

FANZIX
2.0

7.1

2019.11.

Rizoknak a ZX Spectrum szimpatizánsoknak, akik kíváncsiak rá, hogy mi rejtőzik a tükör mögött.



ÜDVÖZLET

Kedves Olvasóm!

A fanzine eredeti, nyolcas számában azt írtam, hogy az addigi legnehezebben megszülető szám volt a Mirrorsoftot bemutató, mert róluk csak néhány játék címe (Dynamite Dan, Tetris, Caesar the Cat) ugrott be, de például fogalmam sem volt róla, hogy a nevükben lévő Mirror előtag miért van, milyen volt a hátszelük, milyen motivációval kerültek be a szoftverüzletbe. Náluk tapasztaltam meg először egyértelműen, hogy a szoftveripar is csak egyfajta üzem volt a 80-as években, ugyanolyan, mint bármi más, meg hogy mennyire hideg fejjel, távolságot tartva működött egy-egy kiadó, mennyire csak a célközönséget, a piaci részesedést, a kalkulálható nyereséget látták, tisztán üzletként tekintettek a szoftverkiadásra. És miért is ne így gondolkodtak volna? Hiszen nem azért fogtak szoftverek forgalmazásába, mert az a szívékhöz közel álló ügy volt, hanem azért mert úgy gondolták, hogy abból kereshetik a lehető legtöbb pénzt abban az időben. Kicsit fura és lelombozó, majd harminc évvel későbből visszatekintve, a nosztalgia és a gyerekkori emlékek kódán át látni az igazságot. Naiv elképzelés és elvárás, hogy a kiadók, fejlesztők és játékaik között még ennyi év után is legyen valami érzelmi kapcsolat, vagy egyáltalán hogy az jelentett nekik valamit a pénzkereseten kívül, sokszor még a címekre sem emlékeznek, de az is előfordul (mint Rod Bowkett esetében), hogy sok évvel a kiadás után döbbennek rá, hogy milyen kultuszt teremtettek... A Mirrorsoft még abban is különbözik az eddigi számokban kivesézett többi kiadótól, hogy abszolút nem foglalkoztak szoftverfejlesztéssel, egy időben eszükbe jutott, aztán mégsem tették. Talán ezért sem alakulhatott ki egy egységesebb kép a játékaikról, mint például az Ultimate, a Vortex, vagy a Microsphere játékaiban, ahol van valami, ami miatt összetartoznak. Még a kazetták dobozainak külalakjában sem törekedtek egy uniformizáltabb arculat kialakítására. Mindez nem jelenti, hogy csak gyenge, jellegtelen tucat játékaik lennének, sőt, pozitív meglepetés volt több játékuk is. Valóban, nem egy igazán kedvelhető kiadó a Mirrorsoft, viszont talán a legközelebb állt Magyarországhoz az összes angol közül. És visszaolvassva a régi 8-as fanzint, rendesen hanyagoltam ezt a részét a sztorinak, pedig sok érdekes dologra rávilágít. Találtam rengeteg magyar forrást, ami a magyar játékok nyugati szerepléséről szól, és hát elég megdöbbenő volt a hatalmasnak mondott siker tálalása. Oké, legyünk büszkék, meg nem is volt az emberek számára ellenőrzési lehetőség, de akkora csúsztatások voltak még az elfogadott napilapok írásaiban is, hogy azért manapság egy bulvárlapnak is szégyenkeznie kellene.

Sok hely ezúttal sem marad másnak, pedig anyag az van bőven, mindenféle, de ami kimarad, az le nem marad, majd megjelenik egy másik számban! Nyolcból meg hét lett, miért is?

m/zx

TARTALOMJEGYZÉK

| | |
|------------------------------------|----|
| ÜDVÖZLET | 2 |
| JÁTÉKÚJDONSÁGOK | 3 |
| TÖRTÉNELMI TOPLISTA | 3 |
| JÁTÉKKALAUZ | 4 |
| Survivisection / Toofy in Fan Land | 4 |
| Carlos Michelis / Shuttlebug | 5 |
| JÁTÉKLEÍRÁS: SPITFIRE 40 | 6 |
| KIADÓI KRÓNKA: MIRRORSOFT | 14 |
| JÁTÉKKALAUZ | 20 |
| Caesar the Cat | 21 |
| Ashkeron! | 21 |
| Phineas Frogg / Dynamite Dan | 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. augusztus

Catacombs of Balachor
Bounty
Survivisection
Vade Retro

Lasasoft Ltd 48K
Paul Jenkinson 48K
SaNchez 128K
J.B.G.V. 48K

2012. szeptember

Olisa
Toofy in Fan Land
Mole Rat!
Knightmare ZX
Zbylut Owrzodzien w Kamiennym, Kurwa, Zajebanym Czarcim Kregu

Double Headed Secret 48K
Paul Jenkinson 48K
Stonechat Productions 48K
Climacus/McNeil 128K
Hooy-Program 48K/128K

2012. október

A.R.C.O.S.
Maritrini, Freelance Monster Slayer en: Las Increibles Vicisitudes de Despertarse Resacosa con Fred en la Cama y Tener que Llegar Mas o Menos Puntual a la Prueba de "Monstruos Vigorosos de Pechos Lustrosos" featuring Los Fratelli
Encyclopaedia Galactica

Kabuto Factory 48K

Ubhres Productions 48K
Retro Fusion 48K/128K

2012. november

Shuttlebug
LumASCII
Carlos Michelis
Pariboro
Dave Infuriators
Dead by Dawn
Euphoria 2D
Lost in My Spectrum
The World War Simulator: PART 1

Stonechat Productions 48K
Bob's Stuff 48K
World XXI Soft Inc 48K/128K
ZeroTeam 48K
Black Jet 48K
Monsterbytes 48K
Andrew771 48K
Alessandro Grussu 48K/128K
Retrobytes Productions 48K

TÖRTÉNELMI TOPLISTA

Sok variációm nem volt, hogy a Mirrorsoft első pár évéből melyik játék toplistas helyei alapján keressek ide egy megfelelő toplistát. A ZX Spectrum játékok közül a Dynamite Dan és a Spitfire 40 került fel bármilyen toplistára, de a legjobb helyezései, na meg a legtöbb is a Dynamite Dan-nek volt. A legjobb helyezés pedig, amit találtam, az ez a 3. hely volt, ami a szoftverpiac július végi állapotát mutatta, annak is a ZX Spectrumra vonatkozó szeletét. Az összes platformot összevonó listán ez egy hetedik helyre volt elég, ami 40 pozíciós előrelépés volt az előző heti 47. helyhez képest. Ez messze a legnagyobb előrelépés volt azon a héten. Sajnos a játék ezután már gyorsan vissza is esett, de így is másfél-két hónapot volt az első tíz hely környékén.

Van néhány érdekesség a listán, ami elsőre szemet szúr, az a két boksztémájú játék, és hogy nem volt Ocean játék a listán (oké, tudom, a Hypersports is az, de saját címke alatt kiadott nem volt).

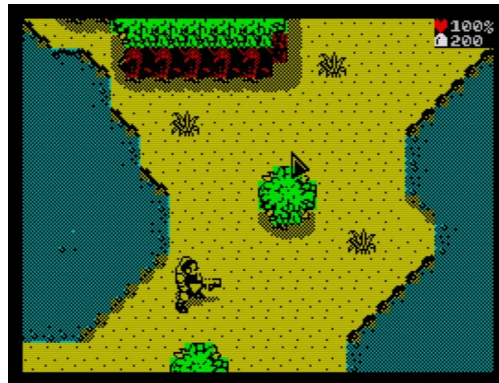
| 1985.08.13. Home Computing Weekly | | |
|---|----------------------|-------------------|
| 1 | Frank Bruno's Boxing | Elite |
| 2 | Hypersports | Imagine |
| 3 | Dynamite Dan | Mirrorsoft |
| 4 | Soft Aid | Band-Aid |
| 5 | Action Biker 2 | Mastertronic |
| 6 | Rocco | Gremlin |
| 7 | Jet Set Willy II | Software Projects |
| 8 | Spy Hunter | US Gold |
| 9 | Spy vs Spy | Beyond |
| 10 | Nodes of Yesod | Odin |
| A Gallup országos összesített eladási listája | | |

SURVIVISECTION

Sanchez, 2012, 128K, akció/lövöldözős

1993-ban a The Bitmap Brothers kiadta a The Chaos Engine című játékát, először csak Amigára, majd jött a többi platform is Ataritól Super NES-ig. Sanchez 2012-re lett kész a nem hivatalos, egyszerűsített, spectrumos átíráttal, amivel részt vett a Chaos Constructions 2012 játékok számára kiírt versenyén és első helyezett lett!

Az elmúlt öt évben a Központi Hírszerző Iroda megállapította, hogy szerte a világon a terrorista szervezetek egy ismeretlen forrásból pénzügyi támogatást kapnak. A hírszerzésnek sikerült felderítenie a forrást: egy férfi az, akit Professzornak neveznek, összegyűjtött egy csapat mérnököt és tudóst, hogy egy genetikai kutatást, fejlesztést végezzenek el az új típusú fegyverek terén. A kutatásuk helyszíne egy gyéren lakott szigetcsoport egyik szigete a Csendes-óceánon. Több egységnyi zsoldos védi a szigetet. És mivel a fejlesztéseik számunkra is nagyon érdekesek, és egy nagyobb támadásunk esetén a személyzet minden bizonnyal megsemmisítené az összes dokumentációt, így egy kis kommandós egység kiküldése lehet az optimális választás, hogy gyűjtsenek információkat és fogják el a Professzort, ha lehetséges. A cél: megtalálni a laboratóriumot, a múholdas megfigyelés nem hozott eredményt, ezért valószínűleg a föld alatt lehet. Te vagy az egyik kommandós... Megérkeztek a szigetre a le szállási helyre... Vörös jelzés, tüzet nyitnak rátok! Egyedül te úszod meg élve, te voltál az egyetlen, akinek volt ideje ugrani... Kijössz a vízből, minden eszköz elsüllyedt, valahogy megmentesz egy fegyvert. A fenébe... Mit csinálj most... Felállsz, hogy eltűnj a helyszínről, egyedül csak magadra támaszkodhatsz. Nem vagy túl igényes, két dologra van szükséged: lőszerre és elsősegély csomagokra. Mindkettőt találsz, ahogy a szigetet bejárod, de egyikből sincs annyi, hogy pazarolhass! Tíz szintet kell letudnod a sikerhez, de nem mindig ugyanazokat a pályákat, ugyanis több útvonal lehetséges a sikerhez! Egyik szintről a másikra jutva két fontos jellemződet (eü & lőszer) viszed tovább, de korlátlan próbálkozási lehetőség van a pályák teljesítésére. A teljesítéshez az ellenség kiiktatásán kívül még meg kell tenned azt-azt, pl. az elektromos vezérlésű kapukat nyitni, felrobbantani valamit. Vezérléshez használhatsz Kempston egeret, vagy billentyűzetet (Q, A - fel, le, O, P - balra, jobbra, Sp - lövés, SS - sétálás, E - menü).

