségeid és annál gyakrabban támad meg zuhanóbombázással egy-egy alakzattól kiváló idegen űrhajó. Az ellenség erői végtelennek tűnnek, így hosszú harcra rendezkedj be!

Az Alien Destroyer 1984 júniusában jelent meg a Kuma Computers kiadásában, ritka, mint a kétfejű fehér holló, de nem is baj, mert egy egyéniség és ötlet nélküli csupasz Galaxian-klón. Egy igénytelen és színeiben ritka izléstelen vezérlésválasztó menü után egy ötletes mozgókép mutatja be a játékot. Az ötletesség ezek után a csillagfényes égboltra és a bázis felrobbanásakor látható effektre korlátozódik. A figurák és a hangok hozzák az átlagos szintet. A mozgás nagyon primitív és darabos, az ellenség még villog is minden egyes mellesleg túl nagy és túl gyors helyzetváltoztatásnál. A saját eszköz vezérlése viszont elég csiga. A jól kiosztott billentyűk (O, P - balra, jobbra, Q - tűz) helyett használható Kempston Joystick is. A játékban előrehaladva minimálisan nő a feladat nehézsége, pontosabban csökken a könnyűsége, általában elég megállni egy helyen és löni, amíg van ellenség. Néha előforduló hiba, hogy találathang és látható találat ellenére nem pusztul az ellenség.



## FROG SHOOTER

**Kuma, 1984, 48K, lövöldözős**

Elvileg ebben az űrjátékban egy békán kell segítened, aki sarokba szorult, pontosabban egy sikátorba, ahol mindenféle gonosz űrobjektumok támadják. Valójában ez nem tűnik igaznak, mert láthatólag békák támadnak klasszikus X-szárnyúdra, még-hozzá egyedfejlődésükben különleges békák! Először ki kell lőnod a peteként megjelenő egyedeket, majd azok átváltoznak ebihallá, majd újabb kilövésük után békává. A poén, hogy a békák egyik állapotukban sem veszélyeztetik az űrhajódat, bezzeg a folyosó alján feléd haladó golyóbisok. Velük nem szabad ütköznöd, különben feldarabolják űrhajódat. Ezek láthatólag a folyosó alján csücsülnek, de ez nem akadályozza meg őket abban, hogy akkor is feldaraboljanak, ha te magasabban vagy, tehát a föléljük emelkedés nem megoldás.

A Hudson Soft újabb furcsa agyszüleménye. Az űrhajó eleve túl lassan mozog, de sajnos mozgás közben nem lehet löni. A vezérlés billentyűzettel lehetséges, sajnos a kiosztás elég szerencsétlen: Q, W, E - balra fel, fel, jobbra fel, A, D - balra, jobbra, Z, X, C - balra le, le, jobbra le, Caps Shift - tűz, tehát átlósan is lehet mozogni, ugyanez a szisztéma használható a billentyűzet jobb oldalán is (I, O, P, J, L, B, N, M, Space). Grafikailag átlagos, hangok tekintetében szintén egész jó játék. Egy egyszerű játszási mód: ereszkedj le a folyosó aljára, tüzelj egyfolytában, közben a feléd közelítő kék izék elől térj ki, az ugráló békálényekről meg ne veyél tudomást.





## VEGETABLE CRASH

**Kuma, 1984, 48K, lövöldözős**

Eredeti sztori nincs, meg van is, mert az mindenképp eredetinek nevezhető, hogy az űrben téged támadó egységek intelligens zöldségek! Szokásos Galaxian-játék rajokkal, és a rajokból egyesével rád támadó kamikaze zöldségekkel. Szerencse, hogy az űrhajód fel van szerelve villarakétával, a zöldségek elleni egyetlen hatásos földi fegyverrel.

Az egyik Hudson Soft játék, ami nem kellett a Sinclairnek, a Kuma pedig boldogan kiadta 6.95 fontos áron. Elterjedtsége, vagy inkább annak teljes hiánya arra utal, hogy nem sokan vették meg...

Szép, színes, első ránézésre ötletes megvalósítása a Galaxiának. Animált zöldségek a csillagfényes égbolt előtt, mi lehet ennél félelmetesebb? Sajnos csak egy adagnyi zöldség van, így sem küllemükben, sem tulajdonságaikban nincs változás, hullámról-hullámra ugyanazokkal a kicsit belassult ellenségekkel kell megmérkőznöd, talán nem is olyan félelmetes, mindenesetre unalmas feladat. Vezérlés: A, D vagy J, L - balra, jobbra, Caps Shift, Space - tűz.



