

FANZIX
2.0

6.1
2018.12.

A nyolcvanas években megjelenő ZX Spectrum játékok és a természeti jelenségek kapcsolatát vizsgáló fanzine.



ÜDVÖZLET

Kedves Olvasóm!

Ez a 24 oldalnyi olvasmány majdnem egy éve jelent volna meg, de úgy 80% készültségnél lemondtam róla, sokadik felindultságomban épp csak nem töröltem le több más, kevésbé kész anyaggal együtt. No nem mintha nagy kár ért volna egy törléssel, hiszen ez csak egy újraszerkesztett szám, amit rengeteg Ctrl+C és Ctrl+V segítségével, némi újraolvasással, átértelmezéssel, javítgatással, bővítgetéssel, de összességében kevés munkával tudok az olvasóm elé, tehát eléd tárni.

Miért is kezdtem újra neki egy FanZiX megírásának? Nem tudom mi ütött belém, talán túl sokat foglalkoztam minden más, Spectrumon kívül álló dologgal, vagy csak a fanzinhoz illeszkedő 2019-es naptár elkészítése adott egy kis lendületet, de kezdett hiányozni a szerkesztgetése, meg a szoftvertörténelmi kutakodás főleg. Ráadásul pont az egyik kedvencemnél, a természeti erők hatalmát megéneklő Vortex Software-nél hagytam abba a régi lapszámok remixelését.

Merthogy a klasszikus éra szoftverfejlesztői közül számomra az egyik legszimpatikusabb a Vortex Software. A Vortex Software helyett kicsit igazságtalanul írhattam volna mindjárt Costa Panayit is, mivel mellette a többi dolgozó, programozó, mind jelentéktelennek tűnik. Ráadásul Costa Panayi az egyik legegységibb, leghaladóbb, és az eredményeihez képest az egyik legszerényebb programozó volt a nyolcvanas évek fejlesztői közül. Costa és csapata gyakorlatilag a Spectrum megjelenésétől kezdve majdnem nyolc és fél évig voltak a szoftveripar részei, amivel sok náluk nagyobb, gazdagabb kiadót lepipáltak. Függetlenségüket ugyan nem, de független gondolkodásukat majdnem végig meg tudták őrizni. A kiadón belüli munkamegosztás miatt a korai, félprofi szoftverházakhoz álltak közel, náluk nem voltak programozói, meg grafikai csapatok, hanem akár egy hálósobai programozó esetében, egy ember (többnyire Costa Panayi) vitte végig a játékokat tervezéssel, kódolással, rajzolgatással együtt. Egyedül a Microsphere jut eszembe a fejlesztő cégek közül, akik hasonlóak a Vortex-hez hozzáállás, ideológia (a minőség mennyiség elé helyezésében főleg), munkamódszerek, meg még sok más szempontból.

Más tartalom ezúttal nincs a fanzinban, alapvetően el sem férne a 24 oldalon, de nem baj, örülök, hogy újra sikerült munkába állnom. Ha minden jól megy, akkor a továbbiakban próbálok egy új számot is összedobni a fellelt anyagokból.

m/zx

TARTALOMJEGYZÉK

ÜDVÖZLET	2
JÁTÉKÚJDONSÁGOK	3
TÖRTÉNELMI TOPLISTA	3
JÁTÉKKALAUZ	4
Gem Chaser / Intergalactic Space Rescue	4
Toofy's Winter Nuts / Yumiko in the Haunted Mansion	5
KIADÓI KRÓNKA: VORTEX	6
JÁTÉKKALAUZ	13
Gun Law / Android One	13
Android Two	14
T.L.L. - Tornado Low Level	15
Cyclone	16
Highway Encounter	17
Alien Highway / Revolution	19
Collision Course	20
Deflektor	21
H.A.T.E. - Hostile All Terrain Encounter	22
LOAD"" SCREEN\$	24

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

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

JÁTÉKÚJDONSÁGOK

2012. december

Yumiko in the Haunted Mansion (Standard Edition)	Fun Forge	48K/128K
Cheril da Goddess	Ubhres Productions	48K
El Hobbit	Alejandro Valero	48K
El Hobbit	J.B.G.V.	48K
Barbarians	Cyningstan	16K
3 Reyes Magos	J.B.G.V.	48K
Bauble Blast!	Stonechat Productions	48K
El Hobbit (Vah-ka's Cut)	The Mojon Twins	48K

2013. január

Apulija-13	Alessandro Grussu	48K/128K
Moderate Retribution	Stonechat Productions	48K
Intergalactic Space Rescue	Cyningstan	16K

2013. február

Ramiro, el Vampiro	Ubhres Productions	48K
Pitfall III: Wrath of Kingcrook	Gabriele Amore	48K
Donkey Kong Reloaded	Gabriele Amore	48K
Knights & Demons	Kabuto Factory	48K/128K
Hunt the Wumpus	Fun Forge	48K

2013. március

Gem Chaser	Bob's Stuff	48K
Ossuary	Cyningstan	16K
Toofy's Winter Nuts	Paul Jenkinson	48K
The Lost Island	kas29	48K/128K
Funky Fungus	Alessandro Grussu	128K

TÖRTÉNELMI TOPLISTA

A Tornado Low Level volt a Vortex Software legnagyobb eladási sikere. Ezen a novemberi toplistán volt utoljára első a TLL, és egyáltalán bármilyen Vortex játék. Igazából más játékok nem is vezette soha az eladási listákat. A TLL klasszikusan jó kiadványként viselkedett, amelyet minden kiadó kíván magának. Megjelenésekor, augusztusban az első helyen nyitott, majd még kétszer volt első, nyolcszor pedig dobogós. Ráadásul pont megfelelő ideig volt sikeres, hiszen a kiadó következő játéknak, a Cyclone-nak a december közepi megjelenéséig volt az eladási TOP10-ben, azon a huszadikai listán a Cyclone a harmadik helyen nyitott, a TLL pedig hetediként távozott a legjobb tízből.

Ezen a novemberi listán nincs igazán semmi

rendkívüli, a Delta Wingen és az Erik the Vikingen kívül a többi játék már hetek óta cserélgette egymással a helyeket. Az itt második Daley Thompson's Decathlon volt közülük a legsikeresebb ki-lenc első hellyel, második a Match Point öttel, harmadik pedig a T.L.L. hárommal.

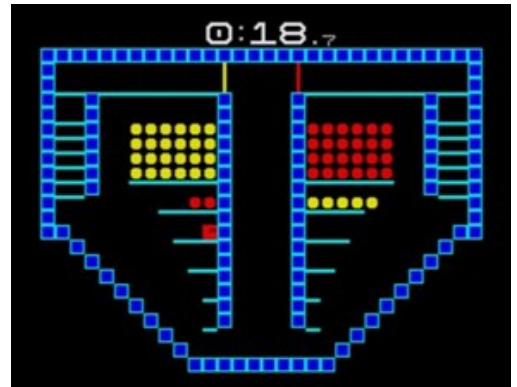
1984.11.01. Personal Computing Weekly

1	T.L.L.-Tornado Low Level	Vortex
2	Daley T's Decathlon	Ocean
3	Beach-Head	US Gold
4	Delta Wing	Creative Sparks
5	Kokotoni Wilf	Elite
6	Full Throttle	Micromega
7	Match Point	Sinclair
8	Sherlock	Melbourne House
9	Avalon	Hewson
10	Saga of Erik the Viking	Mosaic
<i>A WH Smith eladásai alapján</i>		

GEM CHASER

Bob Smith, 2013, 48K, platform

A játékot az Electric Wolf 2013-ban jelentette meg Xbox360-ra, Bob Smith szinte rögtön konvertálta. A zenét Andrew Owen írta. Bob honlapján érdemes szétnézni, egyrészt a rengeteg jobbnál jobb Spectrum játék, másrészt az elképesztő ZX81 konverziói miatt. Van köztük Boulder Dash, Ant Attack, 3D-s Pac-Man, szinte hihetetlen. Spectrum játékaik között az első kettőt 2005-ben jelentette meg a Cronosoft, azóta a Gem Chaser már a 14. a sorban, műfaját tekintve egy logikai jellegű platformjáték. A feladatod, hogy egyszerűen gyűjtsd össze a színednek megfelelő drágaköveket - mikor változik a színed, akkor gyűjts ugyanolyan színűeket. Egyszerű, mégis elképesztő nagy kihívás, 70 szintet kell teljesítened. Minden szinten van egy megszabott játékidő, ami alatt össze kell gyűjtened az összes drágakövet, tehát az összes színben pompázó követ! Gyűjtögetés közben minden a te színedtől eltérő összegyűjtött drágakő után 5 másodperces időbüntetést kapsz. Minden 5 szintből álló csoport befejezése megnyitja a következő 5 szintet. Egy dolog szorul kicsi magyarázatra: az átszíneződés a színes kapukon való áthaladáskor megy végbe, mégpedig meglepő módon a kapu színét veszed fel. Pozitív, hogy nem kell erőltetni mindig ugyanazt a pályát, amit esetleg mindig ugyanott rontasz el és már előtt a harctéri idegesség... Ha mégis pórul jártál és már tele van az, ami tele szokott, akkor az idő letelte után ne a 'Retry'-t, hanem a 'Retire'-t válaszd, és a pályaválasztó részen az aktuális ötösből választhatsz egy másik szintet, amit még nem abszolváltál (ezek a világoskék jelzésűek). Vezérléshez használhatsz botkormányt (Kempston, Sinclair, Cursor), vagy billentyűzetet, ami újradefiniálható, az alapbeállítás: Z, X, L.



INTERGALACTIC SPACE RESCUE

Cyningstan, 2013, 16K, táblás/logikai

A Cyningstan nevű „kiadó” Damian Walker egyszemélyes cége, ahogy honlapján írja, ő nem a legnépszerűbb, gyors játékokat, inkább a lassabb, de gondolkodósabb műfajokat preferálja. Az Intergalactic Space Rescue immár a harmadik Cyningstan játék, és az előző kettőhöz hasonlóan 16K-s gépen is fut! A játéknak van egy magyar vonatkozása is: alig három hónappal a megjelenés után Gaál Zsolt elkészítette a játék ZX81 konverzióját!

A bolondok! Nem tudják, hogy az űr veszélyes? Szükséged lesz minden ügyességedre az Intergalaktikus Űrmentőszolgálatnál, ahol az űrt egy biztonságosabb helyé teszed az utazók számára azáltal, hogy megkeresed a sérült űrhajóikat és megmented a személyzetüket, utasaikat. A navigáció az 1000 feltérképezetlen szektorban nehéz lesz, szükséged lesz minden képességedre, hogy befejezd fontos küldetésed. Át kell vizsgálnod az űr szektorait, ahogy haladsz előre, vezetődként csak a katasztrófa sújtotta űrhajó vészjelző szignáljának erejére hagyatkozva. Korlátozott az üzemanyagkapacitása a hajódnak, és meg kell próbálnod elkerülni az aszteroidákat, amelyen sértetlenül keresztüljutni extra üzemanyagot vesz igénybe, és a féreglyukakat, melyek a tér egy másik pontjára dobnak át téged. A bolygók viszont üzemanyagforrások. Karriered elején egyszerűbb küldetéseket kapsz, ahol a hajótörések megközelítése egyszerűbb. Ahogy haladsz előre, a küldetések is egyre nagyobb kihívást jelentenek majd. Miután sikerül teljesítened az utolsó küldetést, megkapod a jól megérdemelt nyugdíjadat. Ha játék közben nyomva tartod a tűzgombot, felugrik a menü. Használd a balra és jobbra gombokat, hogy az opciók között lépkedj és a tűz felengedésével válassz.

SHOW MISSION INFORMATION: megmutatja a számot, amivel visszatérhetsz ehhez a küldetéshez.

RESTART THE MISSION: feladod, és visszatérsz a kiinduló helyzethez egy teli tank üzemanyaggal.

ON THE NEXT MISSION: ugrás a következő küldetésre, ha a jelenlegi befejeződött. Csak akkor érhető el, ha a veszélyben lévő hajót megtaláltad. Látni fogod a kódot, amivel visszatérhetsz később.

CHOOSE MISSION: lehetővé teszi, hogy onnan folytasd a játékot, ahol abbahagytad egy korábbi idő-



pontban. Tudnod kell a küldetés számát és titkos kódját.

BEGIN NEW GAME: újratekés a 000-ás küldetéstől.

Egy 10x10-es tábla minden mezője egy űrszektor. A jobb oldalon látható jelerősség szintjének megfelelően kell megtalálnod a bajba jutott hajót. Minél magasabb a jelszint, annál közelebb vagy hozzá. Közben a bal oldalon látható üzemanyagjelzőt is figyeld, mert ha elfogy a nafta, akkor visszaugrasz a kiinduló pozícióba. Ha bolygóra lépsz, akkor feltöltődik a tankod, ha aszteroida mezőre, akkor változó mértékben veszítesz nagy mennyiségű üzemanyagot, ha féregjáratra, akkor hirtelen máshol találsz magad. A nyugdíjazásodhoz 1000 szintet kell teljesítened! Vezérléshez használj billentyűzetet (S, X, N, M, A), vagy Kempston joyt.