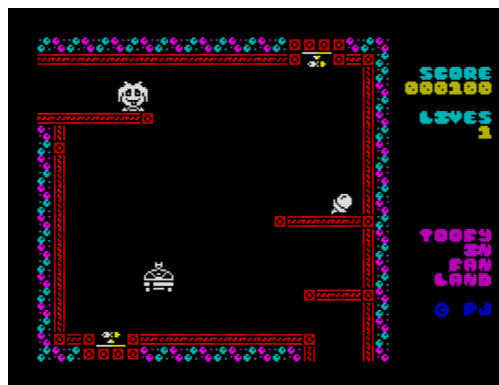


TOOFY IN FAN LAND

Paul Jenkinson, 2012, 48K, akció

Ez volt Paul Jenkinson Toofy főszereplésével készült játékaik közül az első. Paul játékaik vagy kalandjátékok vagy AGD-vel készülő akció/platformjátékok. Ez a játék utóbbi kategóriába sorolható.

Ó, nem! Valaki ellopta Toofy összes dióját és szétszórta őket egy furcsa és titokzatos labirintusban a hátborzongató, meszes Fan Landon. Toofynak kellene a diói, így elindul Fan Landba, hogy visszaszerezze őket. Mikor odaér, a világát megfordítják, szó szerint! Vezesd Toofyt negyven diója keresésében és tartsd egy szemed a titkos szobákon - nem látod őket - hiszen titkosak! Tehát a gonosz ventilátorok ellopták Toofy összes dióját és a visszaszerzésükhöz Toofynak pont az ő segítségükre van szüksége. Elég ellentmondásos? Azért kell a segítség, mert a fordított világ és ezáltal falon járás miatt Toofyn tapadós cipő van, ami meggátolja gazdáját a falról, plafonról való leesésben. A falakba épített (vagy inkább ott lakó, hiszen Ventilátorországban jársz) ventilátorok fordulatszáma elég nagy. Ha Toofyt a ventilátor elé vezérléd, hősöd a szemközti oldalra esik át a légnomás hatására. Ezt a furfangot kell alkalmaznod pályáról-pályára, hogy Toofy visszakapja jogos tulajdonát. Vezérléshez használhatsz Kempston Joystickot vagy billentyűzetet (A, S - balra, jobbra, Sp - ugrás).

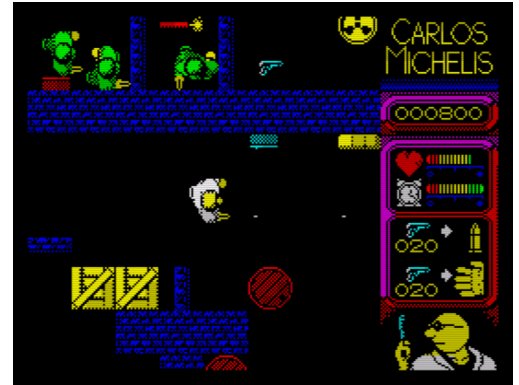


CARLOS MICHELIS

World XXI Soft, 2012, 48K+128K, akció

A Carlos Michelis egy argentin kiadó, a World XXI Soft felületi akciójátéka, egy nagyszabású játék, aminek a demo változata ingyenes, a teljes verziója viszont fizetős (5 dollár). A kiadó valójában Ariel Ruiz, aki már a nyolcvanas évek óta készít játékokat, az első igazi nagyágyúja a Thieves School volt 2008-ban, majd a Carlos Michelis következett. A játéknak volt egy 1991-es előzménye, a Carlos Michelis 3, de a főszereplő személyén kívül nincs semmi közös a játékokban.

Az országot sokkolta az elnök lánya elrablásának híre. Kevés információ került nyilvánosságra, ám egyes források szerint Alfredo Mafiolinak, az ismert hadiipari üzletembernek, része lehet a bűncselekményben. Nyilvánvalóan bosszú állhat a háttérben, miután a kormány felmondta a Mafiolival kötött fegyvergyártási szerződést. Egy olyan társadalomban, ahol nincs igazság és korrump a bűnüldözés, az elnök csak egy lehetőséget látott leányának megmentésére és Mafioli börtönbe juttatására: minden bizalmát egy erős, okos és megvesztegethetetlen ember kezébe helyezi, aki teljes mértékben elkötelezett az igazságszolgáltatás felé, és képes is ezt gyorsan alkalmazni. Az egyetlen reményt Carlos Michelisnek hívják. Carlos célja az igazságszolgáltatás eredményének maximalizálása, ennek érdekében Carlosnak meg kell menteni az elnök lányát, el kell pusztítani Mafioli titkos gépét, bizonyítékokat kell gyűjtenie Mafioli ellen, rakétákat, páncélosokat, öröket kell elpusztítania. A misszióra a Mafioli tulajdonában lévő egyik létesítményben kerül sor, ahol az elnök lányát tartják. A játékban három különféle alternatív forgatókönyv van, mindegyik külön-külön is betölthető: a Mafioli kúria, a haditengerészeti bázis és a légi bázis. Vezérlés mindenféle joystickkal és újradefiniálható billentyűzettel.

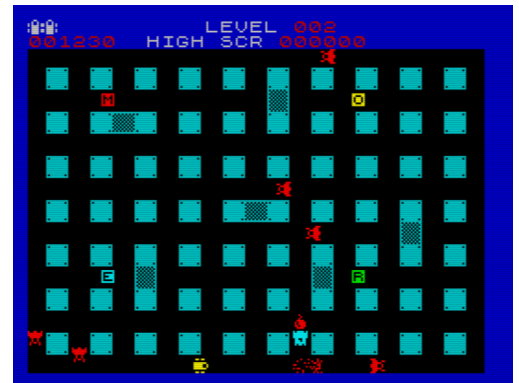


SHUTTLEBUG

Stonechat Productions, 2012, 48K, labirintus/
lövöldözős

A Stonechat Productions (vagyis hát Dave Hughes, mert ő hívja magát ezen a néven) specialitása, hogy ugyanarra a játékmegre írt több játékot is kisebb változtatásokkal, ilyen volt a Stamp Questből kiinduló játékok sora: Endless Forms Most Beautiful, The Lost Tapes of Albion, Biscuits in Hell. A Shuttlebug a Mole Rat! nyomdokain haladva lépett egy nagyot előre. Alapvetően ez is egy Targklón, de kibővítve néhány jó ötlettel.

A színhely Harrogate, az UK agnosztikus köztársaságának fővárosa 2038-ban. A főszereplő Jake Quake, egy fejdáz, azaz te. Épp az irodájában várod a polgármestert, el vagy lazulva, hátradólsz, szívsz egy nagyot a szintetikus cigidből, mikor az idegösszeroppanás szélén álló polgármester viczorogva kifejti, hogy csak te vagy képes megszabadítani a várost minden éjjel betörő pomodoriaiaktól, akik el akarják pusztítani büszke városodat, a szent veteményeskertektől kezdve a megszentelt kazettakönyvtáráig, és senki sincs biztonságban tőlük. De vajon mi hasznod lehet neked ebből a hátad közepére sem kívánt akcióból? A polgármester ismeri a gyengédet, tud az UDG-függőségéről, és fel is ajánl egy speciális UDG-t minden sikeres küldetés után! Nincs mese, ezzel el lettél kapva, és már megint szembesítettek a gyengeségeddel. A fenébe azokkal az UDG-kkel. Az üzlet megkötött, a polgármester megnyom egy gombot, a fal elhúzódik, szemed előtt feltűnik egy spéci úrhajó, beszállsz, és nekiállsz pomodoriaiakat aprítani. Lődd le az összes idegent minden képernyőn az előre jutáshoz. Van amelyik idegen rád lő, van, amelyik bombákat helyez el, a környezetedtől függően lesz, ahol felgyorsulsz, máshol lelassulsz, összegyűjtheted a 'M.O.R.E' betűit sorban, és extra életet kapsz. Összesen 16 szintet kell teljesítened, majd azok újabb variációit. Vezérlés billentyűzettel, amit kedved szerint definiálhatsz, alapbeállítás: Q, A, O, P, Space.



SPITFIRE 40

A Spitfire 40 megjelenése előtt a Mirrorsoft éppen kezdett felhagyni a tömegpiac utálatával, a Dynamite Dan kiadása, és hatalmas sikere után talán rájöttek, hogy az olcsó népszerűség nem is olyan kellemetlen egy már-már piacororientált kiadónak, sőt, még jövedelmező is lehet.

Ekkor közeledett az angliai csata (Battle of Britain) 45. évfordulója, ami népszerű témaként szolgált azóta is sok játéknak. Az angliai csata a német légierő (Luftwaffe) és a brit légierő (RAF, vagyis Royal Air Force) közötti, a La Manche csatorna ellenőrzéséért vívott küzdelem. Érdekes, hogy az angolok a csata dátumát 1940. július 10. és október 31. közé, míg a németek 1940. augusztus közepétől 1941. május végéig teszik. A Mirrorsoft tervei szerint a játék a Spitfire, az angliai csata híres angol repülőgépe előtt tisztelgett volna, és hűen mutatta volna be a gép speciális repülési tulajdonságait. A tervek, a Commodore 64 verzió megvalósítását a Mirrorsoft ráadásul a magyar Novotrade-re bízta. Hogy ez miért volt gond? Erről Kiss Donát beszélt a Checkpoint retro játékokkal foglalkozó podcast egyik részében:



