

FANZIX  
2.0

4.2  
2017.08.

Infúzióra kötött, életjeleket még néha mutató, de már csak a régi időkre emlékező, informatikai jellegű kiadvány.



# ÜDVÖZLET

Kedves Olvasóm!

Az előző, 4.1-es számnál már vázoltam az Ultimate szerepét a nyolcvanas évek elejének szoftveriparában. A nyolcvanas évek elején tényleg sok emberről, cégről lehet leírni azt, hogy nélkülük aztán tényleg minden máshogy alakult volna. Vagy lassabban, később, meg ki tudja hogy. De az Ultimate még a menő arcok közül is kilóg, nélkülük... Nos, inkább a másik oldalról közelíteném meg. A szoftveripar mai aggyal felfoghatatlan, semmiből előtörő robbanása az Ultimate később forradalmának minősített ötletei nélkül is bitang nagyot szólt volna, mivel a Sinclairnek köszönhetően megfizethető árú személyi számítógépek árasztották el a piacot, az otthon kompjuterizálódó embereknek pedig úgy kellett a legutolsó, legvacakabb Pac-Man-klón is, mint narkósoknak egy újabb adag kábítószer. Akkor tényleg szemrebbetés nélkül el lehetett adni mindent, amire valaki azt mondta, hogy szoftver. Ebben a megfelelő mennyiségre törekvő közegben született meg az Ultimate, és az addig látszólag túl sok képzelőerő nélkül működő, a néhány akkori műfajt újra meg újra eladó ipar szereplőit az Ultimate játékaik döbbentették rá, hogy nem kötelező ugyanazon az úton, egymás sarkát taposva masírozniuk. Nyugodtan használhatják a fantáziájukat, sőt, jó ötleteket kiagyalva azt kockázatmentesen, piacilag sikeresen is megtehetik! Az Ultimate első egyképernyős arcade-jai mai szemmel talán már nem tűnnek különlegesnek, pedig a maguk idején igenis azok voltak, mivel a hasonló stílusú játékok addig leginkább a pénzbedobós gépek klónjai, vagy azok játékmenetben kicsit átalakított változatai voltak. Nem egyszerű feladat újat kitalálni, de főleg a Jetpac hatására 1983 második felében már egyre többen próbálták ezt megtenni, a piac pedig pozitívan viszonyult a minőség megjelenéséhez. Aztán jött az Atic Atac, ami szintén sablonosnak tűnik, valóban, de csak a későbbi utánpótlás miatt, érdemes észben tartani, hogy az Atic Atac maga a sablon, amit később más szerzők használtak kedvükre. És folytathatnám, az Ultimate egyedi volt, megjelent például egy képregény-sorozatuk, a Jetman, a Crash magazin hatodik számától. Ennek első részét megtalálod magyarul a kezében tartott számban. Volt legendás, ám meg sem jelent játékuk is, a Mire Mare, amit 2014-ben Luca Bordoni a saját elképzelése és az AGD segítségével megpróbált elkészíteni. A sors szeszélye folytán pont ebben a számban kerültek sorra 2014 azon időszakának megjelenései a játékjátszások rovatban, így a Land of Mire Mareról is olvashatsz!

m/zx

## TARTALOMJEGYZÉK

<b>ÜDVÖZLET</b>	2
<b>JÁTÉKÚJDONSÁGOK</b>	3
<b>TÖRTÉNELMI TOPLISTA</b>	3
<b>JÁTÉKKALAUZ</b>	4
Gravibots/ Killer Bees	4
Land of Mire Mare / Metal Man Reloaded	5
<b>KIADÓI KRÓNKA: ULTIMATE</b>	6
<b>JÁTÉKKALAUZ</b>	11
Jetpac / Pssst	11
Tranz Am	12
Cookie / Lunar Jatman	13
Atic Atac	14
Sabre Wulf	15
Underwurlde	17
Knight Lore	18
<b>KÉPREGÉNY: JETMAN</b>	20
<b>RIPORT: A szerény díjnyertes diktálja az irányt a mikrogépek tervezésében</b>	22
<b>LOAD"" SCREEN\$</b>	24

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

Kiadó, szerkesztő, szerző és az idegen tartalmak összehordója:  
m/zx (Mezei Róbert), mxz kukac sinclair pont hu

# JÁTÉKÚJDONSÁGOK

## 2014. január

Sami Troid	Son Link	48K
Terrorlandia	Fabio Didone	48K
Bomb Munchies - P.A.R.T.Y. Edition	Matthew Carrier	48K
Horace Miner	Steve Broad	48K
Glauzone	Glaurung	48K
Land of Mire Mare	Luca Bordoni	48K

## 2014. február

Dogmole Tuppowski - Las nuevas aventuras (o casi ...)	Jarlaxe	128K
Candy Fruit Attack	Jonathan Cauldwell	48K
The Subject	Imanol Barriuso	48K
Killer Bees	Gary James	48K/128K
Isidoro, en la ciudad de la furia	Fabio Didone	48K
Pyromania II: Chopper Rescue	Gabriele Amore	48K
GraviBots	Retrosouls	48K/128K
Androide	Monty Desing Ltd	48K
Bluber - The Last Odisey	Monty Desing Ltd	48K
Genehtik	Monty Desing Ltd	48K
Metal Man Reloaded	Oleg Origin	48K/128K
DreamWalker (Alter Ego 2)	Retrosouls	48K+128K
Ninja Twins - Going to Zedeaks	SAM Style	128K
ZX Destroyer	Retrobytes Productions	48K
The World's Hardest Game	debris	48K
Captain Drex	Hacker VBI	128K

# TÖRTÉNELMI TOPLISTA

Gyakorlatilag ez az 1984 évi első toplista, ami 1983 karácsonyi toplista az első tíz helyezett között 4db Ultimate játékkal. Abban is biztos vagyok, hogy a Jetpac sem lehet az első 10-től túl messzire, hiszen a többi januári toplistán már ott van. A Pssst kicsit talányosabb, de megkockázatom, hogy ott lehetett a legjobb 20-ban, mivel novemberben még TOP10-es volt.

A Popular Computing Weekly toplistáin nem találtam több olyan hetet, mikor négy Ultimate játék lett volna a legjobb tizenben, de nagyon sok olyan hét volt 1983-1984-ben, mikor három játékuk is a legjobb tíz között volt.

A TOP10-ben négy játékkal az Ultimate-en kívül csak a Sinclair és az Ocean szerepelt, előbbi 11-szer, utóbbi 4-szer, de az Oceannak 1985-ben két alkalommal sikerült öt játékát is bejuttatni a legjobb tíz közé.

A TOP10 többi szereplője jól ismert játék a The Oracle's Cave kivételével, ami Chris Dorrel, akkor éppen Doric Computer Servicesnek nevezett kiadójának egyetlen játéka volt. Chris Dorrell egy éven belül megismételte bravúráját, már Dorcas Software-ként kiadott egy újabb kalandjátékot (az új kiadó szintén egyetlen játékát), a The Runes of Zendost, ami szintén felkerült az eladási TOP10-be!

### 1984.01.05. Popular Computing Weekly

1	Atic Atac	Ultimate
2	Lunar Jetman	Ultimate
3	Ant Attack	Quicksilva
4	Manic Miner	Bug-Byte
5	Cookie	Ultimate
6	Deathchase	Micromega
7	Tranz Am	Ultimate
8	Scrabble	Sinclair
9	The Oracle's Cave	Doric
10	Chequered Flag	Sinclair

A WH Smiths eladásai alapján

## GRAVIBOTS

**RetroSouls, 2014, 48K/128K, akció/logikai**

Az alapvetően egyszemélyes RetroSouls Team a messzi Altaj Köztársaságban lakik és Denis Grachev a becsületes neve. A Gravibots a Retro Games Battle 2014 versenyre készült, ahol a nyolc játék között hatodik helyezettként végzett.

A laboratóriumban a gravitációs mező tanulmányozása volt a cél. A számos kísérlet eredményeként létrejöttek a GraviBotok, akik képesek könnyedén változtatni a helyileg létrejött gravitációs mezőt. Miután a kutatás véget ért, van egy kis probléma – fontos lenne megsemmisíteni a kísérleti szobákban kószáló régi GraviBot modelleket. A feladatod, hogy a legújabb Gravibot modellel tisztítsd meg az összes szobát, használva az otthagyt, elfeledett gravitációs csapdákat. A gravibotod a vízszintes felületeken tud balra-jobbra sétálni, akár fejjel lefelé is. A fel-le gombokkal lehet a plafonra, majd a padlóra küldeni. A gravitációs csapdák (tüskék) rád is veszélyesek, de az oldalukra ugorva nem lesz bajod, csak ha a tüskés oldalukról közelíted meg őket. Ugyanez igaz a régi Gravibotokra is. A gravitációs váltók kétféleképpen lehetnek, az általános a lila, ezek nem mozdíthatóak, és vannak a zöldek, amiket felvehetsz, majd lerakhatsz egyetlen egyszer egy új helyre. Azért szükséges ez a pakolászás, mert a régi modellek ezeket a váltókat használják a függőleges irányváltásra. Ahogy belépsz egy szobába, azt fogod látni, hogy az öreg Gravibotok fáradhatatlanul trappolnak egyenletes tempóval előre. Amint nekiütköznek valaminek, visszafordulnak és folytatják útjukat. Ha gravitációs váltóra lépnél, akkor függőlegesen ellendülnél a váltóról és addig repülnél, míg talajt nem éreznek a lábuk alatt, majd folytatják rendíthetetlenül útjukat. Ezt a fegyelmezett nemtörődomségüket fogod kihasználni és úgy pakolod le a váltókat, hogy idővel az őseid a gravitációs csapdáknak végezzenek. Vezérlés: billentyűzet (Q,A – fel, le O,P-balra, jobbra, Space, M-csapda felvétel/lerakás), esetleg joystick: Kempston, ill. Sinclair.



## KILLER BEES

**Gary James, 2014, 48K/128K, akció**

Gary James első játéka a Killer Bees, egy 1983-as Phillips G7000 játék AGD-vel készült konverziója.

Húsz különböző nehézségi szinten kell egy fehér méhrajt irányítva megcsípned, és végül elpusztítanod egy század Beelínget, a kék és piros megszállókat egy másik világból. Minél tovább tart, annál nehezebb lesz, mert a Beelíngek felgyorsulnak és egyre ellenségesebb halálos színes méhrajok védik őket. A szintek kezdetén méhrajod a harci övezet közepén jelenik meg. Nem sokkal később a megszállók egy szakasza jelenik meg a csatatéren. (A kék Beelíngek az óramutató járásával megegyező irányba, míg a pirosak azzal ellentétesen mozognak.) Ekkor elkezdheted támadni és megcsípni a betolakodókat. Minden szűrés lassítja a Beelíngeket, amíg meg nem halnak. Még egy sírkövet is kapnak, hogy biztos lehess a halálukban, ami még arra is jó, hogy eltorlaszolja az életben maradó útvonalt. Ha nem ölj meg gyorsan a megcsípett Beelíngeket, azok fokozatosan magukhoz térnek és felgyorsulnak. Amíg üldözöd a Beelíngeket, követni fognak a halálos ellenséges rajok. Minden méhed, amelyik egy ellenséges rajjal lép kapcsolatba, azonnal elpusztul. Akár három csapat is védheti a mestereiket. És ahogy az idő múlik, szint változtathatnak, és új tudást szerezhetnek. Az ellenség rajok mindig Zöld Örméhekként jelennek meg, melyek random módon kóborolnak. Idővel továbbfejlődnek agresszív Vörös Ördögökké, melyek aktívan követik és támadják a rajodat! Van egy mód, amivel a méheid meg tudják védeni magukat a kitérésen kívül is, egy halálos Fullánk Sugarat tudnak kilőni vízszintesen a képernyőn keresztbe, ez kiirt minden ellenséges méhrajt, ami az útjába kerül. A sugarat ezután csak egy Beelíng megölésével tudod feltölteni. Irányítás: joystick (Kempston, Sinclair) vagy a QAOP és Space gombok segítségével.