TOOFY'S WINTER NUTS

Paul Jenkinson, 2013, 48K, platform

Paul Jenkinson kétféle játékot írt eddig, 7db akció játékot, amit Jonathan Cauldwell Arcade Game Designer-ével tervezett, valamint kettő szöveges kalandjátékot. Toofy kalandja nem a szövegesek közé tartozik, inkább egy nem túl akciódús, inkább futkosós-ugrálós-gyűjtögetős akció.

Az első részben, a 2012-es Toofy in Fan Land-ben már megismerhettük Toofyt, a kis nemtudommit. Szegény kis lény számára

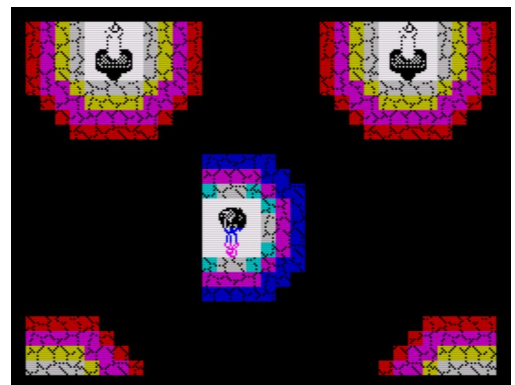
2011-ig az ismert univerzum az erdő mogyoróbokros része volt, de kénytelen volt megismerkedni Ventilátorfölddel is. De ő egy pozitív személyiség, amit jól szimbolizál, ahogy egy darab fogával büszkén feszít a betöltőképernyőn, szeme csillog az optimizmustól, azt gondolva, hogy a háttérben, igényes rendben telepakolt mogyoróraktára mellett nem történhet vele semmi rossz. De brrrrr, kezd hidegre fordulni, a tél közeleg. Toofy már nagyon szeretne egy jó kis téli álmodni. Elég élelmet gyűjtött, hogy túlélje a telet, és nyugodt szívvel új évbe kezdjen. Tehát nyugodtan álomra hajthatná fejét, de a csúnya, gonosz mókusok rajtaütöttek a raktárán és elloptak mindent, ami ehető, tehát az összes mogyorót. Toofy ezt a mocskok nagy szemtelenségét nem tudja tovább tolerálni, felszívja magát és elindul rendet tenni, és nem utolsó sorban 44 mogyoróját visszaszerezni. 34 szobán és rengeteg felbőszült mókuson kell túljutnia célja eléréséhez. Toofyt navigálva találkozni fogsz repülő rókákkal, veszélyes halakkal és gördülő kövekkel (na nem a Rolling Stones-szal). A vezérlés egy billentyűkombináció (de legalább a Q, A, O, P, Space) és Kempston joy, egy remek kompromisszum.



YUMIKO IN THE HAUNTED MANSION

Fun Forge, 2012, 48K+AY, labirintus

ZX Spectrumra nehéz félelmetes légkörű, feszültséget keltő játékot írni, legalábbis nem sok programozónak sikerült, Leszek Chmielewski Daniel játéka a jobban sikerültek közé tartozik, amihez Yerzmyey muzsikája is hozzájárul. Yumiko vagy, egy kislány, aki valamilyen úton-módon betéved egy elvarázsolt kastélyba, ahol teljes a sötétség, csak néha a villám-lások idején lehet látni valamit. A kastély helyiségeiben vannak gyertyák, de egyik sem ég, mindent elfújták a szellemek. Yumikonál, vagyis nálad viszont van gyufa, aminek segítségével minimálisan látod a környezetet és meg tudod gyújtani a gyertyákat. A gyufa élettartama véges, ezért jobb ha sietsz, mert (elsétálva mellettük) meg kell gyújtanod mindet! A szobákban találhatsz még gyufákat, homokórát, mag mindenféle tárgyakat, melyek szükségesek a túléléshez. Elérhetsz a tűz gomb megnyomásával egy térképet is, amin látod a szobákat, a gyertyákat, egyéb tárgyakat, meg mindenféle adatokat. A célnod tehát az, hogy minden gyertya égjen, és Yumikot ne kapják el a szellemek. A szellemek célja viszont az, hogy ne égjenek a gyertyák, és Yumiko lelkét megkaparintsák. Vezérléshez használhatsz joystickokat (Kempston, Sinclair), vagy újradefiniálható billentyűzetet. Négy nehézségi szint közül választhatsz.



VORTEX

teljes név: Vortex Software (1982-1984.11.)
Vortex Software (Sales) Ltd (1984.11.-1986/1987)
Vortex Software Ltd (1986/1987-1990)

működés ideje: 1982-1990

tevékenységi kör: kiadás, fejlesztés

nemzetiség: angol

székhely: Hatfield, Manchester, Salford

A Vortex sokszor hangoztatottan egy családi vállalkozás volt. Costa Panayi és testvére, Crete Panayi, valamint sógoruk Luke Andrews is ciprusi görög származású. Kakukktojásként, vagy szebben hangzik, hogy barátként volt a Vortex tagja a céget Costával alapító Paul Canter és a legtöbb konverziót jegyző Mark Haigh-Hutchinson. Jellemző a nyolcvanas évek angol sajtójára (sőt lehet, hogy még mindig az), hogy az idegen származású Panayi testvérek családi és utónevét sem tudták rendesen leírni... A Vortex nyolc és fél évig bírta a sok kisvállalkozást szétzúzó szoftveriparban, ami nagyon kevés hasonlóan kis cégnek sikerült.

Costa Panayi a salfordi egyetemen tanult gépészmérnöknek, az ottani tanulmánya részeként vett részt egy Fortran kurzuson. Kezdetben a gépek jobban érdekelték, mint a programozás. Egy CompuKit UK 101-est szeretett volna venni, de nem volt rá pénze, majd meglátta a ZX81 hirdetését. „Akkor lettem a számítástechnika rabja, amikor postán rendeltem egy ZX81-et a Sinclairtól. Megtanultam a kézikönyvből a BASIC-et és hamarosan saját programokat írtam - csak a szabadidőmben, mivel napközben a British Aerospace-nél dolgoztam infravörös rendszereken.” Costa hatfieldi munkahelyén többen is rendeltek a friss Sinclair gépből, „fogadást kötöttünk, hogy melyikünk gépe fog elsőként megérkezni. Az enyém volt

az utolsó. Körülbelül hatan voltak, és munka közben cserélgettünk programokat.” Az egyik ilyen munkatárs, barát volt Paul Canter, akivel együtt írtak néhány egyszerű BASIC nyelvű játékot, amiket elküldtek

Micheael Orwin cégének az Orwin Software-nek. A játékok meg is jelentek két válogatáskazettán, a Cassette One-on és Cassette Two-n. „Az 1K-s

gép igazán hasznos volt a tanuláshoz, hogy miként legyél hatékony. Először nehéz volt rájönni, hogy hogyan lehetne játékokat írni.” mesélte Costa a Sinclair Usernek. A BASIC után persze következett a gépi kód, ahol már komolyabb dolgokat is meg tudott oldani, például görgetési technikát fejlesztett ki, amit később felhasznált a Cos-mosnál is. Costa és Paul ekkor, 1982 tavaszán alapították

WE CHALLENGE YOU, EARTHLING.

Load this COSMOS program in your ZX81 16K and see if you can defend your despicable Earth convoys against our supreme attack ships and warp mines.

A totally new space game concept written in machine code to produce fiendishly clever effects and deadly results.

You poor Earthlings have no chance.

£5.99 ON CASSETTE.

PLUS OTHER 16K PROGRAMS ALSO ON CASSETTE

TRIAD Three new puzzles to perplex and frustrate even the Rubik Cube expert. All with SAVE facility. **£3.99**

QUARTET An exciting compendium of crosswords, puzzles and memory tests with up to 10 grades of difficulty. **£3.99**

TABLE TUTOR Using concepts within a schoolchild's experience, this menu-driven tutor includes instruction, table lists, speed tests, homework and answer service. **£3.99**

PET LISTINGS
Black Box, Mastermind, Pontoon.
£1.60 each or 3 for £4.00

Only high quality cassettes used
Send cheque or p/o to:

VORTEX SOFTWARE (DEPT YC1)
26, CRAWFORD ROAD,
HATFIELD, HERTFORDSHIRE, AL10 0PG.

MAIL ORDER ONLY PLEASE. SEND SAE FOR CATALOGUE.

Vortex SOFTWARE

POPULAR COMPUTING WEEKLY

1982 májusi hirdetés a Popular Computing Weeklyből. Már megvolt a később is használt logó.



meg a Vortex Software-t, hogy saját maguk is el tudják adni a programjaikat. Fő reménységük a Cosmos volt, de megjelentettek még egy három és egy négy logikai és táblás játékot tartalmazó válogatáskazettát is (Triad és Quartet). Ekkor jelent meg a ZX Spectrum, amit nem csak a Vortex, hanem az egész piac megérzett, az új gép a vevők között bizonytalanságot keltett, sokan vacilláltak, hogy költsenek-e még a régre, vagy nyergeljenek át inkább az új masinára? Így jelentősen visszaestek a ZX81-es kazettaértékesítések. Costaék az új gép megjelenésére a *Cosmos* átírásával reagáltak. Mivel a ZX81-es verzió eladási mutatói csalódást keltőek voltak, ezért a játékot inkább eladták egy másik kiadónak, a londoni Abbex Electronics Ltd-nek. Hogy miért pont egy másik, hasonlóan rutintalan kiadónak adták át a játékukat, azt nem tudni, csak azt, hogy a Cosmos 1982 októberében jelent meg és nem lett valami nagy siker.

A Vortex ezután egy professzionálisabb úttal döntött, Costa és Paul is a játékirásra akartak koncentrálni, elkezdtek saját játékokon dolgozni, néha besegítve a másikat. A többi teendő intézésére pedig két fővel gyarapodott a cég. A pénzügyek és minden üzleti dolog intézésére betársult Costa sógora, Luke Andrews. „Ez egy természetes fejlődés a Vortexnél” mesélte Luke, aki főállásban tanárként dolgozott. A dizájn, marketing részt erősítve Costa testvére, Crete Panayi csatlakozott, aki kihasznál-



A Vortex ciprusi görög magja: Crete Panayi, Luke Andrews és Costa Panayi

hatta tapasztalatát, ugyanis főállásban egy reklámügynökségnél dolgozott. „Igen, helyiséget vettünk, embereket alkalmaztunk és így tovább. Bizonyos szempontból óvatosak vagyunk az üzleti oldalon, ahogy a programozó oldalon is, abban az értelemben, hogy Costa mindig előjön valami kiváló anyaggal, de mi minőségben vagyunk inkább erősebbek, mint mennyiségben” nyilatkozta Luke Andrews három évvel később a kezdetekről, szemléltetve, hogy miért is maradhat- tak olyan sokáig talpon.

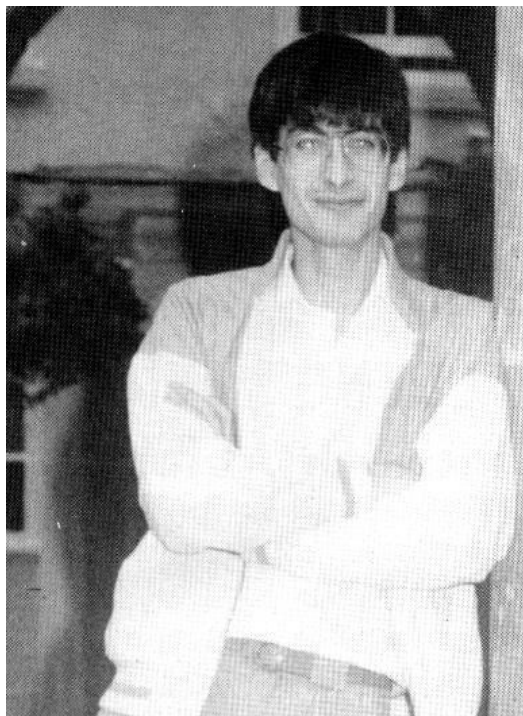
1983 tavaszára mindkét programozó elkészült saját játékával, így májusban megjelent az első két saját kiadású Vortex játék. Az egyik Paul Canter azóta is szinte teljesen ismeretlen western-játéka, a *Gun Law*, a másik pedig Costa Panayi nem túl sikeres, de annál ismertebb *Android One* című szerzeménye. Nem túl feltűnő, de az *Android One* sok funkciója, főleg a képernyőgörgetéssel kapcsolatosak, már a ZX81-es Cosmos óta megvoltak, és folyamatos fejlesztések, átalakítgatások eredménye az új játék, ami szintén egy Vortex jellegzetesség: Costa Panayi mindig próbált az addig elért, más játékeinál működő dolgokra támaszkodni és azokból felépíteni valami egészen újat. „Az *Android One*-nál megpróbáltunk készíteni egy játékot sok funkcióval. A görgetési technikákat használtuk, hogy létrehozzunk egy hosszú folyosót, és ter-



A Vortex első négy kiadványa, még nem túl látványos borítóval. Akkor még nem csak Costa Panayi vállalt nyomta a fejlesztés terhe, két játékot vállalt Paul E. Canter is. Érdekes, hogy az *Android One* borítóján már ott van, hogy „The First in a Series of Real/Time Android Adventures”, vagyis már akkor egyértelmű volt, hogy lesz folytatása. Ezek a változatok manapság aranyat érnek.

veztünk néhány szobát, aztán megpróbáltunk valamit futtatni a képernyőn,” így magyarázza Costa a módszert. Az Android One alapja a Stern Computer Berzerk-je, de Costa Panayi alaposan átalakította, felfrissítette a játékményt. „Az Android One egy megfelelő, de Lélektelen Berzerk-változat” írta a Personal Computer Games. Pedig lélektelennek egyáltalán nem mondható, hiszen pl. a nevükön nevezhető, önálló tulajdonságokkal rendelkező ellenségek elleni harc, vagy a reaktor felrobbantásakor megzavarodó android, vagy egyáltalán az átalakított játékményt miatt pont más ez a játék, mint a többi Berzerk-klón. Nem is klón, inkább csak változat. Mindenesetre egyik játék sem lett különösebben sikeres sem kereskedelmileg, sem kritikailag, de az Android One azért legalább felkeltette a WH Smith figyelmét is, és az áruházlánc is terjeszteni kezdte az üzleteiben, ami az ismertté váláshoz elengedhetetlen volt.