„... csináltuk a Spitfire nevű repülés szimulátort. Megrendelésre csináltuk, mert akkor volt valami kerek évfordulója annak a Légicsatának, és Spitfire nem sok maradt fenn a világon, azt hiszem 6, ebből 2 tán egy angol múzeumban van. De repülés szimulátor már akkor is volt, Boeing meg ilyen kezdetleges, de az alapokat már úgy nagyjából, aki ebben a világban volt, az ismerte. De hát mitől lesz Spitfire? Mondták, hogy ennek úgy kell repülni, úgy kell viselkedni, mint a Spitfire, kanyarban úgy csúszik... Basszus, hogy kanyarban hogy csúszik a Spitfire? Jó hát pénzért bármit, de hát azért mégis, hát hol van egy ilyen Spitfire? Mondták, hogy Angliában, a múzeumban, ki van tömve. Mondtuk, hogy ez marha jó, de honnan tudjuk, hogy mozgott? Mondták, hogy hát nézzünk filmeket, hát ez is marha jó... Úgyhogy hát, asszem, hogy a Szatmári Feri volt, aki akkor ilyen amatőr vitorlázó repülő volt, mondta, hogy nagyon szeretett volna mindig is egy repülés szimulátort, azt ő megoldja hogy a csűrő meg, szóval, hogy a függőleges vezérsík, azt bízom rá, szóval az marha jó lesz. De mitől lesz ez Spitfire? És akkor mindig mondták, hogy nem egészen, de jó-jó, de még nem olyan. És a francot, mondtam, hogy keressünk olyant, aki látott Spitfire-t repülni. Ez volt '85-ben a pincében, és az akkor új, hozzánk belépő kolleginának az volt a feladata, kitaláltuk, hogy hát Spitfire-rel Magyarországon nem repültek, de a Messerschmitt-tel igen, és Messerschmitt-tel Messerschmitt repülő még él, pilóta, az láthatott ilyet az orra előtt, és az meg tudja nekünk mondani, hogy milyen volt ez a gép, mert ez egy nagyon sikeres gép volt nagyon fürge volt, nagyon szűken tudta venni a kanyart, azt hiszem. És akkor elment, ez volt az első feladata - akkor már érezte, hogy hova került -, hogy elmegy, megkeresi az MHSZ-t, akkor ugye a Magyar Honvédelmi Szövetségnek voltak a repülő klubjai, nem lehetett csak úgy repkedni, hogy veszek egy helikoptert, szóba sem jöhetett, az MHSZ repülő klubjában megkereste a nyugdíjas Messerschmitt pilótákat. És hát akkor bejöttek a bácsik, mamuszban, négy nyugdíjas, még élő pilóta, és mondtuk, hogy tessenek ide leülni, ez egy számítógép, be fogjuk kapcsolni, és azt tessék nagyon figyelni, hogy a csűrő az jó, meg a féklapát az jó lesz-e? Tessék nekünk megmondani, hogy miért nem jó? És hát ott kellett ülni, mert hát ezek a bácsik, hát azért nem egészen..., akkor ők már nem akartak a Commodore 64-ben forradalmat csinálni, hát azt sem tudták, hogy hol vannak, és ezért fizettünk, és akkor az MHSZ repülő klub nem tudom milyen, nyugdíjas, háborús veterán... Azokat meghívtuk és akkor azokat próbáltuk egy kicsit rávenni, hogy segítsenek, és hát ezért is fizettünk...” Hihetetlen, de a témához konyítók szerint sikerült eltalálni a Spitfire tulajdonságait ezzel a módszerrel. A játék kritikai fogadtatása ugyan elég vegyes volt a tavasz végi megjelenést követően, de sikerült felkerülnie háromszor is a Popular Computing Weekly heti top 10-ére. A játékból készült még MSX, Amstrad CPC és ZX Spectrum változat is, utóbbi két konverzióra a Mirrorsoft a Mr. Micro Ltd-t kérte fel, ahol Phil Hulme, Phil Issi és John May alkotta a spectru-

SPITFIRE 40

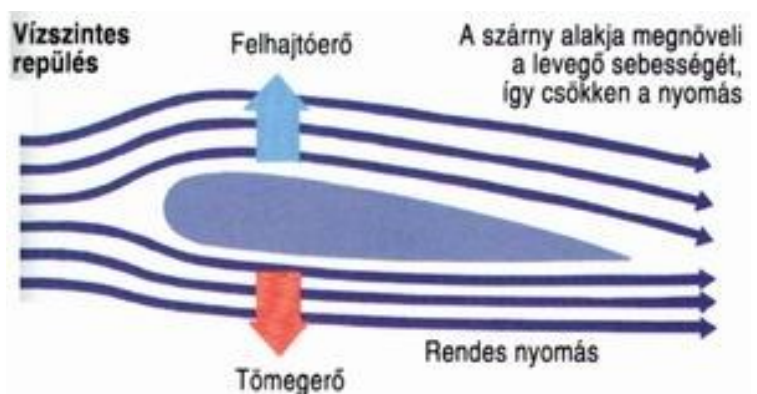
mos munkacsoportot. A portolás háromnegyed évig tartott, és 1986 februárjában jelent meg a játék 48K-s ZX Spectrumra 9.95 fontért, ami a kritikusok szerint jobban sikerült mint az eredeti Commodore verzió. A Spitfire két hónapot volt a Sinclair User havi TOP30-ában, tehát viszonylagosan sikeresnek is mondható. Menet közben, talán márciusra elkészült a játék 128K-s verziója is, ami a 48K-s verzióval együtt (kazetta egyik oldalán a 48K-s, másik oldalán a 128K-s változattal) került forgalomba 12.95 fontért. Később, talán az egyszerűbb sokszorosítás miatt már csak utóbbit árulta a Mirrorsoft 9.95 fontért.

TÖRTÉNELMI HÁTTÉR

A Supermarine Spitfire talán a leghíresebb repülőgép, amit valaha építettek - két szempontból is, a legendája miatt a maga idejében, és a gép szépsége miatt is. De a lehetőség, hogy „repülj” ezzel az elképesztő géppel csak egy része a teljes történetnek. RJ Mitchell fejéből 1925-ben pattant ki a Spitfire, de megvalósításához az akkor rendelkezésre álló technológia még messze nem volt elég. Egészen 1936-ig, amikor a Rolls Royce kifejlesztette a Merlin motort a második világháborútól való félelem idején, ami elég lendületet adott ahhoz, hogy az ötletből egy prototípus váljon. Az első repülése 1936 márciusában volt, felfedve egy forradalmian új repülőgéptervet, 350 mérföld/órás végsebességgel és rendkívüli manőverezhetőséggel, két tényezővel, amelyek kritikusak minden harci gép tervezésekor. A második világháború kitörésekor 2160 Spitfire állt rendelkezésre október 16-án, az első csatában Skócia felett. 1940 májusában a németek erősen előrenyomultak a Németalföld és Franciaország felé, és a Brit Légierő visszavonult a dunkerque-i vereség után. A britek egyedül néztek szembe a legsikeresebb harci gépekkel 21 mérföldnyi víz felett. Hitler nagyon jól tudta, hogy milyen fontos a légi fölény. Őt meggyőzte a Luftwaffe főnöke, Hermann Göring, hogy a pilótái és gépei hamarosan döntő győzelmet aratnak a Brit Légierő felett, amit három-egy arányban felülmúltak létszámban. A Spitfire pilóták átlagos életkora húsz év volt, és néhány század pilótái kevesebb, mint 10 repült órát teljesítettek. Ennek ellenére az Angliai csatát három eszközzel nyerték meg: technológiával, lelkierejével és paradox módon hibákkal. A Spitfire fejlett technológiája lehetővé tette a Brit Légierőnek, hogy feltartóztassák a támadásokat - a radar segített az elfogások pontos kivitelezésében. A fiatal pilóták lelkiereje legendás volt. A német hibák a rossz hírszerzési jelentések és a britek alábecsülésének eredményei voltak. Miután a németek megváltoztatták a taktikát, és polgári célpontokat bombáztak, a csatát gyorsan elveszítették. A Spitfire első vonalbeli harcoként folytatta a légierőnél, amíg a sugárhajtású gépek kora el nem jött. Több mint 20.000 készült belőle, és elég sok repül még manapság is. A Spitfire legendája örökké élni fog!

A REPÜLÉS ELMÉLETE

Ezzel a komplex tárggyal nem lehet pár szóban érdemben foglalkozni, de szükséges, hogy megértsd az alapvető elveket, hogy képes legyél jobban repülni ezzel a szimulátorral. A repülőgép tervezők a szárny tetejét úgy alakítják ki, mint egy kanalat, így ahogy a levegő a szárny alatt halad, lelassul, lenyomódik. Ez pont az ellenkezője annak, ami a szárny felett történik, így a nyomás emelkedik, felfelé nyomva a szárnyat. Szívás fent és nyomás lent, emelkedés jön létre. Amikor ez az emelő erő nagyobb, mint a repülő súlya, az el fogja hagyni a földet. Emelő és súlyerő, és még két erő hat a repülőgépre: a tolóerő és a húzóerő. Ahhoz, hogy felgyorsuljon egy olyan sebességre, aminél az emelőerő legyőzheti a súlyerőt, egy motoros repülőgépnek kell egy motor, ami biztosítja a tolóerőt. Ahogy az emelőerőnek meg kell küzdenie a tömeggel, a tolóerőnek is le kell küzdenie a levegő ellenállását, hogy a repülőgép át tudjon haladni rajta. Ezt az erőt húzóerőnek hívják, és ezt csökkenteni lehet a repülőgép alakjának áramvonalassá-



SPITFIRE 40

gának növelésével, amit a futómű és a féklap csökkent. Ezek az alapvető tények minden motoros repülőgép esetén. Ezen kívül a legfontosabb kritériumok egy harci gépnél, mint amilyen a Spitfire is, a következők: manőverezhetőség, a sebesség és az instabilitás. A sebesség és a manőverezhetőség nyilvánvaló igények egy ilyen gép esetén, de az instabilitás némi magyarázatot igényel. A stabilitás egy mozgékony harci gépnél katasztrófát jelentene, egy váratlanul megtámadott vadászrepülő-pilótának szüksége van repülőgépeének azonnali reagálására. Így a tervezők a harci repülőgépekbe beépítik ezt az instabilitást; nehéz őket egyenesben és szintben tartani. Ha ezeket szem előtt tartod, amikor a Spitfire 40-nel játszol, meg fogod érteni miért jobb, hogy elsőre nehéznek tűnik a dolgod. Egy kis gyakorlattal képes leszel befejezni a bonyolult manővereket, amelyekről a Spitfire méltán híres.

A JÁTÉK

1940 nyarán egy újonnan kiképzett pilóta vagy, aki egy Spitfire Squadronnal repül valahol Délkelet-Angliában. Mint a 40-es évek angol fiatalemberei közül sokan, te is rá fogsz jönni, hogy a Spitfire nem egy szokásos repülőgép. Fel fogod fedezni a különleges képességeit és a legfontosabb mind közül, hogyan kezeld azt egy légi ütközetben. A Spitfire 40-től sok értékes tapasztalatot kapsz majd a repülés és a légi harc elveiről és technikáiról. A játék betöltése után először vezérlést kell választanod: joystickot (Kempston, Sinclair vagy Cursor), illetve billentyűzetet:

| | | |
|--------------------------|----------------------------|-----------------|
| P,L - magassági kormány, | A,S - balra, jobbra, | CS - tűz, |
| Z,X - oldalkormány, | Q/W - fordulatszám fel/le, | F - fékszárny, |
| G - futómű, | B - féklap, | Sp - kép nézet, |
| M - térkép, | N - részletes térkép | |

A vezérlés kiválasztása után látni fogsz egy kérdést a betöltendő műveleti naplóra vonatkozóan:

- ORIGINAL LOG - eredeti hadműveleti napló
- SAVED LOG - mentett hadműveleti napló

Használd a botkormányt és a tűz gombot a választáshoz. Ezután látni fogod a pilóták neveinek egy listáját a repülési naplón. Válaszd ki a pilótádat, ezután látni fogod a választott pilóta adatait, a rangját, érmeit, repülőóráit és győzelmeit is beleértve. A tűzgomb megnyomása után látni fogod a repülési módok menüjét:

PRACTICE (gyakorlás)

Ezzel az opcióval a pilótafülkében találod magad, a kifutópálya felszállási pontján, azért hogy gyakorold a Spitfire 40-nel való repülést, mielőtt ütközetbe kerülnél vele. Ha sikeresen le tudsz szállni egy kifutópályán, le tudod menteni kazettára a játékállást, hogy elkezdhesd felépíteni a pályafutásod. A mentéshez kövesd a képernyőn látható utasításokat. Először alaposan olvasd át a repülésről és leszállásról szóló feljegyzéseket.