## LAND OF MIRE MARE

Luca Bordoni, 2014, 48K, labirintus

A ZX Spectrumra készült játékok történetének egyik legmisztikusabb pontja az Ultimate Sabreman-sorozatának ötödik, ki nem adott része, a Mire Mare. Luca Bordoni tisztelgésnek szánta játékát, melyben felhasználta Jonatha Cauldwell AGD-jét, valamint a korábbi Ultimate játékok grafikai elemeit is. A játék megjelent az eredeti kartondobozos Ultimate játékokhoz hasonló módon is, ami furcsa vásárlásokra ösztönzött néhány embert, pl. 2015-ben nyilvánvalóan azt gondolva, hogy a ki nem adott Ultimate játékot szerzi meg, valaki 107 fontot fizetett Luca Bordoni játékáért az eba-  
yen! A szerző melegségére írom, hogy egy ismeretlen angol volt az eladó.

Feladatod a három elvarázsolt ékszer megtalálása, majd behajítása a Mire Mare Kútjába, ezzel megtörve az átkot, és le állítva a vulkánok működését. Sabreman létfontosságú energiáját egy víz-sáv jelöli a bel felső sarokban, mely csökkenni fog, ha ellenséggel ütközik. Minden ékszer megvéd egy halálos Őrzőtől: a Lovagtól, a Vízköpőtől és a Tűzsastól. Egyébként vigyázz az Őrzőkkel, mert sebezhetetlenek! Annak érdekében, hogy felvegyél egy ékszert, kell, hogy legyen Sabremannál egy tárgy, amire azt lecserélheti. A csere után az eredeti tárgyat már nem veheti fel többet. Ha a Sabremannek nincs olyan tárgya, amit lecserélhetne, akkor az ékszereket nem tudja magához venni. Az ellenségeket fegyverekkel lehet legyőzni. Három fő fegyver gyűjthető be: kard, balta és bot. A kard minden ellenséget elpusztít, kivéve a lángokat és az Őrzőket. A balta hasznos a lángok eloltására, de a fából készült ajtók kulcs nélküli kinyitásához is használható. A bot minden ellenséget legyőz, kivéve az Őrzőket. Sabreman gyűjthet más tárgyakat is: a palackok visszaállítják az energiáját, a kulcsok fából készült ajtókat nyitnak, de minden kulcs csak egyszer működik, a nyitott ajtók pedig újra bezáródnak. A kulcsok száma nem korlátlan, ezért takarékosan használd fel őket! Vezérléshez használhatsz billentyűzetet (Q, W - balra, jobbra, E, R - le, fel, T - fegyver használata/tárgy felvétele) vagy joystickot (Kempston, Sinclair).



## METAL MAN RELOADED

Oleg Origin, 2014, 48K/128K, platform

Oleg Origin saját, 1997-ben készített játékának, a Metal Mannek a felújítása, amivel a Retro Games Battle 2014 versenyen második helyezést ért el!

A sztori helyszíne New York, valamikor a közeljövőben. Robotzarus helyzet, a bűnözői hálózatok egyre erősebbek, technológiailag bőven a bűnüldöző szervek előtt járnak. Mivel ez a szituáció ellehetetleníti a maffiák elleni harcot, így az igazságszolgáltatás, mint olyan lényegében fokozatosan meg is szűnt. Csak néhány rendőrkapitányság nem fogadta el az új rendszert, és továbbra is működtek titokban. Az egyik ilyen egységnél dolgozik egy kétségbeesett zsarú, Matthew Cranston, más néven a Metal Man. Matthew-nak kell elvégezni egy sor kihívást jelentő feladatot, felszámolni a maffia klánokat, majd a végső csatában eljutni a fő ellenségig - a maffiákat összefogó keresztapáig, Frank Slayerig. Metal Man nem egy tipikus magányos hős, van két hasznos csapattársa is, Linda Hart, aki segít átjutnod a szinteken, és Michael Crown, a helyi IT szakember. A játéknak 5 szintje van. Minden szinten meg kell oldanod egy adott feladatot, ahogy azt el is olvashatod a szintek elején. Az első szinten például egy elhagyatott épületben kell összegyűjtened a vezérlő chip darabjait, majd megkeresni a számítógépet (az épület jobb oldalán), és vírussal fertőzni. Az ellenségeid változatos szerzetek erősen felfegyverezve. Lődd őket folyamatosan és szerezz extra löszereket, ha túl akarod élni. A pályákon többféle tárgyat, eszközt, járművet is tudsz használni, be tudsz jutni először csak díszletnek látszó dolgokba. Minden tevékenységedet kommenteli két segítőd (a képernyő alján), figyelj rájuk! Találni fogsz sok segítséget: extra energia, élet... Vezérlés: Q, A, O, P, M vagy joystickok.



# ULTIMATE

teljes név: Ashby Computers and Graphics Ltd. (1982–1994)  
Ultimate Play the Game (kereskedelmi név, 1983–1987)  
működés ideje: 1982–1987  
tevékenységi kör: kiadás  
nemzetiség: angol  
székhely: Ashby-de-la-Zouch

Az Ultimate volt az első sztár-szoftverház Angliában, hiszen 1983-ban és 1984-ben is megkapták a Golden Joystick Awardon a legjobb szoftverház és az év játéka díjakat (83: Jetpac, 84: Knight Lore). Ehhez képest zárkóztak, visszahúzódóak voltak, kerülték a felhajtást és nem adtak riportokat. Érzékenyek voltak a kritikára, még arra

is, aminek más örült volna, így a sajtó felé történő nyitásuk már az Ultimate-korszak után, 1988-ban történt meg, a Crash magazinban. Később még retro magazinokban jelentek meg riportok, történetek, de többnyire ezek is a Crash cikkéből éltek. Próbálok ezekből a forrásokból összetákolni az eseménysort, ami az egyik legkreatívabb, legújítóbb szoftverház létrejöttéhez és továbblépéséhez vezetett.

Ashby-de-la-Zouch nem egy holland kikötőváros, még csak nem is a búr háború egyik csatájának helyszíne, hanem a Stamper család lakhelye, ahol újságárus standot üzemeltettek, és ahol a két Stamper testót, Timet és Christ magához vonzotta a számítástechnika. Timothy David Joseph Stamper 1961-ben, Christopher Timothy John Stamper 1958-ban, az általuk alapított Ashby Computers and Graphics Ltd, vagyis azt ACG pedig 1982-ben született.



Chris és Tim Stamper, az Ashby Computers & Graphics Ltd. alapítóinak fele

Chris már az első videójátékoknál érezte, hogy megtalálta az utat, amire lépnie kell. „Már az első pong játéknak rabja lettem. Ez volt az első alkalom, hogy valamit irányítani tudtam a TV-n”. Ez valamikor a hetvenes évek közepén lehetett egy Atari pong konzolnak köszönhetően. Nem sokkal ezután a Loughborough Egyetemen került közelebb céljához, ahol fizika és elektronika diplomája megszerzése kapcsán megépített egy RCA CDP1802 alapú számítógépet. Ez a rendszer volt akkoriban az egyik legjobb. „Azonnal láttam a lehetőségeket, amiket az új számítógép tárt elém, és úgy döntöttem, hogy az életemet annak szentelem, hogy érthetővé tegyem őket”. Első munkaként közlekedési lámpákat vezérlő rendszert tervezett, majd otthagyta a kurzust és 1980 nyarán munkát vállalt egy arcade-játékokat gyártó, javító cégnél. Főleg a régi Space Invaders áramköröket programozták át az



újabb, menőbb Galaxianra. Ugyanakkor megvette a Sinclair első otthoni számítógépét, a ZX80-at, és elkezdett rajta programozni. Két év után felmondott, mert úgy érezte, hogy jobb videojátékokat is tudna gyártani.

Itt kapcsolódik a történetbe az ifjabb Stamper, aki épp a leicesteri műszaki főiskolára járt és első hívó szóra, félbe hagyva tanulmányait, ugrott és csatlakozott bátyja tervéhez, sőt magával vitte főiskolai barátját, John Lathburyt is, valamint barátnőjét, későbbi feleségét Carole Wardot. Négyen alapították meg az ACG-t. A cég kezdetben néhány kevésbé ismert pénzbedobós játék konverziós kitjeit gyártotta, hogy pénzhez jusson, tehát kicsit felpizskáltak néhány játékot a játékelmény pozitív irányba változtatása céljából, majd a Norman Parker menedzser ötlete nyomán létrejött második brit arcade gépeket gyártó cég, a Zilec Electronics forgalmazta a cég tervezte játékokat. A gépeket a Zilec tovább értékesítette Anglián kívül. Először 1982-ben a Bally Midwaynek a Blue Printet, aminek Spectrumra még nem, de C64-re már 1983-ban elkészült a konverziója. A játékot később forgalmazta a japán Jaleco is három másik A.C.G. játékkal együtt. Ezek közül a legismertebb a Dingo volt, ennek van egy nagyon jó Spectrum verziója is a Tardis Remakes-nek köszönhetően. A másik kettő, a Saturn és a Grasspin pedig szinte eltűnt az arcadetőmegben.

Ezek a gépek mind Z80-as rendszerek voltak, így elvileg nem volt akkora ugrás Stamperék számára belépni az otthoni számítógépek piacára, egész pontosan annak Z80-as szegmensébe. Így gondolta Norman Parker is: „Ismerték a Legjobb termékeket a világ minden tájáról. És megtanulták a kereskedelmet is.”

„Az arcade-gépek igazán jól megedzettek minket az angol piacra” meséli Tim „és mikor a Spectrum megjelent, azt gondoltuk 'Micsoda egy darab szemét', összehasonlítva az arcade-ok hardverével ez így is volt, de nagyon olcsó volt. Sinclair olyan ügyes fickó volt, hogy akkoriban képes volt egy olyan gépet gyártani, ami be tudott tölteni egy kazettát – ő lett a nyertes. Azt hiszem, hogy a többi japán és angol cégnek könnyű volt ezt másolni, de az Egyesült Királyság otthoni számítógépes piacán tényleg ő volt az első és ez tényleg egy hatalmas ötlet volt. A jó tervezés kiállta az idő próbáját. Kár, hogy nem tudtak időben fejleszteni. Esetleg Sinclair túlságosan belezavarodott, és az el-



A Bally Midwaynek készített Blue Print volt az A.C.G. első saját tervezésű arcade-ja, ami mindjárt a „valaha tervezett legkonstruktívabb játék” lett, legalábbis a reklámja szerint



A Tardis Remakes remek Dingo konverziója megjelent mindenféle olyan kazettatokban, amit a nyolcvanas években az Ultimate is használt, tehát nagy fekete kartondobozban is, csak az lemaradt a képről

adási mutatók, mivelhogy nem volt semmi más olyan olcsó vagy közel olyan jó szoftver-ellátottságú, csak állandó pályán tartották. Mégis, ez egy hihetetlen gép, és ez tette a brit piacot azzá ami, ez kétségtelen. Azt hiszem ugyanúgy, ahogy a Nintendo tette Japánban. A Nintendo pontosan ugyanakkor fejlesztette a gépeit, mint a Sinclair.”

Tehát kezdőként is már tapasztaltabbak voltak a legtöbb programozónál. Úgy döntöttek, hogy a profilváltás, tehát az otthoni számítógépek piacára lépés új kereskedelmi nevet igényel, ezért kitalálták, hogy a cégnév marad ACG, de az Ultimate Play the Game kereskedelmi név alatt fognak játékokat készíteni. „Abszolút a földön járnak, ha játékokról volt szó. Tudják, mit kell csinálnia egy játéknak, hogy pénzt termeljen. Az árkád játékoknak azonnal pénzt kell csinálniuk, vagy azt majdnem szó szerint leselejtezik. És ők megtanulták ezt a fontos leckét az arcade üzletből” mondta Mr. Parker, volt üzlettársuk.