## LORD BROMLEY'S ESTATE

**Amstrad, 1990, 48K, lövöldözős**

James Bond vagy, titkosügynök. Meghívást kaptál Lord Bromley vidéki rezidenciájára némi agyaggalamb-lövészetre. Sajnos a SPECTRE máshogy gondolta...

Gyors kis játék, ahol a birtok három különböző helyszínén kell bemutatnod tudásod. Mindhárom helyszínen ugyanaz a menetrend: először el kell találnod X agyaggalambot. Utána csoportokat kell eltalálnod. Ez annyit tesz, hogy egyszerre, vagy inkább gyorsan egymás után feldobnak két, három, esetleg négy agyaggalambot, azt mindet le kell szedned. Harmadik feladatod mindig a sorozatok lövése, ilyenkor két találat között nem hibázhatsz, mert akkor újra kezdődik a számlálás az első találatodnál. Végül a harmadik helyszínen megjelenik a SPECTRE helikoptere, melyre 10 lövést kell leadnod.

Nem csúnya játék, be is mutatja a Lightgunnal való játék szépségeit, lehetőségeit. Jók a grafikai és hangeffektek lövéskor. A játékkal az egyetlen komolyabb probléma, hogy nagyon rövid, lényegében csak egy demonstráció.



## Q'S ARMOURY

**Amstrad, 1990, 48K, lövöldözős**

James Bond vagy, titkosügynök. Meghívtak Q fegyvertárába, hogy teszteld a legújabb titkosszolgálati fegyvereket. Sorban kipróbálhatod a pisztolyt, a géppuskát, és a páncélöklöt. Tehát igazából semmi extra fegyver nincs. Pisztollyal kezdesz, a lényeg, hogy a céllövölde különböző pontjain, más-más mélységekben felbukkanó képeket találd el, és érj el 50% feletti találati arányt. Ha ez megvan, akkor egy bónuszpontért való extra lövészet után használhatod a következő fegyvert a céllövöldében. A géppuskánál is 50% a limit, a páncélöklőnél nem tudom, ott az 52 sem volt elég...

Jóval nehezebb játék, mint a Lord Bromley's Estate. De látványra, használhatóságra, effektekre, meg minden szempontból annak az ikertestvére.



1982. június Anglia, Cambridge

## A SINCLAIR MEGCÉLOZZA A MAINSTREAMET

A Sinclair Research gyártani akar egy új gépet a piac felső szegmense számára. A mindeddig névtelen mikrogéppel a mainstream üzleti felhasználókat célozzák meg. A gép része lesz az új ICL lapos-képernyős terminálja, teljes színkészlet és extra memória. A gép Sinclair BASIC-et, és az egykulcsos begépelési módszert fogja használni. A gép fejlesztése jól halad, több gyártás előtti gép ki lett adva próbálásra üzleti felhasználóknak, a cég az ő értékelésükre vár. Az új mikro £350-nál kevesebbe fog kerülni.



Valami ilyesmit álmodott meg a Sinclair 1982-ben. Az ICL, a Sinclair és a British Telecom 1981-ben megkezdett projektjéből 1984-ben született csak meg az ICL OPD (One per Desk) nevű gépe, ami egyszerre használta az ICL lapos képernyős technológiáját és a Sinclair QL hardverét.

1982. június, Manchester

## FIGYELÉS ÉS VÁRAKOZÁS MANCHESTERBEN

A nyár mondhatni, mosolyog Britannián, de most, a Nap árnyékot vetett a hagyományosan nedves Manchesterbe érkező ZX Microfairre. Ez volt az első ilyen esemény Londonon kívül. Az időjárás káprázatos volt, de az emberek tömegei távol maradtak. Ahogy az utolsó londoni show (a New Century Hallban, május 29-30.), ez a Microfair is két napig tartott. Több mint 50 kiállító és rengeteg látnivaló volt. Miért volt mégis csak

alig több mint 2.000 fő a látogatók száma két nap alatt? És miért panaszkodott számos kiállító az eladások lassúsága miatt?