COMBAT (harc)

Ez a mód a játék szíve. Kapsz harci utasításokat, pl.:

- ENEMY 3 (ellenségek száma)
- INTERCEPT 14 (távolság mérföldben)
- BEARING 200 (a kifutópálya tájolása)
- HEIGHT 6000 (az ellenség repülési magassága)

Fel kell szállnod és megtalálnod az ellenséget. Az ellenség körülbelül azon a magasságon marad, amit az instrukciónál megkaptál. Ha sikeres leszel és biztonságosan leteszed egy leszállópályára a gépet, akkor le tudod menteni a játékállást, hogy tovább építhesd karriered.

COMBAT PRACTICE (harci gyakorlat)

Ennek az opciónak a célja, hogy a segítségével egy kevés elemi tapasztalatot gyűjts a Spitfire-rel csata terén. 10.000 láb magasan fogod találni magad, szemben egy ellenséges repülőgéppel, ami frontálisan támad. Gyakorold a követését és a tüzelést, vedd figyelembe a lövedék röppályáját, ami megköveteli tőled annak megítélését, hogy az ellenség hol lesz akkor, mikor a golyóid eléri a céljukat. A harci gyakorlatban elért sikereid nem kerülnek rögzítésre, innen vissza tudsz térni a főmenübe.

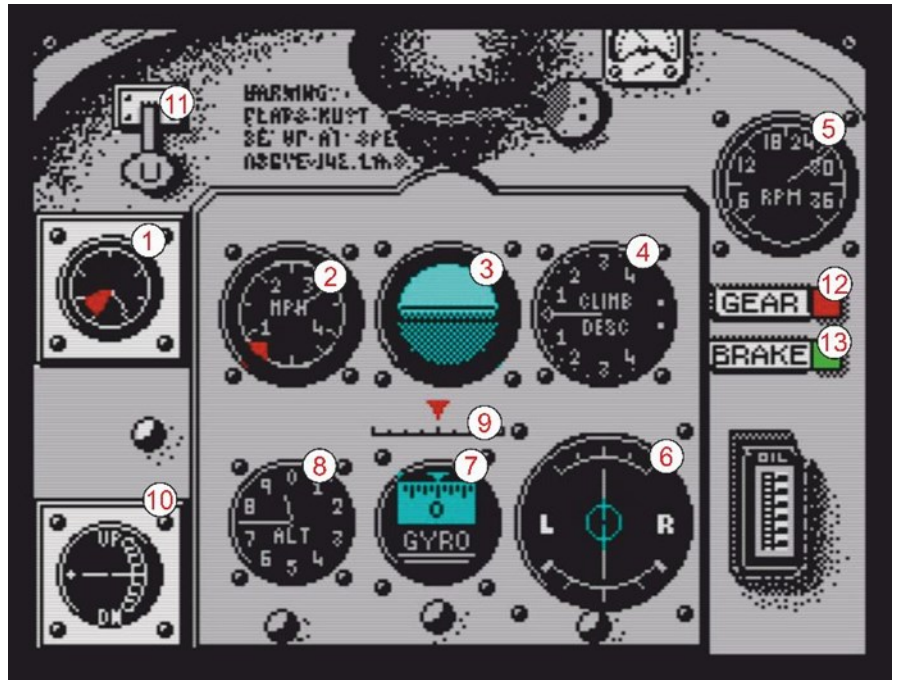
SPITFIRE 40

MŰSZERFAL

A műszerfal nézet az eredeti Spitfire hű reprodukciója. Azonban az egyszerűbb használat miatt két plusz mutatót is tartalmaz, a 9. és 10. jelűt.

A műszerfal részei:

1. Üzemanyagszint-jelző: jelzi, hogy mennyi üzemanyagod maradt. Max 45 percre elég.
 2. Sebességmérő: a sebességet jelzi 100 mérföld/óra egységben.
 3. Műhorizont: a kilátást mutatja a pilótafülkéből, kék az ég és zöld a föld. A Spitfire helyzetét is jelzi.
 4. Függőleges sebesség mutató (VSI): a függőleges sebességet és mozgást mutatja 1000 láb/percben, emelkedésnél (CLIMB) vagy süllyedésnél (DESC).
 5. Motor fordulatszáma: a motor sebességét mutatja 100 fordulat/percben
 6. Csúsztatás és fordulás mutatója: A felső mutató jelzi az oldalirányú mozgást a levegőben (csúsztatás). Az alsó mutató a fordulás mértékét jelzi, minél nagyobb a mutató mozgása, annál nagyobb a fordulat.
 7. Pörgettyús iránytű
 8. Magasságmérő: Megmutatja a repülési magasságod. A nagymutató 100, a kismutató 1000 lábat mutat.
 9. Oldalkormány mutató: a kormánylapát helyzetét jelzi.
 10. Bólintásjelző: a Spitfire oldalirányú helyzetét mutatja. Kiegészíti a műhorizontot, segítséget nyújt a tájolásban zuhanás és meredek emelkedés esetén.
 11. Fékszárny
 12. Futómű
 13. Féklap
- Utóbbi három műszerről a repülőgép irányításánál lesz szó.



REPÜLŐGÉP IRÁNYÍTÁSA

Botkormánnyal:

A botkormány a Spitfire magassági kormánya, ezzel lehet irányítani a bólintó mozgást. Hátrafelé húzva a joystickot, fel fog emelkedni a repülőgép orra; előre tolva a joystickot lefelé fog billeni a repülő orra. Úgy is lehet mondani, hogy változik a repülőgép bólintása. A botkormány oldalra mozgatása a csűrőlapokat irányítja, amivel a Spitfire balra vagy jobbra fog dőlni vagy fordulni. A dőlés másodlagos hatásaként a repülőgép fordul, irányt változtat. A tűz gomb aktiválja a nyolc Browning gépfegyvert, amik a szárnyakba vannak beépítve. A képernyőn megjelenített Spitfire botkormány segít abban, hogy érzékeld, mekkora mozgatás mekkora hatást vált ki a repülőből. A repülő botkormánya a középpontban áll, mikor a számítógépes joystick a középpontban van. Tisztában kell lenned azzal, hogy elkerülhetetlen, hogy ne legyen egy kis idő a joystick mozgása és a repülő reakciója között, különösen ellentétes korrekció alkalmazásakor, például a joystick visszahúzásakor dőlés után, a repülőgép egyenesbe állításakor.

Billentyűzettel:

Képernyő nézet: Space : a pilótafülke-nézet és a műszerfal-nézet között vált.

Fojtószelep: Q/W: növeli/csökkenti a teljesítményt; a pontos teljesítményszintet a motor sebessé-

SPITFIRE 40

gét jelző műszerrel lehet mérni.

Oldalkormány: Z/X: a kormányt mozgatja balra/jobbra; a kormánylapát pontos helyzete megjelenik a műszerfalon. Az oldalkormány alkalmazása után, az ellenkező irány gombjának első megnyomásakor a kormánylapát központi helyzetbe kerül. Ez a kiegészítő funkció különösen hasznos olyan helyzetekben, ahol nincs idő a vizuális ellenőrzésre.

Fékszárny: (11) F: a fékszárny mozgatása fel és le; az aktuális pozíciót a műszerfalon jelzi a D (lent) és U (fent) betű. A lefelé álló fékszárny csökkenti a repülő sebességét, de 140 mérföld/órás sebesség felett már nem tudja csökkenteni azt.

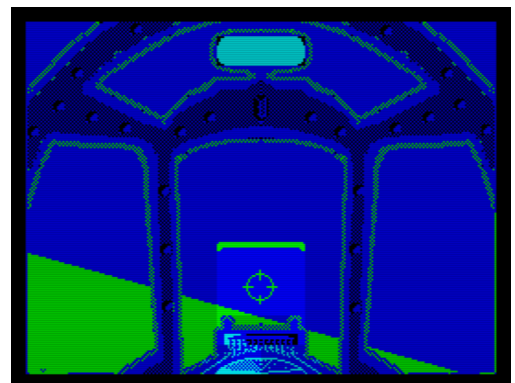
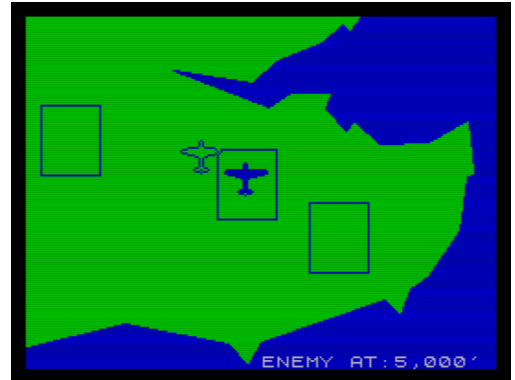
Futómű: (12) G a futómű helyzetét változtatja, bent vagy kint; Az aktuális pozíciót jelzi a műszerfalon a GEAR (piros - bent, zöld - kint). Ne próbálj meg kint lévő futóművel repülni, mikor a sebességed meghaladja a 160 mérföld/órát.

Féklap: (13) B a féklap váltása be vagy ki; Az aktuális pozíciót a BRAKE jelzi a műszerfalon (piros - kint van, zöld - bent van).

Térkép: M a térkép be- és kikapcsolása; A térképen Dél-Kelet -Anglia látszik. A piros repülőgép szimbólum a Spitfire jelenlegi helyzetét, a fekete repülőgép szimbólum az ellenség helyzetét jelzi. A három négyzet jelöli a területeket, amelyeket részletesebben lehet vizsgálni (lásd alább). A térkép nézésének hatása a szimuláció szünetelése, így használható szünet gombként is.

Területek részletezése: N ha a Spitfire belül van a három négyzet valamelyikén, nyomd meg az N-t, ami megmutatja a területet részletesen. További gombnyomásra először tovább nő a részletesség, majd visszaugrik. A részletes nézet megmutatja a Spitfire aktuális irányát.

Pilótafülke nézet: Space amikor a Spitfire 800 láb alatt van, egy vékony vonal jelenik meg a képernyő jobb oldalán. Ez jelzi a talaj közelségét. Ez a gyakorlatban a legszélső pixel-oszlopot jelenti, ami zöld, ha távol vagy a földtől, de ahogy közelítesz a föld felé, 800 láb magasság alatt a pixeloszlop felülről elkezd kékülni. Ez egy hasznos, ám szinte észrevehetetlen funkció a játékban, különben nem lehet érzékelni a föld közelségét, maximum a földi objektumok méretnövekedéséből. Elvileg látnod kellene a műszerfal előtt egy kormányt is, ami a Spectrum verzió elkészülésekor eltűnt, de ez nem nagy veszteség. A képernyő alján mindkét oldalon a pilótafülkében egy-egy jelzés található. A bal-kéz felőli jelzi a sebességet, míg a jobb oldali pont jelzi a kormánylapát helyzetét.