A folyamatos haladás, programkód-építés eredménye lett a folytatás, az 1983 decemberében megjelenő **Android Two** és a Hatfieldből Manchesterbe költözés. „Csinálni akartam egy folytatást, amihez kifejlesztettem a 3D hatást. Ez volt az első 48 K-s játékunk, és 9 hónapomba került a megírása. Pont karácsony előtt adtuk ki. A játék túl bonyolulttá vált. A millipoidok sok problémát okoztak. A legtöbb ember sötét háttereket használ, de mi úgy döntöttünk, hogy a világosabb színeket használjuk. Nehézséget okozott a körbefutó Labirintus is.” Tehát megszületett a több későbbi játéknál használt Vortex-féle 3D effekt és a Costa által használt színek együttese által felismerhető Vortex-látvány. Ezeknek a dolgoknak is köszönhetően az 1984 augusztus elején megjelenő **T.L.L. - Tornado Low Levelt** néhol - enyhe túlzással - a következő Android részként emlegették. „A T.L.L. igazából az ötletek továbbvitele az Android Two-ból. Kiterjesztettem a 3D tájat, de sokkal összetettebben. Van egy extra dimenzió, mivel a repülőgép nem mindig van a földön.” „Próbáltuk megfi-



A sokat kritizált, meg nem értett
Costa Panayi

gyelni a trendeket,” mondta Costa. „A TLL ötlete egyszerűen a Flight Simulation népszerűségéből jött” „A TLL-t könnyebb játszani, mint az Android Two-t, a legjobb pontszámom 34.125. Minden játékba szeretnék belevinni valami kalandot. Van egyfajta Vortex kultusz. Például nem mindent mondunk el a TLL kazettaborítóján.” mondta Luke Andrews, „megmagyarázva” a Vortex egyik gyengéjét, a gyenge és fantáziátlan útmutatókat. „Eltartott egy darabig, hogy megcsináljam”, mondta szerényen Costa az árnyék mozgatásának problémájáról, ahol a gondot az árnyék falra fel és falról lefelé történő mozgásának sebességnövekedése és csökkenése okozta. A TLL

volt a Vortex első igazi kasszasikere, négy hónapig volt az eladási lista élbolyában, még karácsonykor is rengeteg fogyott belőle. Nem volt megállás, Costa keményen dolgozott a TLL folytatásán. „Ez egy nagy lépés lesz a TLL után, sokkal nagyobb léptékű, rengeteg extra funkcióval, teljes mértékben kihasználva mindent, amit tanultam a TLL és az Android esetén.” harangozta be Costa az új játékot, amit jellemzően továbbra is az előző játék folytatásaként aposztrofáltak az újságok. Közben a Vortex szerződést kötött az Oceannal először az Android Two, majd a TLL kapcsán, miszerint ezen játékok C64-es változatát az Ocean konvertálja és adja ki. Ez a szerződés mutatta, hogy más platformok felől is volt érdeklődés a játékaik



A kezdőcsomag tetszetősebb borítókkal, ezek már elérhetőbbek, mint a kék-fehér elődeik, de csak az Android Two nem nevezhető ritkának.

felé. A megnövekedett munkaórák miatt Costa kilépett a British Aerospace-től, a továbbiakban teljes munkaidőben programozott, hogy elkészüljön hat hónap alatt a TLL „folytatásával”. Ez sokkal merészebb lépés volt, mint külső szemlélőként gondolnánk, „garázscégek mennek tönkre egyfolytában”, mesélte Luke Andrews. „Az emberek erről nem beszélnek. A szoftvercégek hatalmas üzletté váltak, de mi még mindig kezdőnek tartjuk magunkat. Ha nem kapunk pénzt valamiért, akkor azt nem csináljuk. Még nem vettünk ki egy pennyt sem a számlánkról magáncélra.” Talán ez a mentalitás eredményezte, hogy a Vortex sokakat túlélte, és az, hogy tartották magukat az eredeti elképzeléseikhez és a minőséget a mennyiség elé helyezték. „Nem csinálhatjuk túl rosszul” mondta Luke Andrews 1984 karácsonya előtt, „az emberek azt mondják, hogy visszaesés van. Mégis ebben a nyomott időszakban a TLL következetesen a TOP5-ben volt a kibocsátása óta. Sok ember mondja azt, hogy ez egy idényjellegű dolog, de az emberek még mindig akarnak szoftvereket nyáron is.” Utóbbi mondattal a szoftveripar általános helyzetére és visszaesésére utalt. A Vortex közben Vortex Software-ből Vortex Software (Sales) Ltd lett, ami az akkori piaci trendeknek megfelelő valamiféle színpalak mögötti átalakulást mutat. Karácsony előtt megjelent a **Cyclone**, amit az előzetes remények ellenére hűvösen fogadott a sajtó, sőt, sokan teljesen elutasítóak voltak. Azóta igazi kultuszjáték lett a T.L.L. utóda, a kritikusok szerint folytatása, de néhányuk sze-



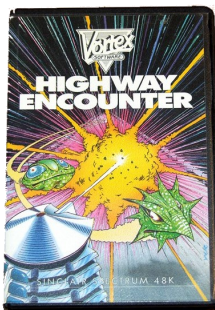
Az örvényről elnevezett kiadó a hevesen örvénylő légoszlopról, a tornádóról elnevezett repülővel és a légörvénytől, vagyis a ciklon elől röpködő helikopterrel készített remek játékot, majd a földre ereszkedve leragadt az autópályán, amit elárasztottak a földönkívüliek. Doboza miatt kakukktójás a Highway Encounter, a Vortex dizájn szempontjából megpróbált beszállni a nagyok közé ezzel a kagylódobozos játékkal, de nem érhetette meg a plusz kiadást, hiszen a folytatás már megint klasszikus kis fekete tokban jelent meg.

rint nem tartalmazott annyi újdonságot, hogy önálló játékként legyen kezelhető! „Túlságosan is hasonló a TLL-hez, nagyon kevés újat kínál. A játékerület szétszórtabb és néhány extra árnyék mutatja a szirteket, meg repked még néhány repülőgép, és akkor mi van? 0/5” értékelés a Your Spectrum 1985. áprilisi számából.

Az indokok akkoriban nem tudom mennyire hatottak komolyan, visszatekintve kicsit nevetséges, hogy az egymás játékait klónozó kiadók és az egy-egy ötletéről mindig újabb bőröket lehúzó programozók között pont a Vortexet és Costa Panayit találták meg az újságírók. A Cyclone-t pedig mint semmi újat nem hozó TLL-klónt állították be. Szemben sok szoftverház állandóan világujdonságokról és rendkívüli új ötletekről nyilatkozó szóvivőjével a Vortextől senki sem állította, hogy ez egy merőben új produkció lesz, a riportokban az Android óta egy fejlődést emlegettek, ami végül a Cyclone-ban csúcsosodott ki. Valóban lehetne TLL 2, de akár Android Four is. Nem biztos, hogy emiatt, de a (részben) rossz kritikai fogadtatás végül a TLL-nél sokkal kisebb üzleti sikert eredményezett, pár hét után eltűnt az eladási listákról a Cyclone.

Ezután a manchesteri, nyugodt külvárosi irodájukból egy salfordi ipartelepre költöztek. Bővült a cég létszáma, a ZX Microfair kiállításon Costa Panayi összeismerkedett Mark Haigh-Hutchinsonnal, aki nagyon szeretett a kiállításon járni. Costa figyelemmel kísérte programozói fejlődését majd 1985 elején rész munkaidős állást kínált az akkor egyetemista srácnak. Mark első számítógépe egy ZX81 volt. Már előtte is programozott, de csak papíron, gép híján. A Vortex előtt az Articialnál dolgozott, ahol főleg háttér munkát végzett, készített egy fejlesztőkörnyezetet és volt egy ki nem adott arcade-kalandjáték is. Mark első feladata a Vortex játékaik Amstrad CPC-re átírása lett. Mindent úgy, hogy nem is ismerte addig az Amstrad gépét! Első konverziója az Android One volt, ami elég jól sikerülhetett, mert 1985 közepére már főállásban volt Vortex alkalmazott. Megjelent még az Android Two és a TLL is az új Z80-as Spectrum konkurensre, de azokat Chris Wood, illetve David Aubrey Jones írta át.

Costa Panayi elkezdett valami merőben új dolgon munkálkodni, persze 3D-ben. „A 3D eléggé lenyűgöz - mindig szerettem, ha a dolgaim rendezet-



tek és mértanian helyesek, és azt hiszem, a műszaki hátterem jól jön a programozáshoz.” meséli Costa „Egyszerűen úgy tűnik, mintha a 2D-be való visszatérés egy lépés lenne hátrafelé. - úgy látom, hogy a tér egy érzését kapod, mikor három dimenzióban dolgozol, és nem hiszem, hogy meg tudnám írni ugyanazt 2D-ben. Pedig elég könnyű lenne megtenni, de nem akarom. Szeretném minden játéknál valami teljesen új megközelítéssel kezelni a 3D-t. Jó volna találni valami teljesen új rendszert, ami kijön az öntőformából. A Highway-jel ez történt”.

1985 júliusában megjelent a **Highway Encounter**. Egyöntetű kritikai siker övezte a megjelenést, de a várt üzleti siker elmaradt, pedig még repülő sem volt benne... Furcsa ezt írni egymás után két igazi kultuszjátékról, mégis igaz: nem voltak saját koruk nagy kasszasikerei. Ezután Costa nagy fejlesztésbe kezdett, ami több mint egy évig tartott, ezt az időt, kihagyva az 1985-ös karácsonyi vásárt, a Highway Encounter egy remixével töltötték ki, az 1986 áprilisában megjelentetett **Alien Highway**-jel. A játékot nem Costa Panayi alakította át, hanem az újonc Mark Haigh-Hutchinson, aki megírta a játék Amstrad verzióját is. Ezzel végetért a Vortex független korszaka, felmérték a helyzetüket és úgy látták, hogy egyik lehetőségük a cég feladása lenne, a másik, a választott út pedig a marketing és üzleti rész átadása egy tapasztaltabb félnek.

A dolgok annyiban változtak meg a Vortexnél, hogy aláírtak egy szerződést az US Golddal, miszerint az US Gold lesz a felelős a következő játékok reklámozásáért, előállításáért, terjesztéséért. A Vortex pedig így a gyártásra koncentrálhat, sőt bővíthetné a fejlesztőcsapatot. „Most hogy a piac átkerül Európába, váltottunk, a Vortex kinötte a Vortex csapatát és ezzel az alkuval a nyomás egy részét leveszik rólunk. Igazán arra koncentrálhatunk, hogy szoftvereket termeljünk, és az a célunk, hogy Costa köré építünk egy csapatot, ami a játékok megszokott standardját készíti.” indokolta Luke a szerződést, „Vannak saját standardjaink, és szándékunkban áll ragaszkodni hozzájuk. Tehetséges programozókat kere-

sünk Manchesterben”. Hosszú fejlesztés után tehát az új üzlet keretében, az US Gold védőszárnya alatt 1986 októberében-novemberében megjelent a **Revolution**, egy logikai jellegű akciójáték, vagy ahogy Mark Haigh-Hutchinson meghatározta: egy absztrakt izometrikus kirakós játék. A játék úgy lett megtervezve, hogy minden játék más legyen, tehát a lehetőségekhez képest keveredjenek a rejtvények, helyszínek. „Akár a mi régi játékainknál is, mindig volt egy első szint, második szint, harmadik szint stb. Az Alien Highway, a Highway Encounter remixe indított el minket ezen az úton, és a Revolutionnal azt gondolom, hogy a rejtvény és a pályakép változása a fő attrakció. Ha valaki elkezdi a játékot, és nem tud átjutni az első szinten, akkor a játékot az első szinten játszhatja úgy, hogy így is harminc új rejtvényt kap - így még mindig élvezheti a játékot még akkor is, ha soha nem lép túl az első szinten!”.