A játékok fejlesztésének rendje már ezekben a korai időkben megvolt: főleg Chris programozott John segítségével, Tim pedig a grafikával foglalkozott, őt Carole segítette, aki mellesleg titkárnői funkciót is ellátott. Nem mellékesen a borítók, poszterek, reklámok, screen-ek is Timhez tartoztak, híres logójukat is ő tervezte. A fejlesztések állítólag a Zilec-nek készített arcade játékokhoz hasonlóan egy 32 bites, többfelhasználós rendszeren történtek, amin megírták és fordították a kódot, majd azt elküldték végrehajtásra egy Spectrumra. Egy ilyen fejlesztőrendszer akkoriban több ezer fontba került. „Tisztán gazdasági okokból – a fejlesztési rendszer költségeinek finanszírozására és a gyors bevételek miatt szükségük volt egy magas értékesítésű számítógépre, és a 16K Spectrum állta a számlát.”

Munkamódszerük fontos része volt az ötletek kezelése. „Rengeteg ötletünket elrakjuk, hogy soha ne legyen probléma egy játékötlet hiánya”

meséli Chris. „Körülbelül 6 hónap egy jó játék kidolgozása, annyi idő alatt már valószínűleg lesz három vagy négy újabb ötletünk...Leírjuk, majd iktatjuk őket” folytatja Tim „majd amikor készen állunk, hogy egy új játékba fogjunk, csak átmegyünk az iktatóba és eldöntjük, hogy melyik ötletet valósítjuk meg, melyik lesz a legjobb az év adott időszakában, az aktuális trendeknek melyik felel meg leginkább.”

Az első játék megjelenéséig hat hónap telt el, a számlákat csak úgy tudták fizetni, ha összegdobták a pénzt, érthető okokból mindig az áramszámla volt elsődleges. „Azok voltak a nagy idők. Mikor szállításra vártunk, az árut a WC-ben, a lépcsőn, meg a hálószobáinkban tároltuk” emlékeznek vissza nosztalgiával. Hosszú nélkülözés után 1983 nyarán robbant a bomba, május végén megjelent a **Jetpac** és meg sem állt 330 ezer eladott példányig és 5,5 fontos ára miatt 1,8 millió fontos bevételig! Ez egy átlag angol 194 évi fizetésének felelt meg. „Borzasztóan sok a szoftver Spectrumra, de a miénk mindig eladható lesz, mert jobb a többinél. A versenytársak közül sokat nyugtalanítunk, mert a Jetpac hirtelen jött a semmiből, de valójában már tapasztaltabbak vagyunk, mint ők. Azt hiszem, hogy megemeltük a felhasználók elvárását azzal kapcsolatban, hogy egy Spectrum mire képes, ezzel pedig szoftvercégeket kényszerítettünk, hogy velünk együtt emeljék a minőségi színvonalat” mondta Tim Stamper.

A Jetpac 11 hónapot töltött az eladási TOP10-ben, 1983 végéig pedig szinte minden héten dobogós volt!

Pár héttel később kijött a **Pssst**, ami szintén felkerült a toplistákra, de nem tudta a Jetpac-ke felvenni a versenyt.

Mivel ötletekben nem volt hiány, augusztus végén már meg is jelent a **Tranz Am**, majd pár héttel később reklámtársa a **Cookie**. Mindkét játék üzletileg is sikeres lett, ha nem is Jetpac-léptékben, de a Tranz Am például vezette az eladási listát egy hétig és az első tízben volt



Az Ultimate első hat, normál kazettatokban kiadott játéka



két hónapig. Az első négy játék megjelent a Sinclair Research kiadásában is az akkoriban debütáló ROM-okon, de a kazettákhoz viszonyított majdnem háromszoros ár (5.5 helyett 14.95 font) valószínűleg túl magas volt az árra érzékeny angol piacon. Kicsivel később a Sinclair kazettán is megjelentette a játékokat a Tranz Am kivételével, melyeket a kontinentális terjesztés során a ZX Spectrum vásárlói kaptak meg egy nyolc darabos szoftvercsomag részeként.

A Jetpac sikere azt eredményezte, hogy fél év után, 1983 novemberében megjelent a folytatás, a **Lunar Jetman**. Ekkor a piacot követve az Ultimate szakított a 16K-s memóriaigényű játékokkal, a Lunar Jetman összetettsége jelentősen nőtt is elődjéhez képest. Kezdetben úgy tűnt, hogy sikerült a Jetpac-hez hasonló kasszasikert teremteni, de egy hónap után, részben a megjelenő házi versenytársnak, az **Atic Atac**-nek köszönhetően visszaesett az új Jetman játék. Az Atic Atac viszont hetekig, hónapokig vezette a toplistákat. Utóbbi játék stílussteremtő a sok szobás, mászkálós, gyűjtögetős, akció-kaland játékok között. Így ért véget az 1983-as év. Fél év fejlesztés és csönd következett, amit csak a Computer & Video Games magazin Golden Joystick díjátadója tört meg, ahol az Ultimate öt kategóriából kettőt megnyert, a Jetpac lett az év játéka a The Hobbit előtt, az év szoftverháza díjat szintén a Melbourne House elől szerezte meg az Ultimate. Elérkezett 1984 májusa és két kész játék és egy félig kész volt a tarsolyban. Sorrendet kellett találni a kiadások között. Végül a jövő igazolta, hogy nagyon jó döntést hoztak: júniusban kiadták a **Sabre Wulf**-ot, amit sok kritikus Atic Atac-klónként jellemeztek. Talonban hagyták viszont a szintén kész Knight Lore-t és a félkész Alien 8-at.

„A Knight Lore már készen volt a Sabre Wulf előtt,” mesélte Tim „de úgy döntöttünk, hogy a piac nincs felkészülve. Ha megjelent volna a Knight Lore és az Alien 8 - ami már félig kész volt - akkor nem adhattuk volna el a Sabre Wulf-ot. Így kiadtuk a Sabre Wulf-ot, ami kolosszális siker lett, majd megjelent a másik kettő is később. Ez egy kicsit óvatos lépés volt. Mert kiadhattuk volna a Knight Lore-t egy évvel korábban - de ülnünk kellett rajta, mert mindenki más annyira mögöttünk járt.”

Talán a vártnál is jobban sült el a terv, hiszen a Sabre Wulf tudta megismételni, sőt bevételben jóval felülmúlni a Jetpac sikerét. Amihez hozzájárult, hogy a Sabre Wulf előtti játékok mind 5.5 fontba kerültek, de az árat hirtelen megemelték 9.95-re. „Nekünk is súlyos problémát okozott az illegális másolatok magas száma. Úgy gondolom, hogy az 5,5-ről 9,95-re ugrás merész lépés volt. Az ár fokozatosan is kúszhatott volna fel, de úgy gondoltam, hogy ugorjuk át az egész utat, és tegyük ki a terméket olyan áron, ami reális a befektetett fejlesztési időt tekintve.” mondta Tim „Ösztönözni akartuk azt a személyt, aki 9,95 fontot kifizetett a játékért, hogy azt mondja: Hé, nem másolhatod át az én játékomat!”

Az illegális másolás ellen az Ultimate elsők között használta a David-Aubrey Jones által kifejlesztett Speedlock betöltőt. Az áremelés, a másolásvédelem, és nyilván a játék minőségének hatására a Sabre Wulf 3,5 milliós bruttó árbevételével rekordokat döntött. Az ár emelésével párhuzamosan az Ultimate a csomagolás megreformálása mellett döntött: átálltak a The Hobbit-féle fekete kartondobozra, talán ezt megfelelőbbnek, elég komolynak tartották a magas árhoz. És ami még fontosabb, megteremtették Jetman után Sabreman figuráját is.

Majd hosszú várakozás után Stamperék szeptemberben bejelentették két új játékuk közelgő megjelenését, októberben a kornak jobban megfelelő, forradalminak nem mondható **Underwulde**, majd a szokásos pár hetes csúsztatással a szakalkotó **Knight Lore** megjelenése következett. A Knight Lore megjelenését „az első lépés az újgenerációs számítógépes kaland szimuláció fejlesztésben” és a „szoftverfejlesztés csúcsát jelenti a 48K-s Spectrumon” kicsit nagyképu, de nem teljesen légből kapott megjegyzésekkel kommentálták az Ultimate-től. „Azt hiszem, talán a



Az Ultimate „komolyabb”, első három fekete kartondobozosa

*Knight Lore megelőzte korát, és visszanezve a piacra, nem úgy tűnik, hogy hatalmas fejlődés ment volna végbe két év alatt, mióta mi abbahagytuk. Nem tudom, mi vajon felülmúlhattuk volna-e ezt a fejlődést”* mondta később visszatekintve az eseményekre Tim Stamper.

De mitől volt ez a nagy fejlődés? Az úgynevezett Fimation játékmotor miatt. Tény, hogy akkoriban enyhén szólva nem árasztották el a piacot az izometrikus 3D-s játékok, de arról sem szabad megfeledkezni, hogy Sandy White Ant Attack-ja már 1983 végén, egy évvel a Knight Lore előtt megjelent. A folytatás, a Zombie Zombie pedig 1984 végén, a Knight Lore-ral egy időben. Az egyértelmű technikai fejlődés ellenére a piac talán még mindig nem állt készen ekkora ugrásra, mindenesetre nem a kiadó által várt módon reagált, sem a Knight Lore, sem az

Underwurlde nem tudott a Sabre Wulf sikereinek közelébe kerülni, bár mindkét játék felbukkant az eladási listák élbolyában, a Knight Lore még vezette is azt egy hétig. A Knight Lore azért fel tud mutatni valami igazán nagyot is, a második Golden Joystick díjátadón az 1984-es év játéka lett. Az Ultimate pedig másodszor is bezsebelte a legjobb szoftverház díját teljesen megérdemelten. Persze azt is sikernek lehet tekinteni, hogy ezután boldog-boldogtalan elkezdett izometrikus 3D-s játékokat fejleszteni, mondjuk úgy, hogy a Fimation után szabadon. Ez csípte is a Stamper bratyaók szemét, mert őket bizony megszólta némelyik kritikus az önklonozásért, míg a Fimation által inspirált egyéb játékokat magasztalták. Mert ugye megnőttek az elvárások és a közönség által elvárt színvonal!

*(folytatás a következő számban)*

## ULTIMATE SZOFTOGRÁFIA

### Jetpac

Ultimate, 1983.05., kazetta, £5.50  
Ultimate\*  
16K, lövöldözős

### Pssst

Ultimate, 1983.06., kazetta, £5.50  
Ultimate\*  
16K, lövöldözős

### Tranz Am

Ultimate, 1983.08., kazetta, £5.50  
Ultimate\*  
16K, akció

### Cookie

Ultimate, 1983.09., kazetta, £5.50  
Ultimate\*  
16K, lövöldözős

### Lunar Jetman

Ultimate, 1983.11., kazetta, £5.50  
Ultimate\*  
48K, lövöldözős

### Atic Atac

Ultimate, 1983.12., kazetta, £5.50  
Ultimate\*  
48K, labirintus

### Sabre Wulf

Ultimate, 1984.06., kazetta, £9.95  
Ultimate\*  
48K, labirintus

### Underwurlde

Ultimate, 1984.10., kazetta, £9.95  
Ultimate\*  
48K, platform

### Knight Lore

Ultimate, 1984.11., kazetta, £9.95  
Ultimate\*  
48K, 3D-labirintus

### Alien 8

Ultimate, 1985.02., kazetta, £9.95  
Ultimate\*  
48K, 3D-labirintus

### Nightshade

Ultimate, 1985.08., kazetta, £9.95  
Ultimate\*  
48K, 3D-labirintus

### Gunfright

Ultimate, 1986.01., kazetta, £9.95  
Ultimate\*  
48K, 3D-labirintus

### Cyberun

US Gold/Ultimate, 1986.04., kazetta, £9.95  
Mark Betteridge  
48K, lövöldözős

### Pentagram

US Gold/Ultimate, 1986.06., kazetta, £9.95  
Ultimate\*  
48K, 3D-labirintus

### Martianoids

US Gold/Ultimate, 1987.04., kazetta, £8.99  
???  
48K, lövöldözős, labirintus

### Bubbler

US Gold/Ultimate, 1987.06., kazetta, £8.99  
Mark Betteridge  
48K, 3D-akció, Marble Madness-klón