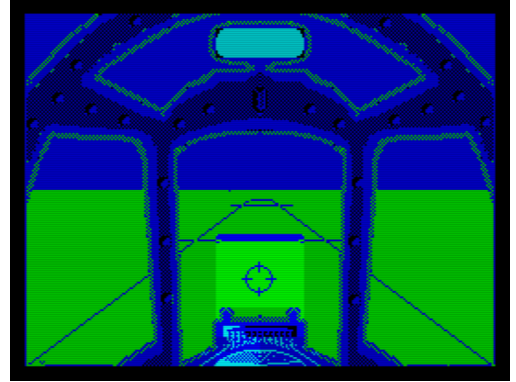
REPÜLŐ KEZELÉSE

Felszállás: ha a gyakorlást vagy a harci módot választottad, a Spitfire-t a kifutópályán találod.

Feladataid:

1. Fékszárny fel
2. Motor fordulatszámának növelése 1800 ford/percre
3. Féklap be
4. Motor fordulatszámának növelése 3200 ford/percre
5. Mikor a sebesség megközelíti a 90 mérföld/órát, átkapcsolni a pilótafülke nézetbe
6. Óvatosan visszafelé húzni a botkormányt

7. A Spitfire emelkedésekor a futómű behúzása
8. Amíg a sebesség nem éri el a 140 mérföld/órát, addig nem szabad meredeken emelkedni
9. A magassági szint elérésekor visszavenni 2900-ra a motor fordulatszámát az utazósebesség tartása miatt.



Emelkedés: az arány, amivel a Spitfire emelkedik, megjelenik a VSI-n. Ez az arány a motor teljesítményétől és az emelkedési szögtől függ.

Az optimális emelkedési sebesség ennél a Spitfire típusnál 185 mérföld/óra volt, körülbelül 2850-es fordulaton, ami 2500 láb percenkénti emelkedésnek felelt meg. Ebben helyzetben nem lehet látni a horizontot a pilótafülkéből. A maximális elérhető magasság ennél a repülőgépnél kb. 35.000 láb. Kísérletezned kell a különféle pozíciókkal és motorbeállításokkal, hogy megfelelő tapasztalatot szerezz. Ha túl meredeken próbálsz emelkedni elégtelen teljesítménnyel, észre fogod venni, hogy a sebesség egészen a átesésig csökken.

Átesés: az átesési sebesség a Spitfire-nél 75 mérföld/óra, ha a futómű és a fékszárny be van húzva, és 65 mérföld/óra futóművel és fékszárnyal. Ne feledd, ha a gép túl közel kerül a talajhoz, az ebből következő magasságcsökkenés ütközéshez vezet.

Egyenes vonalú vízszintes repülés: vízszintes szárnyakkal és nullás VSI-vel érhető el. Vízszintes repülés eléréséhez először a repülőgép helyzetét kell beállítani, és mikor az vízszintes, be kell állítani a sebességet a fordulatszámmal. Gyakorold a repülést különböző sebességekkel, figyelve a műszerfalat, majd válts át a pilótafülke nézetre, és figyelj meg a helyzetet a tényleges horizonton. A fordulatszámot növelve a Spitfire orra hajlamos emelkedni; csökkentve pedig előre bukni. Ezt lehet kompenzálni a botkormányal. A maximális fordulatszám környékének teljesítménye csábító, de nem ajánlott, ha szeretnél sikeres Spitfire pilóta lenni. Az optimális utazósebesség 200 mérföld/óra, próbáld ki. Ne feledd, csak korlátozott mennyiségű üzemanyagot kapsz minden egyes bevetésnél.

Zuhanás: találhatod magad olyan helyzetben, mikor teljes erővel függőlegesen zuhansz műrepülés vagy harc közben, és húzod vissza a botkormányt, de nincs hatása. Csökkentsd a teljesítményt és észre fogod venni, hogy egy idő múlva működni fog a joystick.

Fordulás: a repülés irányát megváltoztathatja az, hogy a botkormányal megdöntöd a repülőgépet. A Spitfire addig marad egy fix szögben, amíg a joystickot vissza nem engeded, és a szög, amivel a gép fordul, függ a dőlésszögtől. A megfelelő oldalkormány megfelelő időben való használatával szűkíteni lehet a kanyart. Az orr hajlamos esni forduláskor; ezt korrigálni lehet a botkormány enyhe hátrahúzásával. A repülőgépet vissza tudod állítani vízszintes repülésbe ellentétes joystick mozgás használatával. Eleinte előfordulhat, hogy észlelsz egy olyan tendenciát, hogy használod az ellentétes joystick mozgást és ezzel a repülőt nagyon megdöntöd az ellentétes irányban. Rendkívül fontos harc közben, hogy megtanuld a repülő irányítását, a kis ismétlődő mozgások sokkal hatékonyabbak, mint egy nagyobb mozgás. A gép irányát vízszintes repülésben az oldalkormány egyedüli használatával is módosíthatod. Ugyanakkor, mivel a szárnyak vízszintesek, ennek is lehet mellékhatása, a repülőgép megcsúszása oldalirányban. Mindazonáltal, az oldalkormány pontos használata hasznos lehet bizonyos helyzetekben, különösen leszállás előtt a leszállópálya megközelítésénél.

Csúsztatás: lehetőség van a Spitfire-nél az oldalirányú csúsztatásra és a magasság csökkentésére egy állandó orrirány megtartásával. Hogy megvizsgáld ezt a funkciót, repülj a Spitfire-rel biztonságos magasságba a műszerfal figyelésével. Fordítsd a Spitfire-t balra, majd alkalmazd a jobb oldalkormányt, amíg az iránytű nem mozdul. Ha megnézed a csúsztatás és fordulás kijelzőjét, látni fogod, hogy a fordulás mutatója semleges helyzetben van, a csúsztatás mutatója pedig balra.

SPITFIRE 40

Landolás: az ajánlott eljárás a Spitfire-rel való landolásnál, először csökkentsd a sebességet 140 mérföld/óra-ra, engedd ki a futóművet és a féklapot. Ezután csökkentsd a sebességet 90-re, csökkentve az ereszkedést 1000 láb/percre. Leszállás előtt a botkormányt húzd vissza, míg a gép nem lesz vízszintes, és csökkentsd a fordulatszámot. De, mint a legtöbb dolognál, a gyakorlat itt is nehezebb, mint az elmélet, a leszállás az egyik legtrükkösebb része a Spitfire vezetésének.

Három fő elvhez ragaszkodj:

1. Érd el a 90-100 mérföld/órás állandó süllyedési sebességet
2. Pozícionáld a Spitfire-t a leszállópályának megfelelően
3. A leszállópálya elejére érj el egy éppen csak nullánál nagyobb magasságot

Próbáld ki az alábbi gyakorlatokat, hogy fejleszd a leszállási tudásod: Emelkedj 5000 lábra és a sebességed legyen 200 mérföld/óra. Csökkentsd a teljesítményt és így a sebességed is. (Emeld az orrt kissé, a sebességed gyorsabban fog esni) Engedd ki a futóművet és a féklapot. Ha a sebességed 100 mérföld/óra alá csökken, állítsd be a fordulatszámot és az orr helyzetét úgy, hogy állandó sebesség fenntartásával a VSI 1000 láb/percet mutasson. A fordulatszám kb. 600 ford/perc legyen. Jegyezd meg a horizont helyzetét a pilótafülke nézetben. Egy előre meghatározott magasságban hozd szintbe a gépet, tartva a sebességet és a magasságot. Ha úgy találod, hogy nehéz az orr visszahúzása a joystickkal, akkor egy gyors gázadás segíthet. A következő lépés az, hogy a gyakorold a Spitfire-rel a leszállópályához való pozícionálást és a repülést egy meghatározott magasságban. Közelítsd meg a pályát távolról, így bőven lesz időd a korrigáláshoz. Tapasztalatszerzés közben rá fogsz jönni, hogy használhatod a földi objektumokat támpontokként, hogy a megközelítésben segítsenek. Ne aggódj a programban nincs szélhatás. Repülj a leszállópályával párhuzamosan az ellenkező irányban, ezután fordítsd el 180 fokkal a gépet, állítsd be a pozícióját, így várva a megközelítés végét. Látni fogod, hogy a kormány nagyon finom használata segít elérni a megfelelő helyzetet. Az utolsó szakasz, a leszállás, egy kombinációja a korábban szerzett készségeknek, mikor eléred a föld szintjét és egyenes vonalban, vízszintesen haladsz, alacsony sebességgel. A korai szakaszokban látni fogod, hogy a program elnéző a hibákkal szemben. Azonban, ahogy a tapasztalatod és a teljesítményed nő, a készségeidnek is javulnia kell, hogy elkerüld a landoláskor az ütközést. Landolhatsz távol a leszállópályáktól, újra fel is szállhatsz, de a tapasztalatod és a repülési óráid csak egy leszállópályán való landolásnál lesznek jóváírva. A szimulációban feltételezünk egy páraszintet, ami miatt 3.000 láb felett a földi objektumok nem látszanak.

Térképek: navigációs gyakorlatként, hasznosnak találhatod, ha területek felett átrepülve, rajzold a térképet, írod a lényeges távolságokat és irányokat objektumok között. Harc után ezek az információk fontosak lehetnek a biztonságos visszatérés miatt.

HARC

Fontos megértened az 1940-es, lényeges légi harci technikákat:

A légi harc négy alapszabálya:

1. Emelkedj gyorsan, hogy tiéd legyen a magassági előny támadáskor.
2. Ne repülj egyenesen és vízszintesen a harci övezetben több mint néhány másodpercig - mozogj annyit, amennyi csak lehetséges. Ez megnöveli a területet, amit megfigyelhetsz, és a Spitfire így egy mozgó és nem statikus célpont. A legfontosabb az, hogy nézd a tükröt folyamatosan.
3. Valójában a támadások általában hátulról, egy szögből érkeznek. Hogy elkerüld ezeket, szükséges, hogy élesen fordulj a támadás irányába, növekvő sebességgel, ha lehetséges. Az ellenkező irányba fordulva a védő állandó helyzetben találja a támadót. A légi csata többnyire közelharcban ér véget, ahol a két gép próbál egymás elől kifordulni, egyre kisebb körökben, miközben elkerülhetetlenül csökken a magasságuk. A pontos fordulások végrehajtása ezért döntő fontosságú.
4. Az elszökő támadás egy másik módszer volt. 1940-ben ez egy lehetőség volt az ellenséges harcosok előtt, de nem a Spitfire-nek. A Spitfire-nél az orr előre nyomása okozott egy motor „vágást” (negatív G alatt) és így értékes másodpercek veszték el, míg az ellenséges harcosok

SPITFIRE 40

nem szenvedtek ettől a problémától. Ez az oka annak, amit a korabeli filmekben látni, hogy a Spitfire-ek a hátukon repülnek ereszkedés előtt (a pozitív G miatt). Hasonló probléma nincs a programban

Harci szimuláció: a Spitfire 40-ben az ellenségek különböző színekben jelennek meg, minden szín különböző sebességet és készségi szintet azonosít. Különböző pozíciókban, repülési sebességgel jelennek meg. Néhányan közelednek, néhányan távolodnak; így mindig változtatnod kell a taktikádon. A légi harc legfontosabb szabályai be vannak építve a szimulációba. Ha támadás ér hátulról, az ellenséges repülőgép megjelenik a tükrökben. Próbáld meg a sebesség növelésével a szökést és fordulj el a lehető legélesebben. Használd az oldalkormányt a csúsztatáshoz. Ha elveszíted a kapcsolatot az ellenséggel harc közben, nyerd vissza az eredeti magasságot és ellenőrizd a térképet. Összhangban a legfontosabb szabályokkal, az emelkedő fordulás a legelőnyösebb a magasság visszanyerésében. Annál nagyobb az esélyed az ellenséges repülőgép eltalálására, minél közelebb vagy hozzá. Ha sikerül lelőned néhányat vagy mindet az ellenséges repülőgépek közül, vissza kell térned, biztonságban letenned a gépet a bázison, hogy rögzítésre kerüljön az aktuális eredményed.