Hogy mennyire jött be az üzlet az amerikai arannyal, mennyire volt profi a marketing? Azt nem tudom, de az biztos, hogy feleannyi egész oldalas hirdetést sem kapott a Revolution, mint a Highway Encounter, az ára pedig 2 fonttal magasabb volt. Érdekes módon az US Gold nem toltta magát, a nevét, a logóját az előtérbe, a kazettaborítón és a játékon belül is a Vortex van jelölve kiadóként.

Egy éven belül kiderült, hogy nem is túl elégedett a Vortex az üzletfelével, de a házasságnak volt még két kevésbé ismert folyománya. Az egyik természetesen az US Gold megszámlálhatatlan válogatás-kazettáinak egyike, az 1987 közepén megjelenő **The Best of 3D**, amin a Revolution mellett az Android Two, a TLL és a Highway Encounter volt megtalálható viszonylag csábító 8.99 fontért.

A másik folyomány egy álnéven fejlesztett Costa



A Vortex és a mainstream kiadók házasságából három gyermek született, plusz egy zabigyerek (az Americanánál megjelent Collision Course, ami szoftográfiai szempontból nem mondható Vortex játéknak, inkább csak Costa Panayi által szégyeltnek)

Panayi játék, amit az US Gold nyomott árú kiadója, az Americana Software valamikor 1986 végén, 1987 elején dobott piacra, a címe **Collision Course**. A WOS fórumán talált bejegyzés szerint a játék eredetét firtató kérdésre Costa megerősítette, hogy azt valóban ő írta, csak nem volt túl büszke a végeredményre, így inkább név nélkül engedte a játék kiadását. Igazság szerint nem is név nélkül, mert a menüben "megjelenik" a neve egy láthatatlan feliratban, hivatalosan a játék fejlesztője a Black Run Software. A rosszul sikerült Vortex-US Gold házasság a szerződés végével felbomlott, negatív következményeként a cég létszáma két főre, Costa Panayira és Luke Andrewsra redukálódott.

Így kezdett bele Costa megint egy teljesen újfajta játék, egy logikai, problémamegoldó játék fejlesztésébe, az addig elutasított 2D-ben, a fejlesztés jó ütemben haladt és 1987 karácsonyán meg is jelent a **Deflektor**, de megint nem a Vortex neve alatt, hanem egy újabb szerződés nyomán a Gremlin Graphics Ltd-vel közös kiadásban. Ez valószínűleg hasonló szerződés lehetett, mint az US Golddal kötött. A játék a Revolution-höz hasonlóan nem került fel az eladási toplistára és nem is keltett nagyobb hullámokat a szoftverpiac kazettatengerén. A Vortex eddig sem volt egy nyilvánosságot kereső csapat, ezután pedig teljesen eltűntek a magazinokból, csak a játékokról készült értékelések kerültek nyomtatásba velük kapcsolatban. A Deflektor első Vortex játékként megjelent lemezen is, pár hónappal a Spectrum +3 megjelenése után, mikor a Gremlin első felbuzdulásában több korábbi játékát megjelentette az új formátumban.

Aztán hosszú csend következett és minden bizonytalanság után hosszú fejlesztés, mire 1989 tavaszán megjelent az utolsó Vortex játék, szintén a Gremlin Graphics terjesztésében, a **H.A.T.E. - Hostile All Terrain Encounter**. Ezzel a játékkal Costa visszatért az általa kedvelt 3D-hez és a repüléshez. A H.A.T.E. sem tudta beküzdeni ma-



Mark Haigh-Hutchinson, akiben Costa Panayi (is) nagy fantáziát látott

gát a toplistákra, Costa úgy érezte, hogy kiégett a több éves programozás eredményeként és a sikertelenség sem motiválta túlzottan, a Vortex lényegében megszűnt.

Aztán nem sokkal később, 1990 nyarán a Vortex újjászületett azzal a szándékkal, hogy premier szoftverfejlesztő lesz, Costa és Luke visszacsábította Mark Haigh-Hutchinsont. Az eredeti tervük az volt, hogy kidolgoznak egy játékot Atari ST-re és Amigara, aminek a bevételeiből finanszírozni tudták volna, hogy valami igazán izgalmasat fejlesszenek. Megkezdték a Highway Encounter továbbfejlesztett változatának fejlesztését, Mark volt a progra-

mozó, Costa a grafikus és mindhárman, együtt tervezték a játékmenetet. Három hónappal később az Atari ST változat elkészült, az Amiga konverzió pedig mindössze három nap alatt követte. „A játék jól használta a gépek képességeit - gyors volt, sok színt használt és az eredetinél sokkal nagyobb kihívás volt. Sajnos a szoftveriparnak abban a helyzetében képtelenek voltunk a játéknak kiadót találni. Elkezdtem átírni a játékot IBM PC-re, ami befejezetlen maradt.” emlékszik vissza Mark a Vortex történetét felelevenítő írásában. „Egy kicsit csüggedten úgy döntöttünk, hogy belekezdünk egy újabb játékba. Látna a Deflektor gyenge 16 bites konverzióját, elkezdünk dolgozni egy új változaton, ami magában foglalta a görgethető játéktér, az egér használatát, és még sok más funkciót!” Sajnos ez a próbálkozás is kudarcba fulladt néhány hónapon belül, Mark elfogadott egy állást Kaliforniában, Costa visszatért eredeti szakmájához és gépészmérnökként dolgozott, Luke pedig hazatért ősei hazájába, Ciprusra.

Mark Haigh-Hutchinson volt az a Vortex programozók közül, aki legtovább megmaradt a szoftveriparban. Még 1985-ben konvertálta a Highway Encountert Amstradra, majd, mint írtam, egymaga készítette el a Highway Encounter alapjait felhasználva az Alien Highway Spectrum és Amstrad verzióját is. Részt vett a Revolution CPC-s

fejlesztésében is, és a Vortex US Gold-dal való sikertelen kapcsolata után kényszerű leépítés áldozata lett, rövid ideig szabadúszó volt (elkészítette pl. a Paperboy Amstrad verzióját), majd az Elite alkalmazottja lett, de az Overlander elkészítése után otthagyta őket a Tiertex nevű fejlesztőcsapat kedvéért. Érdekes, hogy közben az Ultimate-nél és az Ocean-nál is volt állásinterjú. Az Ultimate-nek ő nem felelt meg, az Ocean pedig neki nem tetszett. A Tiertex tehát egy fejlesztőcég volt, főleg az US Gold-nak írtak játékokat. A Tiertex érdekessége, hogy a mai napig léteznek! Mark három és fél játék (Thunder Blade, Indiana Jones and the Last Crusade, Italy 1990, Italy 1990 – Winners Edition) után (a fél az Italy 1990 Winners Edition miatt indokolt, ami tulajdonképpen ugyanaz, mint az Italy 1990) hagyta ott a céget, valamilyen bírósági ügy is lett, amit Mark

nyert meg, de ezzel lezárta a Spectrumra való fejlesztést. A Spectrumról alkotott véleménye, ha nem is egyedi, de érdekes: „Szép, egyszerű, egyértelmű gép. Az attribútum alapú színek rosszak voltak. És a hardveres görgetés és sprite hiánya is hátrány volt. Másrészt, könnyű volt rá játékokat írni - sőt, ezt bárki meg tudta csinálni. A képernyő elrendezés egy kicsit furcsa volt, de volt, hogy ez előnyökkel is járt.” A Tiertex után visszakerült barátaihoz, a Vortexhez, ahonnan pár hónap sikertelen próbálkozás után Dél-Kaliforniába igazolt, rövid ideig az Acme Interactive alkalmazta, majd a LucasArtsnál dolgozott nagyon sokáig. Végül az ezredforduló környékén váltott, a Retro Studios-nál kezdett dolgozni, közben 2006-ban rész vett a Deflektor X4 konverzióinak elkészítésében MAC-re és Windowsra. 2008. január 15-én hasnyálmirigyrákban halt meg, 43 éves volt.

VORTEX SZOFTOGRÁFIA

Cosmos

Abbex, 1982.10., kazetta, £4.95
Costa Panayi
16K, arcade, lövöldözős

Android One

Vortex, 1983.05., kazetta, £5.95
Costa Panayi
16K, labirintus, lövöldözős

Gun Law

Vortex, 1983.05., kazetta, £5.95
Paul E. Canter
16K, lövöldözős

Android Two

Vortex, 1983.12., kazetta, £5.95
Costa Panayi
48K, labirintus, lövöldözős

T.L.L. - Tornado Low Level

Vortex, 1984.08., kazetta, £5.95
Costa Panayi
48K, akció

Cyclone

Vortex, 1984.12., kazetta, £6.95
Costa Panayi
48K, akció

Highway Encounter

Vortex, 1985.07., kazetta, £6.95
Costa Panayi
48K, akció

Alien Highway

Vortex, 1986.04., kazetta, £7.95
Mark Haigh-Hutchinson
48K, akció

Revolution

US Gold/Vortex, 1986.10-11., kazetta, £8.95
Costa Panayi
48K, akció, logikai

Deflektor

Gremlin Graphics/Vortex, 1987.12., kazetta, £7.99, 1988., lemez, £14.99
Costa Panayi, Jason Perkins, Ben Daglish
48K, akció, logikai

H.A.T.E. - Hostile All Terrain Encounter

Gremlin Graphics/Vortex, 1989.04., kazetta, £9.99, lemez, £14.99
Costa Panayi, Ben Daglish, Colin Dooley
48K, lövöldözős

GUN LAW

Vortex, 1983, 16K, lövöldözős

Fejvadász vagy, belépsz egy megtévesztően álmosnak látszó kisvárosba, Badlands-be, ahol a James Gang átvette a hatalmat. Az ablakok és kocsmajtók mögött leselkednek a legaljasabb, legravasabb törvényenkívüliek. Csinos kis summa van kitűzve a fejükre, és meg akarnak akadályozni, hogy begyűjtsd azt. Légy óvatos, ahogy megpróbálsz kilőni őket - vannak ártatlan városlakók is mindenfelé. Reagálj gyorsan, vagy halj meg fiatalon. Csak a ravaszságod és merszed menthet meg, mert te vagy, akinek ki kell takarítania a várost. Fizetséged: egy fekete kalaposért \$100, egy piros kalaposért \$50, egy fehér kalaposért \$20. Az ártatlan emberek lelövéséért természetesen nem kapsz fizetséget.

Az álmos kisvárosba lépve egyből a figyelem középpontjába kerülsz, a pozíciód tökéletes, rálátsz minden épületre. Ablakokban, ajtók mellett, fák mögött, szóval mindenfelé megjelennek cowboy kalapos emberek, amire jobbra lent, a pontszám (=gyűjtött dollár) mellett megjelenő piros, villogó figura és a pulzáló hang figyelmeztet. Közülük minden második fekete kalapos, és minden negyedik piros vagy fehér kalapos, ezen kívül nincs semmilyen különös ismertetőjelük. A fekete kalaposok mind bűnözők, a pirosak és fehérek között pedig van bűnöző is és ártatlan nézelődő is. Saját megfigyelésem szerint a pirosaknál minden második, a fehéreknél minden harmadik emberke lépett a bűn útjára. Ránézésre eldönthetetlen, hogy bűnözőt látsz, vagy sem. Mindenesetre 5-6 másodpercen belül meg kell hoznod a döntést és a bűnözőt lelőni, az ártatlant életben hagyni. Lehet, hogy durván hangzik, de kisebb baj, ha lelősz egy ártatlant, mintha a bűnözőt életben hagyod, ugyanis a bandita ez esetben nem fog habozni, és meglő téged. Három bekapott találat után pedig meghalsz. Persze erre gondolhatod, hogy oké, akkor lelősz mindenkit, lesz, ami lesz. Ez sem jó megoldás, mert gyorsan elfogy a lőszered. Hatlövétűd újratöltése teljesen véletlenszerű, legrosszabb esetben 11 cowboy után, legjobb esetben pedig már egy után kapod az utánpótlást.

Paul Canter, Costa Panayi barátja, már a kezdetektől részt vett a Vortexnél a munkában, a ZX81-re megjelent logikai és táblás játékokat együtt írták. Paulnak a Gun Law az egyetlen saját játéka Spectrumra, de állítólag több játéknál besegített Costa Panayinak.

A feladat, a játéktípus nem túl elterjedt Spectrumra, pedig mint a Gun Law példája is mutatja, még ilyen egyszerű megvalósításban is izgalmas, addiktív játékot lehet belőle kihozni. A grafika tényleg elég primitívnek hat részleteiben, de játék közben, gyorsan kapkodva a képet már fel sem tűnik, megszokható, nem zavaró, teljesen megfelelő. A hangok praktikusak. Vezérlésre a sokszor használt Vortex-féle billentyű-kiosztás (1..0 - fel, A..En - le, Q..T - balra, Y..P - jobbra, Z..Sp - lövés, CS - képernyő váltása) és Kempston Joystick használata lehetséges. A célzókereszt karakteres mozgatása talán túlságosan megkönnyíti a célzást, emiatt is a készségszint nem mondható tökéletesnek. Jó ötlet az ártatlan nézelődők bevonása a játékba, de a véletlenszerű töltény utánpótlást furcsa megoldásnak találom.



