

FANZIX
2.0

2.1
2017.02.

Egy fanzine azoknak a ZX Spectrum barátoknak, akik tudják, hogy régen a játékok címe 3D-vel kezdődött.



ÜDVÖZLET

Kedves Olvasóm!

A második FanZiX megírásánál azt hittem, hogy hatalmas kockázatot vállalok a Micromega és a Lothlorien kvázi ismeretlensége miatt, lelki szemeim előtt láttam, hogy tajtékzó olvasók által írt levelek árasztják el postaládámat, hogy miért vagyok ilyen szerencsétlen fafejű, miért nem írok inkább az Óceánról, az Usgoldról vagy az Aktivizionról. Rosszul gondoltam, nem jött egy helytelenítő levél sem, igaz, érdeklődő sem, így most, mikor a régi számokat az új köntösbe paszírozom, sorra kerül majd ez a két kiadó is. Először a Micromega története és játékaiknak java része következik, majd a következő számban a folytatás, ami kiegészül egy másik, témába vágó kiadó sztorijával és szoftvereivel. A Lothlorien pedig majd valamikor később kerül terítékre. A Micromega terméséből adódott egy kiemelt játék is, Derek Brewster arcade külsőbe bújtatott úrkalandja, a Codename MAT.

Miközben keresgéltem az ősi, nyolcvankettes angol újságokban Időgépbe való témákat, a Sinclair User 1982. augusztusi számában találtam egy cikket, ami több érdekes, vicces dolgot is felvet az akkor frissen kompjúterizálódó világgal kapcsolatban. A szerző egy nyaralással kapcsolatban gondolkodott el a család ZX81-ének szerepéről, ami előtt a família sokat gubbaszt, és felvetődött, hogy magukkal vigyék a nyaralásra is. Részleteket nem írok, csak a végkövetkeztetést, ami a 21. században pláne ismerős lehet: *„Minél többet gondolkodom rajta, annál inkább úgy gondolom, hogy kezd kicsúszni a kezünkből. Az életünket nem uralhatja egy kis műanyag doboz, nem számít, mennyire tele van elektronikus csodákkal... Határozottan a sarkamra fogok állni, és ellenezni fogom, hogy egy Sinclair ZX81-et vigyünk magunkal. A szakítás a civilizáció vívmányaival csak jót fog tenni nekünk. Elég a villódzó képernyőkből, a mozgó célokból és robbanó galaxisokból - friss levegővel, napfényel és madárdallal fogjuk regenerálni magunkat. Most, ha megbocsátanak, el kell mennem csomagolni. Ha sietek, talán még lesz időm egy gyors Space Intrudersre, mivel hosszú idő eltelik, mire újabb esélyt kapok.”*

m/zx

TARTALOMJEGYZÉK

ÜDVÖZLET	2
JÁTÉKÚJDONSÁGOK	3
TÖRTÉNELMI TOPLISTA	3
JÁTÉKKALAUZ	4
Baldy ZX / Vade Retro	4
Rescue Lander / Flype	5
JÁTÉKLEÍRÁS: CODENAME MAT	6
KIADÓI KRÓNIKA: MICROMEGA	10
JÁTÉKKALAUZ	12
Brainstorm / Dominoes /Gulpman	15
Blackjack / Craps	16
Roulette / Luna Crabs	17
Haunted Hedges / Starclash	18
Deathchase	19
Full Throttle	20
Kentilla	21
IDŐGÉP	22
SCREEN\$	24

Ne feledd, a 16. szám megjelenési dátuma: 2017. március 1. !

Az 2.2-es újraserkesztett régi szám megjelenése: 2017. április 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. február

Little Dragon 2 - The Ice King Strikes Back!	Gabriele Amore	48K
Castlevania: Spectral Interlude	Rewind Team	128K
The Tales of Grupp	Retrobytes Productions	48K
Pentacorn Quest	Nightwolf Games	128K
Rescue Lander	T.D.F. micro-visions	48K
Pets vs Aliens Prologue	Einar Saukas	48K/128K

2015. március

Baffo Jones	Gabriele Amore	48K
Yars Revenge ZX	Luca Bordoni	48K

2015. április

Bumber	Mike Thunder	48K/128K
Stormfinch	Stonechat Productions	48K/128K
Vade Retro	RetroWorks	48K
Flype	Repixel8	48K

2015. május

Dead Flesh Boy	Vanb Software	48K
Baldy ZX	Paul Jenkinson	48K/128K
Zen II	Einar Saukas	48K
Metal Man Remixed	Oleg Origin	48K/128K
The Hobbit 128K	worldofspectrum.org	48K/128K
Super 48k Box	Vanb Software	48K
Oceano	EgoTrip	48K
Weird Island	textvoyage	48K

TÖRTÉNELMI TOPLISTA

A nagy magazinok közül egyedül a Crash próbálta meg kihúzni az olvasóiból, hogy mivel is szeretnek igazán játszani. A beérkezett szavazatokból pedig egy darabig megjelent a Crash Hotline Spectrum Software Chart TOP50, valamint a Crash Adventure Chart TOP30. Az 1984 októberi 50-es lista első 15 helyezettjét láthatod itt jobbra. Azért érdekes ez a lista, mert a Micromega három játékkal is képviselteti magát a legjobbak között, ami rajtuk kívül csak az Ultimate-nek sikerült. A TOP50-be végül az Ultimate négy, a Software Projects, az Ocean és a Micromega három-három játékot adott. 1985 januárjában pedig nem kevesebb, mint öt Micromega játék volt a TOP50-ben! Az októberi három játékot a Kentilla és a Jasper! egészítette ki. Abban a hónapban is csak az Ultimate előzte meg a Micromegát (hat játékkal). Az Ocean, az US Gold, a Beyond mind mögöttük volt. Az egészel csak azt szerettem volna érzékelteni, hogy az angol játékosok mennyire szerették a cég termékeit. Ez talán manapság nem hihető, érzékelhető, de akkor bizonyíthatóan így volt.

1984.10. Crash		
1	Sabre Wulf	Ultimate
2	Lords of Midnight	Beyond
3	Jet Set Willy	Software Projects
4	Codename MAT	Micromega
5	Atic Atac	Ultimate
6	Match Point	Sinclair
7	Full Throttle	Micromega
8	Manic Miner	Software Projects
9	Lunar Jetman	Ultimate
10	Moon Alert	Ocean
11	Psytron	Beyond
12	Chuckie Egg	A&F Software
13	TLL - Tornado Low Level	Vortex
14	Wheelie	Microsphere
15	Deathchase	Micromega
<i>Nem eladási, hanem olvasói lista</i>		

BALDY ZX

Paul Jenkinson, 2015, 48K, Ügyességi

Paul Jenkinson 1992-es Amiga játéka volt a Baldy, melynek 2015-ben elkészítette a Spectrum verzióját Jonathan Cauldwell AGD-je segítségével. A 20 szint közül az első 10 megmaradt ugyanaz, mint az eredetiben, a második tíz viszont csak a Spectrum verzióban szerepel. A főszereplő kopasz figurát a szerző saját magáról mintázta, vagy egy barátjáról, már nem is tudja...

A történet szerint néhány undok alak ellopta Baldy játékeit.

Ez még talán nem elég információ, hogy szolidáris oldalad előhossa, de ha megtudod, hogy azok a játékok egytől egyig ZX Spectrum játékkazetták voltak, biztos szívesen segítesz majd Baldynak, hogy visszaszerezze kincseit. Összesen nyolcvan válogatott klasszikus tűnt el Baldy gyűjteményéből, melyek neki felbecsülhetetlen értékűek és pótolhatatlanok, de a tolvajoknak csak ósdi kacatok. Ez viszonylag gyorsan le is esett a rosszfiúknak, így elhajigálták divatjamúlt szerzeményeiket, miközben leléptek a tetthelyről. Segíts tehát visszaszerezni Baldy játékeit mind a húsz, egyre nehezedő szinten, elkerülve a tüskéket és a süvítő lövedékeket. Minden szinten 4 játékkazettát kell összegyűjtened, miközben csak a jelölt platformokról elugorva tudsz emeletet váltani. Némelyik lövedék elől le tudsz bújni, de vigyázz, van olyan, amelyik elől jobb, ha elfutsz! Ha lehajolsz, akkor addig úgy is maradsz, amíg meg nem nyomod a felállás gombot, vagy nem ugrasz egy szomszédos platformra. Vezérlés módjai: billentyűzet (Q, A - felállás, lehajolás, O, P - balra, jobbra, Space - liftezés), Kempston és Sinclair joystick.



VADE RETRO

RetroWorks, 2015, 48K, platform

A spanyol RetroWorks kiadványai mind nagyon szépen kidolgozott játékok, és többnyire ZX Spectrumon vagy MSX-en futnak. 2009-ben jelent meg az első Spectrum játékuk Gommy, Defensor Medieval címmel, és 2011 óta minden évben egy új játékuk jelenik meg Spectrumra. A 2015-ben megjelenő Vade Retro a 10. volt a sorban.

A történet kezdődhetne valahogy így... Egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer egy hatalmas világ egy sötét korban, amit vérfagyasztóan félelmetes lények fenyegettek. Volt abban a világban egy feltérképezetlen terület, aminek a múltját súlyos homály borította. És volt egy fehér lovag, liliummal a mellkasán, karddal a kezében, lovagi tornák és kereszties hadjáratok hőse, aki nem fél megküzdeni a gonosszal. Ha így kezdődne a történet, akkor az egy átlagos mese lenne, ebben a mesében nem egészen erről van szó, valami másról, ami azért hasonlóan sablonos. A fehér lovag, Eshur színe inkább fekete, de lovakkal azért foglalkozik, ugyanis ő egy patkolókovács a „feltérképezetlen terület”, Dusarlyn palotájában. Eshur megunta a kovácsok egyhangú életét, úgy érezte, hogy valami többre hivatott, megsütögette hamuban a pogácsáját, majd elindult vidékre kalandot keresni. Évek teltek el, vándorolt a sivatagban és kopár Nyugaton is, mire elért egy mocsaras területet, ahol rémisztő lények által terrorizált falvakat talált. Egy gonosz varázsló, Delcram minden élőlényt lelketlen zombivá akart változtatni, egy parancsait zokszó nélkül teljesítő sereg létrehozása céljából, hogy meghódítsa velük az ismert világot. Eshur a ködös erdőben találkozott egy boszorkánnyal, aki elmondta neki, hogyan tudná keresztülhúzni Delcram számításait, és segíteni az elvarázsolts embereknek a régi életükbe való visszatérésben. Aganzia, a boszorkány elárulta, hogy Delcram ereje a "kishá"-ból, egy gömbből ered, amelynek a gonoszsága határtalan volt. Eshur addig harcolt szívésen Delcram ellen, míg a gonosz elmenekült, bosszút fogadott, a gömb pedig megsemmisült. Eshur ráunt a kalandokra, rájött, hogy nincs jobb,



JÁTÉKKALAUZ

mint átlagos kovácsnak lenni egy palotában. Hősünk tehát hazatért, elrejtette kardja darabjait a palota különböző helyeire, és mintapolgárként élte életét. És persze ilyenkor jön az, hogy míg-nem... Szóval, tíz év telt el, amíg Delcram kereste a módját a bosszúnak. A hat szörnyű vludurus, vagyis Rgoar elátkozott erdeinek nekromantáinak erejére támaszkodva újraépítette hadseregét, és Dusalyn ellen fordult. Elfoglalta a királyságot, és átvette az irányítást az élők felett. Természetesen Eshur kivételével, aki sosem feledte korábbi kalandját, amiről ugyan senki sem tudott, nem lett lovag sem, de a gonosz elleni küzdelem a vérében volt. A királyságnak szüksége volt rá, ezért úgy döntött, hogy újra felveszi a harcot Delcrammal.