Mike Johnston, A ZX Microfair szervezője képes volt pontosan meghatározni az okokat. A bemutatón a leglátványosabb a Spectrum indításának hatása volt, mondta, a látogatókon és a kiállítókon egyaránt. Meglehetősen elégedett volt a felhozattal, különösen szombaton, de a bizonytalanság, amit a Spectrum indítása után érezhető volt, kevesebb vásárlást eredményezett. Mike nem érezte úgy, hogy rossz lett volna a látogatottság. Mikor januárban megkezdte a show szervezését, minél több helyi vállalkozást próbált elérni, ami sikeres is volt, hiszen a kiállítók egyharmada az észak-angliai régióban működik.

A pletykák a ZX81 árcsökkentéséről, és a Spectrum szállítási bizonytalanságáról a legtöbb embert egy kicsit megzavarta. Kevés kiállító lehet biztos a terveiben, amíg a Spectrumok kézbesítése akadozik, és ugyanez vonatkozik a vásárlókra is. Mike Johnston nagyon is tisztában van a helyzettel. Ő már a következő londoni showra gondol, ami a New Horticultural Hallban lesz augusztusban, de késleltetni fogja a következő regionális showt, ami valószínűleg Bristolban vagy Southamptonban lesz, amíg a Spectrum szállítása nem áll helyre. Úgy véli, a jelenlegi reménytelen hangulat nem tarthat soká: „Az emberek ugyanezt mondták, mikor a ZX81-et kiadták - és most nézd meg a kiegészítők és az elérhető termékek számát. Pontosan ugyanez lesz igaz a Spectrumra egy-két hónap múlva.”

A viszonylagos sikertelenség nem valószínű, hogy meg fogja változtatni Mike terveit a jövőbeni ZX vásárokkal kapcsolatban.

Az elképzelés a vásárokról mindig is az volt, hogy a vállalatok és a ZX-felhasználók egy helyen legyenek, és mindezt a lehető legolcsóbban. Fontos alacsonyan tartani mind a belépők árát, mind a kiállítók költségeit. Manchesterben egy stand költsége 25 font volt, ösztönözve



Az első kézzel fogható tapasztalat

a kisvállalkozásokat, akik csak most kezdenek a kereskedelembe.

*1982. július, Skócia, Dundee*

## MÉG MINDIG SOKAT KELL VÁRNI A SPECTRUMRA

A tervezési hiba felfedezését követően a Sinclair még mindig csak egy nagyon korlátozott számú, kézzel módosított Spectrumot küldött ki a megrendelőknek. A teljes termelési kapacitást nem tudják visszaállítani, amíg az új nyomtatott áramköröket gyártják. Ezek augusztus közepére várhatóak. Valószínűnek tűnik, hogy a vevőknek még legalább augusztus végéig kell várniuk, mielőtt a remélt 28 napos szállítási határidőt tartani tudná a Sinclair.



*Valószínűleg a legelterjedtebb Spectrumra kiadott programcsomag a Horizons.*

*1982. július, Anglia, Cambridge*

## SZOFTVER A SINCLAIRTŐL

Augusztus végéig minden egyes Spectrum vevő meg kell, hogy kapjon egy ingyenes, Horizons című szoftver kezdőcsomagot. A vevők ezután már a Spectrummal együtt meg fogják kapni a kazettát. A Horizons kazettákat a Psion gyártja. Az egyik oldalon lesz egy öt szintű billentyűzethasználatot tanító program. A másik oldalon pedig tíz demonstrációs program, amiben bemutatják lépésenként a számítógépet. A Sinclair várhatóan további szoftvereket fog kiadni rövidesen.

*1982. július, Bedford*

## KEMPSTON KIEGÉSZÍTŐK SPECTRUMHOZ

A Kempston Electronics kiadott egy két slotos alaplap kiegészítőt és egy 24 vonalas bemeneti/kimeneti portot.



A port hozzáférhető a Spectrumon az IN és OUT parancsokkal. Egy MOS chip köré épült, és be lehet állítani a legkülönbözőbb módokon. A három 8 bites I/O portot lehet be- vagy kimeneti portként is használni a Spectrumon.

Ha a portot együtt alkalmazzák a 2 slotos kiegészítővel, akkor a második slot használható akár nyomtatóhoz vagy microdrivehoz is.

Az I/O port ára £16.50. A két-slotos kiegészítő £16.95.

*1982. július, Southampton*

## AZ ELSŐ QUICKSILVA JÁTÉK

A southamptoni szoftvergyártó bejelentette első Spectrum játékának, a Space Intrudersnek a megjelenését. A Space Invaders-típusú játék ára £5.95 lesz. A Quicksilva további programok megjelenését tervezi a közeljövőben.