\* valószínűleg Chris és Tim Stamper, valamint Carole Ward és John Lathbury

## JETPAC

**Ultimate, 1983, 16K, lövöldözős**

Az 'ACME Csillagközi Közlekedési Társaság' űrhajóalkatrész-készleteket szállít a Naprendszer különböző bolygóira a galaxison át, és mint fő tesztpilótája, mindössze annyit kell tenned, hogy összeszereled a rakétákat, és elrepülsz a következő célállomáshoz. Túl gyakran nem kapsz esélyt a galaxison való szabad átutazásra, ez egy nagy lehetőség, hogy meggazdagodj! Állj meg különféle bolygókon utad közben, gyűjts a zsákodba drágaköveket, elemeket vagy aranyat, és vidd őket magaddal. Egyszerűen hangzik, de nem az! Mielőtt az univerzum leggazdagabb emberévé válnál, ne feledd, hogy tankold tele az űrhajót - 6 üzemanyagcella - minden alkalommal, amikor földet érsz egy bolygón. Minden más finomság, amit összegyűjtesz, a tiéd maradhat. Miután leszállsz, a legújabb Hydrovac Jet Pack-et láthatod hátadra szerelve, amivel automatikusan fel tudsz emelkedni bármiért, amit a rakétaalap fölött leejthetsz. Ne felejtse el, a mega-izmos, négyszög-foton-lézer-fézereddal felrobbanthatsz minden utálatos idegent, aki kifogást emelhetne a látogatásod ellen. Összesen négy űrhajóval kell bejárnod 16 bolygót. Tehát mindegyik űrhajóra négy-négy bolygó jut. Először össze kell rakni az űrhajókat (három-három darabból), majd üzemanyaggal feltölteni. Az űrhajó összerakása az első bolygó után nem szükséges, csak űrhajó cseréjekor. A naftával való feltöltés viszont mindig kötelező feladat. Jet Pack-ed (igen, a játékleírásban k-val van!) a tőle megszokott módon gombnyomáskor emel, gomb felengedésekor automatikusan vesztesz a magasságodból. Az Ultimate 1983 májusában megjelent első játékuójának sikeresebb tagja, amiből állítólag több mint 330 ezer darabot adtak el. Hetekig vezette az eladási listákat és még megjelenése után kilenc hónappal is visszatért a TOP10-be. Az első Ultimate játékok megszokott vezérlésválasztó menüjével körített legendás játék. A feladat elsőre magával ragadó és magától értetődő. A grafika szép, színes, nagy, jól animált, folyamatosan mozgó figurák töltik meg a jól átlátható, alapvetően sivár, mégis életteli hátteret. A látvány nem túl változatos, hiszen mindössze nyolc különböző ellenség és négyféle űrhajó jelenti a szintek közötti különbséget. A vezérlés billentyűzettel (Z,C,B,M-balra, X,V,N,SS-jobbra, A..En-tűz, Q..I,P - fel, 1..0 - lebegés, O - szünet) és Kempston joystickkal is jó, az érzékenység nagyon jó. A játék nehézségi szintje jól eltalált, a pályák között nincs nagy differencia, kinek ez, kinek az az ellenfél jelent nagyobb nehézséget. Igazi klasszikus, keveset veszített ugyan kezdeti varázsából, de kifejezetten szórakoztató és egyedi lövöldözős játék.



## PSSST

**Ultimate, 1983, 16K, lövöldözős**

Robbie a robot csak ült a kertjében, elragadtatva a régi komposztzsákon, ami segítségére volt a díjnyertes Thyrgodian Megga Chrisanthodil felnevelésében. Aztán hirtelen az egész kertet elárasztották a legördögibb, legkártékonyabb rovarok, amiket csak el tudott képzelni. De Robbie készen áll! Felszerkezett három doboznyival a legújabb rovarriasztóból, füsttel és papírszalagokkal, Robbie harcol hogy sarokba szorítva távol tartsa a halálos kerti kártevőket. Csak annyit kell tenned, hogy kitaláld, melyik permet melyik rovarot pusztítja el, a rossz permet maximum elbódítja őket egy pillanatra. Ha Robbie őrizetlenül hagyja a növényét, a rovarok mindenfelől rajzani fognak, megrágnák a leveleket és a növény előbb-utóbb elpusztul. „Kis férgek. Hagyjátok békén a növénylémet! Óó! A növénykém haldoklik! Nem! Nem! A csúnya bogarak szívják ki az életet az én Thyrgodian Megga Chrisanthodilomból, összezsugorodik, elhervad és meghal. Hamarosan véget vetek kis játékuknak, és a spray-vel gyorsan lefújom őket. Ezaz! Ez kell nektek! Haha! Miért? Ti kis... Gyorsan fogom a Szuper-Űrcsiga-Spray-t, aztán a Pióca-lézert. Gyorsan, gyorsan. Egyre szaporábbak. Nem tudom őket megállítani már túl sokáig. Siess! Siess! Áááá!”



# JÁTÉKKALAUZ

Ültesd a magokat jó talajba. A növekedést felgyorsíthatod, ha begyűjtöd a komposztzsákokat, miközben a fiatal hajtásoktól távol tartod a kártevőket, amíg napfényt gyűjtenek. Emlékezz, ha több levele van a növénynek, akkor gyorsabb a növekedés. A fiatal hajtások növekedéskor egy egzotikus aromát bocsátanak ki, a növény különösen vonzóvá válik a csillagközi űrcsiga, a futó pióca és a fenyegető szúnyog számára. A megfelelő riasztók használata meg fogja akadályozni mindegyikük támadását. Kérlek, vedd figyelembe: mindössze körülbelül a növények 20%-a fog virágozni és megmutatni Robbie álmát. A növekedési idő kb. 2-5 perc. Két oldalt láthatsz 5-5 fiókot, ahol véletlenszerűen elhelyezve látod a három sprayt, valamint itt jelennek meg lila tárgyak, melyekkel a pontszámodat növelheted. A kék spray való a csúszómászók ellen, a piros a szőrnök ellen, a sárga a szúnyogok ellen. Hogy miért nem piócát és csigát írok, azt megérthetitek, a csúszómászó lehetne pióca és meztelencsiga is, de az a szőrös ízé, az mi a fene? Első szinten bemelegítésként a csúszómászók, majd a másodiktól a negyedik szintig két ellenfél, végül az ötödik szinttől mindhárom élősködő ellen küzdesz. A szintek végét különleges növényed kivirágzása jelzi. Az ötödik szint végén valami káprázatosban lesz részed!

Az 1983-as Golden Joystick Awards-on a 'Legjobb eredeti játék' kategóriában második lett az Ah Diddums mögött. Kereskedelmi sikert nem aratott, legalábbis nem Ultimate-szintű sikereket. Aranyos, barátságos a kerettörténet, pozitív, szerethető, eredeti a feladat, de tipikus arcade. A grafika és látvány kellemes, kiváló a színhasználat. A figurák nagyok, szépek, jól animáltak. Csak háromféle ellenség van, de mit is kezdenénk egyszerre pl. öt ellen? Az effektek jók, a hanghatások is, megspékelve a virágzáskori dallammal. A vezérlés billentyűzettel katasztrófa a billentyűkiválasztás miatt (Q,W-balra, jobbra, E,R- le, fel, T-tűz). Kempston joystickkal megoldódik minden. A játék nehézségi szintje megfelelő, picit a könnyű felé húz.

## TRANZ AM

### Ultimate, 1983, 16K, akció

A 3472. évet írjuk, és minden, ami megmaradt a Földön, az egykor hatalmas kontinens maradáka, egy kopár föld, egy elhagyott hely a sivatagban, kövek és sziklák. De ... Az élet gyorsan alkalmazkodik, és elhoz egy Új Kort, egy olyan időt, amit autók és trófeák urálnak a földön, ahol a benzin pótolja az aranyat, és a tisztelet a 8 Nagy Ultimate Kupa birtokosáé. A 'Halálos Fekete Turbók' túl sokáig uralkodtak, a 8 kupa rejtve maradt valahol az országban, a kiírásukat is rég elfelejtette mindenki, a helyüket pedig szigorúan védték. Egyetlen lehetőség... egy szuperbefűvös vörös versenyautó, felszerelve minden menő technológiával. Az utolsó esélyed, melynek ereje messze felülmúlja bármely Fekete Turbó-ét. Egy nyomás és a hatalmas motor egy mennydörgéssel életre kel, a kipufogókból hallatszódó éles moraj és hipnotikus bűgös riasztja el a Fekete Turbókat. A zaj eléri a maximumot és egy hirtelen törés után a vörös versenyautód kilő előre, át a síkságon, hihetetlen sebességgel, életed utolsó nagy csatájában. Használd a képességeidet, hogy túljárj a Fekete Turbók eszén és összetörd őket, és az műszereidet, hogy megtaláld és összegyűjtsd a 8 Ultimate Kupát, mielőtt elfogy az üzemanyagod. Fentről lefelé a megtett időt és mérföldet, egy térképet régi városokkal (gyakorlatilag benzinkutakkal) és a pozícióddal láthatod. Alatta a radar képét (kupával, Fekete Turbóval), mellette a megszerzett kupák számát, lejjebb a sebességmérőt, az üzemanyagjelzőt, a hőmérőt és legalul az életeid (autóid) számát láthatod. A radaron minden lényeges objektum (kupa, ellenség) csak egy ugyanolyan fekete pötty, mint te (középen). Ha egy statikus pöttyöt láatsz, akkor az kupa, tehát érdemes megközelíteni. A mozgó pont viszont veszélyes, mert az csak a hírhedt Fekete Turbók egyik tagja lehet. Ők nem az intelligenciájukról vagy ügyességükről híresek, mindennek nekimennek, még a kupákról is lepattannak, így viszonylag könnyen neki lehet őket vezetni valami megfelelő tereptárgynak, ezzel időt nyerve.

Az Ultimate második, augusztusi párosának kereskedelmileg sikeresebb tagja, kicsit kakukktojás az Ultimate klasszikus négyesében: nem lövöldözős, van vége, más a menüje, rosszabb a megítélése. A sztori tipikus rövid arcade-történet. A feladat pofonegyszerű: száguldozni a semmiben és gyűjtö-



# JÁTÉKKALAUZ

getni, elkerülve a veszélyeket, ügyelve az üzemanyag- és hő szintjére. A látványvilágnál fontos megemlíteni, hogy a mozgás akadamentes, az aktuális sebességnek teljesen megfelelő. A sivatagosodás leegyszerűsíti a hátteret, sivar, de milyen is lehetne a sivatag? Animáció nincs, csak egy kicsi grafikai effekt ütközéskor. A motorzajon kívül hang is csak ütközéskor és benzinkút látogatásakor van. A vezérlés nagyon jó, szerencsére nem a QWERT billentyűkiosztást preferálták Stamperék: Z,C,B,M – balra fordulás, X,V,N,SS – jobbra fordulás, Q..R – gáz, A..F – fék, CS- pillanatállj. Használhatsz Kempston joyt is. A kicsi látható tér miatt nagyobb sebességnél alacsony reakcióidő szükséges a veszélyek elkerüléséhez. A játék a 35. század ingerszegénysége miatt nem eléggé változatos, nem elég érdekes, a játékidő rövidsége miatt mégis játszható marad.

## COOKIE

Ultimate, 1983, 16K, lövöldözős

Charlie a Chef minden hozzávalót elzárva tart az éléskamrában. Most, hogy felhasználja őket, alapos felfordulás lesz, biztosíthatlak róla! Bizony! Amint lehet, az alkotórészek kirohannak a kamrából mindenféle más csúnyaságokkal együtt, amik a fiókok és szekrények alján lapultak. Szegény öreg Charlie! Lisztbombával kábítja el a hozzávalókat és beleüti őket a keverőtálba, mert ha a kukába jutnak, akkor megeszi őket a kukaszörny, aki nem törődik vele picit sem, hogy hova dobja a szemetét. Amennyiben szemét, vagy valami nem belevaló kerül a tortakeverékbe, akkor az "összetevő-számláló" változik, és Charlie-nak még keményebben kell dolgoznia, ha meg akarja sütni a süteményét.