Küldetésed teljesítéséhez meg kell találnod a kardod darabjait és a bájitalt, amit Aganziától kaptál még régen. Találkozni fogsz rengeteg ellenséggel, akik az energiádat próbálják csökkenteni. Az energiád pótlására koponyákat találhatsz. Vezérléshez használhatsz billentyűzetet (O, P - balra, jobbra, Q - ugrás, Space - kardozás) vagy Sinclair Joystickot.

RESCUE LANDER

T.D.F. micro-visions, 2015, 48K, akció

David Pagett harmadik AGD-vel készült játékánál úgy döntött, hogy az addigi platformjátékok helyett egy Lunar Lander-féle játékot készít, ami valahogy úgy néz ki, mintha 30 évvel korábban készült volna, így jött létre a Rescue Lander.

A várost meteorok bombázzák, ami akár az idegenek inváziójának kezdete is lehet, de az okokat még senki sem tudja. Ments meg annyi élőlényt, amennyit csak tudsz. Repülj a hasonló mentési célokra kifejlesztett 'Rescue Lander'-rel a városban, és vegyél fel vele annyi férfit, nőt, gyermeket, kutyát (!), amennyit lehetséges. Ha a képernyőn látható területen összegyűjtöttél mindenkit, akkor szállj le a landolásra szolgáló platformra. Vigyázz, máshová nem szállhatsz le, nem érhetsz sem épületekhez, sem növényekhez, mert az a Rescue Lander elvesztését eredményezi. Nehéz a feladatod, és még az üzemanyagra is figyelned kell, körülbelül egy percig maradhatsz a levegőben egy tanknyi adaggal. A mentőegységet mozgathatod balra, jobbra (O, P), valamint a tolóerővel felfelé (Q). (Használhatsz Kempston és Sinclair joystickot is). A szint végén a megmaradó üzemanyag mennyisége alapján kapsz bónuszpontot.

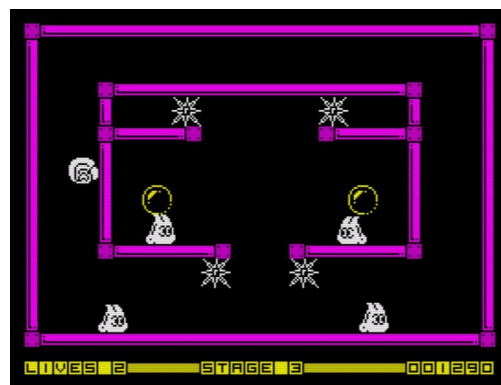


FLYPE

Repixel8, 2015, 48K, ügyességi

A londoni Repixel8 eddigi egyetlen Spectrumra megjelentetett játékát az Empire Software játéka, a Cool Croc Twins hatására készítette Jonathan Cauldwell Arcade Game Designerével.

Ebben a kis logikai jellegű arcade játékban az a célod, hogy a következő szintre való lépés eléréséhez töltsd fel a képernyőn található összes buborékot. A buborékokat a háromszori megütésükkel tudod feltölteni, megütni pedig csak úgy tudod, ha rájuk, vagy inkább nekik ugrasz. Közben kerüld el az ellenségeket, a tüskéket és alkalmazkodj a körülményekhez! Közlekedésre a színes platformokat használhatod, a spéci cipődben a platformok minden oldalán sétálhatsz. Bármekkora ugorhatsz, de mindig csak felfelé. Azt azért vedd figyelembe, hogy neked a felfelé az lehet oldalra, vagy akár lefelé is! Egyes pályákon találkozhatsz olyan elemekkel is, melyek a mozgásirányodat módosítják, ezért légy résen, és gondolkodj mindig előre! Vezérléshez használj billentyűzetet (O, P - balra, jobbra, M - ugrás) vagy joystickot (Kempston, Sinclair).



CODENAME MAT

Micromega Software Ltd, 1984, kazetta, £6.95

Derek Brewster (kód, grafika, hangok)




48K, 3D lövöldözős

A Codename MAT volt Derek Brewster legnagyobb sikere a Micromeganál. Ugyan ez is csak egy arcade-koppintás, de már inkább Derek kalandvágyó lelkének való. A kiadó Deathchase utáni első állandó toplistas játékka lett, ami már csak nehézsége és hosszú játékmeneete miatt is kicsit meglepő. A sztori átlagosnak mondható, mégis magával ragadó.

Codename MAT (Myonellenes Akció Terv) – a kétségbeesett terv, ami egyetlen emberi agyba egyesíti a Naprendszer minden bolygóvezetőjének összesített harcászati, taktikai képességeit. A MAT az emberiség utolsó reménye. Évtizedeken keresztül próbálták a myonok átvenni az uralmat a Naprendszerben, melynek flottái mostanra megtépázottak és kimerültek lettek. A myonok egy minden vagy semmi alapú támadást indítottak, tudván, hogy a Föld egy forradalmi űrhajó fejlesztésébe kezdett. Csak a prototípus, a USS Centurion épült még meg, és most kell még két központi szolgáltatást, a harcászati és a taktikai központot befejezni. A hajó vezérlése egy csatában, kiegészítve a Bolygóközi Védő Flotta irányításával meghaladja minden normális ember képességeit... a MAT ezért jött létre. Most az agyad a MAT agya lesz. Vedd át az irányítást a Centurionon és robbanj be minden idők legnagyobb kalandjába... Játék indításakor válaszd ki a neked megfelelő irányítást, majd a nehézségi szintet (1-3), ahol az 1-es a legkönnyebb, egy gyors, gyakorló játék, a 2-es és 3-as szint a myon flotta méretében különbözik. Ezután még add meg a rangod. Ha a commandert (parancsnok) választod, akkor te irányítod a Bolygóközi Védő Flotta telepítését, ha pilot (pilóta) leszel, akkor nem.

A játék egy front nézetel kezdődik, magyarul az előlnézet jelenik meg. A Centurion álló helyzetben van a legkülső bolygórendszerben. Nyomd meg a D-t a pajzsok aktiválásához, majd a 4-t az utazósebességhez. R megnyomásával megnézheted a hátulnézetet, vagyis a mögöttes látható teret. K-val aktiválhatod a követő számítógépet, amely kiválasztja a megfelelő nézetet, ha bármilyen objektumot észlel. Az S lenyomásával a rövidtávú, szektorszkener képét láthatod, ami mutatja a Centurion, valamint minden flotta és égitest helyzetét a bolygórendszerben. A C-vel a Naprendszer térképét tekintheted meg, ahol kevésbé részletesen láthatod a bolygók szektorait, a szövetséges flották erejét és a Centurion rendszeradatait. A képernyő alsó részén harci információkat láthatsz egy bolygó támadása közben, kárjelentéseket és riasztást, ha myonok vannak a körzetekben. A hosszútávú szkener az L megnyomásával érhető el, ezzel egy méretarányos képet láthatsz, ami tartalmaz mindent, ami a körzetekben található. Hogy a bolygórendszer másik körzetébe juthass, használnod kell a vonósugarat. Másik bolygórendszerbe való átjutáshoz olyan körzetbe kell navigálnod a vonósugárral, ahol van csillagkapu, keresd meg, és repülj át rajta (piros a kilépő, világoskék a belépő kapu). Ha a parancsnoki rangot választottad, akkor parancsokat közvetíthetsz a flotta felé a T billentyűvel.

A háromféle myon űrhajó mindenféle kombinációjával találkozhatasz a körzetekben. Myon hajók:

-  Harcos – ha kettő van egy körzetben, akkor megtámadják a Centuriont, maximális sebessége 70%, védőpajzs nincs
-  Cirkáló – csak akkor fog támadni, ha távolsága 3000-en belül van, egyébként tartja az irányt, maximális sebessége 60%, nincs védőpajzs
-  Csillagbázis – azonnal támad, maximális sebessége 80%, pajzs a minimális szintről kb. két perc alatt regenerálódik, ennek ideje alatt menekül

Egy bolygó vagy hold támadás alatt áll, ha a szomszédos nyolc körzetből négyet a myonok már elfoglaltak. Körülbelül 3 perc alatt kell a megszállt körzetekből egyet megtisztítanod, különben a myonok elpusztítják a céljukat. A myonok két harcost és egy csillagbázist építenek egy bolygó, és két harcost és egy cirkálót egy hold erőforrásaiból, amit elpusztítanak. Néha a legjobb, ha te pusztítod el a célpontjukat, hogy ezt elkerüld. A myonok lassan, időt veszítve támadják a



CODENAME MAT

céljaikat, ahelyett, hogy a csillagkapukon keresztül gyorsan eljutnának a Földre, kivéve, ha nagyon erősek a veszteségeik. A Centurion csatában szerzett sérüléseit ki lehet javítani, valamint az energiáját pótolni, ha eljutsz egy bolygóra vagy holdra. Ezt úgy érheted el, ha az égitestet 400 és 500 közötti távolsági egységre megközelíted és vele bezárt függőleges és vízszintes szöged kevesebb ötnél. A Centurion megsérülhet vagy megsemmisülhet, ha ennél közelebb merészkedsz az égitesthez. Feltöltődés, javítás utáni távozásodkor ne felejtse el a pajzsok újraaktiválását és fordulj el, mielőtt elindulsz az égitesttől, nehogy túl közel kerülj hozzá! A sérült impulzushajtóművek szaggatottan még működhetnek, de más rendszerek elvesztése súlyosan károsíthatja a navigációt. A vonósugár nem érzékeny a károkra. Ha elfogy a Centurion energiája vagy a Föld elpusztul, akkor a háború elveszett. A győzelmet csak az összes myon űrhajó megsemmisítésével érheted el. A pontszámod függ a teljesített időtől, megmentett bolygók, holdak számától, a játékszinttől és a taktikai hatékonyságotól.

VEZÉRLÉS:

Mozgás, lövés: Kempston, Sinclair és Cursor joystick vagy

6,7 - balra, jobbra

8,9 - le, fel

0 - tüzelés

Hajtómű vezérlése:

1,2 - lassít, gyorsít,

3 - leállítás,

4 - utazósebesség,

5 - maximális sebesség,

Képernyő:

F/R - elől-/hátnézet,

L/S - hosszútávú/rövidtávú szkener,

C - Naprendszer térképe.

Egyéb vezérlőbillentyűk:

W - vonósugár,

D - védőpajzs be/ki,

K - követő számítógép be/ki,

A - ellenség kiválasztása,

T - parancskiadás,

H - program állj/indít,

ESZKÖZEID, ÉS FONTOSABB OBJEKTUMOK:

Hosszútávú szkener: egy 3D-s nézet a körülötted lévő űrről. Minden körzet egy kis gömb-univerzumként képzelhető el, emiatt, ha egy űrhajó eltűnik mögötted, akkor újra meg fog jeleni előtted. A Centurion van fixen a középpontban orrával a felső rész felé. Ha balra fordulsz, az olyan, mintha minden jobbra fordulna körülötted, ha hurokban fel/le röpdülsz, akkor szintén a te helyzettedhez képest függőlegesen fog mozdulni a tér. Érdekes ezzel addig játszani, míg nem válik teljesen természetessé és könnyen feldolgozhatóvá számodra.

Rövidtávú/szektor szkener: 10x7-es négyzetrács, ahol minden négyzet egy körzete a szektornak.