Műrepülés: számos érdekes műrepülő manővert lehet végezni a Spitfire-rel, amelyek közül néhány jelentős segítség lehet a harcban. Például:

Hurok: A sebesség több mint 804, a fordulatszám maximális, óvatosan húzd hátra a joystickot. Ahogy fordulsz, csökkentsd a fordulatot, és továbbra is enyhén húzd hátra a joystickot, amíg nem repülsz vízszintesen. Alkalmazd újra a fordulatszám növelését, hogy kijuss a hurokból.

Hurok orsóval: A hurokkal kezded a manővert. Mikor fejjel lefelé repülsz az emelkedésed tetején, fordítsd a Spitfire-t balra vagy jobbra, amíg vízszintes nem lesz. A joystickkal tartsd egy fix pozícióban a gép orrát, ahogy az orsót befejezed. Ezt a manővert használhatod az ellenség elől való megszökésre, magasság növelésével az irány megfordításával.

Orsó: Emeld fel a Spitfire orrát kissé a horizont fölé. Húzd balra vagy jobbra a joystickot. Folyamatosan fordulj, amíg a Spitfire ismét egyenes vonalban vízszintesen nem repül. Gyakorold a joystickkal való fordulást, miközben az orrt a táj egy fix pontján tartod. Az ellentétes oldalkormány használata segít az állandó orrirány tartásában.

Osztott S: Orsózz, amíg a Spitfire megfordul. Ezután húzd a botkormányt vissza, amíg a horizont meg nem jelenik, és repülj vízszintesen. Vesztesz a magasságodból és megfordulsz.

Pár dolog megtévesztő a fenti, gyári, valószínűleg C64-től örökölt leírásban, és pár dolog más-hogy is néz ki, mint a C64 verzióban, a landolás nehézsége mindenesetre biztos hasonló, nem véletlen írtak hozzá szájbarágós gyakorló feladatsort. Nagyon fontos annak a megfigyelése, hogy a bőlintás milyen hatással van a sebességre. A fordulatszám-sebesség összefüggés elég egyértelmű. A többi összefüggés megfigyelése sem lényegtelen, de fokozatosan önmagukat tanítják. A feladat egyszerű, talán túlságosan is, nem is túl változatos, kellő addiktivitása ellenére nem sarkall a „végigjátszásra”, ha az egyáltalán lehetséges. Egy előre meghatározott pozícióban kell néhány ellenséget elpusztítani, majd visszatérni a bázisra. Ezáltal tapasztalati pontokat gyűjteni és előre haladni a ranglétrán. Persze csak leírva egyszerű a dolog, megvalósítani nehéz, legalábbis a végét, a leszállást. A játék grafikai megvalósítása egyrészt igényes, szép, másrészt unalmas és semmitmondó. A mozgás gyors, a környezet szegényes. A hangok 128K-s verziónál közepesek, 48K alatt gyengék. A vezérlés nagyon jól reagál, logikus, könnyen elsajátítható kezdeti bonyolultsága ellenére. A legtöbb funkciót amúgy is ritkán kell alkalmazni. A nehézségi szintet már érintettem, többnyire a tökéleteshez közelít, de a leszállás miatt az optimálisnál nehezebb. A leszállás kicsit a játékélményből is elvesz, az ellenfél üldözéséig eljutni elég unalmas, pár felszállás után ez már nem okozhat nehézséget. A harc nagyon tetszik, tiszta adrenalin bomba, látványos, izgalmas, főleg kicsit intelligensebb ellenségek esetén. Aztán a leszállás meg kínszenvedés, nem mint-ha önmagában nehéz lenne, de elég sok dolognak kell összevágnia a sikerhez, és valami mindig hibádzik. Jó ötlet, hogy le lehet menteni a játékállást, így lehet élvezkedni valós gépen is a mentéssel/betöltéssel :) Érdekes, hogy a különálló harci szimuláció, ami elvileg a lényegét, a legjobb részt adja, felesleges kerékkötők nélkül, önmagában mégsem köt le. Nem vagyok nagy szimulátor rajongó, de ettől a játéktól kaptam sikerélményt, izgalmat, érdekes ismereteket és kimondottan élvezetes játékpercek, sőt órákat is.

MIRRORSOFT

teljes név: Mirrorsoft, Mirror Group Newspapers Ltd (1983-1985.07.)
Mirrorsoft Ltd (1985.07.-1992.02.)
egyéb címke: Image Works (1988.09.-1992.02.)
működés ideje: 1983-1992
tevékenységi kör: kiadás
nemzetiség: angol
székhely: Bromley, Bristol, London

1903-ban indult el a Daily Mirror című napilap, először nőknek szóló újságként, majd bővítették a célközönséget: „újság férfiaknak és nőknek”. Tíz éven belül napi félmillió darabszámot értek el, ezzel Anglia második legnagyobb példányszámú reggeli újságává nőtt a Mirror. Pár év kellett csak és átlépték az egymillió példányszámot is, amivel a legnagyobb napilappá váltak. Ez így is maradt 1978-ig, amikor egy másik pletykalap, a The Sun megelőzte őket havi forgalom tekintetében. Menet közben az újságból csoport lett, a Mirror Group Newspapers Ltd, megjelent egy vasárnapi újság, a Sunday Mirror is. 1983-ban kapott szárnyra a hír, hogy az otthoni számítógépek eladásai által gerjesztett hatalmas hullámokat meglovagolják egy új részleg alapításával, és szoftverek forgalmazásába kezdenek. Úgy tervezték, hogy ZX Spectrumra, Dragonra és BBC-re jelentetnek meg programokat. „Mint céget, minket mindig érdekeltek a kiadói ötletek - különösen az új technológiák területén.” nyilatkozta Jim MacKonochie fejlesztési menedzser. Több szoftverházzal is tárgyalásba kezdtek a szoftverfejlesztésről, így utólag kikövetkeztethető, hogy az akkor emlegetett Quicksilva, Psion, Melbourne House és Automata sem látta túl kecsegtetőnek a Daily Mirrorral kötendő üzletet. Többnyire (a Daily Mirrorral az élen) tagadták a tárgyalások meglétét is, kivéve a Quicksilvat, akik elismerték, de nem akartak más cégjelzés alatt szoftvereket megjelentetni.

„1983 júniusában nyilvánvalóvá vált számomra, hogy az új technológia arra halad, hogy az 1990-es években a legtöbb otthonban lesz egy számítógép alapú terminál. Mi alapvetően egy kommunikációs vállalat vagyunk, és lényeges volt a hosszú távú céljaink szempontjából, haladva a századforduló felé, hogy a Mirror Group Newspapersnek legyen kapcsolata az otthoni számítógép-szoftver-piacca” tárta fel a fejlesztési menedzser az új részleg nyitásának motivációját. Októberben be is jelentették, hogy megalakult az említett kapcsolat, a Mirrorsoft. Három oktatószoftverrel mutatkoztak be, ezekből egy Spectrumra is megjelent, Quick Thinking!



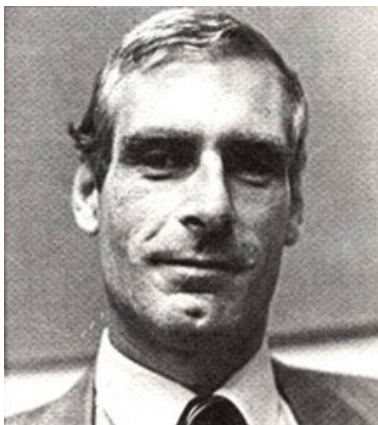
A Mirrorsoft anyacégének története 1903-ban kezdődött

tógép alapú terminál. Mi alapvetően egy kommunikációs vállalat vagyunk, és lényeges volt a hosszú távú céljaink szempontjából, haladva a századforduló felé, hogy a Mirror Group Newspapersnek legyen kapcsolata az otthoni számítógép-szoftver-piacca” tárta fel a fejlesztési menedzser az új részleg nyitásának motivációját. Októberben be is jelentették, hogy megalakult az említett kapcsolat, a Mirrorsoft. Három oktatószoftverrel mutatkoztak be, ezekből egy Spectrumra is megjelent, Quick Thinking!



volt a címe. A First Steps With the Mr. Men és a magyar Novotrade Rt. által fejlesztett Caesar the Cat először csak BBC-re és/vagy C64-re jelent meg, de pár hónapon belülre ígérték mindkét program kiadását Spectrumra is.