A torta alkotóelemei hozzáadási sorrendben: puding ezredes, trükkös cukor, sűrű csoki, fortélyos sajt és gyümölcshéj. Mindenből 10db és elkészül a torta. Ha beleesik valami gusztustalan dolog a tésztába, például egy halcsont, konzervdoboz, alátét, csavar vagy rajzszög, azt nem tudod kivenni, semlegesítened kell a rossz ízét az aktuális összetevő számának emelésével. Csak az az összetevő vándorol a tálba, amelyik lebénuult a lisztbombától!

A Pssst után újabb háztartási játék, talán az eddigi legelborultabb ötlet. A feladat megint dicseretes, nem lenyúlt ötlet, hanem új, egyedi, jópofa. A látványvilág is hozza a Jetpac és Pssst szintjét, szépen kidolgozott, jól átlátható, de az egy képernyő miatt nem elég változatos, igaz, abból kihozza majdnem a maximumot. A hangeffektek szintén az elvárhatóak, átlag feletti, bónuszként néhány dallammal. A vezérlésnél visszatért a QWERT-féle gyilkos leosztás, Kempston joystick használatra kárhozzatva minden játékost. A nehézségi szint magasságáról a kőválygó összetevők és fémhulladékok tehetnek, tényleg nehéz köztük lavírozni és a helyes útra terelni őket.

## LUNAR JETMAN

Ultimate, 1983, 48K, lövöldözős

Nem tudom lefékezni ... Széttörök ... Széttörök ... RECCS ... Miután Jetman rosszul összeállított rakétája kezdett széthullani az űrben, sikerült elkerülnie a katasztrófát és egy furcsa felfedezetlen világban landolt, aminek több száz nyugtalan, idegen lakójának legfőbb célja a Föld teljes elpusztítása. Reménytelen, hogy visszaszerezze elvesztett ásványkincseit, hiszen az idegenek éppen beállítják ősi támadószerkezeteket. Körben mindenfelé hatalmas rakétabázis-telepítések nőnek ki a földből, körülvevé a stratégiai védelmi állomásaikkal. A hatalmas linóleumborítású rakéták csillogtak a távoli Nap fényében, és az automata-élesítésű multitrónikus robbanófejekkel nyugodtan várták a támadást. A közeli ám tájékozatlan Földtől érkező segítség reménye nélkül Jetmannek a szülőbolygója közelgő rombolása előtt egyedül kell megsemmisítenie az összes rakétatelepet. Csak Hyperglide Holdjáróját használhatja, hogy furcsa rakományát szállítsa és tárolja az áthidaló egységeket, bármi más eszközzel, amit talál, teljesítenie kell küldetését. Kár, hogy nem találja a használati útmutatót!



# JÁTÉKKALAUZ

Ha találná, se menne könnyen! Sőt! Először is nagy sebességgel záporoznak, pattognak mindenfelől az ellenségek. A hatalmas bombát fel kell venni és felrakni a holdjáróra, mindez lassabban megy, mint gondolnád. Aztán beszállsz a holdjáróba, de mi ez? Nem tud átmenni egy kis gödrön sem? Holdjáró, amit kizárólag autópályára terveztek? Tehát a gödörhöz érve kiugrasz, a járműből kiveszel egy áthidaló egységet és lerakod azt a gödör fölé, visszaugrasz a holdjáróba. Mire eléred az első rakétatelepet, ezt meg kell csinálnod elég sokszor, mert a felszín bizony elég egyenetlen. A rakétaálláshoz érve fel kell azt robbantanod, amit a bomba rádobásával érhetsz el. Aztán kezdheted az egészet előlről. Közben nincs idő próbálgatni, hogy mit, mivel, hogy is kellene csinálnod, ezért érdemes kezdetben csaláshoz folyamodni és eltüntetni a röpködő ellenséget. Így sem lesz könnyű, de legalább a rutinfeladatokra is tudsz majd koncentrálni és észreveheted, hogy a képernyő felső részén a jobboldali nyíl mutatja a következő, megsemmisítendő rakétabázis helyét. A baloldali nyíl a holdjáród pozícióját jelzi. A FUEL a jetpaced üzemanyagszintjét mutatja, ha elfogy, akkor nem tudsz felemelkedni és csak a holdjáróba visszajutva tudod újratölteni. A TIME az ellenséges rakéta kilövéséig hátralévő időt, tehát azt jelzi, hogy mennyi idő van a robbantásig. Ha ez az idő lejár, kapsz egy figyelmeztetést, a rakéta megindul holdjáród felé, és ha nem tudod kilőni a levegőben, akkor hamarosan fel is robbantja azt. Az első néhány próbálkozásra ezek a rutinfeladatok sem fognak elég gyorsan sikerülni, gyakorolni kell, majd vissza lehet engedni az ellenségeket. Ezután még rengeteg kitaratás és talán sikerül elérned a második szintig.

A fél évvel a Jetpac után megjelenő Lunar Jetman egyből az eladási listák élén nyitott, majd lejjebb csúszott. Azóta a Jetpac kultuszstátuszba emelkedett, a Lunar Jetman feledésbe merült...

Alapvetően egy jól felépített kis játék lenne, és a lenne a hangsúlyos a mondatban, mert sajnos el lett rontva. Minden nagyon szép és jó addig, amíg el nem indul a játék. De előbb-utóbb nyilván elindul és a Jetpac-en szocializálódott játékos egy percen belül 30-szor meghal. Egyszerűen nincs idő semmire, annyira frusztráló, hogy az már fáj, miért kell már az első szinten ilyen gyors ellenfelek ellen küzdeni? Szép a grafika, a látvány káprázatos, pörögnek, forognak, hullámanak az ellenségek, de csak az gyönyörködhet bennük, aki nem hal meg 10 másodpercen belül. Az irányítás kegyetlen nehéz, a tempóhoz mérten túl sok mindent és túl gyorsan kell nyomkodni (X,N-balra, C,M-jobbra, A..En-tűz, Q..P - fel, 1..9 - lebegés, Z,SS - tárgy felvétele, lerakása, CS, SP - be és kiszállás, 0 - szünet), szinte nincs idő kipróbálni, megszokni, megtanulni semmit. Ha a játék legalább egy kis sikerélményt csepegtetne közben, de nem, semmi esélyem. Sebaj, majd Kempston vagy Cursor joystickkal. Nem, úgy még rosszabb is. Pedig elvileg csak három gomb van az irányítás mellett, valahogy mégsem sikerül gördülékenyen használni.

## ATIC ATAC

### Ultimate 1983, 48K, labirintus

Soha nem hittem a szellemekben vagy a szörnyekben... Nem, addig, nem, amíg a kastély főkapujának ajtóit becsukták és bezárták a hátam mögött... .. Nincs kulcsom!!! Csapdába estem!!! SEGÍTSÉG!!! ... SEEEGÍÍTSÉÉÉÉ!!! ... Senki sem hall meg ... Egyedül vagyok ... Az ajtók miért vannak nyitva, aztán csapódnak be??!! ... Van ott valaki? ... SEEEGÍÍTSÉÉÉÉ!!! ...

Furcsa alakokat látok, amik testet öltenek a szoba másik felében... Gonosz szemekkel mered rám ... Lépések ... Valami jön le a folyosón ... Valami nagy ... Valami hideg ... El kell futnom gyorsan ... Gyorsan ... SEEEGÍÍTSÉÉÉÉ!!! ... El kell menekülni, mielőtt túl késő!!

Most hogy csapdába ejtettek a gonosz által kísértett kastélyban, feladatod, hogy megkeresd az A.C.G rejtett aranykulcsát és elszökj az egyetlen kijáraton, a főkapun keresztül. A kastély öt-szintes, a tetőteret és a barlangokat is beleértve, amik számtalan szobát tartalmaznak. Sok szobán belül bútorokat találhatsz, ételt, italt, tárgyakat, szellemeket, vámpírokat, szörnyeket. Egyél és igyál takarékosan, hogy ne merítsd ki az élelmiszertartálékodat. Használj fel mindenféle tárgyakat és gyűjtsd őket, próbáld a legelőnyösebben alkalmazni őket, legyél gyanakvó a bevágódó ajtókkal és csapóajtókkal szemben, amik megpróbálnak majd csapdába ejteni és kerülj a kapcsolatot a vámpírokkal és szörnyekkel, mert arra törekszenek, hogy akadályozzák a keresésedet. A választható karakterek közül mindegyik fel van szerelve a saját speciális fegyverével, egyéni mozgástí-



# JÁTÉKKALAUZ

pusuk van és használatukkal kapsz néhány titkos átjárót, ami ismeretlen a többiek előtt. Központi gondolatod a kijutás mellett az evés, egyszerűen neked minden sültcsirke. Mikor a jobb oldalon látható sültcsirkemétered deficitet mutat, a kastélyban található ehetőnek tűnő tárgyak felvételével javíthatsz a mutatón. De vigyázz, nem minden ehető, ami annak tűnik, és ne gondold, hogy mindig újabb és még újabb fagyaltok vagy csirkecombok fognak megjelenni! A kastélyban való bolyongásod során találkozol majd rengeteg kisebb kaliberű és négy nagymenő ellenséggel. A kis-stílusúkat simán lelőheted, a többieket viszont maximum távol tarthatod magadtól az őket riasztó eszköz birtoklásával. Frankenstein a csavarkulcsot, Quasimodo a karmot, Dracula a keresztet, a múmia pedig a falevelet nem csípi. A szabad mozgásban ajtók akadályozhatnak, ezek lehetnek kinyíló-becsukódó fehér félautomata ajtók, ezeknél csak meg kell várnod a megfelelő alkalmat az átsurranásra, és vannak színes (zöld, kék, sárga, piros) ajtók, melyek kinyitásához rendelkezned kell a színben passzoló kulccsal. Extrémsportokat kedvelőként 11 kutató is használhatsz gyors lejebb jutásra. Valamint lovagként az óraszekrényeket, varázslóként a könyvespolcokat, míg jobbagyként a hordókat használhatod átjáróként. Végül a célod, tehát a kastélyból való kijutás teljesítéséhez össze kell raknod az ACG három részes aranykulcsát. Tehát összesen van 11 tárgy, amit optimális esetben magadnál kellene tartanod, de csak három lehet belőlük nálad. Ha felveszel valamit, az bekerül a baloldali tárolóba és az ott lévő dolog jobbra tolódik, ami esetleg a jobb oldali rekeszben volt, az pedig kipottyant.

Hatalmas siker volt, kezdeti pár hetes háttérbe szorulása után levette a Lunar Jetmant és hetekig vezette az eladási listákat, aztán még fél évig maradt az élmezőnyben. Stílusát rengetegen utánozták, leghíresebb és legszemtelenebb közülük a Bubble Bus Wizard's Lair-je. Igazi kultjáték, nagy legenda. A történet az Ultimate-től megszokott, nem túlbonyolított, de hangulatkeltő. Igazi stílussteremtő játék, rengeteg játék inspirálója. A látványvilág furcsa, egyszerre perspektivikus és nem az, egyszerre felül és oldalnézet. Semmi nem illeszkedik semmihez, de valahogy mégis jól néz ki, a sültcsirkeméter nagy poén, szóval az egésznek van egy egyénisége. A feladat maga sok kitartást igényel és jó tárgyválasztást, na meg fáradhatatlan türelőujjat. A figurák, mozgásuk szinte tökéletesek, a látvány, a színhasználat ízléses. A hanghatások átlagfeletti. A vezérlés sajnos kriminális az Ultimate-típusú billentyűkiosztás (QWERT) miatt. Szerencsére lehet Kempston vagy Cursor joyt használni.