E=Energia

V=Sebesség

0=Követett objektum vízszintes szögeltérése

ϕ =Követett objektum függőleges szögeltérése

R=Követett objektum távolsága

N=Követett objektum típusa/száma

P-bolygó, hold,



CODENAME MAT

S-csillagkapu,
0-3 myonok száma
SH=Védőpajzs állapota (ON/OFF)
TR=Követő számítógép állapota (ON/OFF)

Jelek a térképen:

- a rendszer fő bolygója
- hold
- ☄ Bolygóközi Védő Flotta
- ☄ Csillagkapu belépő kapuja
- ☄ Csillagkapu kilépő kapuja
- ☄ Myon űrhajó(k), 3-as flotta
- ☄ Myon űrhajó(k), 2-es flotta
- Myon űrhajó(k), egy űrhajó
- ☐ USS Centurion
- vonósugár kurzora

Naprendszer térképe: mind a hét szektor balra 90 fokkal elfordított, miniatürizált képe együtt. A térkép alatt a flották ereje bolygónként, még lejjebb pedig a Centurion rendszerállapotának jelzéseit láthatod (ha villognak, akkor sérült a rendszer, ha piros, akkor megsemmisült):

PH1, PH2: fotonagyúk
SHE: pajzsok
IME: hajtómű
BCO: harci számítógép
SRE: bolygóközi rádió
STR: bolygóközi adó
LRS: hosszútávú szkennер

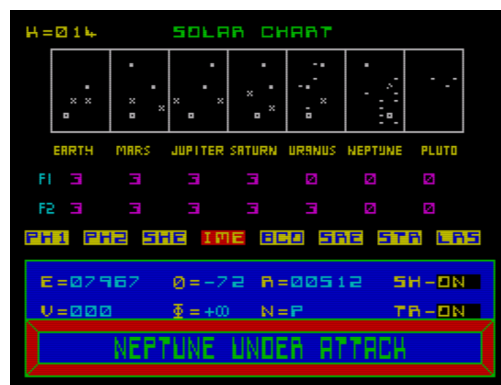
Jelek a térképen:

- myon flotta
- + USS Centurion
- x Bolygóközi Védő Flotta
- ☐ bolygó
- hold

Vonósugár: ha a vonósugárral akarsz eljutni egy másik körzetbe, akkor a szektor szkennernél az irányító billentyűkkel/joystickkal vezérelj a vonósugár kurzorát a neked megfelelő célpozícióba és nyomd meg a W gombot. Ilyenkor visszatérsz előlnézetbe és látod a vonósugár csatornát jelképező gyémánt alakú jelet. A csatornán való keresztülrepüléshez mindig kövesd a gyémántjelzést, mintha az egy másik hajó lenne, és üldöznéd. Ha nem így teszel, akkor kiesel a csatornából. A vonósugár kurzorát beállíthatod, majd elhagyhatod és később is használható helyváltoztatásra.

Csillagkapuk: ahhoz, hogy átjuss egy másik bolygórendszerbe, át kell haladnod egy csillagkapun. A világoskékén lépsz be és a vörösön ki. Először például vonósugár segítségével el kell jutnod a csillagkapu közelébe, majd meg kell keresni a képernyőn, 2500 egységnyi távolságról már látható. Át kell repülni a közepén az átjutáshoz. Minél nagyobb a sebességed, annál pontosabbnak kell lenned. Az érkezési helyed a másik bolygórendszer területén a csillagkapu másik végénél van. Ha a csillagkapu körzetében van rajtad kívül myon hajó is, akkor azt a csillagkapu használata előtt meg kell semmisítened.

Nyomkövető számítógép: a K-val kapcsolhatod ki/be. A követett objektum helyzetéhez igazodva automatikusan váltogatja az elől- illetve hátulnézetet.



CODENAME MAT

Mindig a nézet irányába tüzelhetsz. Ha több támadót követesz, akkor az A-val választhatsz közülük. A számítógép jelzi a szögeltérést és távolságot a követett objektumhoz képest. Mikor belépsz egy Myonok által elfoglalt körzetbe, a meglepetés elkerülése végett válaszod mindig a legközelebbit.

Csatában a követett harcost próbáld megsemmisíteni először, különben előfordulhat, hogy a nyomkövető nézetváltásakor egy másikat látsz meg. A cirkálók követése időigényes, néha jobb, ha hagyod őket egy kicsit későbbre, kivéve, ha azok veszélyeztetnek egy bolygót. Az űrben aszteroidákkal is összefuthatsz, ezeket nem tudod követni, de tartsd nyitva a szemed, mert kárt tehetnek az űrhajóban! Bölcsen tennéd, ha nem folytatnád a csatát, ha a harci számítógép vagy a hosszútávú szkener megsérült. Ezek nem hatékonyak bolygók vagy myonok megtalálásához, de elvesztésükkel csak a nyomkövető elől- és hátulnézetére támaszkodhatsz objektumok helyzetmeghatározásához. Tartsd szemmel az energiát, amit a paj-



zsok, a vonósugár, az impulzushajtóművek és a fotonagyúk változó mértékben használnak el. A myonok fotonagyúitól elszenvedett találatok okozzák a legnagyobb energiavesztést. Az energia 1000 egységének elérése után a kijelző villogása hívja fel a figyelmedet a veszélyre.

És a sok eddig leírt bonyolultnak tűnő dolog ellenére ne feledkezz meg arról, hogy a Codename MAT lényegében egy 3D-s lövöldözős játék, a legfontosabb dolgok az elől/hátulnézetben történnek. Ellenségeid a világoskék harcos, a zöld cirkáló és a lila hamburger, vagyis csillagbázis. Mikor 3 ellenséges hajóra lödözöl és a nyomkövető számítógép kapodja a képet, hol elől, hol hátulnézetbe, nagyon nehéz tud lenni a feladat, pláne, hogy hátulnézetben a jobbra balra van, a balra meg jobbra (ehhez hozzájön, hogy a fel és le az egész játékban fordítva van, mint ahogy repülő játékknál szokás). Túl sok időt nem is vesztegethetsz el egy-egy körzettel, mert a myonok gyorsan körbeveszik a Plútót, vagy akármelyik bolygót és elpusztítják, amitől még szaporodnak is. Másrészt, ha mondjuk három myon támad meg és nem tudod időben leszedni őket, akkor tutira búcsút mondhatsz néhány fontos eszközödnek a sérüléseid miatt. Ilyenkor életmentő lehet a vonósugár, már ha jól tudod használni. Ez az egyetlen eszközöd arra, hogy energiahiány vagy létfontosságú berendezések meghibásodása esetén eljuss egy égitestre és javítsad a Centuriont. Szóval, azt akarom kiböki, hogy a vonósugár csatornájában való lavírozás a lehető legfontosabb, amíg ezt nem tudod nagy biztonsággal, pontosan végrehajtani, addig nincs értelme a játéknak, mert véletlenszerű helyekre fogsz kilyukadni az eredeti célod helyett, és mire megtalálnál egy égitestet, addigra azt lerombolják a gonoszok. De ne aggódj, amíg a Föld el nem veszett, még minden jóra fordulhat! Az Űrgolyhók nagy bölcsé, Joghurt pedig ezt javasolná: koncentrálni, koncentrálni, koncentrálni...

A játék látványvilága megfelelő, a berendezések által adott képek többsége ugyan nagyon egyszerű, de maximálisan jól használható. Az elől- és hátulnézet megvalósítása 3D-s, de mivel az űr nem egy zsúfolt utca Tokióban, így nem sok megjelenítenivaló akad. A megvalósítás azért dicséretes, az égitestek szépen, részletesen megrajzoltak, az ellenséges űrhajók (kivéve a hamburgert) szintén jól kivitelezettek, gyors mozgásúak, hiba, akadás nélkül. Mindeközben tele az égbolt szerepükből ki nem eső, a Centurion sebességének, irányának megfelelően mozgó csillagokkal. A vonósugár csatornájának megvalósítása is jó. A csillagkapu sem rossz... Egyfolytában hallható egy háttérzaj, ami, leginkább a sebességet jelzi vissza, természetesen lövés zaj is van. Az irányítás, használat a sok használandó gomb miatt elsőre elrettentő lehet, de meglepően gyorsan használhatóvá válik. A vezérlés nagyon gyorsan, pontosan reagál, panaszra semmi ok. A nehézségi szintek számát elvileg 3x2-nek mondhatnám, de az Űrgolyhók sebesség-meghatározása jutott róla eszembe, mert van nehéz, állati nehéz és elképzelhetetlenül nehéz. Sokszor próbáltam már valami értékelhető teljesítményt elérni, persze nem sok sikerélménnyel. Ha maximalista vagy, akkor ez nem a te játékod, el kell fogadnod, hogy bolygókat, holdakat fognak megsemmisíteni a myonok. Gondolhatod, hogy már nyertél vagy veszítettél, de ennél a játéknál közel sem biztos, hogy igazad van.

MICROMEGA

teljes név: Micromega, Personal Computer Division, Quantec Systems & Software Ltd
működés ideje: 1982-1985
tevékenységi kör: kiadás
nemzetiség: angol
székhely: London

A Micromega neve a kevés kiadott játékok ellenére jól cseng spectrumos körökben. Az elismertségüket nagy vállalkozókedvüknek és két programozónak köszönhetik. Történetüket a Retro Gamer 81. számából ismertem meg.

A Micromega az üzleti szoftvereket fejlesztő Quantec Systems and Software Ltd személyi számítógépekre szakosodott divíziójaként született meg 1982-ben, ami Robin Cooke-Hurle, a Quantec ügyvezető igazgatója szerint hencegésnek hangzik, ugyanis maga a Quantec is egy friss, háromfős cég volt. Tudták, hogy az üzleti szoftverekből előbb-utóbb biztos pénzt látnak, de az üzlet felfuttatásáig ki kellett találniuk egy megoldást a gyorsabb pénzszerzésre, így jutott eszükbe, hogy meglovagolják a robbanásszerűen bővülő személyi számítógép piacot. Arról nem szól az elbeszélés, hogy miért kellett ehhez új „divízió”, valószínűnek tartom, hogy Quantec néven nem adhattak volna ki komolytalannak minősíthető dolgokat, mert akkor nem tekintették volna őket rangjuknak megfelelőnek a nagyvállalati partnerek. A cég leendő jó hírének megtartása miatt jöhetett létre a Micromega 1982 őszen. Mit adhat ki egy üzleti szoftvereket gyártó cég elsőként magán-



Robin Cooke-Hurle, az alapító, mintha azzal viccelne, hogy behúzta a kezét a zakó ujjába

személyeknek? Naná, hogy adóbevallást segítő programot, a Comp-U-Tax-ot. A ZX81-es programot eladták a WH Smith-nek, a legnagyobb forgalmazónak, és annyi pénzt kaptak cserébe, hogy a számláikat ki tudták fizetni. Ezután kiadtak még néhány beküldött tucatjátékot szintén ZX81-re, majd a virágzó piac jobb kihasználása érdekében egy arra alkalmas divízióvezető után néztek.