ANDROID ONE

Vortex, 1983, 16K, lövöldözős

Meg tudod semmisíteni a reaktort, mielőtt a reaktor megsemmisíti a világot? Ehhez téglafalakat kell robbantanod, és hatalmas termeken keresztül menni, elkerülve a trükkösen mozgó akadályokat és legyőzve ördögi mutánsok hordáit. Ennek a "lehetetlen küldetés"-nek az elvégzésére csak egy fegyvered van: a legújabb Android technológia, az Android One. Jellemzői: többek között beépített lézerefegyver, erős pajzs és korlátlan lőszer. A reaktor-komplexumot mutáns védők őrzik. Meg



akarnak állítani, hogy megakadályozzák küldetésed sikerét, a világ megmentését! A mutánsok típusai: az "ugráló", az "őrült", a "korcsolyás", és a "vándor".

A képernyő alsó harmadában az alábbi dolgokat láthatod: a pontszámod, előtte zárójelben a szintet, alatta a rekordpontszámot (zárójelben a nehézségi szintet), mellettük az Androidot ért sérüléseket (sárga figura), a felhasznált pajzsokat (sárga négyzet), alattuk a piros csík a megmaradt időt mutatja, mellettük az irányjelző nyilak az Android irányát jelzik, az alsó részen pedig a lila sávban a fekete téglalap az Android aktuális helyzetét mutatja. A játéknak akkor van vége, ha az Android elszenvedett öt közvetlen sérülést, vagy a rendelkezésedre álló idő letelt. Ha visszatérve a bázisra teljesítetted a küldetést, akkor azonnal belekezdhetsz egy még veszélyesebb "reaktor futás"-ba.

Lényeges, hogy az Android One a fején viseli a lézerfegyvert, mint egy fejre csatolható biciklis lámpát, és mindig arra lő, amerre az irányjelző mutat. A komplexumban piros és kék téglafalak választják el a helyiségeket, a pirosak a lézereddel kirobbanthatóak, minden faldarab két lövéssel megsemmisíthető, a kékék viszont felrobbanthatatlanok. A labirintusokban, termekben többféle ellenséggel találkozhatasz, a pirosak a gépesített akadályok, ezeket nem tudod kilőni, és vagy egy helyben állnak, vagy egyszerű, könnyen átlátható mozgást végeznek. A négyféle kék színű mutánst viszont le tudod lőni, ezek mozgása is jellegzetes, mindegyiknek más és más. Nem kötelező a mutánsokat lelőni, de érdemes, mert úgy legalább biztos lehetsz benne, hogy hátból nem támad meg senki. A reaktor magját elérve fel kell robbantanod a lézereddel, majd spurizni vissza a bázisra, ám ez nem lesz könnyű, mert hirtelen rengeteg mutáns jelenik meg, hogy megakadályozzanak a kijutásban. A bázisra visszaérve új reaktorba kerülsz, ahol kicsit nehezebben teljesítheted küldetésed. A pajzsodat használhatod reménytelennek tűnő helyzetekben, ilyenkor körbevesz egy vibráló, védőmező és sérthetetlen, sőt elérhetetlen leszel az ellenségeknek. A pajzsot használva nem tudsz megmozdulni, amíg annak tart a hatása.

A Vortex első sikere egy hosszú fejlesztési folyamat első lépése. A Gun Law-val együtt a Vortex igazi bemutatkozása a Spectrum platformján. A játék kritikailag sikeres volt, kereskedelmileg kevésbé. A játék előtt (nem kötelezően) betölthető instrukciók vannak a kazettán. A látványvilág és a hanghatások közepes szintűek, a figurák karakternyiek, de animáltak, összességében elég egysíkú, unalmas a külalak. A vezérlés alapvetően rossz, a billentyűzeten (1..0 - forgás balra, Q..P - forgás jobbra, A..En - futás, Z..V - pajzs, B..Sp - tűz) fordulni és futni kell meglehetősen rosszul kiosztott vezérléssel. Szerencsére joystickkal a direktvezérlés a választott módszer, de az érzékenység ebben az esetben sem mondható jónak, mindenesetre legalább használható. A plusz billentyűvel használható pajzsot egyébként teljesen feleslegesnek érzem (nem csak a joysticknál, amúgy is). És egy idegesítő dolog: játék előtt, a nehézségi szint választásakor miért kell végigvárni a bűgást, hogy elkezdhessem a játékot? A kézségszintnél tartva, az is kicsit fura, a legkönnyebb szint megfelelő, de a négyes-ötös szint már játszhatatlanul nehéz. Jobb lett volna az 1-3 szinteket széthúzni, bár így is három különböző játszható nehézségi szint maradt, szóval nem érdekes. Összességében egy átlagos, nem túl fordulatos, egysíkú, de kedvelhető, játszható játék az Android One, de nem lélektelen.

ANDROID TWO

Vortex, 1983, 48K, labirintus-lövöldözős

Állítsd meg a millitoidok előrenyomulását. Éld túl a halál útvesztőjét, ésszerűsítsd a paradox zónát, győzd le a veszélyeket, amikkel találkozol a síkföldön. Ennyit kell tenned, és térj vissza a szállítókapszuládba, még az indulási idő előtt. De vigyázz! Mindenhol halálos keringők, fogdmegek és taposóaknak vannak.

Feladatod: elpusztítani öt millitoidot a következő szinteken:

a halál útvesztője, a paradox zóna és a síkföld. Az Android 2-t elszállítják majd mindegyik zónába, ahol meg kell semmisítenie az öt millitoidot, mielőtt visszatér az eredeti szállítókapszulába, hogy tovább utazzon a következő zónába. De az Android 2-nek gyorsan kell cselekednie, mert a



szállító kapszula csak rövid ideig vár. Az Android 2 fejére van szerelve egy fotonfegyver korlátlan lőszerrel.

A millitoidokat (piros fejű, kígyózó kék testű) fejbe kell lőni háromszor, hogy meghaljanak. A keringők (kék droidok) egy lövéssel megölhetőek. A fogdmegek elpusztíthatatlanok, de kiszámíthatóak. Ha taposóaknára lépsz, akkor elveszítesz egy életet. A szállító kapszulát csak akkor használhatod, ha mind az öt millitoid elpusztul. Jobbra, a pontszám alatt láthatod, a hátralévő időt, a millitoidokat ért találatokat (fehér = 0, sárga = 1, cián = 2, fekete = 3 találat) és fehérrel a meglévő életeidet. Legalul pedig a radart és az irányjelzőt. A játéknak akkor van vége, ha az Android 2 öt közvetlen találatot kapott vagy a küldetésre adott idő letelt.

Az Android One továbbfejlesztett változata az Android Two, de a testsúlyának csökkentése és mozgékonyságának növelése miatt lahagyták róla a védelmi pajzsot. A három szinten ugyanazzal a környezettel fogsz találkozni, a fehér falakat nem tudod megsemmisíteni. Egyéb tulajdonságaikat tekintve hasonlítanak a kék és piros droidok, könnyen kiismerhető a mozgásuk és nem támadnak rád, legalábbis szándékosan nem. A millitoidot sem a hatalmas intelligenciája miatt tartják veszélyesnek, hanem... miért is? Szóval ő is elég butácska, megfigyelheted a haladási módszerén, faltól falig megy, aztán eltűnődik, merre is menjen tovább és ez így megy egész életén keresztül. A fejét kell háromszor eltrafálnod, hogy kimúljon, a hátsó része érzéketlen. Az első szint, a halál útvesztője egy kicsi, de átláthatatlan labirintus zsákutcákkal és szűk folyosókkal. A paradox zónában az az ellentmondásos, hogy ahonnan kimész, oda jutsz vissza, de legalább nem kell sokáig kajtatnod a millitoidok után. A síkföld egy szabadabb, szinte teljesen falmentes terület, de pont ez benne a veszélyes, a kiismerhető droidokból egyszerre olyan sokat látsz, hogy összezavarodnak a bitjeid! Elvileg a radar segít az idegenek felderítésében, a gyakorlatban jobb, ha a saját megfigyeléseidre támaszkodsz!

„Akartam csinálni egy folytatást, amihez elkészítettem a 3D effektet. Ez volt az első 48K-s játékunk és kilenc hónapig tartott a megírása, csak 1983 karácsonya előtt jelent meg” mesélte a szerző a Sinclair Usernek. Ekkor Costa Panayi főállásban még a British Aerospace-nél dolgozott. Az Android 2 volt a Vortex első nagy dobása, amivel bekerültek az eladási toplisták aljára.

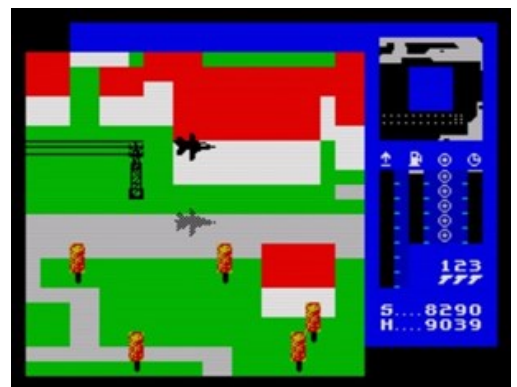
Nem sok maradt meg az első részből, a feladat kicsit változott, összetettebb lett, nem fix helyre kell szaladgálni, hanem mindenfelé. A látványvilág pedig annak ellenére, hogy teljesen másnak tűnik, némileg hasonlít az első résznél megszokottra, pl. az ellenségek színei és ahhoz kötött tulajdonságai megmaradtak. A színek kivételével viszont teljesen átalakult (állítólag a scroll-technika majdnem ugyanaz). A 3D-t úgy használja a játék, hogy részben elkerüli a harmadik dimenzió ábrázolását, pontosabban mindent szemből - felülről mutatva ügyeskedik. Érdekes, szokatlan a világosabb színek használata is, ezt szándékosan vállalta fel Costa Panayi. Hangeffektek tekintetében is fejlődött a játék, de itt is csak a lényeges dolgok "szólalnak meg". A vezérlés viszont egyértelműen sokkal jobb, szinte tökéletes lett. A billentyűkiosztás (1, Q - fel, le, O, P - balra, jobbra, Z..Sp - tűz) nagyon jó kombináció és az érzékenység is jó, bár nem tökéletes, néha picit akadozik. A készségi szintet kicsit nehéznek érzem, de van annyira addiktív a játék, hogy kihozza belőlem az „akkor is megpróbálom még egyszer” érzést.

T.L.L. - TORNADO LOW LEVEL

Vortex, 1984, 48K, akció

Röpülj a legújabb harci bombázóval, küldetés: Keresd meg, majd semmisítsd meg az ellenséges célokat, amiket a térkép mutat. Tájékoztató: Húzd vissza a szárnyat a maximális sebességért. A maximális pontot az alacsonyan történő repülésért kapod. Semmisítsd meg a célt alacsonyan repülve. Lándolj, tankolj és nézd meg a térképet. Térj vissza a bázisra új küldetésért. Jobb oldalon felül a radar, alatta balról a magasságmérő, az üzemenyagjelző, az ellenséges célok (fehér - még nem semmisítetted meg, fekete - megsemmisítetted), a hátralévő idő, alatta pedig a meglévő repülőid száma. Lándolás előtt mindig engedd ki a szárnyat.

Felszállás előtt, küldetés kezdetekor automatikusan láthatod a térképet az ellenséges célpontok-



JÁTÉKKALAUZ

kal. Ha saját elhatározásból szálltál le, akkor is érdemes megtekinteni a célpontok elhelyezkedését. A térkép nagyok tűnik, de nem az, végtelenített, körbejárható felülről-lefelé, balról-jobbra, mindenhogy. Azért van benne egy kis stikli, ugyanis, ha vízszintesen hagyod el a térképet, akkor visszakerülsz ugyan a túloldalra, de egy karakternyi eltéréssel, iránytól függően fel vagy lefelé. Felülről lefelé, vagy fordítva nincs ilyen turpisság. A tárgyak repülés közben a radaron is láthatóak, a fekete területen, tehát a földön fehér, a fehér területen, tehát a vízen pedig fekete pötty jelzi őket. A célpontok megsemmisítésére adott idő viszonylag sok (kb. 6 perc), de az újabb küldetéseknél alig észrevehetően csökken, szóval nem ez okozza a nehézséget (kezdetben). Inkább az üzemanyag, ami repülési sebességtől függően 2-2,5 perc alatt elfogy. Mikor már alulról a harmadik vonást elhagyta a szintjelző, érdemes a leszállópálya felé orientálódnod, mert lehet, hogy nem fog sikerülni elsőre a leszállás és többször kell próbálkoznod. Három lényeges dolog van leszállásnál: először is a visszahúzott szárnyakat ki kell engedni, aztán párhuzamosan kell haladni a leszállópálya felett, majd időben és finoman le kell tenni a gépet és hagyni, hogy automatikusan megálljon még a pálya vége előtt. Ha nem áll meg a gép, akkor az utolsó pillanatban még fel lehet emelkedni és újra próbálkozni. Ha sikerült letenni a Tornadot, akkor meg kell várni, hogy véget érjen a tankolás, megfordulni és felszállni. A felszállás egyszerűbb a leszállásnál: tüzgombbal el kell indítani a motort, majd folyamatosan emelni a gépet (billentyűzeten az '1' gombbal, Joystickon fordítva, a botkormány lefelé húzásával), a felemelkedés időben meg fog kezdődni. A célok megsemmisítésére a kezdő szinteken a legegyszerűbb mód a feltűnés körözés, majd mikor a repülő árnyéka pont áthalad a célon, akkor finoman le kell engedni a gépet, amíg meg nem semmisíti a csomagot. Kezdetben a célpontok mind szárazföldön vannak, majd megjelennek vízben is, de általában még használható a leírt módszer, aztán olyan kis szorosokba kerülnek be, ahol már nem tud körözni a gép, ilyenkor már hirtelen irányváltásokra, gyors emelkedésre és süllyedésre van szükség. Minden küldetésre három Tornado áll a rendelkezésedre, és a sikerhez legalább egynek épségben kell maradnia. Ez teljesíthető akár úgy is, hogy az első géppel felszeded mind a hat csomagot, majd lezuhansz, ekkor maradt kettő géped. Teljesen mindegy, milyen módszert használsz a sikerhez, a következő küldetéshez úgyis megkapod a következő 3 Tornadot.