## SABRE WOLF

**Ultimate, 1984, 48K, labirintus**

Le és még lejebb zuhantam a sziklákon, meredek szakadékokon és árnyas vájaton... Nincs fogás, nincs kapaszkodó, csúszok, bukdácsolok, forgok, sötét és még sötétebb, mélyre és még mélyebbre jutok. Csillogó szemek, markoló kezek, szorító karmok, mindenemet karmolják, ahogy gyorsan csavarodok és zuhanok tovább. Sötét és még sötétebb, mélyre és még mélyebbre jutok. Ez a vég, amitől félek, ettől az ember által nem tapasztalt utazástól... , hogy hová, azt nem tudom ... ÁÁÁÁÁ...PUFFF... A zuhanás puha mohás talajon ért véget... Fegyverekkel kezemben, érzékelésem kiélesedve, gyorsan és csendben mozgok a tisztás körül... Minden rendben, kivéve egy üzenetet... Egy ősi figyelmeztetést, amit mélyen az élettelen kőbe véstek:

ÚTVONALAD HOSSZÚ, LÉGY NAGYON RÉSEN  
VIGYÁZZ, A WOLF LES REÁD ERDEJÉBEN  
FENYEGETŐ VESZÉLY, MI KÖRÜLÖLEL  
MEGRAGADJA AZT, KI NEM FIGYEL  
KISZABADULVA, ELHAGYOD SÜLLYEDT REJTEKED  
BARLANGON ÁT TALÁLOD MEG VÉGZETED  
EGY AMULETTET KELL MAJD KERESNED  
DARABJAI NÉGY HELYEN HEVERNEK  
A STRÁZSÁNAK GYŰLÖLET ÉG SZÍVÉBEN  
HACSAK NEM JÁRSZ KEDVÉBEN  
KIJUTNOD KAPUJÁN NEM LEHET,  
MÍG AZ AMULETTET MEG NEM LELED



# JÁTÉKKALAUZ

Keresztülaraszolok az árnyas tisztáson és a trópusi esőerdő sűrű bozótjain az aljnövényzetben, olyan fajokon, mire szavam sincs, és várok ... és figyelek ... Nehéz lábak lépésének távoli döngése, nagy állatok ugranak ki a nyirkos zöld növénytakaróból, hogy harcoljanak és öljenek. Maradok rejtekemben ... A morajlás egyre hangosabb, egy hatalmas állat, mint egy Góliát törtet tovább, szarvával tör, farkával csapkod, még addig rejtőzködök, míg a dübörgő zaj el nem hal. Minden tiszta volt, ahogy átugrottam a halmok fölött, egy jól kitaposott ösvényre, a mély nyomok felfedik, hogy milyen sokféle lény lakik itt, ebben a völgyben. Veszély fenyeget, így gyorsan kellene haladnom... de merre??? Tágra nyílt szemmel, mereven bámulom, ahogy a sűrű környezet megmutatja rejtett titkait... Furcsa orchideák egyszerre csak virágba borulnak, toxinjaik sűrűn a levegőben, majd egy pillanat alatt eltűnnek. Vadászok, gyilkosok, vámpír denevérek és hatalmas vadállatok ugranak, úsznak, csúsznak, másznak, bújázkodnak... El kell rejtőznöm... Biztonságba kell kerülnöm... Fegyverekben erős és jártas természet, túl fogom élni...

Egy rendkívül népes és hatalmas, 256 képernyős trópusi esőerdőben találsz magad, ahol mindenféle állatra, még a papagájokra is ellenségedként kell tekintened. Sőt, az ellenségek között is vannak fokozatok, a rinocérosz, a varacskos disznó, az orrszarvú és a benszülöttek (akik természetesen nem állatok) ellenállóak, amúgy ellenállhatatlan kardforgató képességeddel szemben, gyakorlatilag a legsúlyosabb dőfést is csak csiklandozásként értékelik és elfutnak az ellenkező irányba. Legfőbb ellenséged a legkevésbé sem csiklandós Wulf, az erdő ura. Az erdő nem csak állatokban, természetesen növényekben is gazdag, ezek közül a legtöbb csak az áthatolhatatlanságot eredményezi, de van egy orchideafaj, minek virága ötféle színben pompázhat és színének megfelelő hatással lehet szervezetedre, ha hozzáérsz. A lila virágú megbolondít, pont a szándékkal ellentétes irányba fogsz tőle mozogni, a pirostól immunissá válsz ellenségeiddel szemben, a sárga valami erős bódítószert tartalmazhat, a kék felgyorsít, a fehér pedig kigyógyít a többi által okozott betegségekből, áldásokból. Az élőlényeken felül rengeteg tárgyba is belebotolhatsz futkározásod során (mert rohannod kell egyfolytában), hatalmas gyémántokba, gyűrűkbe, pénzeszsákokba, többségük pontszerzésre jó, de ritkán találhatsz kis törzsi szobrokat, amiket felvéve egy extra étellel gyarapodhatsz. Ha életben akarsz maradni, mint már említettem, rohannod kell, ezen felül fáradhatatlan csuklóval kell szinte egyfolytában kardoznod. Mivel a férfiak állítólag nem tudnak egyszerre két dologra koncentrálni, futás közben kardozva kicsit lassabb leszel, mint mikor csak a lábad mozgására koncentrálsz. Ha elég gyors vagy, akkor lehetséges, hogy észre sem veszed, hogy ha túl sokáig tartózkodsz egy képernyőn (nem is sokáig, elég 7-8 másodpercig), akkor egy ismétlődő hang kíséretében megjelenik egy villogó lángcsóva, amivel érintkezve elvesztesz egy életet. A tárgyaknál kihagytam a legfontosabbakat, az amulett négy darabját, ezek az erdőben villogó dolgok. A kijutáshoz ezeket kell összegyűjtened és átadni a megnyerő úriembernek, aki a kaput őrzi. Az eladási adatok szerint legnépszerűbb, az első kemény kartontokos, majdnem 10 fontos Ultimate játék, amit sok kritikus Atic Atac-klónnak tartott, ez Sabreman első kalandja. Stílusában nem forradalmi, de a labirintus méretét, kidolgozottságát tekintve rendkívüli volt a maga idejében. Meg kell mondanom, nagyon furcsállom, hogy egyrészt sem a Knight Lore-ból, sem az Atic Atac-ból nem kelt el több, másrészt, hogy a Jetpacon és a Sabre Wulfon kívül nem is lehet tudni, hogy melyik Ultimate játékból mennyi kelt el. Ha csak az eladási toplistát nézem a Sabre Wulf megjelenésekor pár hónapig, akkor is a közvetlen vetélytársak közül a Match Point, a Jet Set Willy, a TLL, a Daley Thompson's Decathlon vagy a Full Throttle jóval kelendőbbnek tűnik, mégsem adtak volna el belőlük megközelítőleg sem annyit, mint a Sabre Wulfból? Nagyon sajnálom, hogy az eladási adatokat valamiért hétpecsétes titokként kezelték a nyolcvanas években.

Lehet, hogy az elegancia irányába akartak lépni az Ultimate-nél, biztos sokaknak tetszik a végeredmény, de a matricás fekete kazettadoz nem tetszik. Jó a játékot megalapozó a misztikus sztorikezdemény, kár, hogy a játékra vonatkozó konkrét ismeretek elmaradtak. Itt is, akár csak a további Sabreman játékoknál, egy versike adja a legtöbb infót, de nem biztos, hogy eleget. A játék látványvilága szemkápráztató, a dzsungel szinte él, a grafikai elemek, az animáció, a mozgás egyenletessége, gyorsasága, a hangeffektek, a zene, szóval minden külsőség a topon van, mondhatni tökéletes. A vezérlés az Ultimate-féle QWERT-kiosztással megvert, felfoghatatlan baklövés. Joystick nélkül játszhatatlan a játék. A játék nehézségi szintje több dologból rakódik össze és elég magasra épül a rakás, bizony nehéz csalás nélkül jelentős eredményt elérni. Egy igazi klasszikus, a maga kevés hibájával és nagy többségben lévő erényeivel.



## UNDERWURLOE

Ultimate, 1984, 48K, platform

Hosszú sötét utakon utaztam, barlangokon és rejtett labirintusokon keresztül, egyre sötétebb helyeken... Halálos a hideg, ahogy közeledem a „Gonosz kútja” felé... Az alvilág őrzője felé. Közeledem, rögzítem kötelemet, és egy határozott ugrással lejutok a Sötét Úr mélységébe. A levegő süvít mellett, ahogy leereszkedem egy sötét, nyirkos üregbe, nyugtalanító a por, régen megvívott csaták és küzdelmek maradványa. Csöndes, megkövesedett lények mozdulnak, kikerülve évszázadok hibernációjából, felébredve tétova tapogatózásom és szöszmötölésem visszhangjától. Szunnyadó gonoszságuk, elmúlt korok éhségének szikrája kelti életre őket. Hirtelen az egész barlangban kitört a csapkodó, törött szárnyak és az elszántan csikorgó állkapcsok ünnepe. Szárnyas hárpiák emelkedtek fel, majd csaptak le széles csőrükkel, és szétterjesztett karmaikkal. Éhes szörnyek és hullók elszánva, hogy évmilliók óta először enni fognak, szétzúzva, megbüntetve engem, mikor már nem tudok helytállni, várva a bukásomra. Minden furcsa ragyogó növény az "alvilág szirénje", hullámoznak, halálosan mérgező indáik figyelmeztetnek, hogy ne merészkedjek közelükbe, fojtogató szaguk csak kiegészítés visszataszítóan csúnya látványukhoz. Hozzáérni ragadós bűzös lombozatukhoz, biztos halált jelentene.



MINDENT RAGADJ MEG, MIRE SZÜKSÉGED LEHET  
ÉS HA ERŐS FEGYVEREID KEZEDBE VESZED  
UTAD SORÁN BÁTORSÁGOD LEGYÖZHETI ESZED  
A GONOSZT MEGTALÁLOD, BARLANGJÁBAN LELED  
A GYÉMÁNTOKTÓL GAZDAGABB NEM LESZEL  
DE SÉRTHETELEN SÉGED BELŐLÜK NYERED  
UTAZÁSOD SIETTETNI NEM LEHET  
ÚJRA MEG ÚJRA FEL ÉS LE VEZET  
ÁM HA TÜRELMETLEN LESZEL  
DRÁGA ÉLETED IS ELVESZTHETED



A távolban az alvilág mélyről morajló vulkánjait hallom. Mérgező, kénes, ördögi gázok gomolyognak a barlangtetők alatt. Az élettelen plazma óriási buborékokban emelkedik a természetes kürtökből, miket ősi tüzek, lángok alakítottak, kovácsoltak évszázadok alatt. Az utam éppen csak elkezdődött. Át kell utaznom az alvilág halálos labirintusán át, hogy megtaláljam a sötétség végső helyét, ami a meneküléshez vezető úton fekszik.