Közben Neil Hooper is sodródott a szoftveripar felé. Egy banki, értékesítési munka után a Musicians Only zenei hetilapnak dolgozott, amíg az meg nem szűnt, majd új lehetőség után kellett néznie. Szerencséjére munkája folytán kapcsolatba került egy kazettasokszorosítással foglalkozó céggel, ahol sikerült elhelyezkednie. Abban az időben kezdett fel-

futni az otthoni számítógépek piaca, döntő többségben a kazetta volt a programok tárolóeszköze. Neil-nek az az ötlete támadt, hogy a cég hihetetlen erőforrásait a zenei kazetták másolása mellett programok sokszorosítására is lehetne használni, főnökei megadták az esélyt a bizonyításra, így Neil a cég új üzletágának vezetője lett. Az időzítés tökéletes volt, a ZX81 játékokra hatalmas volt a ke-

MICROMEGA

reslet, megjelent a ZX Spectrum és kéthetente egyre újabb gépek. A nagy üzletláncok, mint a WH Smith és a Boots alakították a piacot, ami azt jelentette, hogy minél több szoftvert akartak eladni, méghozzá profi színvonalúakat. Az otthon gyártott, fénymásolt borítós, kétes minőségű termékeknek nem adtak esélyt. Sokan próbálkoztak a termékek előállításával, de reményük sem lehetett otthon üres kazettára másolgatással Neil cége mellett, akik durván fél óra alatt 10000 kazettát állítottak elő. A részleg nagyon felpörgött, 1982 karácsonyának legtöbbet eladott 20 kazettájából 18-at ők gyártottak. Neil látta a szoftverkiadók és terjesztők szárnyalását, egyik kliense volt a fiatal Micromega is. Robin és Neil egyik találkozásán felvetődött, hogy Neil átvehetné a személyi számítógépes részleg irányítását, amit Neil elfogadott. *"Neilt nem lehetett háttérbe szorítani,"* mondja Robin *„Gyakorlatilag megérkezett, és már futott is a Micromega. Csodálatos ösztöne volt a kiskereskedelemhez és a forgalmazáshoz, egyszerűen ösztönösen értett ezekhez. Képes volt egy nagyon erős kapcsolat kiépítésére a forgalmazókkal. Igazán szerencsések voltunk, hogy őt megtaláltuk."*

Neil irányításával a szélesebb közönséget célozta meg a cég. Ennek első jeleként 1983 tavaszán kijött öt kazettájuk Spectrumra, amit az angol szoftverkiadók közül elsőként TV-ben is reklámoztak. Ez elég nagy feltűnést keltett abban az időben, pláne egy tejfölös szájú cégtől. A hirdetett kazetták közül a *Gulpman* egy újrakiadás, az eredetét 1982-ben adta ki a Campbell Systems. A *Dominoes* és a *Roulette* a nevük által megjelölt klasszikus játékokat mutatják be feltétebb fantáziátlan módon. A *Brainstorm* című logikai játék mellé a B oldalon bónuszként a Puzler nevű szösszenet járt. Utolsóként pedig volt egy szerencsejáték válogatás: a *Monte Carlo*, amin két játék, a Blackjack és a Craps található. A TV-ben folyó reklámkampány 4000 fontjába került a Micromeganak. A saját játékaik mind BASIC programok, elkészítésükben Neil is részt vett. A közepes eladási és kritikai eredmények arra sarkallták Neilt, hogy átgondolja a szoftverek előállításának mikéntjét:



Neil Hooper, a kazettamágus

„Nem igazán akartunk játékokat programozni házon belül, mivel az nagyon megnövelte volna a kiadásainkat. A kiadás és a forgalmazás voltak az erősségeink, nem a játéktervezés. Úgy gondoltuk, hogy néhány jó szerzőre lenne szükségünk, akiknek nincsenek meg a megfelelő erőforrásaik, lehetőségeik, hogy eladják magukat a piacon. Akkoriban, nem igazán kellett vesződni ahhoz, hogy találj ilyen programozókat. Az élelmesebb fejlesztők egyfolytában nyomultak a dolgaikkal, és hajtogatták, hogy van egy nagyon jó játékuk. És pontosan így történt, mikor egy titokzatos

kazetta landolt a postaládában."

„Kaptunk egy játékot, a címe Luna Crabs," meséli Robin *„amit egy Mervyn Estcourt nevű srác írt, és ez egy teljesen más szint, úgy értem, zseniális volt. Fogalmam sem volt róla, hogy ilyesmit is lehet csinálni a Spectrumon. Mervynnek jogdíjat ajánlottunk és elmondtuk neki, hogy szerintünk jók lennének együtt. A WH Smith embere egy pillantás után több ezer darabot rendelt a játékból!"*

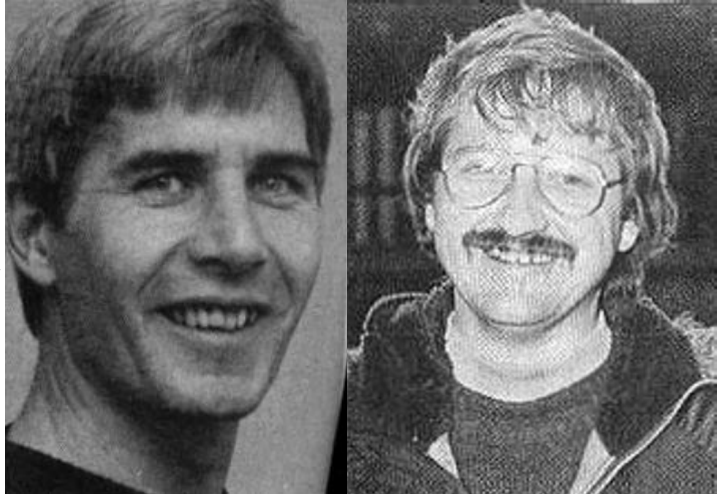
Marvyn Ernest John Estcourt 1948-ban született, iskola után dokkmunkás lett, 35 évesen a Luna Crabs volt az első programozói próbálkozása. Derek Brewster, a Micromega másik leendő ásza már több játékot eladott Spectrumra, többségét saját cége, a Neptune Computing neve alatt. Derek Newcastle-be járt egyetemre, ahol először találkozott számítógépes játékkal, a Colossal Cave-vel, mégpedig valami hatalmas, egyetemi gépen. *„Reménytelenül a rabja lettem és sosem hagytam abba a játékot"* emlékezik vissza Derek *„nem volt atmoszférája, a harcok sem voltak túl jók. Gondoltam, nekem jobban menne, így született a Velnor's Lair első verziója, amit egyszerűen csak Derek's Adventure-nek hívtam".* A gép teljesítménye, amin a játék készült, nem volt elégséges, de ekkor jelent meg a fantasztikus 48K-s Spectrum, amire gyorsan átírta, kibővítette Derek a játékot, és ki is adta saját cége, a Neptune Computing neve alatt. A Quicksilver is meglátta benne a lehetőséget és megvásárolta a kiadás jogát. Ezután még két kisebb játékot írt saját kiadásra, amiből a Munch Mant végül a DK'Tronics adta ki, majd 25 évesen le-

szereződött a Micromega-hoz. „Derekkel nagyon jó volt együtt dolgozni,” meséli Robin Cooke-Hurle „nagyon érthető, nagyon értelmes, és tudtunk játékokat tervezni vele, teljesen más volt, mint Mervyn. Mervynt semmilyen felfogással nem lehetett irányítani. De Derek elérhető volt általában, folyamatos volt a párbeszéd, rendszeresen Lejött Londonba, hogy meglátogasson minket. Megkérdezte, hogy mikorra kell a következő játéknak meglennie és teljesítette is a kérést.” Derek is Mervynhez hasonlóan közeledett a Micromegához és azonnal szerződést kapott.

1983-ban ősszel jelent meg a két szerző egy-egy játéka, Dereké a *Haunted Hedges*, Mervyné az említett *Luna Crabs*. Szélesítve a termépalettát az oktatószoftverek piaca felé nézelődött Neil, így kapcsolatot épített ki a Longman Group-pal, egy nagynevű céggel az oktatási oldalról, megállapodást kötöttek, és szoftvereket terveztek, amiket a Longman hozott forgalomba, ez a 7 program alkotja az Early Learning című sorozatot, melynek tagjai egytől hétig 1983 ősziig jelentek meg. Érdekes módon a Countabout című rész még az eladási TOP10-be is bekerült decemberben. A Micromega játékaik reklámjainál az akkoriban tomboló 3D örületet próbálta kiaknázni, ami annyit jelentett, hogy ahol tudták, elhelyezték a figyelemfelkeltő 3D feliratot.

1983 karácsonyára újabb két játékot jelentetett meg a kiadó: D. Brewstertől a *Starclash*t és a nagy durranást, M.J. Estcourt első igazi sikerét: a *Deathchase*-t. Utóbbi játékot később a Your Sinclair minden idők legjobb Spectrum játékává koronázta.

„Mervyn különleges volt,” emlékezik Neil Hooper „egy dokkban dolgozott Bristol-ban, tehát egy szokványos fickó volt, aki közben egy elképesztő programozói tehetség is volt, mégis fizikai munkát végzett és csak úgy szórakozásból írta ezeket a gyilkos játékokat. És nem csak azt tudta, hogy hogyan mozgasson mindenféle dolgot a képernyőn, hanem különleges érzéke volt a játszhatósághoz és a természetes játékmenethez is. A *Deathchase* egy nagyon tömör kód volt, és a nagy dolog, hogy ez a tömör kód gyorsan is futott. Nagyon sikeres volt a kapcsolatunk, ő otthagya nekünk a terméket, mi pedig Lapátoltuk neki a pénzt. Azt hiszem a *Deathchase*-ből vette meg a házat”. Robin Cooke Hurle szerint „Briliáns programozó, ám egyfajta bizonytalansággal. Elég szokatlan karakter volt, úgy láttam, hogy, nehezen tud megbízni bárkiben, így elég nehéz volt tárgyalni vele. Írt nekünk három játékot, amivel csinált egy rakás pénzt, de



A Micromega két oszlopa. A titokzatos Mervyn J. Estcourt, az irányíthatatlan ember, aki nem adott soha interjút, és Derek Brewster, a megbízható profi, minden főnök kedvenc beosztottja, aki jó kommunikációs képességét újságíróként és vezetőként is kamatoztatta.

bizonytalan volt ezzel kapcsolatban. Tény, hogy egyetlen egyszer járt az irodában és akkor is a pénzről vitatkozott! Ő egy igazán nagyon okos srác volt, de nem tudtunk rá hatást gyakorolni.”

Ezután egy szimpatikus húzásra szánta el magát a Micromega. Tudták, hogy az üzletektől nem várhatják el, hogy megfelelően bemutassák a kiadók játékaikat, így megpróbálták ezen változtatni, legalábbis a saját játékaikat illetően, kitűnve a sokaságból. A Boots nevű üzletlánc két vidéki boltjában tartottak bemutatót két-két emberrel, hat-hat Spectrummal és kijelzőkkel. A bemutatók olyan sikeresek voltak, hogy a Boots megállapodást kötött velük: a bemutatóval járják körbe az országos hálózat üzleteit. A bemutatók után érezhetően megnőtt az igény a játékaikra. Karácsony előtt pár nappal a Websters a *Deathchase*-ből több ezer példányt rendelt, a Micromega emberfeletti erőfeszítések árán, de eleget tudott tenni a kérésnek és képes volt átadni időben a rendelést. A *Deathchase* volt az első játékuk, ami a kritikai elismerés mellett közönségsikert is aratott és felkerült az eladási TOP10-re.

„A motor maga igen egyszerű, és nem feltétlenül 3D”, magyarázta a *Deathchase* CPC-s verziójának kódolója, Richard Wilson, „de amikor a fák jönnek feléd, abban a pillanatban ez nem számít!... Igazából magát a motort nagyon kis mértékben módosítottam, hogy fusson CPC-n, a *Deathchase* meglehetősen egyszerű a mai szten-

derdekekkel nézve, de néha a legegyszerűbb ötletek működtetik a legjobb dolgokat.”