A játék 1984 második felének egyik slágere lett, négy hónapot töltött az eladási TOP10-ben, többször volt első is! A feladat különleges, már eleve az is, hogy nem a sebességet kell változtatni, mint a legtöbb repülős játékban. A térkép nagyon kigondolt, a tárgyak elérésének módjaihoz kitálat, magyarul, hogy a könnyen elérhetőktől a piszok nehezen elérhetőkig megvan mindenre a lehetőség. A látványvilág gyönyörű, talán csak a változatosság nem a legjobb. Egyszerű eszközökkel nehéz ilyen látványosat alkotni, például a házak: néhány piros és fehér négyzet, mégis mindenki látja, hogy azok házak, nem is értem, hogy ez miért nem működik minden játéknál. A vezérlés szerencsére az előző Vortex játékoknál látott tendenciát követve javult, de nem tökéletes. A billentyűkiosztás (1, Q - fel, le, G, H - balra, jobbra, X - szárnyhelyzet váltása, M- térkép, Z+P-küldetés vége) megint változott, de használható maradt. A Joystickkal (Kempston, Sinclair) való használat kényelmetlen a függőleges irányok megfordítása miatt. A nehézségi szint sok mindentől függ szerencsére: az ellenséges célpontok helyétől, üzemanyagtól, leszállástól, így sokismeretlenes, és annyira nem lehet betanulni a játékot, mint általában az arcade-játékokat. Egyedül a csomagok elhelyezésének véletlenszerűsége hiányolom, néhány sablonos hely van csak.

CYCLONE

Vortex, 1985, 48K, akció

A területet kiürítették. A feladatod, hogy a helikopterrel repülj a veszélyeztetett zónába, keress meg öt ládát, és ha már arra jársz, ments ki veszélyeztetett polgárokat. Ahogy kutatsz szigetről szigetre, kerüld a légi forgalmat, és óvakodj az előrenyomuló ciklontól. Használd az alternatív nézetet, mikor a ládákat keresed. Tankolj a legközelebbi leszállóhelyen, ha szükséges. Óvatosan landolj, hogy megelőzd a megsemmisülést. A térképen rendszeresen tartsd szemmel a ciklon helyét. A ládákat vidd vissza a Base Island-re egy új



JÁTÉKKALAUZ

küldetésért. A jobb oldalon felül négy dolgot láthatsz: a magasságmérőt, a sebességedet, az üzemanyagszint-jelzőt és a hátralévő idődet. Alattuk egy irányítót a nézet megjelölésével (North – észak, South – dél), valamint a helikoptereid számát. Alul a szél erejét és a ciklon közelségét. A munkád tehát Óceániába szólított, ahol 14 szigetet, szigetcsoportot rendeltek a felügyeleted alá, a térségben egy ciklon pusztít és neked kell a rendkívül fontos egészségügyi anyagokat összegyűjtened a szigetekről, amiket vízhatlan ládába zártak és helikopterrel is elérhető helyekre raktak. A terület nagyon nagy, ráadásul egy közeli haditámaszpontonról gyakorlatozó vadászgépek szállnak fel időnként, átrepülnek a területeden és nem foglalkoznak holmi helikopterek kikerülésével, így jobb, ha komolyan veszed a 'BEWARE AIRCRAFT' figyelmeztetést (a pontszám felett) és leereszkedsz a tenger közelébe, amíg elmúlik a veszély. Elvileg a szigeteket kiürítették, ennek ellenére találkozhatasz olyanokkal, akik nem voltak hajlandók kiköltözni otthonaikból, de látva a vihart, halálra rémültek, és jó szívedben bízva, integetésükkel próbálnak rávenni, hogy vedd fel, és vidd őket biztonságba. Ez egyáltalán nem kötelességed, nem tartozik a munkakörödhöz, fizetséget nem kapsz értük, csak pontszámot, szóval rajtad áll, a lényeg az öt láda összegyűjtése. A ládákat és az embereket is úgy tudod felvenni, hogy közel ereszkedsz hozzájuk, ilyenkor automatikusan leengeded a csörlőt, majd a rakományt szintén automatikusan felhúzod. A ciklon középpontját egy szem jelzi a térképeden, megfigyelheted a mozgását, próbáld mindig távol maradni tőle, különben a géped irányíthatatlanná válik. Ha nem tudsz elmenekülni, akkor próbáld még időben leszállni vagy egy leszállóhelyre vagy akármilyen sík terepre. Az első esetben teli tankkal gazdagodsz, a másodikonál meg kell elégedned azzal, hogy életben maradsz. Túl sokat azért nem várakozhatsz, mert elfogy az idő. Az üzemanyagszintedet is ellenőrizd, hogy időben tankolj. Viszonylag sok szigeten van leszállóhely, ahol ezt megteheted. Egyedül a Banana Island esik távol mindegyiktől. Ha megszerezted a ládákat, és sikerült visszajutnod a központi szigetre, akkor kapsz egy új feladatot ugyanúgy öt ládával és újabb három helikoptert.

Lehet, hogy a vegyes kritikáknak és az egy fonttal növelt árnak is köszönhetően nem lett olyan sikeres, mint elődje, a T.L.L.. Mindenesetre a legjobbkor, 1984 karácsonyára jelent meg, harmadik helyen nyitott az eladási listán, de pár hét alatt elmúlt iránta az érdeklődés. Pedig kritika maximum a semmilyen borítót, a betöltőképet és az elnagyolt, üres sztorit érheti. Még a láda tartalma sem egyértelmű, csak a korabeli leírások miatt lett valamilyen eü. láda. Pedig logikátlan, hogy elviszem az egészségügyi felszerelést a túlélőktől, nem csoda, hogy kalimpálnak, hogy akkor már őket se hagyjam ott. De ezen kívül nincs semmi ok a kötözködéésre. A TLL-hez képest kaptunk egy állandóan mocorgó ciklont, a játéktér is jóval nagyobb lett, ráadásul nem körkörös szerkezetű. A látványvilág is javult, pedig még mindig megvannak a fák az Android kettőből:) A helikopter szenzációs a forgó rotorttal. Megmaradt a nagyon egyszerű elemekből építkezés, a végeredmény mégis hihetetlenül realiztikus. A hangeffektek is nagyon jók. A vezérlés remek (1, Q – emelkedés, süllyedés, O, P – balra, jobbra, X – előre, N – nézet, M – térkép, A+G-kilépés), bár megint kicsit furcsa, nem értem az 'X' gomb erőltetését. Talán a jobb kézre háruló négy gomb miatt kellett a bal oldalra rakni az előrehaladást, passz. A készségi szint talán kicsit inkább a könnyű felé húz, de így is szükség van az állandó figyelemre. Igazi klasszikus, nem kifogástalan, mégis tökéletes játékelményt nyújt és nem fog rajta az idő!

HIGHWAY ENCOUNTER

Vortex, 1985, 48K, akció-lövöldözős

Az idegenek megszállták a Földet. Már csak utazásuk utolsó szakasza maradt, mielőtt elérnék végső céljukat: a teljes világalalmat. Feladatod, hogy megállítsd az előrenyomulásukat, és végül elpusztítsd az idegenek erődjét, a "Zone Zero"-t. Öt Vorton áll az irányításod alatt, valamint a Lasertron - a világ legfejlettebb fegyverrendszere, amit be kell juttatnod a "Zone Zero"-ba, hogy befejeződjön a küldetésed. Bukásod esetén szembe kell, hogy nézz a halálos következményekkel, a Föld jövője a kezeidben nyugszik. Készülj fel a harcra... Kezdekör négy automata üzemmódban lévő vorton felsorakozik a



JÁTÉKKALAUZ

lasertron mögé, és te, mint aktív Vorton, beállsz a sor elejére. Amint elindulsz, a mögötted lévő is megindulnak, ha megállsz, ők is megállnak. Így megy ez az első akadályig, ahonnan nem tudnak tovább menni. Tulajdonképpen az automata üzemmód ennyit jelent, hogy sorba állnak és az első akadályig tolják a lasertront, pontosabban, ha magukra hagyod őket, és két zónával előrébb sietesz, akkor megállnak akadály nélkül is. Közben megjelennek az idegenek, egy részüket le tudod löni, a többieket nem. Közös bennük, hogy az aktív és az automata vortonokra is halálos fenyegetést jelentenek. Mikor az aktív vorton megsemmisül, a sor végén álló lép a helyére, mindaddig, amíg van a sor végén egy újabb. Ha az utolsó vortont is aktiváltad, akkor át kell vened a lasertron tolásának feladatát is a tisztogatás mellett. Az idegeneken kívül találhatsz még különböző tárgyakat is az országúton. Természetesen a tárgyak is különböző tulajdonságokkal rendelkeznek. A hordó a legkezeesebb közülük, ezt tolni is tudod és lövéssel lökdödni is. Másik barátod a magas láda lesz (olyan, mintha 3 doboz lenne egymáson), ezt nagy lendülettel arrébb tudod mozdítani, de igazából csak lövésekkel noszogatható elég hatékonyan. De miért van szükség ezeknek a tárgyaknak az áthelyezésére? Mert a lelőhetetlen idegeneket, azok közül is a mozgókat csak velük tudod bizonyos határok közé szorítani. Persze ki is hagyhatod a tereprendezeit, de gyorsan rá fogsz jönni, hogy ez esetben az automata vortonok könnyű prédának számítanak. Vannak még téglafalak, amiket szétzúzhatasz a lövéseiddel, vagy üvegoszlopok, amikre ne fecséreld az energiád, úgysem jutsz semmire. Ja, és vannak még mozgást gátló padlólemezek, ezekre nem léphetsz rá. Meg még lehet, hogy találkozol ezzel-azzal. Nem ez a lényeg, hanem az, hogy a lasertron eljusson a nulladik zónába (a bal alsó sarokban látod, hogy melyik zónában vagy). A lasertron egyébként egy nehezen mobilizálható eszköz, csak előre lehet taszigálni, se oldalra, se visszafelé, de ha időben (a TIME felirat alatt láthatod a hátralévő idő fogyását) bejuttatod a célterületre, akkor tökéletes pusztítást fog végrehajtani.

Egy újabb kereskedelmileg közepesen teljesítő Vortex játék, amiből kultuszjáték lett. Az Android One-tól a Cyclone-ig tartó lépcsőzetes fejlesztés folytatása helyett Costa Panayi valami egészen újat alkotott, persze 3D-ben. A fantáziátlan sztori talán az egyetlen csalódást keltő a játékban. Ezt az országutas dolgot eleve nem értem, hogy nem lehetett ennél jobbat kitalálni? Mennek a robotok az országúton a nulladik zónába, hogy megmentsek a Földet? Szörnyű, na mindegy, minden más szuper. Már a menü is nagyon jól néz ki, meg az info képernyő is és még játékbemutató is van. A feladat egyedi, ötletes, látszik, hogy sokat tesztelték, nincs olyan momentum, ami ne tűnne maximálisan átgondoltnak. Érdekes és jó elképzelés, hogy végülis a saját életeket, a tartalék robotokat kell egyre tovább juttatni a zónákban, vigyázva rájuk, és nem csak egy elvont lehetőség az öt élet, hanem ötletesen kézzel foghatóvá varázsolta Costa Panayi. A látványvilág a játékterületen fekete-fehér, mégsem tűnik egyáltalán egyhangúnak, sivárnak az összkép a többi területen okosan használt színek miatt. A figurák, a háttér, az út, a mozgások nagyon igényesen, maximálisan kidolgozottak, a Vortonok akadás nélkül siklanak. A hangeffektekből nincs sok, de azok nagyon jók, főleg az idegenek kiiktatásakor hallható hang tetszik. A vezérlés minden szempontból tökéletes, joystickkal (Kempston és IF2) és billentyűzettel (1, Q -gyorsítás, lassítás, O, P - balra, jobbra, Z..M, Sp - tűz, A+G-kilépés) is könnyen, kényelmesen játszható a játék. A nehézségi szint kérdése elég összetett, kezdve a robot vezérlésének elsajátításától, a zónákon belüli talán nem elég változatos nehézségekig. Így összességében majdnem tökéletesnek látom a kívánt készségi szintet. Talán egy kicsit jobb lenne, ha nem lenne ennyire könnyen begyakorolható minden zóna, vagy a lelőhető ellenségek kicsit kaotikusabban jelennének meg, és nem tudnám darabszámra, hogy mikor honnan kerülnek elő. Azért így sem egyszerű a lasertront célba juttatni, minden alkalommal jóleső kihívás, egy igazi örökzöld játék.