Túlélted a dzsungelt és hova jutottál? Egy barlangrendszerbe, aminek a felső része furcsán, szélsőségesen van berendezve, asztalok, faliórák, pókokról készített képek a falon, komódok, galambot ábrázoló szobrok, véletlenszerűen elhelyezve. Még virágok is vannak, nem úgy tűnik, hogy az alvilágban jársz. Bezzeg, mikor lejjebb jutsz, de inkább lejjebb lökdösnek a szobákban bolyongó lények, és meglátod a sivár barlang falait befestő, kénes buborékokat eregető krátereket, és egyre frusztráltabb leszel a téged taszigáló és egy pillanatra békén nem hagyó fura lényektől, rájössz, hogy ez maga a pokol. Hisz ez csak egy játék! – gondolhatod jogosan, de ettől még nem lehetsz nyugodtabb. Próbálsz feljebb jutni, de hiába, mindenhol csak zsákutcába kerülsz. Rájössz, hogy lefelé kell indulnod a felemelkedést keresve, és mire feleszmélsz, a pokol legmélyebb bugyaiban gyűjtesz erőt a felkapaszkodáshoz, vagy a feladáshoz. Semmi sem az, aminek látszik, az élettelen barlangokban találkozhatasz kezdetleges növényekkel is, de sok öröme nem telik a találkozásban. A felső traktusban láthatsz világító fáklyákat, nyugodtan rájuk ugorhatsz! Ha találkozok egy hosszúfülű toporzékoló lényvel, nos ő távolról sem a húsvéti nyuszi, ő egy démon, akit csak lenyilazni lehet. Hol találsz nyilat? Szerencsétlen esetben, ahhoz hogy megtaláld, először túl kell jutnod a bogáron, akit csak egy speciális törrel lehet megölni. Ha megszerezted a nyilat és használtad a démon ellen, még hátravan maga az ördög. Persze ez várható fejlemény a pokolban, de távolról sincs vége a meglepetéseknek, az ördög nem a pokol bugyaiban üti el idejét, hanem a be-

rendezett és sivár területek határán ácsorog. Meglepőbb az ellenszere, hiszen azt gondolhatnád, hogy az ördög kimondottan kedveli a tüzet és a meleget, de ő nem ennyire kiszámítható! Egy dologgal ölheted meg, egy égő fáklyával! Ha ezzel is megvagy, akkor már csak felfelé kell törnöd és megtalálni egy kijáratot a háromból. Elolvasva egyszerűnek tűnik, a gyakorlat azonban mást mutat. A téged egyfolytában zaklató röpködő ellenségek nem okoznak közvetlen kárt, közvetetté viszont igen, ugyanis a magasból való leesés egy életedbe kerül. Az életvesztések ellensúlyozására néhol találhatsz kis ember alakú figurákat, ezek egy extra élethez juttatnak. Vannak még különféle formájú kék gyémántok, ezektől néhány másodpercnyi immunitást és némi sebességnövekedést remélhetsz. Arról már volt szó, hogy az átjárók őrzői ellen milyen fegyverrel harcolhatsz, van még egy eszközöd, egy hétköznapi csúzli, ezzel a téged bosszantó lényeket tudod miszlikbe aprítani.

Sabreman második kalandja talán a legszélsőségesebben megítélt epizód, egyfajta nem szándékos ötvezete a platform játékoknak és a flippernek. A feladat ennek az össze nem illeszhető két típusnak a túlélése. Önmagában már Sabreman mozgása sincs rendben, hiszen hatalmasat szökkenve ugrik előre durván 45 fokos szögben, mégpedig akkorát, hogy tervezni is nehéz a célpontot, pláne, hogy a hosszú repülőút alatt élőlények tömegével kell felvenni a harcot. A csúzlival lövés nem Sabreman erőssége, teljesen véletlenszerű, hogy merre lő. Emiatt a játékban való előrehaladás többnyire a szerencsének köszönhető. A látványvilág többé-kevésbé rendben van, bár egyértelmű visszalépés a Sabre Wulf után, mind ízlésesség, mind részletek tekintetében. A hangeffektek megfelelőek, de a menüzene sajnos elmaradt. A vezérlést a szokásos elbarmolt billentyűkiosztás nyomja le (QWERT + CS..V-kötélről le, B..Sp-fegyver fel/le, En-szünet), a minőséggel itt sincs baj, joystickkal (a három nagy) elvileg jól vezérelhető lenne(!) a kis kalapos. Előre bocsátom, hogy nincs bajom a nehéz játékokkal, mint ahogy a túl könnyűekkel sem, de mindkét oldalon van egy stílustól és egyéb körülményektől elmosódó határ, amin az Underwurlde rendesen túllépett. Önmagában a játék éppen elég nehéz lenne, de Fortuna szerepet tévesztett, és mellékszereplőből főszereplővé lépett elő, amivel agyonnyomja a játszhatóságot. Gyengébb idegzetűek dühöngve tépik ki a gépet tápláló áramforrást. Az elérhető addiktivitás a játékos aktuális túróképességének függvénye.

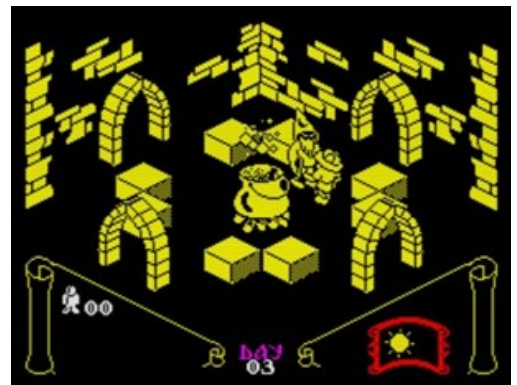
## KNIGHT LORE

**Ultimate, 1984, 48K, labirintus**

Utam vége már közel van, a lemenő nap utolsó fényfoszlányai táncolnak a hűsítő szürkületben, majd hirtelen eltűnnek, üldözve a vörösen süllyedő Napot. Érzem, hogy mögöttem az éjszaka sötét, jeges ujjai fenyegető árnyakat szőnek, dombok és sziklák mögé bújva, figyelve minden mozdulatomat... csendben várakozva ...Napokig utaztam a mocsári farkas birodalmában, mire elértem a "KNIGHT LORE" várat. Meg kellett találnom az

öreg, haldokló varázslót, hogy segítségét kérjem, szabadítson meg a halálos átoktól. Számtalan éjszakán át aludtam fákhöz láncolva, hogy sakkban tartsam végzetes állapotom, de most itt vagyok ... Lépéseim visszhangoznak a nagy kamra nyirkos, dohos falai között, ahogy belépek a nyitott főbejáraton, a kolosszális ajtók remegve nyílnak egy páratlan nyöszörgő szimfóniában, figyelmeztetve a várható eseményekre. Érzem magamon az öreg varázsló tekintetét, aki a csapdák és próbák labirintusából figyel, hogy kint tartsa a legtöbb elszánt váratlan vendégét, aki egy meghallgatást szeretne tőle, Melkhiortól, a nagy varázslótól. Hirtelen egy hideg, kék köd kezd szivárogni az ősi kőfalakból. Kezd formát ölteni és egy erőteljes úszó energiaörvénné válik. Mindenhol egy zaj hallható, egy kántálás, egy rég elfeledett dallam szól a homályból: a köd zenéje.

A VARÁZSLÓ MINDENNÉL ÖREGEBB  
HOGY SEGÍTSÉGÉT IGÉNYBE VEDD  
KÜLDETÉSED MAXIMUM NEGYVEN NAPOS  
KERESD A FŐZETET, LEGYÉL GYORS, ALAPOS  
FERTELMES BÚBÁJ A LELKED MARJA  
ELVESZTENI RABLÁNCODAT NEM AKARJA  
TÖRD MEG A HALÁLÓS ÁTKOT  
HASZNÁLJ MÁGIÁT, VARÁZSLATOT



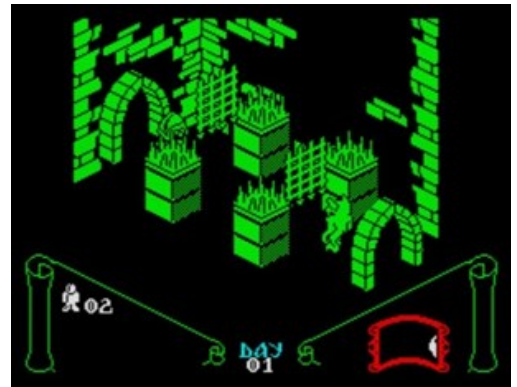
# JÁTÉKKALAUZ

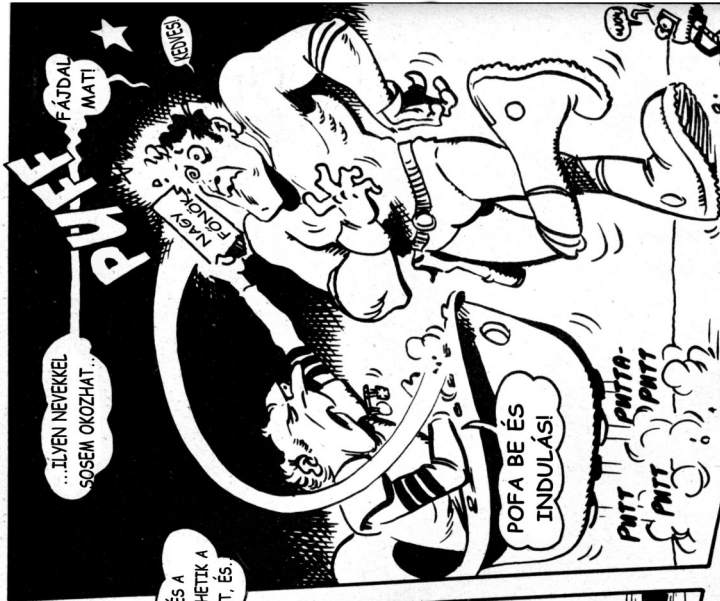
AZ ÜST ELMONDJA, MIKOR MIHEZ KEZDJ  
HOGY LELKED MENTSD, ÉS MI ROSSZ, ELFELEDD

A köd hirtelen megszűnik és felszívódik, ahogy jött. A földre zuhanok, és az öreg varázsló minden tudásával felruházva kezdem meg küldetésemet. Homályos fáklyák fénye világítja meg a masszív kőfalakat, fáradt pislákoló fényük úgy tűnik, mintha soha nem hatolna pár lábnál mélyebben a tintás sötétségbe... kristályos merkylek, visszataszító manók állnak dermedve hatalmas monolitokon, csillogva a fagyos, remegő holdfényben. Az öreg varázsló zárta be őket nagyon régen, hogy teljesítsék sorsukat, a védelem soha véget nem érő feladatát, csendesen és megkövülten. Az öreg varázsló haláláig, mint a „KNIGHT LORE” kastély őrzői teljesítik végzetüket... A hold gyorsan emelkedik és hideg kék fényénél vérfarkassá válok... a sorsom most teljesen egyértelmű, negyven napom és negyven éjszakám van, hogy megtaláljam az öreg varázslót és segítségét kérjem, mielőtt megkínzott lelkem örökre vérfarkassá válik.

Szerencsére az is játszhat ezzel a játékkal, aki az Underwurlde-ban kudarcot vallott. Sabreman az a szegény ember, akit az ág is húz. Kijutott a dzsungelből, majd a pokolból, erre kiderül, hogy a sors kegyetlensége folytán vérfarkassá vált, vagyis még csak annak gyógyítható fázisában leledzik. Azért ez nem olyan kórság, amire a átlagos, egyszerű, falusi boszorkányok is tudnak gyógyfüveket ajánlani. Ha már lúd, legyen kövér: az egyetlen varázsló, aki ismeri a gyógymódot, haldoklik és még a jóindulatában sem lehetsz biztos, ráadásul mindössze 40 napod van célod elérésére. A jobb alsó sarokban láthatod a Hold és a Nap állását, megfigyelheted, hogy elég gyorsan eltelik egy nap. Nappal emberként, este vérfarkasként közlekedsz a labirintusban. Az átváltozás nem zökkenőmentes, néhány másodpercig eltart, nem árt ilyenkor valami nyugodt helyet keresni. A gyógyulás egyetlen módja egy spéci főzet elkészítése, Melkhior már túl öreg a rohángáláshoz, tehát neked kell összeszedned az alkotóelemeket a megfelelő sorrendben. A szükséges elemet a fenti képen látható üst gőzében láthatod meg, majd mikor beszerezted, akkor az üst szélén egyensúlyozva, beledobhatod azt és várhatod a következő elem képét. Előbbi mutatványt csak nappal próbáld meg, az üst nem szereti a vérfarkasokat. A bal alsó sarokban láthatod, hogy milyen hozzávalók vannak nálad, vagy azt, hogy semmi sincs nálad. Menet közben szedegess össze, amit tudsz, ki tudja, így talán pont a következő hozzávalók is nálad lesznek. Összesen hétféle alkotóelem van a labirintusban és még véletlenül sem a klasszikusok (békaháj, denevérszárny, féregnyál), hanem kehely, méreg, butykos, rubin, bakancs és kristálygömb. Néha olyan helyzetbe kerülsz, ami megoldhatatlannak tűnik, például három elem magas fal tornyosul előtted. Jusson eszedbe, hogy a gyógykotyvalék alkotóelemeire is fel tudsz állni, és ha elég ügyes vagy, akkor miután elugrasz róluk, még időben, gyorsan fel is kaphatod őket.