Ekkor már dolgozott Derek Brewster a következő játékan, aminek munkacíme Invasión 2000 volt, de a nagyérdemű **Codename MAT**ként ismerte meg 1984 tavaszán. Ez volt a Deathchase után a második játéku, amely szép, teljes oldalas hirdetést kapott a magazinokban, és a Deathchase-hez hasonlóan sikeres is volt. 1984 nyarán pedig jött M.J. Estcourt újabb gyöngyszeme a **Full Throttle**, túlszárnyalva minden addigi játéku eladási mutatóit. A kiadó sikerét talán a Crash magazin szeptemberi toplistája mutatja legjobban: a Codename MAT a 3., a Deathchase még mindig 12. kilenc hónappal kiadása után, a Full Throttle pedig friss játékként 19., tehát három játéku volt a legjobb 20-ban, ez rajtuk kívül csak a legendás Ultimatének ment abban a hónapban. Ősszel kijött egy Derek Brewster szerzemény: a **Kentilla**, egy kalandjáték. A Crash magazin kaland TOP-listáján több hónapig a legjobb 10-ben volt. Ez a játék nem hivatalosan, de folytatása Derek 1983-as játékanak, a Velnor's Lair-nek. 1984 májusától párhuzamosan a Micromega-s szerződésével Derek Brewster a Crash magazinnak is dolgozott, kalandjátékokról írt kritikákat.

A Kentilla párjaként jelent meg a **Braxx Bluff**, ami hosszú idő után az első játék, amit nem a megszokott két fejlesztő egyike alkotott, hanem Tony Poulter. Ő nem egy új programozó, már kezdetektől a Micromeganál tevékenykedett, a Longman-féle oktatóprogramok elkészítéséből is jócskán kivette részét. A Braxx Bluff a kritikai elismeréseket még megkapta, de nem lett egy közönség kedvenc. Téltre kész lett Derek Brewster utolsó játéka a Micromeganál, a **Jasper!**, ami úgy tűnt, visszabillent a megingott önbizalmat, remek kritikák után felfelé tört a toplistákon, de a lendület elakadt és gyorsan feledésbe merült.

A Micromega a piac változását felismerve, próbált nyitni a meglévő platformok mellett a többi népszerű gép, tehát a C64 és az Amstrad CPC felé. Mindkettő esetben az ismeretlenséggel kellett megküzdeniük, előbbinél kevesebb, utóbbinál viszonylagos, de a saját nevet feláldozó sikerrel, ugyanis a játékokat az Amsoft címkéje alatt adták ki. A Full Throttle c64-es kiadása verte ki leginkább a biztosítékot, Mervyn olyan összeget követelt, amit a kiadó nem mert megadni, a valószínűtlen megtérülés miatt (a játékot végül a Digital Integration vette meg Mervyntől). Az sem segített, hogy tapasztalták

a piac kiszámíthatatlanságát a Full Throttle esetében, amikor a heti 8000-es fogyás pár hét alatt 500-ra esett vissza. Tehát a lendületet nem sikerült visszanyerni, Neil és Robin két lehetőség között vacillált. Az első szerint az egyre nagyobb piaci verseny miatt pénzt pumpálnak a cégbe és sikeresek lehetnek. A második variáció szerint kihúzzák a dugót. Ahhoz, hogy végül a második verziót választották, hozzájárult, hogy a részleg eleve csak azért jött létre, hogy a kezdeti tőkét biztosítsa a Quantecnek, ezt pedig maradéktalanul megtette, így egyszerű és ésszerű üzleti döntés született. 1985 tavaszán még megjelent búcsúzásként a 21 éves Stephen J. Redman egyetlen játéka, az **A Day in the Life**. A kritikusok egyik része lelkesedett, és mulatságosnak tartotta a Sir Clive Sinclair életének egy napját bemutató játékot, néhányan pedig egyszerűen ócskának titulálták. Derek Brewster a Micromega megszűnése után az újságírói karrierje mellett szabadúszó programozóként is tevékenykedett. 1985-ben megírta a Codename MAT folytatását a Domarknak. Aztán volt még kettő Mastertronicnál megjelenő akciókalandjátéka: a Con-Quest és a The Curse of Sherwood. Volt egy lövöldözős játéka is, a Mission Jupiter a Code Mastersnél jelent meg. Megírta a Full Throttle 2-t is Speed King 2 címmel a Mastertronicnak, ha már exkollégája, Mervyn Estcourt ezt nem tette meg. 1987-ben visszatért egyetemi tanulmányainak színhelyére, Newcastle-be. Megírta a Winter Olympiad '88 című játékot a Tynesoftnak, majd kiadót alapított a 17 éves Brian Joblinggel, aki még a Domarknak írta át a Codename MAT II-t CPC-re. Az általuk alapított új észak-angliai budget kiadó neve Zeppelin Games Ltd lett. Derek saját kiadójának két foci témájú játékot írt, a World Soccert és a Kenny DalGLISH Soccer Managert. Utóbbi játékot a Cognito adta ki 1989-ben. A Cognito, az Impulze és a Zeppelin Premier a Zeppelin teljes árú játékaiknak címkéi voltak, a jobbnak, értékesebbnek ítélt játékokat adták ki ezek alatt a nevek alatt. A World Soccer 1990-ben jelent meg, és ez a focimenedzser lett Derek spectrumos programozói pályafutásának utolsó terméke. A Zeppelin közben megvásárolta a sikeresebb Micromega játékok (Deathchase, Full Throttle, Codename MAT, Jasper!) jogait, és ki is adta őket újra 1989-ben. Sőt, kiadták a Full Throttle 2-t is (megtehették, mert övék volt a névhasználat joga), amit Michael Batty írt meg. 1994-ben, egy évvel az utolsó Spectrum játéku kiadása után a Zeppelint felvásárolta az amerikai Merit Stu-

dios. Derek még egy darabig náluk dolgozott, programozói pályafutása végét az 1996-ban DOS-ra megjelent Bud Tucker in Double Trouble jelentette. Derek mostanában „digital artist”-ként dolgozik, CD borítókat, könyvborítókat, meg efféléket tervez.

Mervyn Estcourtról nemigen lehet ennyit írni, a Full Throttle megírása után eltűnt. Néhány éve olvastam a WOS fórumán, hogy Mervyn azt üzenté, hogy hálás az érdeklődésért, de túl sok ember akarja meginterjúvolni, és ő inkább nem szeretne senkivel sem beszélni a múlttól, ami már véget ért, és ő tovább lépett.

Robin Cooke-Hurle a Micromega megszűnése után a Quantec Systemsre koncentrált. A Quantec lett

az Egyesült Királyság legnagyobb adózási szoftverekkel foglalkozó cége, fénykorában 75 alkalmazottat foglalkoztatott.

Neil Hooper a Micromega bezárását követően mindössze egy évig maradt az anyacégnél, a Quantecnél, inkább csatlakozott egy Nestar Systems nevű céghez, majd a kilencvenes évek közepén az USA-ba költözött, és a Plantronicsnál, egy híres audio-kommunikációs cégnél kezdett dolgozni.

MICROMEGA SZOFTOGRÁFIA

Brainstorm

Micromega, 1983.05., kazetta bónusz játékkal (Puzzler), £4.95
S. Brooks
16K, logikai

Dominoes

Micromega, 1983.05., kazetta, £4.95
S. Brooks
16K, logikai

Gulpman

Micromega, 1983.05., kazetta, £4.95 (újrakiadás)
Campbell Systems (John A. Campbell)
16K, labirintus, Pac-Man-klón

Monte Carlo

Micromega, 1983.05., kazetta két játékkal, £4.95

Blackjack

Andrew J. Parish
16K, kártya, huszonegyes

Craps

Jack P. Gibbons
16K, szerencsejáték, kockázás

Roulette

Micromega, 1983.05., kazetta, £4.95
Andrew J. Parish
16K, szerencsejáték, rulett

Luna Crabs

Micromega, 1983.09., kazetta, £6.95
Mervyn J. Estcourt
16K, lövöldözős

Haunted Hedges

Micromega, 1983.09., kazetta, £6.95
Derek Brewster
16K, labirintus, Pac-Man-klón

Starclash

Micromega, 1983.12., kazetta, £6.95
Derek Brewster
16K, lövöldözős, Astro Fighter-klón

Deathchase

Micromega, 1983.12., kazetta, £6.95
Mervyn J. Estcourt
16K, lövöldözős

Codename MAT

Micromega, 1984.03., kazetta, £6.95
Derek Brewster
48K, 3D lövöldözős, Star Raiders-klón

Full Throttle

Micromega, 1984.07., kazetta, £6.95
Mervyn J. Estcourt
48K, motorverseny

Kentilla

Micromega, 1984.09., kazetta, £6.95
Derek Brewster
48K, szöveges kaland

Braxx Bluff

Micromega, 1984.09., kazetta, £6.95
Tony Poulter
48K, 3D lövöldözős

Jasper!

Micromega, 1984.11., kazetta, £6.95
Derek Brewster
48K, platform

A Day in the Life

Micromega, 1985.03., kazetta, £6.95
Stephen J. Redman
48K, labirintus

BRAINSTORM

Micromega, 1983, 16K, logikai

Egy kis számozott téglalapokból álló táblát látsz, mely téglalapok mindegyike mögött egy másik szám áll elrejtve. Meg kell találnod a számokat a megfelelő sorrendben az 1-estől kezdve, a lehető legkevesebb találgatással. Mindegyik szám kiválasztása felfedi a mögötte elrejtett számot egy rövid időre – így emlékezhetsz a számra, hogy az hol volt. Öt nehézségi szint közül választhatsz.

Nagyon kezdetleges memóriajáték, amit a számbillentyűkkel tudsz vezérelni. Ha akarsz még egy hasonlóan gyermeketeg csodát látni, próbáld ki a Brainstormhoz bónuszként adott, B oldalas Puzzlert, ami egy még kevésbé használható kirakós játék.



DOMINOES

Micromega, 1983, 16K, logikai

A számítógép ellen kell dominóznod. A győztes az lesz, aki először rakja le az összes dominóját. A játék 26 különböző dominóval folyik, 13 van nálad, 13 a számítógépnél. A gép tudja, hogy milyen dominóid vannak, mivel ő generálta azokat, de nem él vissza a helyzetével. Játék előtt megjelennek a dominóid, és a 6:6-os dominó lerakásával elkezdődik a játék. Ezután 2 számjeggyel jelezheted, hogy melyik dominódat akarod lerakni, aminek az egyik oldalán lévő számnak meg kell egyeznie a lánc egyik végén lévő számmal. Például, ha ezek dominók vannak lerakva: 01:04 04:03 03:02, akkor találnod kell egy dominót, amin van 1 vagy 4, ha nincs ilyen, akkor írd be, hogy 00 és átadod a lerakás jogát. Ha megadtad a dominó számát, akkor meg kell még adnod, hogy a lánc bal (L) vagy jobb (R) oldalára akarod lerakni azt.

A kezdeti Micromega csomag legelfogadhatóbb játéka. Végre érdemben van mivel foglalkozni. A látvány teljesen megfelelő lenne, ha a sorokat nem ilyen kitekert módon folytatná balról illetve jobbról. Vannak kicsi hangok is. Van mesterséges intelligencia is alacsony IQ-val.



GULPMAN

Campbell Systems, 1982, 16K, labirintus

Üdvözöllek a Gulpman-ben. A célod, hogy a labirintusban irányított figuráddal edd meg az összes ételt, amiért pontot kapsz (10 pont/étel). De kerüld el a négy zsémbes üldöződet, akik csak akkor mosolyognak, mikor elkapnak és elveszítesz egy életet. Ellenségeid kiindulási pozíciója mindig a játéktér négy sarka. Van egy lézered, aminek használatakor a folyosókban (amire rálátásod van) kilősz egy lézersugarat, ami az első falig vagy ellenségig hatol. Ha eltalálsz az ellent, akkor gyakorlatilag visszalövöd a kiindulási sarkába. Ha megetted az összes ételt, akkor bónusz lézert kapsz és még több ételt, amit megehetsz. De minden 1000 pontod után az üldözőid kicsit gyorsulnak – hogy izgalmasabb legyen.