ALIEN HIGHWAY

Vortex, 1986, 48K, akció-lövöldözős

A történelem újra felidézi az epikus 'Highway Encounter'-t. A rettegett idegen agresszorok Föld fölötti uralkodási kísérletét megghiúsította a Vortonok ereje. A küldetésed, hogy csapatát mérj az idegen birodalom iparának központjára, mielőtt még nagyobb erőt vonnának össze. A vortonok vezetőjeként neked kell irányítanod a terratron az országút végére. Létfontosságú, hogy a terratron fel legyen töltődve a menet közben található hét regeneráló állomás által. A második összecsapás, készülj fel, nehezebb lesz, mint az első, és van egy jó és egy rossz hírem: a jó, hogy a feladatot egy módosított vortonnal kell végrehajtani, aminek nagyobb az ellenállóképessége, mint a régebbi típusnak (a vorton energiaszintjét a bal alsó sarokban láthatod). A rossz hír, hogy mindössze egy vorton áll a rendelkezésedre. Természetesen ezt a kalandot is időlimiten belül kell teljesítened (a time felirat alatt figyelheted az időd fogyását). Plusz meg kell szoknod, hogy a terratron egész más tulajdonságokkal rendelkezik, mint a lasertron. Mindjárt a legkézenfekvőbb, hogy taszigálhatod bármerre. Másik és talán legfontosabb tulajdonsága, hogy szüksége van regenerálásra. Utad során hét regeneráló állomáson kell csatlakoztatnod ahhoz, hogy a megfelelő energiaszintre jusson (a terratron felirat alatt láthatod, hogy mennyi töltésen vagy túl), majd ezután jöhet a végkifejlet, aminél csodás transzformáció tanúja leszel.

Meglepő, de a szerző nem Costa Panayi, hanem Mark Haigh-Hutchinson. A játék gyakorlatilag a Highway Encounter más pályával és nem életekkel, hanem egy több ütközést eltűrő robottal. Állítólag sikeres volt, de ezt nem támasztják alá az eladási toplisták, egy hétig volt tizedik, aztán lejjebb került. Gyakorlatilag átmásolhatnék ide mindent, amit a Highway Encounter-nél leírtam, inkább csak a különbségekre hagyatkozom. Úgy érzem, hogy a változások mind visszavetették a játékot. Az automata vortonok elhagyása nálam egyértelmű negatívum, a terratron könnyű tologathatósága a pályaszerkezet miatt fontos és a szegélyek érinthetlensége miatt sokszor hozzáad a játékélményhez, de csak a pályaszerkezet miatt, egyébként jobban tetszett a fix lasertron. Sokkal kevesebb tologatás, trükközés szükséges a játék végigjátszásához, mégis kicsit nehezebbnek és egy-síkúbbnak tűnik. Grafikailag is szegényesebbnek látszik, pedig ugyanabból az elemkészletből építkezik, talán a kisebb változatosság miatt, nem tudom. Igazán pozitív változást nem látok, de a negatív tapasztalatok is csak árnyalatnyiak, ez egy remek játék, kitűnő időtöltés, egyszerűen csak a Highway Encounter-hez képest visszaesés. Vezérlés: billentyűzettel (Q, A -gyorsítás, lassítás, K, L - balra, jobbra, Z..M, Sp - tűz) vagy joystickkal (Kempston, Sinclair) lehetséges.

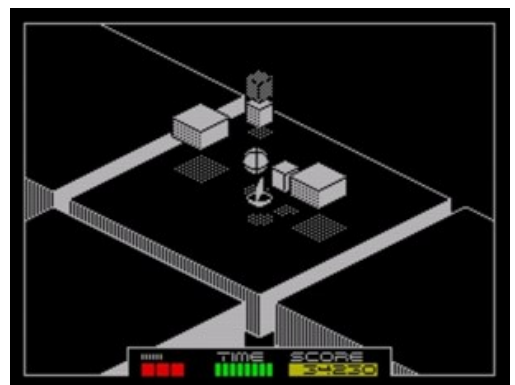


REVOLUTION

US Gold/Vortex, 1986, 48K, akció

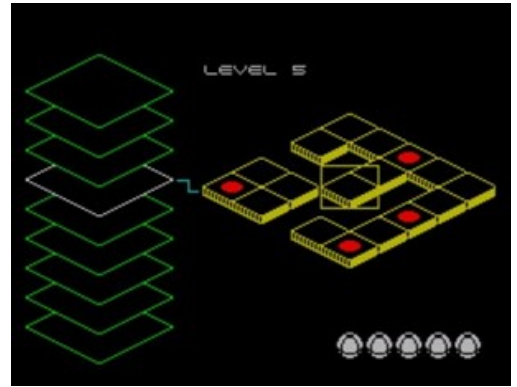
A cél, hogy elérd a 8. szintet és juss azon túl. Mikor újabb szintre jutsz, meg kell oldanod a négy rejtvényt és sikeresen vissza kell érned a liftbe a jelzett határidőn belül. Ekkor átjutsz a következő szintre és kapsz egy extra életet (max.5 életed lehet). A rejtvények megoldásához: minden rejtvényen belül van két szürke kocka. Megérintve az egyiket, az instabillá válik egy rövid időre. Ha ezen az időn belül a második kockához hozzáérsz, mindkét kocka elpárolog. Több mód van a rejtvények megoldására. Azonban a szinteken előre haladva az instabil időszak rövidebbé válik. A megoldási lehetőséged így egyre kevesebb lesz.

Minden szint előtt láthatod, hogy a lift felvisz a szintedre és megnézheted a térképet a kiinduló pozícióddal és a rejtvények helyeivel. Ezt jegyezd meg, mert ide kell a szint rejtvényeinek megoldása után visszapattognod. Minden szint 5x5 mezőből áll, a mezők között véletlenszerűen vannak lyukak. A lyukak alatt, valamint a szintek szélén túl pedig a végtelen mély úr tátong. Az össze-



JÁTÉKKALAUZ

sen 32 feladvány teljesen véletlenszerűen található meg a 8 szint 5x5 mezőjének valamelyikén. Csak a szintenkénti 4 feladatban lehetsz biztos. A feladatod egyszerű: meghatározott időn belül megérinteni a két szürke kockát. Itt jön a nehézség, ugyanis nagyon rövid időn belül kell megtenned, és vannak akadályok is. Az időt az elsőnek megérintett kocka színéből láthatod, ha fehér, akkor még van időd, ha visszaszürkült, akkor kezdheted újra a feladatot. Az akadályok többfélék lehetnek. Vannak egyszerű, pöttyös ragacsok, ezek megakadályozzák a rajtuk való pattogást. Az erősebben pöttyözöttek elhajítanak jó messzire. A nyilak ellöknek a mutatott irányba. A pályákon mozgó kis valamik ellöknek. A bogáncsszerű golyóhoz érve elveszted egy életed (akár mozog, akár nem). Meg persze van a temérdek lebegő kisebb-nagyobb platform, amik biztos lehetsz benne, hogy rossz helyen vannak. És persze nem szabad megfélekedni a mezőket elválasztó vékonyka, de annál veszélyesebb résről, ami alatt szintén a már emlegetett végtelen űr tátong. A labda mozgatása az átlós mozgás (ami itt speciálisan vízszintes és függőleges) miatt nyolc irányban lehetséges és a pattogás mértékétől függ, hogy mekkorát mozdul el. Ebből következik, hogy lehet helyben pattogni, vagy a pattogás magasságának megfelelő távolságot átugrani, és nem lehet pl. magasat, de rövidet ugrani. Van még biztos valami, amiről megfélekedtem, de mindennek egyértelmű a funkciója.



A Vortex és az US Gold házasságának egyetlen teljes jogú gyermeke az egy évnyi fejlesztést felémésztő Revolution. „A rejtvények variálásával új pályát vagy szintkészleteketet kreálunk minden egyes alkalommal, amikor elkezdesz játszani - azt akartuk, hogy ez a játék valamiben több legyen, mint a piacon lévő játékok. Azt hiszem, a rejtvények és a környezet változtatása a fő attrakció.” Nyilatkozta Luke Andrews a játék „forradalmi” újításáról. Mivel a Vortex az US Gold profi marketing és piacpolitikája miatt ment bele a partnerségbe és még a játék kritikái is pozitívak volt, elég kétségbeesítő lehetett látniuk a játék piaci vergődését és sikertelenségét. Nem tudni miféle forradalom lehet a kétkockás rejtvények megfejtésében (hacsak valóban nem a rejtvények véletlenszerűsége?). Maguk a rejtvények egyszerűségük ellenére piszok bonyolultak is tudnak lenni, vannak persze elég könnyű feladatok és baromi nehezek is. Furcsa, hogy Costa Panayi ilyen ötleteket rázott ki a kisujjából, de nem tartotta fontosnak, hogy életet leheljen beléjük egy pár gondolatnyi történettel, csak a beleélhetőség kedvéért. A látványvilág a fő részt tekintve, ahol a feladatok folynak, szépen kidolgozott, gördülékeny, átlátható, de az egész összképét mégis lerontja a csak átugrálásra szánt, sivár, fekete mezők tömkelege. Ha csak egy kis négyzettrácsos textúrájuk lenne, mint a Highway Encounterben, akkor már élettelibb lenne a környezet. A hangeffektek jók. A vezérlés billentyűzettel (Q, A - előre, hátra, K, L - balra, jobbra, Z..N, Sp - tűz, M - térkép, P - pillanatállj, A+G - kilépés) tökéletes, Joystickkal (Kempston, Sinclair, néhány billentyűvel kiegészítve) kicsit nehezkesebb, de ez nem hiba, valószínűleg csak a játék jellegével és a sok átlós mozgás szükségességével kevésbé összeegyeztethető. A szükséges készségszintet nagyon jónak tartom, a tökéleteshez képest kicsit túl nehéznek, vannak feladatok, amiket századszorra sem vagyok képes megoldani. De ez nem veszi el a kedvem tőle, szórakoztató, bár nem lebilincselő, jól kidolgozott, ám nem gyönyörű, ötletes, de kicsit lélektelen játék a Revolution. Szóval hol is van ebben a forradalom?

COLLISION COURSE

Americana, 1987, 48K, lövöldözős

Két sztori közül választhatsz, az eredeti, az Americanaé: repülj a kísérleti csillaghajóddal át az új csillagkapu hálózaton, ami biztosítja az azonnali utazást az egész galaxis területén. Mentsd meg az elveszett hajók szállítmányait és közben kerüld el az ütközést az űrtörmelékkel. Nos, nem egy túlgondolt történet, sőt abszolút nem stimmel a játékhoz, kicsivel jobb a Sinclair Useré (ők a magazinjuk mellékleteként



JÁTÉKKALAUZ

adott kazettára rakták a játékot): tesztpilótaként irányítasz egy csillaghajót. A küldetésed, hogy keresztülutazz az űrön, az új Űrközi Hálózatot használva. A csillagkapuzónák élénk kozmikus sugárzás területei, ahol a csillaghajó pajzsenergiája létfontosságú. Ez az energia gyorsan csökken és szükséged van rá, hogy feltöltsd energiacellák összegyűjtésével, amiket út közben találsz a csillagkapu felé haladva. Szerintem válaszd utóbbi, tesztpilótás sablontörténetet, az kevésbé rossz, és az energiás dolog jobban stimmel, ugyanis a csillagkapu elérésére felhasználható energia a bal alsó sarokban egyre fogy és az energiacellákkal egészen a 60-as szintig pótolható. A cellák különbözőek, vannak 20 energiaegységet növelő cellák (egy nagyobb mag körül forgó kis gömbök) 480 pontért, és vannak a pattogó cellák, amik energiát nem pótolnak, de 750 pontot érnek. Minden szintet a 30-as energiaszinten kezdesz és maximum 60-ig növelheted a töltöttséget. A nyolcszögletű platformok egymáshoz kapcsolódva, néhol szüneteket is tartalmazva alkotnak egy útrendszert, ami mindig elvezet a következő átjáróig, vannak kereszteződések, nem egyértelmű helyzetek. A lényeg, hogy nem kell minden cellát összeszedni, a cél az átjáró elérése és a pontok gyűjtése. Ha hirtelen más színezetű környezetben találsz magad, akkor tuti, hogy rossz helyen jársz. A harmadik szinttől kezdve a platformokon többféle dolgot találhatsz, amikbe beleütközve elveszítheted egy életed (három van kezdetben). A navigálási nehézséget az állandó, elég magas sebességed okozza, ami a precíz kanyarodást és a felvenni kívánt cellák beszerzését is megnehezíti. Összesen nyolc pályát kell újra meg újra teljesíteni.