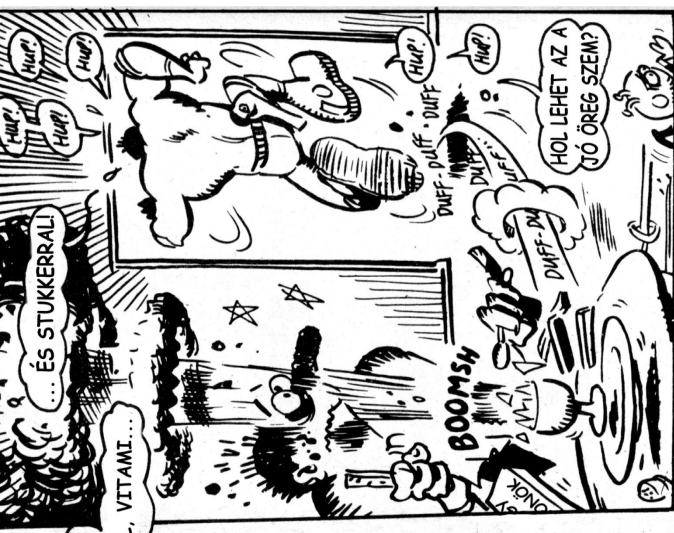
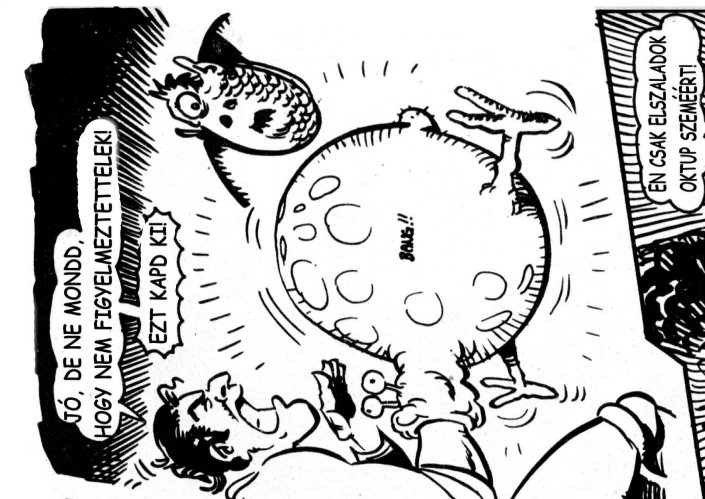
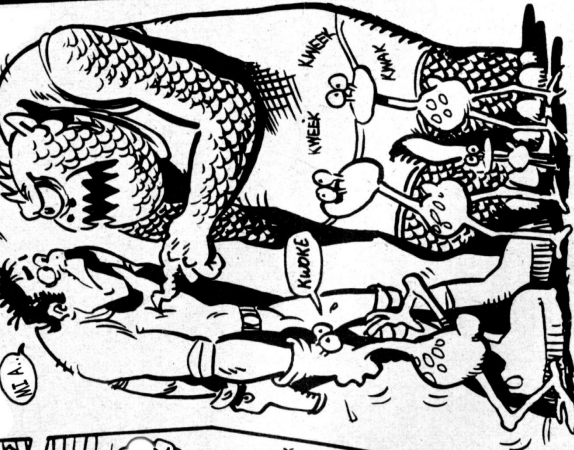
A Knight Lore - ha csak az eladási listákat nézem - megmaradt az Underwurlde szintje fölött egy picivel, érthetetlen... Lehet, hogy a Stampereknek van igazuk és létezik olyan, hogy a piac nem áll készen valaminek a fogadására, megemésztésére. Misztikus, félelmetes történet és egy Filmation-re keresztelt újítás adja a játék alapját. Csak felsorolva, hogy mi remek ebben a játékban: gyakorlatilag minden, a grafika, a látvány, az animációk, a menüzene, a hangeffektek, a szobák változatossága. Ultimate játékról van szó, tehát fontos kiemelni, hogy végre normális billentyűkiosztáson (Z,C,B,M-balra, X,V,NN,SS-jobbra, A..F-előre, Q..R-ugrás, 1..0-tárgy fel/le, CS,Sp-szünet) is lehet játszani, sőt még irányítási módszert is lehet választani, alapbeállítás szerint a 'fordulok és előre megyek' működik, de a menüben lehet direkt-irányítást is választani, ilyenkor Sabreman 'direkt' a kívánt irányba indul. Kicsit becsapós a 3D stílus, mert nem minden úgy és ott van, ahol elsőre gondolnám. A motor jellemzője, mondhatom hibája, hogy több mozgó elemnél belásul Sabreman mozgása. Talán még egy pici negatívum a nehézségi szint, kicsit tényleg nehéz. De nem úgy, mint az Underwurlde-nél. Itt tudom, hogy mi miért nem sikerült, miért haltam meg, mit rontottam el, mit kell jobban csinálnom. A véletlen szerepe megvan, a körülmények is összejátszhatnak ellenem, de csak az egészséges szinten, ami elfogadható és nem irritáló. A játékban megtanulható, rutin mozdulatokat kell elvégezni, sokszor és néha nagyon gyorsan és génebeszeti precizitással. Mégsem válik a játék unalmassá, gépiessé, a megszokott mozdulatok nem üresek, a részletek, körülmények adják hozzá a hangulatot, keretet, amitől életteli, abbagyhatatlan lesz!







NE ZAKLASSD A CSIRKÉIMET!



A Sinclair User 1982 augusztusi számának 'inside Sinclair' blokkjában, az 56-57. oldalakon megjelent cikk (**Modest award-winner sets the pace in micro design**) fordítása.

Claudia Cooke beszélget Rick Dickinsonnal, a Sinclair ipari formatervezőjével, aki megnyerte a Design Council díjat a ZX-81-ért.

## A szerény díjnyertes diktálja az irányt a mikrogépek tervezésében



A díjnyertes tervező, Rick Dickinson szerényen tekint a teljesítményére, például a ZX-81-re, amiért megnyerte a Design Council díjat, vagy a Spectrumra is.

„Nem hiszem, hogy bárminek is örültem volna, amit csináltam”, mondja a szőke 26 éves zseni. “Mindig van hely a javulásra.”

Dickinson aprólékos gondokkal dolgozik, és a ZX-81, valamint a Spectrum is várakozáson felüli eladásokat produkál. „Soha nem engednék semmit termelésre, ha nem lennék elégedett vele” teszi hozzá.

A Newcastle-i Műszaki Főiskola úttörő ipari formatervezési kurzusán végzett Dickinson és osztálytársai teoretikusan fogalmazva készen állnak, hogy megtervezzenek bármit „késektől és villáktól a tartályhajókig”.

Dickinson, mint szakképzett ipari tervező, az első Walesben eltöltött szabadúszó évében különböző dolgokat tervezett a láncfűrészről egy tartályautóig.

Már egy ideje Clive Sinclairnek is dolgozott, miközben a diplomáját készítette, nem sokkal azelőtt, hogy teljes munkaidős alkalmazott lett a cég egyetlen ipari formatervezőjeként.

Ő a felelős a Sinclair termékek megjelenéséért a belső alkatrészek elrendezésétől a billentyűzeten megjelenő

információkig. A ZX-81-hez készült membrán billentyűzete azon kívül, hogy forradalmi volt, a termék alacsony kiskereskedelmi árát is lehetővé tette.

Dickinson megtanulta, hogy az ár a végső igazolás, és minden tervénél figyelembe kell vennie a költségtényezőt, valamint a tárgyak egyszerű megjelenését. A membrán billentyűzet nagy sikert aratott, és a Sinclair már a kezdetektől fogva számos kalózmásolattal találkozott, de mint mindennek, hátrányai is voltak. Legfőbb hátránya egy képességihiány volt, nem tudott visszajelzést adni az érintésről. A visszajelzés érdekében fel kell nézni a képernyőre - nincs megnyugtató kattintás a gombok megnyomása után.

A Spectrumnál Dickinson visszatért a kiugró billentyűzethez, de ezt elsőként gumival tervezte.

Azt mondja: „Nagyon szeretem a Spectrumot, jobban, mint a ZX-81-et. Sokkal gyorsabb volt a tervezés, azonban sokkal bonyolultabb is. Ez egy árlépést jelent, és nagyon keményen dolgoztam egy szuper-okos gépért. Ez már nem ugyanaz az amatőr piac”.

A tervezés folyamata hosszú. Normális esetben akkor kezdődik, amikor Clive Sinclair felvázolja Dickinsonnak az ötletét, beleértve a mérettel kapcsolatos igényeit.

„A saját elképzelésében fogalmazza meg a specifikációkat, és mindig azt mondja, hogy milyen kicsinek kell lennie. Arra gondolok, hogy lehet olyan kicsi? Ennek ellenére végül mindig igaza van, és olyan dolgot állítunk elő, amely eleinte lehetetlennek tűnik számomra.”

A főnök rövid megbízásával a kezében Dickinson néhány napot a vázlatkönyveivel, ötleteket kutatva tölt el, de a lehető leggyorsabban három dimenzióban kezd dolgozni, majd Perspex vagy gyurmából készült modellekkkel.

A következő lépés a Perspex késztermék elkészítése, de nyilvánvalóan belső alkatrészek nélkül – csak egy tömör munkadarab keletkezik.

A modell részletes, Dickinson felfesti rá a grafikákat is. A belső kialakítás ezt követi, a tervező minden logikai készségét használva biztosítja, hogy minden alkatrész a lehető legjobb helyre kerüljön. Talán a legnehezebb rész a billentyűzet. Dickinson azt mondja:

"Nagyon sok időt töltöttünk vele. Ez az egyetlen felület a felhasználó és a termék között, és jónak kell lennie. Próbáltunk több információra támaszkodni, mint ahogy bárki más tette. Úgy hiszem, hogy a formának követnie kell a funkciót".

A ZX-81 tervezése körülbelül hat hónapot vett igénybe. A Spectrum gyorsabb volt, de mint minden nagyobb projektnél, Dickinsonnak időt kell hagynia a meglévő számítógépekhez tartozó kiegészítőkre - a munka soha nem fejeződött be. Legfontosabb projektje a síkképcsős TV, amely várhatóan később lesz piacra dobva.

Ezzel kapcsolatban a legnagyobb problémája az, hogy Sinclair már régóta dolgozik rajta. Normális esetben az elektronikus mérnökökkel egyidejűleg tájékoztatják, ám ezúttal a belső már elkészült. Ez is egyben az első, ami azt jelenti, hogy Dickinson nem tud kutatást keresni a meglévő termékek területén.

„Az a legizgalmasabb dolog ennél a vállalattal, hogy tudod, sok termék az első típusuk, tehát igazán benne



*Rick Dickinson dolgozik a műhelyében*

vagy valami újban.”

Dickinson elégedett az élete minden pillanatával. Az iskolában szerette a tudományokat és a művészeteket, és a munkája biztosítja, hogy mindkettőben részt vegyen. Egy évet töltött egy grimsby-i képzőművészeti főiskola alapítványi tanfolyamán, mielőtt elkezdte megírni a diplomáját, és úgy érzi, hogy az ott szerzett tapasztalat felbecsülhetetlen. Örül a Sinclairnél végzett munkájának. Mikor durván három éve elkezdett dolgozni, öt fős személyzet tagja lett. Míg most 30 fő, és a cég egyre erősebb, miközben összeúzza a recesszió hatásait menetelésével.

„Mindannyian nagyon szoros együttműködésben dolgozunk, mint csapat, a legtöbb információ az emberek fejében van, nincs idő formális dolgokra és papírra vetésre, ez egy jó légkör a munkához.”

Ehhez a díjnyertes York-shiremanhez bővelkedik az alkalmasság is. Ő már belépett a Spektrumba az ideai Design Tanács díjakért és a rajztábláján a síkcsős TV kezdeti szakaszai - egy újabb és esetleg egy másik díj.

# SCREENS