A játék véget ér, mikor az életeid száma=0 vagy megnyomod az X (kilépés) gombot. A menü számos szolgáltatást nyújt:

M - kiválaszthatasz egyet a 15 labirintusból

T - megadhatod az átlagos játék sebességet



JÁTÉKKALAUZ

G - megadhatod az ellenfelek minőségét, tehát a kezdeti relatív sebességüket

R - lenullázhatod a legjobb eredményt

I - megnézheted ezt az instrukciót

D - demó, pihenj és figyelj, hogy játszom én, addig amíg meg nem szakítod

P - játék elindítása”

„Azelőtt írtam a játékot, mielőtt hallottam vagy láttam volna a Pacmant. Tény, hogy először, akkor hallottam a Pacman-ról, mikor valaki azt mondta: „Nézd, ez Pacman”. Ez akkor volt, mikor látták a Gulpman bemutatóját egy ZX Fair-en. Ez is csak azt mutatja, milyen védett életem éltem. Érdekes, hogy hallottam, valaki megjegyezte, hogy a "szellemek" (nem az én elnevezésem) is követnek. Ez igaz, és én elégedett is voltam az algoritmussal” mesélte a szerző 2010-ben. No comment...

A grafika kezdetleges, a látványvilág szegényes, egysíkú. A hangok, nem is tudom, hát vannak effektek, az emberke tipegő hangja, egészen elfogadható. Választani lehet 15 labirintus közül, de játék közben nem lehet egyik teljesítése után a következőre jutni, pedig ez kicsit dobna a játékélményen. A lézer is jó ötlet. A billentyűzetről kurzornyilakkal való irányítás viszont katasztrofális, vagy csak nekem deficites az agyam és hiányzik az öt egymás melletti gomb használatához szükséges lebeny. Kempston joy tulajoknak sokkal könnyebb az élet, de mindenféle vezérlésnél igaz, hogy nehéz elkapni a pillanatot, mikor irányt kell váltani.

BLACKJACK

Micromega, 1983, 16K, kártyajáték

A célod, hogy olyan kártyáid legyenek, melyek összege 21 vagy, ahhoz minél közelebb érték. A lapok értéke a kártyán van, kivéve az ászt, ami 11-et és a betűs lapokat, melyek 10-et érnek. Öt lapod lehet maximum. Te és a ház kaptok egy lapot és meg kell adni a tétet. Ezután kapod a második lapot, majd látod a házét is. Ezután kiválaszthatod, vagy kérsz egy másik kártyát (H) vagy megállsz (S). Csak akkor állhatsz meg, ha lapjaid értéke 14 vagy több. A ház ugyanígy játszik, próbál a tiédde megegyező vagy jobb értéket elérni. Ha a ház lapjainak értéke jobb vagy megegyezik a tiédde, akkor a ház nyert, egyébként pedig te. Elég sokat kell nyerned, hogy vidd a bankot, de meg tudod csinálni!

Annyi értelme van, hogy a gép ellen lehet játszani, nem túl változatos, semmi extrával nincs fel-dobva, a vezérlés pofonegyszerű, összesítve felejthető, de játszható. A látvány egyszerű, de nem csúnya.



CRAPS

Micromega, 1983, 16K, szerencsejáték

Először végezd el a fogadást, majd a dobáshoz nyomd meg bármelyik gombot. A 7-es vagy 11 első dobásnál nyer, a 2, 3 vagy 12 veszít. Minden más szám lesz a "pont". Ezután folytatod a dobást és, ha annyit dobsz amennyi a pontod, akkor nyersz, de ha 7-et dobsz, veszítesz.

Jó párja a Blackjacknek a Monte Carlo válogatáson, egy igazán egyszerű játék (aminek eddig speciel én nem tudtam a szabályait, de ezt pótoltam). Egy dologban jobb a Blackjack-nél, a dobó kéz és a gördülő kockák aranyosak, igazából elég bénák, mégis tet-szenek. Amiben rosszabb, hogy állandóan kérdezzet, hogy akarok-e tovább játszani. Ugyanaz a játszható, felejthető kategória, semmi igazán idegesítő dologgal. Nem kell hozzá ész, csak nyomni a gombot, meg kiszagolni a szerencse közeledtét.



ROULETTE

Micromega, 1983, 16K, szerencsejáték

Válaszd ki, hogy mire fogadsz. Ezt a villogó kurzorral teheted meg, amit a balra és jobbra nyíllal irányíthatsz, majd az ENTER billentyű megnyomásával fogadhatod el a beállítást. Ha a 3, 6 és 12 számra teszel, a játék kérni fogja az első számot a sorozatban. Ez a szám az első oszlopban kell, hogy legyen. 18 számnál azt adhatod meg, hogy a tábla melyik felére rakod fel a pénzedet. Ezután meg kell adnod a tétet, ami csak egész szám lehet - ez nem az a fajta lebujs, ahol apróval foglalkoznának! Ha meggondolnál egy fogadást, amit már megtettél, akkor tétnek 0-t adj meg és megszűnik a nem kívánt fogadás. A megtett tétet állni kell. Fogadás befejezéséhez nyomd meg a Space-t. A krupié bezárja a táblát, és megforgatja a kereket.

Egy butított, egyszerűsített rulett. A feladat elvileg a pénz gyűjtése, de szerintem ez nem az a játéktípus, ami valós tét nélkül, egyedül élvezhető lenne. És nem arra gondolok, hogy mindenáron pénzben kellene játszani. Még azt sem mutatja, hogy pillanatnyilag mennyi pénzem van. Állandóan kérdezzeti, hogy akarok-e tovább játszani, érez valamit...



LUNA CRABS

Micromega, 1983, 16K, akció

A Naprendszer Forrás Kutatócsoport csapatának tagjaként landoltál a Szaturnusz egyik holdján. A Föld által kétségbeesetten keresett ásványi anyagok után kutatsz és küldöd el az analízisre váró mintákat. Rutinfeladatnak tűnik. A bioszenzor villog, figyelmeztet, hogy élőlények mozognak a közelben! Próbálsz visszarahanni a leszállóegységhez, már nagyon közel vagy, a rákok egyre közelednek, veszélyes savas trutyit köpködve, nincs mit tenni, védekezni kell, míg el nem éred az ágyút. A helyzet kétségbeejtő. Csak jönnek újabb és újabb hullámokban. Hogy mennyi ideig tudod még túlélni, ne is gondoldj bele! A társaidnak jelezni csak a leszállóegységből tudsz, így kizárólag magadra számíthatsz, meg a gyakorlatilag kiapadhatatlan mértékű lőszerrel ellátott önjáró járművedre. Szerencsére mindössze előlről, az ágyúd felől vagy veszélynek kitéve, oldalról és hátulról nem tehet benned kárt a rákok savas köpete. A frontális rész öt találatig marad épségben (LIVES felirat), utána drámai véget ér az életed. Támadóid egységeibe vannak rendeződve, minden rákegység 15 fős. A rákok néha visszavonulnak a dombok mögé és lehet, hogy az intelligenciájuk, lehet, hogy a vakszerencse okán, de előfordul, hogy összehangolt támadást indítanak két tűz közé szorítva téged.

A Micromega igazi debütálása, ha a kissé komolytalan programcskákat és a Gulpmant nem számítom. Ennél a játéknál kezdik a katalógizálást, ami Q-val kezdődik, lehet, hogy a Quality, tehát minőség kezdőbetűjeként. A játék állítólag jól fogyott, de azért toplistákra nem fért föl. Mervyn J. Estcourt bemutatkozása, jobban fogott rajta az idő, mint a Deathchase-en, de 16k-s létére még így is figyelemreméltó alkotás. A Micromega ezzel a játékkal nyitotta meg a 3D-s játékaik láncolatát. Az ötlet egyedi, de kicsit kidolgozatlanak tűnik. A grafika gördülékeny, színes, térbeli, tesz a háttér ötletes megvalósítása, az ellenfelek, ahogy 3D-ben, de mélységi szinteket használva mozognak, nincs hiányérzetem látvány terén. A hangok gyengébbek, egysíkúak, átlagosak, de megfelelnek. Sajnos csak billentyűzetről irányítható a játék (1, 0 - balra jobbra, 9 - lövés), de igazán nem lenne nagy előrelépés a joystick egy ilyen háromgombos játéknál. A vezérlés érzékeny, jól reagál. Nehézségi szinteket nem vettem észre, alighanem végig változatlanak az erőviszonyok, mondjuk így sem könnyű a játék. A változatlan, reménytelen küzdelem monotóniája miatt viszonylag gyorsan unalmassá válik.



HAUNTED HEDGES

Micromega, 1983, 16K, labirintus

Beléptél a szellemek világába, és hatalmas próbatétel előtt állsz. Csontsoványan, pálcikaemberként, egy kísérteties, áthatolhatatlan labirintusban találsz magad, ahol úgy tűnik nincs menekvés. Mindenfelé aranyérmék vannak szétszórva jutalomként, de meg kell küzdened értük. Érkezésedre elindult az őrég – egyetlen céljuk, hogy megvédjék birtokukat a betolakodóktól, keresni fognak, amíg gyűjtőged az aranyérméiket. A menüben Te állíthatod be egy ötfokozatú skálán üldözőid, a szellemek szellemi potenciálját. Az ötös szinten zsenik, az egyeseken gyengeelméjű kísértetek ellen szállhatsz harcra. Eszközeid a védekezésre a labirintus sarkaiban található jégcsákányok, felvételük után az örök elfutnak előled, tudván, hogy a jégcsákány árthat nekik, de azt is tudják, hogy gyorsan elolvad a kezében! Persze megölni nem tudod őket, de újra testet kell öltetniük a pihenőhelyükön, ami eltart egy darabig. Te viszont nem vagy halhatatlan, a fair play egy sajátos éteri értelmezése szerint van négy életed, sőt több is lehet, ha bizonyítod rátermettségedet. Győzelemre csak rövidtávon van esélyed. Mikor azt gondolod, hogy kész vagy, a kozmikus látnokok újraterektik ellenségeidet, gyorsabbra és gonoszabbra és kezdhetsz mindent előlről.

Derek Brewster, a Micromega kettesszámú programozó ásza 1983 őszén két különböző Pac-Man-klónnal lepette meg minket, a Haunted Hedges-szel és a DK'Tronics-nál megjelenő Munch Man című változattal. A Micromega-változat sikerült jobban, de inkább csak kevésbé rosszul. Ez egy kamu-3D-s játék, valamiért fontos volt akkoriban odabiggyeszteni minden címhez a 3D előtagot, de a Deathchase és Luna Crabs esetén ez sokkal inkább indokolt, itt egyszerűen nem pont felülnézetben látjuk a labirintust, hanem ahhoz képest kicsit délnyugatról. Jó a háttértörténet az unalmas ötlet mellé. Színes, térbeli, kicsit csúnyácska grafika, a mozgás jó, akadásmentes. Hang csak a ritka pittyegés van. Definiálható, jól reagáló a vezérlés, pozitív, hogy működik a Pac-Man stílusú előre gondolkodó befordulás. A szellemek szellemi képességein alapuló nehézségi szintek is vannak.