De miért éppen oktatószoftverek? Fura, ám nem teljesen alaptalan elképzelések miatt. Egyrészt a Daily Mirror, Anglia második legnagyobb pletykalapját családi újságnak tekintik, ennek megfelelően a kiadó arculatához híven az egész családnak jelentetnének meg programokat, elsősorban a gyermekeknek oktatószoftvereket. „Nem fogunk a tömegeknek szóló tucat termékeket kiadni, de készen állunk rá, hogy kiadjunk bármilyen szoftvert, ami megfelel a legmagasabb sztenderdnek, legyen bármilyen is a piaca.” nyilatkozta Jim MacKonochie. „A játékok mindig fontosak lesznek üzletileg, de ez az elkövetkező öt évben változni fog és az oktatás fontosabbá fog válni. Amikor erősebb számítógépek kerülnek az otthonokba, a komolyabb alkalmazások kerülnek majd előtérbe, így egy hidegfejű döntést hoztunk”. „Ez egy kiszámított döntés volt, hogy felépítsük a hírnevünket felnőtteknek szóló szórakoztató szoftverek gyártásával. Hiba, hogy túl nagyok az elvárások ezen a piacon. Ha hosszú távon tekintünk előre, fel kell ismerni, hogy ez egy nagyon fiatal iparág és a nem-játék piac egy kisebb terület. Először fel kell építeni a hírnevet, és nem szabad belemenni örültségekbe. Ez egy hosszú távú piac, hosszú élettartammal. A kiadások későbbi eladásokat is generálnak.” A Daily Mirror számaiban akkoriban megjelent egy-egy képsor a népszerű gyermekkönyv-sorozat közkedvelt főszereplőjével, Mr. Mennel. A



Jim MacKonochie: „Úgy gondoljuk, hogy a számítógépek ugyanolyan részei lesznek az életünknek, mint a hifi eszközök.”

figura népszerűségét több fejlesztőprogram népszerűsítéséhez is felhasználták. „Mr Men az ifjak sok nemzedékének bizonyított. Ha már használni lehet a Mr Men karaktereit a szoftverekben, akkor hatékonyan érdemes használni őket.” Szóval volt az indokok között éleslátásról és a jövő piacának bátortalan megítéléséről tanús-



Robert Maxwell Csehszlovákia délkeleti csücskében született 1923-ban Ján Ludvík Hyman Binyamin Hoch néven. A második világháborúban a deportálás elől menekülve végül Angliában kötött ki, nincstelenként katonai kiképzést kapott. Csatákban vett részt, kitüntetések és előléptetések tömkelegét kapta, századosként szerelt le. Katonai pályája végén a sajtóval kapcsolatos dolgokat intézte. A háború után Berlinben angol nyelvű tudományos könyvek kiadásával foglalkozott, ebből nőtt ki a Pergamon Press kiadó. „Hazatérve” Angliába magánvagyonának növelésén kívül politikusi pályájával foglalkozott legtöbbit, hat évig volt képviselő a Munkáspárt színeiben. Szemet vetett a British Printing Corporationra, a legnagyobb brit nyomdára, pénzügyi ügyeskedések miatt botrányokba keveredett, de végül mindenből kivágta magát. Vagyonuk egyre gyarapodott, 1984 júliusában megszerezte a Mirror Group Newspapers Ltd tulajdonjogát 113 millió fontért. 1985 júniusában Maxwell bejelentette Sir Clive Sinclair betegeskedő cégének, a Sinclair Research Ltd-nek átvételét a Hollis Brothersen, a Pergamon Press leányvállalatán keresztül. A tranzakció 1985 augusztusában meglett szakítva. Maxwell mindenfelé kiadókat, TV csatornákat, stúdiókat vásárolt. Egyre több támadás érte homályos, vagy egyértelmű okok miatt, de Maxwellnek sikerült minden „rágalmazó” ellen pert indítania és meg is nyernie azokat. Paranoiája erősödött, nem bízott senkiben. 1991-ben halt meg, kiesett jachtjából, holttestét megtalálták, de a halál oka a mai napig nem egyértelmű. Halálával gyakorlatilag véget ért a Mirrorsoft és ezzel az ImageWorks életpályája is.

kodó is, mindenesetre az oktató-szoftverekkel rövid idő alatt pozitív képet sikerült kialakítani a kiadóról és a remélt reputációt is sikerült megszerezni.

Visszatérve a kiadványokra, nem mindig egyértelmű, hogy egy program oktató vagy játék szoftver. Az első, Quick Thinking! című szoftver például teljesen egyértelműen oktató, a gyerekek számolási készségét fejleszti, gyorsítja. A First Steps With the Mr. Men leginkább

semire sem jó, játéknak biztos nem, de oktatni sem oktat, ellenben nagyon drága volt a maga 8,95 fontos árával. Az első oktatószoftvernek titulált játék a *Caesar the Cat* volt, 1984 márciusában jelent meg Spectrumra. Nem tudom, hogy miért oktató, de próbálok logikailag magyarázatot találni: a Mirror egy családi lap, a Mirrorsoft meg az egész családnak jelentet meg szoftvereket, ezt speciel a család macskájának. Ez így elfogadható? Ez volt az első magyar játék, ami sikeres lett Angliában. 1983 november 14-én mutatták be az eredeti, Commodore 64-es verzióját egy Londonban rendezett bemutatón. A házigazda a Magyar Kereskedelmi Kamara volt, akik a keleti blokkból elsőként rendeztek ilyen eseményt, ahol kilenc magyar szoftvercég mutatkozhatott be. A Novotrade az Andromeda Software, mint terjesztő segítségével jutott el a Mirrorsoftig, emiatt szerepel sok helyen tévesen az Andromeda, mint fejlesztő. A játékot Magyarországon 1984-ben a fejlesztő cég, a Novotrade Rt. adta ki, ami elvileg, vagy mondhatjuk, hivatalosan egy újrakiadás.

„A mi szerepünk az,” mondja Robert Stein, az Andromeda Software Ltd vezetője, „hogy a magyar ötletekből a home-computeren, vagyis a személyi számítógépen játszható játékok váljanak. Ha 20 ezer szót egymás után írunk, az még nem regény, így a jó játék megalkotása sem egyszerű. Kell hozzá egy story-board, vagyis egy jó alaptörténet, egy jó software, vagyis jó program, szellemes és mutató grafika, valamint jellegzetes, figyelemkeltő zene. Az alkotás folyamata azonban mégsem mindig olyan egyszerű, ahogy a külföldi előfeltételeket felsoroltam. Munka közben, amíg az ötletből kész játék lesz, addig a cég folyamatosan befolyásolja az alkotókat, hogy a játék végül is megfeleljen a piac kívánalmainak.” És mi a jó játék Robert Stein szerint? „Amiért a vásárló pénzt ad. Bajos lenne szabályokba sűríteni az eladhatóság arányszabályait. Tapasztalatunk az, hogy a jó játéknak már az első húsz másodpercben meg kell nyernie a vásárló tetszését. Sokat foglalkoztam az üzletbe lépő emberek lélektanával. Számtalan felmérés, vizsgálat adatait is tanulmányoztam. De csak a rideg statisztikára nem építetek. Bizom az ösztöneimben, a megérzéseimben is. Tizennyolc hónappal ezelőtt indítottuk el itt Budapesten a kísérleteket a számítógépeken játszható játékok gyártásával, és a Novotrade Rt. tehetséges szakembergárdájának a jóvoltából ma már ez iparág. Ha én akkor nem hiszek, ha nem hallgatók az ösztöneimre, akkor most nincs ez a si-

ker, nem indíthattuk volna el a nagyvilágba Caesart, a macskát, a kínai tányérforgatót, a térbeli biliárdot, a táncoló szörnyet és több más szellemes játékot.”



Robert Stein, aki felkarolta a magyar programozókat, és úgy gondolta, hogy magyar fejlesztésű játékok nyugaton való eladásából pénzt lehet keresni.

Visszatérve az „oktató szoftver vagy játék?” kérdése, a Count with Oliver és a Look Sharp!-on található két program is egyértelműen oktató jellegű szoftverek, a Here and There with the Mr. Men és a Word Games with the Mr. Men szintén. A felnőttek sem maradtak Mirrorsoft programok nélkül, a Home Discovery sorozat tagjai nekik szólnak. A BBC Mastermind és a BBC Mastermind Quizmaster kvíz programok, a The Joffe Plan egy egyszerű számoló program fogyni vágyóknak, a Know Your Own Psi-Q és a Know Your Own Personality önmegismerést segítő alkalmazások, a Star Seeker pedig csillagászati program. „Minden piaci felmérés megmutatta, hogy az otthoni számítógépek fő felhasználói a 12-17 éves korcsoportból kerülnek ki, akik játékra használják azt elsősorban. Gondolkodtunk, ezek a Spectrum számítógépek mind az otthonokban vannak - meglátjuk, hogy tudunk-e egy sor olyan szoftvert készíteni, amit nem szükségszerűen a tömegpiacra szánunk! Lesznek olyan szülők, akik érdeklődését felkelti egy diétás program, vagy egy olyan szoftver, mint a Star Seeker, ami különösen stílszerű lesz jövőre a Halley-üstökös elhaladása miatt” nyilatkozta Jim MacKonochie 1985-ben a Crash magazinnak. Jim öt évet jósolt a piac változására, de az csak nem akart az általa elvárt irányba mozdulni. Az okos üzletember ilyenkor vagy belátja hibáját,

A Táncoló szörny és társai Játékprogramja- ink a világban

A számok magukért beszélnek : az idén körülbelül egymillió dolláros bevételre számít egy fiatal vállalkozás, mégpedig egy különös szellemi termék ügyes forgalmazásával. Az 1983. januárjában alakult NOVOTRADE RT. személyi számítógépekre írt játékprogramokat árul, s vevői között a világnak szinte valamennyi nagyobb tőkés országa megtalálható. Az egyedülálló kezdeményezés születésének körülményeiről faggattuk Rényi Gábort, a NOVOTRADE igazgatóját.

- Az ötlet egy amerikai út során, pontosabban egy chicagói elektronikai kiállítás kapcsán született. Végigböngészve a kiállítás érdekességeit, arra a következtetésre jutottunk egyik régi üzlettársunkkal, Robert Stein úrral, hogy a számítógépprogramok újszerűségét, ötletességét tekintve nekünk, magyaroknak sincs mit szégyenkezniük, s érdemes lenne megpróbálni valamilyen módon tőkét kovácsolni fiatal programozóink szellemi termékeiből.

A siker titka: az újszerűség

- Kapóra jött, hogy az egyik legnagyobb személyi számítógépeket gyártó cég, az angol Commodore C 64-es gépéhez kívánt komputertételeket fejleszteni. Hamar meg is született a megegyezés, s mi pályázatot hirdettünk személyi számítógépeken játszható játékötletekre. Az eredmény minden várakozást felülmúlt: egyetlen hónap leforgása alatt közel 1300 pályamunka érkezett címünkre. Megkezdődhetett a pályázatok feldolgozása, amelyet - a Robert Stein úr által éppen e célra alapított - Andromeda társaság képviselőivel közösen végeztünk el. Az Androméda egyébként nemcsak a játékötletek feldolgozásában és értékesítésében segített, hanem a szükséges számítógépek, dokumentációk, segédanyagok és egyéb eszközök beszerzésében is, ráadásul napra készen tájékoztatott bennünket a piaci követelményekről és igényekről.

- 1300 program bizony nem kevés. Végül is hány darab jutott át a szigorú rostán?
- Újdonságértékük, ötletességük, „játékos-

ságuk” alapján több mint 300, angol nyelvre lefordított pályamunkát küldtünk el a megrendelőnek. Sajnos, közben a Commodore cég megváltoztatta üzletpolitikáját, s az általunk írt programokat már nem ítélték értékesítésre alkalmasnak. Lemondtak a bemutatott játékok forgalmazásának kizárólagos jogáról, így lehetőségünk nyílt új partnerek keresésére.

- Rossznak ítélték a programokat?

- Erről szó sincs. Csupán ők új adathordozót találtak programjaikhoz, s a mágnesszalagos kazettára írt játékaik már nem feleltek meg. Szerencsére másoknak kazettás formában is el tudtuk adni őket, s 1983 őszén már az üzletekbe került a Táncoló szörny elnevezésű játék. Nem sokkal később pedig a Caesar, a macska című programunk a top-lista élére került.