A Collision Course 1987 elején, a Revolution kiadása után készült, de Costa Panayi nem volt elégedett a játékkal, nem érezte Vortexhez méltónak, így szerzőként a „jól csengő” Black Run Software szerepel a játék menüjében. És egy rejtett, nemrég megtalált felirat, miszerint: „AUTHOR: COSTA PANAYI”. Az Americana Software, mint kiadó, nem túl meglepő, hiszen a Vortex az US Gold-dal volt marketing-házasságban, az Americana pedig az US Gold alacsony költségvetésű kiadója. A játék később felkerült a Sinclair User 1991. júniusi kazettájára, árulkodó módon három másik Vortex játékkal (is) együtt. Árulkodó még az irányítás is, hiszen a megszokott joystickos (Kempston, Cursor, IF2) módok mellett a billentyűkiosztás (Q, A - fel, le, K, L - balra, jobbra, P - pillanatállj, En - vissza a játékba, A+G-kilépés) tipikus Costa Panayi-féle. A körítést érdemes jobban megfigyelni, van egy borító, aminek semmi köze a játékhoz, egy kötelező sablontörténet, aminek semmi köze a játékhoz és egy kitalált fejlesztő, akinek semmi köze a játékhoz. Betöltőképernyő nincs, sztori, útmutató nincs. A feladat nagyon egyszerű, így azért rá lehet jönni a logikájára. A játék hasonlít a Vortex játékokra, de annyiban különbözik, hogy nem kelti az átgondolt, végleges, befejezett játék benyomását. Szépen kivitelezett és van benne fantázia, de ez egy közepes, talán picit átlag feletti játék, ami kivitelezésében mutat szép dolgokat, játszható is, de tényleg nem Costa Panayi munkáival van egy szinten.

DEFLEKTOR

Gremlin/Vortex, 1987, 48K, akció

A Deflektorban nincsenek hősök vagy ellenségek, csak tiszta lézer-logika. Célod, hogy befejezz minden optikai hálózatot. A lézer egy nagy intenzitású sugarat termel, aminek meg kell érkeznie a vevőbe, mielőtt az energiaszintje teljesen lemerül. Ezt a sugar - képernyőn való - tükrözésével, megtörésével, polarizálásával érheted el - az akadályok a sugar útvonalaiban visszatükrözhetik, elnyelhetik, vagy a száloptikák esetében szállítják a sugarat. Magvan a lehetőség, hogy irányítsd a sugarat, de az út a vevőkészülék felé el lesz torlaszolva, amíg a lézerezdel meg nem semmisíted az összes rózsaszín bogyónak álcázott cellát. Azonban figyelned kell, hogy elkerüld lézered túlterhelését bármi által, aknába löve a sugarat, vagy visszatükrözve azt végig az addigi útvonala mentén. Vigyázz, nem vagy egyedül, óvakodj a szellemektől!!

A lézersugár irányítható a tükrök szögének módosításával. Az automata-forgó tükröket meg tudod állítani vagy tudod gyorsabban is forgatni az irányuktól függően, mikor próbálsz állítani őket. Más dolgokat nem irányíthatsz közvetlenül, de arra tudod őket használni, hogy valamilyen módon hassanak a sugárra, visszatükrözve vagy átirányítva azt. A száloptika esetén, ha a sugarat bele-



irányítod egy ilyen egységbe, az a képernyőn a neki megfelelő másik ilyen egységből fog előtörni az eredeti iránynak megfelelően.

A lézer túlterhelésének módjai:

- Teljes reflexió: A sugár visszaverődik végig a saját útján a lézerig, túlmelegítve azt.
- Nagy kiterjedés: A sugár hossza túl nagy, ami a lézer túlterhelését eredményezi
- Aknaveszély: A lézersugár beleütközött egy aknába, túlfeszültséget, tehát gyors túlterhelést létrehozva

Ezekben az esetekben irányítsd át a sugarat azonnal, és várj, amíg a túlterhelés lecsökken.

Az extrém készségigény miatt, amit el kell sajátítanod a Deflektor használatához, van három képernyő, amit játszhatasz nagyon alacsony energiamerüléssel és túlterhelődés kockázata nélkül.

Az eddigieket elolvasva nem tűnik veszélyesnek, pedig a feladat tiszta adrenalinbomba. Mindössze a néhány tükörrel kell bajlódni, de a szinteket véletlenszerűen, vagyis szinte biztosan rosszul beállított tükrökkel kapod, a harmadik szinttől meg jönnek a szellemek is, akik a gondosan beállított tükreidet is elállítgatják. Látni fogsz sűrű négyzethálós szűrőket, ezek általában egy kisebb helységet határolnak és a belül lévő cellákat ezek porlasztják el, látszólag esetlegesen ugrottatva a sugarat. Ezekhez hasonló a sugár irányítására használt vonalas eszköz, a polarizáló, ami csak akkor engedi át a sugarat, ha az irányával párhuzamos. Aztán ott vannak a falak, amikről spontán visszaverődik a sugár. Vannak még a lila csillagok, az aknák, ezeket kerüld el, gyorsan elpusztítják a lézert. Mikor az összes cellát megsemmisítetted, el kell juttani a sugarat a vevőbe, hogy létrejöjjön a kapcsolat. A vevő az az eszköz, ami kb. úgy néz ki, mint a lézersugarat kibocsájtó berendezés és egy fallal van mindaddig elzárva a vevő oldala, amíg akár egy cella is megvan a képernyőn. A túltöltöttségre (overload kijelző) egy feltűnő hang figyelmeztet, míg az energiaszint (energia kijelző) kritikus voltát látni fogod a sugár szaggatottságából. Minden szinten három próbálkozásod van és összesen 60 szint áll előtted.

A játék elkészítésének inspirálója egy lézerekkel kapcsolatos tudományos program volt, amit Costa Panayi végzett. Ez volt az első Vortex játék, amit a Gremlin Graphics jelentetett meg, és ez volt az első Vortex játék, ami megjelent lemezen is, sőt az első, amelyiknek van zenéje! Van demonstráció is, ahol a megoldandó feladatokat lehet megtekinteni pár másodpercre. A feladat is vortexes, Costa Panayi érzi, hogy kell egy nagyon jó, egyszerű ötletből játékot, kihívást fabricálni. A látványvilág egy logikai/akció játékhoz mértén szemet gyönyörködtető, jól kidolgozott, hibátlan. A hanghatások is nagyon jók, különösen a túltöltöttséget jelző zaj tudja rám hozni a frászt. Külön megemlítem Ben Daglish remek muzsikáját, ami a Gremlin Graphics nélkül valószínűleg nem lett volna a játék része, köszönjük! A vezérlés elméletileg tökéletes, gyakorlatban kicsit nehézkes, de ez nem az irányítás programozásának a hibája, maximum egerrel lehetne jobban megoldani. Egerezésre nincs lehetőség, használhatsz viszont botkormányt (Kempston, Sinclair) és billentyűzetet (Q,A - kurzor fel, le, K,L - balra, jobbra, Sp+K, Sp+L - tükör forgatása, Sp - szellem kiiktatása, P -pillanatállj, En - vissza a játékba, G+U - kilépés). A készség szint elég magas, de nagyon jól felépített. Először még az első feladványok is szörnyű nehéznek, átláthatatlannak tűnnek, aztán folyamatosan tisztulnak ki, a kezdeti kuszaságból gyakorlással logikus rendszerré válik minden. Vannak precizitást és összetett gondolkodást igénylő pályák, ahol gyakori a túltöltődés lehetősége, de vannak olyanok is, ahol mindenhol mindenfelé kell szórni a sugarat és csak az idő ellen kell küzdeni. Nagyon átgondolt, mérnöki pontossággal megtervezett, szórakoztató, izgalmas játék, emulátoron még akár végig is játszható.

H.A.T.E. - HOSTILE ALL TERRAIN ENCOUNTER

Gremlin/Vortex, 1989, 48K/+3, lövöldözős

2320-ban a galaxis bajban van, az idegenek növekvő fenyegetése, a tapasztalt támadó személyzet hiánya súlyosan aláássa a civilizált szektorok védelmét. Vissza kell verved az idegenek ellenséges erőit - de először még meg kell felelned. Készülj



JÁTÉKKALAUZ

fel, hogy elmenj Stripworld-be – a Galaktikus Vadászpilóták kiképzőbázisára! Kezdetben egy Csillagharcost irányítasz, a pályán gyűjtsd össze a plazmasejteket, és vidd át őket a záró gáton. A szint befejezése után egy földi támadó jármű (GAV) irányítását veszed át. Irányítsd a GAV-ot a következő záró gátig, ismét szedd össze a plazmasejteket, hogy mozgásba hozd a várakozó Csillagharcost. Ez addig folytatódik, ameddig el tudsz jutni.

Tesztelésed kedvéért szimulált idegenek védik az utat, és meg kell küzdened velük. Talajt követő lövedékek, intelligens rakéták, ellenséges Csillagharcosok, aknák és még sok más akadály jelenti a kihívást még a legmenőbb vadászpilótáknak is. Négy élettel kezdesz. Minden alkalommal, mikor járművedet megsemmisítik, egy életed elveszik. Extra életet szerzel azzal, ha összegyűjtöd a plazmasejteket. Ezek a nukleáris generátorok maradványai. Minden pályán négy generátor van, ezek a gömbszerű szerkezetek négyzetes alappal. Ha a járgányodat meglövik, amíg szállítasz egy vagy több plazmasejtet, egy plazmasejt meg fog semmisülni, megmentve téged a megsemmisítéstől. A plazmasejtek száma, amiket végigviszel, határozza meg az életek számát a következő szinten. Ha a második szinten túl elveszíted az összes életed, akkor a Központi Vezénylő egy pályával visszább rak téged. Pl. a 3. pályán marad három életed, átjutsz a negyedikre egy élettel, aztán az ötödikre szintén eggyel, majd meghalsz (az ötödiken), akkor visszakerülsz a harmadikra és folytathatod az ott megmaradt életekkel (ez a mód rengeteg lehetőséget ad a javításra)

A játék 30 szintből áll, az első tíz szint a gyakorló rész, a következő tíz a vadászpilóta szintek, az utolsó tíz pedig a parancsnoki szintek. Ha elérted a 11-es vagy 21-es szintet, a következő játékok már itt fognak kezdődni. Ahhoz, hogy visszatérj az 1-es szinthez, a játékot újra be kell tölteni.

A tank és a repülő alapvető különbségei miatt más-más taktikával kell őket irányítani. A repülős pályákon figyelni kell a magasságra, az ellenségek, akadályok és a nukleáris generátorok is lehetnek különböző magasságokban. Nincsenek nagy különbségek, de ahhoz éppen elég kicsi differencia is, hogy ne vedd fel a plazmasejtet, mert elrepülsz alatta vagy felette.

A hullámos talajnak nem tudsz nekimenni, a repülő automatikusan követi a talajt, ha alacsonyan repülsz. A tanknál inkább a mélységre kell figyelni, van például olyan, hogy egy völgy elején kell valamit kilőni, jössz le a dombról, de az utolsó pillanatig túl magasan lösz, ilyenkor hatásos a bombázás, ráadásul viszonylag távolról is eredményesen használható. A tíz pályán ugyanazok a sablonakadályok és az ellenségek, de különböző módon vannak elrendezve. Ahogy 10 szintenként haladsz előre a vizsgán, úgy lesz egyre több szimulált ellenséged.

Costa Panayi utolsó játéka megkapta a kellő marketinget, könnyen emészthető lövöldözős játék, mégsem lett sem a kritikusok, sem a játékosok körében népszerű. A játék elkészülte után a szerző kiegészítőnek érezte magát és elgondolkozott rajta, hogy érdemes e folytatnia, mint játékfejlesztő... A feladat teljesen átlagosnak lenne mondható, ha nem dobta volna fel az életekkel való remek ötlet és a járművek váltása, a repülő spéci mozgása (pl. nem zuhan le). A látvány kimondottan szép, egy igazi problémám van vele, a belassulások. Nem tudja kezelni, ha túl sok mozgó figura van a képen. A háttérszínekben különböző pályák nagyon jól mutatnak, az animációk nagyon jók, a pontokat, életeket mutató tábla mögött a mozgó pálya nagyon jól kidolgozott, gördülékeny, de az a fránya belassulás csak ott van. A vezérlés módjaiban és azok érzékenységében nem találok hibát. A készség szintet többek között a most harmadszorra leírt belassulás miatt és az amiatti koncentrációvesztés miatt nem látom tökéletesnek. Valamint a 10 szintenkénti nehézségnövekedés mértékét tartom kicsit nagynak. Irányításhoz használhatsz billentyűzetet (Q, A – süllyedés, emelkedés repülőnél, előre, vissza GAV-nál, K, L – balra, jobbra, Sp, Z..M – lövés, Z+Q – bomba GAV-nál, P – pillanatállj, En – vissza a játékba, G+U – kilépés) vagy joystickot (Kempston, IF2).



LOAD SCREENS