STARCLASH

Micromega, 1983, 16K, lövöldözős

Tesztrepülést hajtasz végre egy új Starfighterrel az űr egy elhagyott szektorában... Hirtelen egy birodalmi flotta kerül eléd a hipertérből, támadó formációban! Kísérőid átcsoportosításával próbálsz védeni a bázisodat de nem tudod megelőzni az ellenséges flottát, egyedül kell harcolnod és minél több kárt okoznod ellenségedben a saját megsemmisülésedig. Az ellenség anyahajóját négy hullámban védik, és a hullámok pusztulása után jön mindig a következő. Ha hihetetlen módon minden hullám ellen sikeresen szembeszállsz, akkor szembetalálsz magad a hatalmas anyahajóval. Ha az anyahajó ellen is sikeresen harcolsz, akkor pedig kezdődik minden előlről, újabb hullámok, anyahajók... Tehát ne ringasd magad mézédes álmokba: harcolnod kell saját megsemmisülésedig, jobb ezt előre tudni. Az ellenség kiszámíthatóan végtelen sorokban ömlik eléd, a magányos hős elé, még szerencse, hogy elég ellenség megöléséhez elegendő munícióval és motivációval rendelkezel. Viszont üzemanyagod nincs végtelen mennyiségben, de az örömben öröm is vegyül: a támadó anyahajók ugyanott tankolhatnak, mint te, így minden elpusztított anyahajótól örökölsz egy teljes tank hajtóanyagot, bármi is legyen az. Eme anyag fogyasztását a képernyőn felül, középtájon, a színes ábrák alatt láthatod. Az emlegetett ábrák mutatják az aktuális ellenfeled típusát, mintha nem látnád végeláthatatlan soraikat fegyelmetlenül özönlöni, kitéve az eddig félelmetesen üresen tátongó űrt. Célszám jobb híján: életben maradás mellett a pontgyűjtés. Játék végéig háromszor lóhatnak ki (jobb alsó sarokban látható az űrhajóid száma). Az anyahajót védő hullámok mindegyike más színű, más típusú és más mozgású űrhajókból áll. Ezek közül a tulajdonságok közül egyedül a mozgásuk okozhat gondot, szerencsére



mindig egy gépies algoritmusban, kiismerhetően, ötletlenül támadnak. Megnehezítik még a dolgot az űrben sárga lángcsóvaként száguldó objektumok.

Ennél a játéknál elhagyta a Micromega a nem biztos, hogy jól bevált 3D előtagot, pedig mi a három dimenziós, ha nem a végtelen világűr? Annak ellenére, hogy a Starclash egy klón, egyben egyedi is, ugyanis a SEGA Astro Fighter-e valamilyen okból kizárólag Derek-et inspirálta, így ez az egyetlen és ezek szerint a legjobb Spectrum változat. A látványvilágot az eredetiből hűen átvett, de átlagos figurák jellemzik, sajnos az eredetitől eltérően sivár háttér előtt, kevés az animáció, a mozgás sima, de villogós, de jobbnak tűnik az eredetinél, az összkép pedig kellően színes. Állandó ugyan a hang, de az eredetihez mérten szegényes. A vezérlés billentyűzettel (Z,X - balra, jobbra, Space - tűz) és Kempston joystickkal is tökéletes, a gyors irányváltásokat is gond nélkül érzékeli, de nincs autótűz (nem nagy baj). Minden hullám más nehézségű, érdekes módon az anyahajó ellen a legkönnyebb a helyzet.

DEATHCHASE

Micromega, 1983, 16K, akció

2501-ben, 100 évvel a Nagy Háború után az észak-amerikai kontinentst hatalmas hadurak uralják, állandó összetűzések vannak az erdők területén. Tagja vagy az elit zsoldosok, a "Nagy Motor Lovasai" csapatának. Ez gyors út a meggazdagodáshoz és a halálhoz. Járőrözöl az erdőben nappal és éjszaka, üldözöbe veszed az ellenséges motorosokat, és megpróbálsz őket a foton lövedékekkel elpusztítani, jutalmad egy motorosért 1000 dollár. Előfordulnak még ellenséges tankok, helikopterek, ezek elpusztításáért kiemelt jutalomban részesülsz. Csak akkor tüzelhetsz, ha elérted a végsebességet és a találathoz elég közel is kell lenni az ellenséghez, amit a lőtávolság (RANGE) LED villogása is jelez. Állítólag az erdő mind a nyolc szektorának megtisztításáért külön hatalmas jutalmat kaphatsz, de szükséged lesz minden ügyességre, hogy ezt megtapasztald... Napi hajszád a motor haláláig, azaz a gyakorlatban háromszori fával való közvetlen testi kontaktusig tart (a kijelzőn LIVES), tehát az őrzőjáratod hossza és a megkeresett dollárok (\$-ként jelölve) mennyisége az ügyességedtől függ. Egy-egy szektor felderítése egy nappali és egy éjszakai tisztogatást tartalmaz, mindkettő a két üldözött motoros haláláig tart. Ellenfeleid rendkívül ügyesen navigálnak a fák között, de nem muszáj utánuk kanyarogni, okosabban teszed, ha kivárod, míg előbb-utóbb újra feltűnnek. Lőszered korlátlanul van, így a motorosok feltűnésekor ajánlott állandó tüzelésbe kezdeni a szektoronként egyre sűrűbb erdőben. A legfontosabb tanács: elsősorban a fák elkerülésére koncentrálj, ellenségeid leszedésére úgyszólván még módod! Ha túléled a tizenhat (nyolc szektor, mind nappal és éjszaka is) üldözést, akkor rengeteg dolcsi és egy BONUS üldözés üti a markodat, majd kezdhetsz mindent előlről. Motorodnak két sebességfokozata van.

Járműved tekintetében ellentmondásba kerül a kazettaborító a játékkal és a betöltőképernyővel. A kazettaborító, a 2501-es időpont és a játékban használt könnyű ágyú alapján egy Jedi visszatér által inspirált lebegő, antigravitációs Speeder Bike-ra tippelnék, ami ráadásul még funkciójában is megfelel, ugyanis birodalmi gyorsfelderítő. De kiábrándító módon a betöltőkép és az üldözött járművek rajza alapján valószínűbb, hogy egy átlagos huszadik századi sokkőcentis motort hajtasz. A Deathchase készítője, Mervyn J. Estcourt három játék után felhagyott áldásos tevékenységével és eltűnt a kíváncsi szemek elől, elérve, hogy az elmúlt 30 év alatt nemcsak zseniális programozóként, hanem az egyik legrejtélyesebb figuraként tartsa számon a spectrumos társadalom.

A látvány meglepő, első látásra könnyen rá lehet mondani, hogy primitív, de jobban megfigyelve zseniális. Miért? Mert gyors, sima, színes, jól átlátható, térbeli, szóval tökéletes, a fával való ütközést a grafikai effekt fájdalmasan élethűvé teszi. A térérzet megvalósítása nagyon ötletes, annyira jól van optimalizálva, hogy a leglassabb és leggyorsabb tempónál sem akad, hibázik. Állandó motorzaj hallható, ami lehet, hogy nem realisztikus, de hardverhez mérten nagyon jó. A vezérlésnél (Kempston joy, billentyűzet: : 1, 0 - bal, jobb, 8, 9 - lassít, gyorsít, alsó sor - lövés) lehet kis fogást találni a játékon: az egy sorban lévő billentyűk miatt kicsit kényelmetlen a használata, de a Kempston tulajdonosoknak panaszuk nem lehet. A vezérlés érzékenysége első-



rangú. A szektorok teljesíthetősége tökéletes átmenetet képez a kötelezőtől a majdnem lehetetlen küldetésig. Ez egy olyan játék, amin nem fog az idő, egy örök kihívás, a „na még egy utolsót, most sikerülni fog” (naná, biztos fog) típusú örökzöld, hangulatos, utánozhatatlan.

FULL THROTTLE

Micromega, 1984, 48K, motorverseny

A Full Throttleban egy 500 köbcentis GP motor nyergébe ülsz. Választhatsz, hogy a világ tíz legjobb pályája közül melyiken versenyzel. Mint újonc, a rajtnál az utolsó, 40. helyről indulsz. Te vagy a legjobb motoros a versenyen, de ez önmagában nem fog segíteni! Ha túl gyorsan kanyarodsz, akkor kicsúszol, ha lefutsz az útról, akkor lelassulsz, ha ütközöl egy másik versenyzővel, akkor a motorod megáll – csak hogy a könnyelműséget kizárd – és a téged követő és megelőző versenyzőkkel újra meg kell küzdened. A többi motoros is kiélezett csatákat vív egymással, akár csak veled, figyeld meg!

A balra-jobbra irányítással gyakorlatban a motorod dőlésszögét változtatod, ami alapján vagy balra vagy jobbra kanyarodsz. Minél nagyobb a szög, annál kisebb ívben kanyarodsz. Ezért van, hogy a nagysebességű kanyarokat enyhén dőlve teljes sebességgel be lehet venni. Ennyit a technikai részről. Taktikailag, és ez sokkal nehezebb, jobban jársz, ha a lassú kanyarokban jobban lelassítasz, különben kigyorsításkor óhatatlanul neki fogsz csúszni, sodródni egy másik motorosnak. Az erősebb lassítással vesztett időt a motorod szuper gyorsulásának köszönhetően az egyenesekbe érve duplán vissza tudod hozni. És próbáld a pályán maradni, mert a legdurvább kanyarokat is 90-es tempóval be lehet venni, de mikor lecsúszol a pályáról, akkor sokkal nagyobb sebességet vesztesz. R-rel tudsz a menübe visszalépni gyakorlásból és versenyből is.

Minden pálya hű másolata az eredetinek, a győzelem kulcsa lehet, ha ugyanolyan jól ismered a pályákat, mint a többi motoros. A pályákon egyedül gyakorolhatsz, addig, ameddig csak akarsz. A verseny hossza 1-5 kör lehet, minél több kört állítasz be, annál több időd lesz, hogy utolérjed az előtted lévőket. A kihívást a körök számának csökkentésével növelheted. Kipróbálni egy új pályát, és nézni azt a TV-ben soha nem lesz ugyanaz! A legjobb elért pozíció megjelenik a menüképernyő alján. Ha első vagy, azzal még nincs vége, mert utána az egyre jobb idő elérése lehet a célod. Amint váltod a pályákat vagy a körök számát, a rekordok lenullázódnak. Azt javaslom, hogy először próbáld ki a silverstone-i pályát, ami viszonylag könnyen megtanulható, lassú jobbos és gyors balos kanyarokkal, gyakorolj sokat, és próbáld ki a versenyt. A pályákon elért rekordok 1984-ig:

Donnington/Anglia 4.03 km, nincs rekord

Mugello/San Marino 5.25 km, Katayama (Honda) 2:03.69 (1982)

Jarama/Spanyolország 3.31 km, Roberts (Yamaha) 1:29.57 (1983)

Paul Ricard/Franciaország 5.81 km, Spencer (Honda) 2:01.97 (1984)

Nürburgring/NSZK 4.52 km, Spencer (Honda) 1:43.43 (1984)

Misano/Olaszország 3.49 km, Spencer (Honda) 1:21.34 (1984)

Silverstone/Anglia 4.71 km, Roberts (Yamaha) 1:28.20 (1983)

Spa Francorch./Belgium 6.98 km, Roberts (Yamaha) 02:32:42 (1983)

Rijeka/Jugoszlávia 4.17 km, Spencer (Honda) 01:32:30 (1984)

Anderstorp/Svédország 4.03 km, Roberts (Yamaha) 1:37:11 (1983)

„Ez egy gyilkos játék,” jegyzi meg Neil Cooper, a Micromega igazgatója „A játék csodálatos volt, és a grafika is nagy, azokkal a villogó sprite-okkal. Emlékszem, elmentünk egy Suzuki versenyre a játékkal, Barry Sheene odajött játszani, és azt mondta, hogy a pálya ábrázolása nagyon jó. Azt hiszem, Mervynnek volt motorja, de nyilván soha nem volt ezeken a pályákon. Csak könyveket és videókat nézett meg róluk és az elég volt, hogy ilyen jól sikerüljön a játék.” A kiadó előző két játéka, a Deathchase és Codename MAT egyaránt jól fogyott, de ezeket háttérbe szorította a Full Throttle sikere. A játék egyből a toplisták élén kezdett 1984 augusztusában. „Én sze-



P O K E		
LUNA CRABS (COPAD)		
16648,223	: 16654,30	: 16660,253
16666,43	: 16718,25	: 17438,43
17440,25		
DEATHCHASE (COPQMD)		
24345,223	: 24349,79	: 24353,223
26288,251	: 26296,71	
FULL THROTTLE (COPQA)		
46739,253	: 46759,251	: 46763,71
46970,223	: 46978,223	: 46982,79

JÁTÉKKALAUZ

mély szerint úgy gondolom, a Deathchase volt Mervyn legleleményesebb játéka, de a Full Throttle volt a legnagyobb sikerünk, kb. 90.000 példányban adtuk el. Ez volt a Legjobban fogyó cím, egy mérföldkő volt. Amikor elérte a csúcst, akkoriban heti 8000 példány kelt el. Ami igazán megdöbbentett, hogy a heti 8000 példányból 4-5 hét alatt 500 lett. Ez volt feltehetően az a pont, amikor minden gyerek az országban, aki meg akarta venni a Full Throttle-t, már meg is vette. És ezzel a fajta üzleti tapasztalattal nem tudtam megbirkózni” emlékezett Robin Cooke-Hurle. A megemlégett Barry Sheene világbajnok brit motorversenyző volt, 1984-ben hagyta abba a versenyzést. A grafika nagyon gyors, pontos, de a kép és főleg az ellenfelek villogása pöttyet zavaró. A forgó kerék ábrázolása nagyon eltalált, a motorok mozgása is valószerűnek tűnik. A hangok a hardver adta lehetőségekhez képest kimondottan jók, adnak egy visszajelzést a sebességről, hogy életszerű legyen a verseny. Az irányítás billentyűzetről a M.J.Estcourt szabvány: 1, 0 - balra, jobbra, 9 - gyorsítás, alsó sor - lassítás. Szörnyű kiosztás, de szerencsére joysticket (Kempston, Sinclair, Cursor) is lehet használni. A vezérlés minden más szempontból pazar. A játék nehézségi szintje nagyon magas. A kihívás növelésére kitalált körszám csökkentését azért nem tartom jónak, mert egy egykörös valami az nem verseny, csak felvezető kör. Mellesleg a maximum ötöt is keveslem. Az ütközés utáni leállás kicsit erős büntetés, főleg, hogy mikor megelőzöm a sporttársat, elmegyek mellette, ő visszatámad, oldalról nekem jön (csak pár képkockányit), erre az én motorom megáll, ő meg vígan továbbgurul. Egy dolog mindig nagyon hiányzott a játékból: a köridő mérése, a gyakorlásnál főleg jól jönne, hogy lássam: csak körözgetek vagy javul a teljesítményem.

KENTILLA

Micromega, 1984, 48K, szöveges kaland

Grakonak nagy tervei voltak Caralandban: tökéletes helyszíne lehetne gyűlölködésnek, kínzásoknak, sétáló halottaknak és az örök sötétségnek. Az ország lakosságának azonban más elképzelései voltak. Ahogy megépítette kastélyát Caraland központi síkságán, Grakonak egyre nőtt a hatalma, az egykor termékeny síkságok úgy váltak felperzselte poros pusztákká. De uralmát képtelen volt fenntartani démoni befolyásával, végül legyőzte a nagy harcos, Ashka, Grako pedig szégyenteljesen tért vissza Abyss kínzó tüzeihez. A világ örvendezett, de más baljós tervek születtek meg. Velnor - a régen legyőzött gonosz varázsló (lásd Velnor's Lair a Quicksilva-tól) - bosszút tervezett. Rejtve, az Elk-hegy alatti labirintusokban megtalálta Grako gonosz könyveit. Az örök élet és a korlátlan hatalom minden általa gyűlölt dolog felett ezzel a kezébe került. Velnor igazi démonná válhatna a Földön, de ő a Föld szülőtte, nem az Abyssé, és halandó embernek ez elérhetetlen. Velnor nem tudta, hogy mindez része volt Grako tervének, a varázslatok hibásak voltak, Velnor metamorfózisa közben ereje gyengült. Tylon, egy varázsló, Velnor ellensége, átvágva magát Velnor fortélyos csapdáin, valamint hűségese és ádáz őreinek, eljutott az Elk-hegy központi kamrájába, ahol hatalmas csatában egy varázslattal elpusztította Velnort, akinek lelke eltűnt a semmibe, Abyss lángjai közé. Ekkor egy néhány másodpercre folyosó nyílt a Föld és Abyss között, amin Grako átszáguldott és ott találta magát a gyűlölt Caraland szabad síkságán. És ezúttal Grako ereje még nagyobb lehet, már nincs riválisa, és markában van Velnor hatalmának forrása: Algrath holdköve. Itt kezdődik Caraland mítoszainak, legendáinak második meséje. A Kentilla része egy kifinomult szövegbeviteli szerkesztő, ami segít a játék használatában. Funkciók: CS+0 - a kurzor előtti karakter törlése, CS+9 - beszúr egy szóközt a kurzor pozíciójában, CS+8 - kurzor mozgatása jobbra, CS+5 - kurzor mozgatása balra, CS+1 - utolsó parancs lehívása. Utóbbi hasznos hosszabb cselekményeknél, hibásan beírt parancsok javításához, vagy kényelmes megváltoztatásához.

Egyszavas parancsok is segítik a játékot, melyek a szavak első betűjével kiadhatóak. Ilyenek a mozgásirányt jelző szavak: (N)ORTH, (S)OUTH, (E)AST, (W)EST - észak, dél, kelet, nyugat, az (I)NVENTORY - leltár, a (L)OOK - helyszín leírása, a (S)AVE, (L)OAD - játék mentése, betöltése, a (Q)UIT - játék befejezése, a (S)CORE - százalékos értékben megadott pontszám, ami megmutatja, hogy a játék mekkora hányadát fejezted be, és a (W)AIT - várakozás.



A helyszíneken való bármilyen dolog felvételére mindig használhatod a GET igét, a tárgyak eldobására pedig a DROP-ot. A LOOK használható pl. hogy belenézz valamibe: LOOK INTO CHEST (Megnézni a szekrényt, ládát) vagy egy irányba tekintés: LOOK EAST, amivel megtudod, hogy milyen lények, tárgyak vannak keletre. A GIVE igével adhatsz egy tárgyat egy személynek: GIVE (tárgy neve) TO (személy), pl. GIVE SACK TO ELVA. A SAY segítségével beszélni tudsz más karakterekkel, pl. SAY TO OGERON "GIVE ME SWORD", tehát SAY TO (személy) "(szöveg)", az idézőjel fontos. A barátságos karakterek általában együttműködők, a többiek nem feltétlenül! Mint láthatod, a mondatok nem korlátozódnak igékre és főnevekre, bár sok esetben az is elégséges; pl. a GET SHIELD vagy a GET THE LARGE SHIELD parancsokkal ugyanazt éred el. De sok esetben hosszabb mondatok szükségesek, pl. PUT SWORD INTO CHEST vagy UNLOCK RED DOOR WITH LARGE KEY. Sok tárgy leírásához kell egy melléknév és egy főnév: pl. LARGE KEY vagy NASTY KNIFE. Ha felvennél egy nagy kulcsot, akkor próbálhatod a GET LARGE, GET KEY vagy GET LARGE KEY parancsokkal is. Az első kettő is megfelelhet, hacsak más nagy vagy kulcs objektumok nincsenek a helyszínen, és emiatt nem egyértelmű, hogy mit szeretnél.

A legtöbb szót rövidíteni lehet két betűre, pl. OPEN DOOR helyett OP DO. Van, hogy ez nem egyértelmű, pl. LOOK CHEST helyett LO CH jelenthet LOCK CHEST-et is.

A Kentilla egy nagyon fondorlatos kaland. A tárgyak gyűjtésével nem érsz a végére, csak meg lesznek az eszközeid. Sok helyszínre többször vissza kell térned az előrehaladás érdekében. Sok minden rejtve marad az első vizsgálódás alkalmával. A képek néha plusz információkhoz juttathatnak. Lehet, hogy néha az ellenségeddel is össze kell barátkoznod. Látszólag haszontalan dolgok furcsa hatással lehetnek olyasvalakikre, akik ellened vannak. Már a címnek is nagyon nagy jelentősége van... biztos ki fogod találni...

Derek Brewster megírta a Velnor's Lair nem hivatalos folytatását. A Kentilla volt egy BigK magazinban megjelent cikk apropója, ahol a játékot bitang nehéznek tituláló újságírónak Derek segítségként ezt mondta: „*Ne feledd, hogy a játék névadója egy bizonyos kard*”

Én nem feledem, a kard neve Kentilla, de még nem sikerült a végére érnem és nem is tudom, hogy ez miben segít. Sablonos, a „gonosz varázsló világuralomra tör” sztori. A feladat is pont ugyananyira sablonos, a megvalósítás profi, a megfogalmazás jól értelmezhető, a képek átlagosnál picit jobbakk, de kevés van belőlük és nem elég változatosak. A vezérlés lehetne egy picit gyorsabb a karakterek érzékelésében, de intelligens a szavak értelmezésében. Hogy a játék nehézségi szintje mennyire optimális, fogalmam sincs, egy biztos, nekem beletört a bicskám, ennek ellenére és a sablonosnak nevezett történettől függetlenül valami megfogott a játékban, és ha időm engedi, végig fogom játszani.

IDŐGÉP

1982. július, Anglia, Cambridge

A SINCLAIR NYERESÉGE SZÁRNYAL

A Sinclair Research arra számít, hogy adózatlan nyeresége ebben az évben 10 millió fontra emelkedik. Ez az elmúlt évhez képest 8 milliós növekedést jelentene. A forgalom hasonlóan alakul, 1981-hez képest ötszörös a növekedés.

1982. július, Wales, Swansea

SIKER VAGY CSAK MITOSZ LESZ A SÁRKÁNY?

A Mettoy jövő hónapban útjára indítja új, erőteljes otthoni számítógépét, a Dragon 32-t. Az új otthoni számítógép 32K RAM-mal lesz felszerelve, teljes méretű billentyűzettel, színes



A tervezés kezdetén még nem tudták, hogy a ZX Spectrummal kell majd megküzdenie, ami a sárkány számnára is nehéz falatnak bizonyult.

grafikával és hanggal, az ára pedig éppen csak 200 font alatt lesz.

A gépet a Dragon Data - a Mettoy leányvállalata - készíti, és a gépek értékesítését az utcai kiskereskedelmi üzleteken keresztül tervezik.

A Mettoy, akik a Corgi játékokat is gyártják, már évek óta aggasztja, hogy csökken a hagyományos játékok piaca.

Tony Clark, a Dragon Data ügyvezető igazgatója, aki úgy jellemzi magát, mint egy régi mikro rajongó. Kifejtette, hogy a Dragont „kimondottan a felhasználók igényei szerint terveztük - próbáltuk úgy csinálni, hogy minél inkább könnyen

használható legyen.”

A terv kezdeti lépéseit a Swansea Egyetemen végezték, a fő tervezési munkát viszont már Cambridgeben, a PAT Centre-ben. Ez a cég egy több tudományággal foglalkozó szerződéses kutatási ház, a Dragon 32 tervezését 1981 szeptemberében kezdték el. A Mettoy komoly gyártási bázist hozott létre a zökkenőmentes, nagy volumenű termelés biztosítására, reményeik szerint 30.000 db Dragont tudnak év végéig legyártani. A gép a tervek szerint £199.95-os áron augusztus második napján kerül a boltokba, és a ZX Spectrum riválisa lesz.



A találékony angol gyerekek már a nyolcvanas évek elején is megtalálták a módját, hogy még nyaralás alatt se kelljen megválni kedvenc gépüktől. (Sinclair User, 1982.08.)

SCREENS