- Top-listát mondott?

- Igen. Érdekes, hogy a játékprogramok világában is van a slágerekéhez hasonló lista, s egy-egy program sikere éppen azon mérhető le, hogy vajon mennyi időre és milyen helyezéssel kerül fel erre a listára.

- Volt már. más magyar top-lista siker is?

- Az eddigi legnagyobb hírnévre a Kínai zsonglőr című játék tett szert, amelyből már az első héten 12 ezer darab kelt el, s heteken át vezette a slágerlistát.

- Mivel magyarázható ön szerint, hogy ilyen szép eredménnyel sikerült betörni a játékprogramok - szegényesnek egyáltalán nem mondható - piacára?

- Sikereinket véleményem szerint játékaik újszerűségeinek köszönhetjük. Hogy példát is mondjak: a már említett Kínai zsonglőr című az első olyan a világon, amelyik egy varieté számot, tányérdobálást villant fel a számítógép „játékterén”, azaz a hozzá kapcsolt képernyőn. Játékaik magas színvonalú grafikai kivitelezését is dicsérik a szakemberek, s elismerően nyilatkoznak arról, hogy a programokat kísérő zenék nem csupán aláfestései, hanem szerves részei a játékoknak.

És a hazai piac?

- A kedvező indulás minden bizonnyal arra ösztönözte partnereiket, hogy újabb szerződéseket kössenek önökkel.

- Igen. A Commodore cég C 16 elnevezésű új komputerére például mi készítjük az első programot (egy sakkprogramot), amely a géppel együtt kerül majd az üzletekbe. Tárgyalásokat folytatunk az Activision céggel

egy világhírű, évenként ismétlődő sporteseményvel kapcsolatos program fejlesztéséről, s a Virgin Games cég - amely a hanglemezyártás és forgalmazás terén szerzett hírnevet - megvásárolta a nálunk film formájában vetített Öld meg a Sogunt című regény komputertételeként történő forgalmazásának jogát. De nemcsak új programokat írunk, illetve íratunk, hanem - kívánságra, pontosabban „megrendelésre” - elkészítjük a már piacon levő sikeres játékok átírását. A játékfejlesztés kapcsán létrehozunk újszerű programokat és eszközöket is a programozási folyamat meggyorsítása, tökéletesítése érdekében.

- A NOVOTRADE fő eladási területei Anglia, NSZK és az Egyesült Államok. Óhatatlanul felvetődik a kérdés: és a hazai piac?

- Sajnos erről nem sok biztatót tudok mondani, mivel Magyarországon ma még alig van személyi számítógép, s így az azokra írt játékprogramokból olyan keveset vásárolnának, hogy még a programfejlesztés költségei sem térülne meg. Ezzel persze nem csupán mi vagyunk így, hiszen például igazi videokazettagyártás sincs hazánkban, és ennek oka éppen a képmagnók csekély száma. No persze, ha néhány év múlva a személyi számítógépek is olyan elterjedtek lesznek nálunk, mint mondjuk a lemezjátszók, akkor szükség lesz arra, hogy a hazai piacot is ellassuk színvonalas komputertételekkel.

Figyelem! Pályázat!

- Vállalatuk - kissé leegyszerűsítve - egy pályázattal alapozta meg hírnevét. Terveznek hasonló pályázatokat?

- Olyannyira, hogy már közre is adtunk egy újabb pályázati felhívást.

- Hallhatnánk erről" néhány szót?

- Olyan kalandos, izgalmas, nyelvi korlátoktól mentes, eredeti játék felhasználói, szórakoztató, valamint oktatással kapcsolatos ötleteket, fejlesztés alatt álló, illetve kész programokat keresünk, amelyek több országban is értékesíthetők. Pályázatunkra csupán az ötlet leírását kell beküldeni, maximum egy gépelt oldal angol nyelvű magyarázattal és a képernyő jellegzetes állapotait bemutató 6-8 színes ábrával. A pályázatokat a piaci igények ismeretében külföldi szakemberekkel közösen bíráljuk el. A megfelelőnek ítélt ötletek, illetve programok értékesítésére az alkotókkal szerződést kötünk és sikeres eladás esetén számukra jogdíjat fizetünk.

Horváth Annamária

A Népszava 1984. augusztus 8-i számában megjelent cikk, ami jól mutatja meg az akkori magyar viszonyokat, a gondolkodást, reményeket. Az internet kora előtt bőven, nyugati újságok, magazinok ritkán jutottak el hazánkba, így a messziről jött ember mondhatott sok furcsaságot...

vagy csak alkalmazkodik. A Mirrorsoft alkalmazkodott másfél év után, és a sok oktatószoftver közé már becsúsztatott egy valódi játékot is. Az 1985 áprilisában megjelenő **Ashkeron!** egy középkorban játszódó illusztrált kalandjáték. Fejlesztője a Texgate Computers, egyébként szintén inkább oktatóprogram specialista. Az Ashkeron! azon talán tucatnyi játék egyike, amit hivatalosan kiadtak microdrive-on is!

A Mirrorsoft, az anyacég kapcsolatrendszerét kihasználva programjaival minden nagy üzletlánc boltjaiban megjelent, és a Mirror Group csomagküldő-szolgálatánál is lehetett kapni a termékeit. A játékok megjelenését úgy magyarázták, hogy az a fő célközönség, a fiatalok megtartását célozta, kikupálták őket a játékos oktatószoftvekkal, majd jöhetnek az oktató jellegű játékok. A Widgit Software sok oktatószoftver után egy játékot is fejlesztett a Mirrorsoft-nak, májusban jelent meg a **Phineas Frogg**. Talán ez a játék jelképezi a legjobb átmenetet az oktató, de inkább játékos jellegű szoftverek felé. Kalandjáték, de a menüben lévő lehetséges cselekvések közül kell választani, valamint van benne két egyszerűbb arcade és két logikai feladvány. Májusi megjelenésű az Ancient Quests is, ami kettő nagyon fiataloknak szánt „játékot” tartalmaz a leírás szerint, de csak az egyik mondható nagy jóindulattal játéknak (King Tut's Treasure), a másik egy számológép oktatószoftver (The Count).

Júliusban megjelent a Caesar's Travels és az első nagy durranás (és nem csak a neve miatt), a **Dynamite Dan**. A Caesar's Travels-szel a Mirrorsoft egyrészt a korai tanító „játékainak” sorozatát, másrészt a Caesar the Cat-et folytatta. Ezt a részt már nem a Novotrade, hanem a Chalksoft készítette, és nem a játék, hanem az oktatás volt a hangsúlyosabb.

A Dynamite Dan a korábbi programokhoz hasonlóan külsős munkája, a Mirrorsoft ekkor még nem érezte szükségét a házon belüli programozásnak. A szerző, Rod Bowkett a RetroGamer magazinnak adott interjúban így emlékszik vissza a kezdetekre: „Matematikából szereztem meg a diplomámat, úgyhogy mindig volt egy matematikai háttér, de amint befejeztem az egyetemem Sussexben, egyből együttesekben kezdtem zenélni, és kicsivel azután csatlakoztam Stackridge-hez és nagyon hosszú ideig zenészként

éltem. Akkoriban, a nyolcvanas évek közepén éppen kijött a Magnetel kötött szerződéselem szerinti utolsó felvételem és művészként elértem életpályám végéhez – a harmincas éveim közepén jártam, vagyis hát akkortájt így gondoltam! Szóval poénból vettem egy Spectrumot és igazán az assemblynek lettem a rabja, azelőtt soha nem próbáltam ki. A Dynamite Dan valójában több volt egyszerű projektnél, igazából vele tanultam meg gépi kódban programozni. Ez volt az első játékom, szóval csak valahogy rakosgattam össze, ahogy haladtam vele, és hogy őszinte legyek, ez látszik is rajta. Csak pakoltam össze a dolgokat és ötleteket próbáltam ki, ha tetszettek, akkor meghagytam őket. Sokat játszottam a színekkel, mert a Spectrum annyira primitív volt. Azt hiszem korlátozták a grafikáimat a 8x8-as négyzetek, nagyjából ugyanúgy, mint a Manic Minernél. Emlékszem, hogy Dan figurájával nagyon sok időt bíbelődtem, mert ő volt a legfontosabb a játékban, szóval valami igazán jót akartam csinálni, egészen a hajtincséig, amit két pixelből alkottam.”

„James Bond hatása nyilvánvaló volt,” mesélt Rod az inspirációkról „bár Doctor Blitzen igazából a Dan Dare Mekonján alapult - az idegen a nagy fejjel, aki lebegett egy tálon. Alapvetően ez csak egy gyűjteménye a korai gyerekkorom emlékeinek. Egy barátom azt javasolta, hogy



Rod Bowkett a harmincas évei közepén tanult meg gépi kódban programozni, ami két bombasikeret eredményezett

poénból Donnának kellene nevezni a segédet - Donna & Blitzen, én meg jóváhagytam.” (Donna és Blitzen a Mikulás két rénszarvasa, valószínűleg ez Angliában nagyobb poén, mint felénk:)

„Beletelt hat hónapba a Dynamite Dan fejlesztése, de ez tartalmazza az assembler megismerését is. Ebből az időből elég sokat a könyveket bújva töltöttem, hogy kitaláljam, hogyan kell csinálni dolgokat. Vettem egy pár kazettát, mint a Jetpac, Manic Miner és Jet Set Willy, bár nem voltam nagy rajongója a játékoknak - inkább azt kerestem bennük, hogy hogyan működnek. Csak a szabványos Spectrumot használtam, gumi billentyűzettel meg minden, és rengeteg Microdrive-ot, ami a legkevésbé megbízható adathordozó volt, ami létezett - meg kellett tartanom hat példányban mindent. Szóval igen, hat hónappal azután, hogy vásároltam egy Spectrumot, volt egy No1 játékom a toplistákon. Elég különleges dolog volt.”

De miért pont a Mirrorsoft lett a kiadó? „Ők voltak az elsők, akikhez mentem, és igazán lelkesnek látszottak, úgyhogy hagytam, hogy az övék legyen. Emlékszem, ahogy megyünk fel a lifttel Maxwell-Lel - komolyan elég ijesztő volt. Nem volt sok teendőm, hogy őszinte legyek nem volt több az egész, mint marketing gyakorlat. Voltam az egyik szakkiallításán, ahol fiatal gyerekek hajszoltak, miközben kérdéseket tettek fel a Dynamite Danról. Ez kicsit olyan volt, mintha én lettem volna a Patkányfogó! Bizarr volt.” utalt a hamelni patkányfogóra, aki gyereket csalogatott maga után a sípjával. A játék legendás nehézségére is kitért a szerző. „A srácok a Mirrorsoftnál játszottak, tesztelték a játékot és mind azt gondolták, hogy túl nehéz, de arra gondoltam, ha nem lenne észszerűen kemény, akkor az emberek úgy elfogyasztanák, akár egy fagyit. Az én logikám szerint. Egyébként meg, én tudtam vele játszani! Minden nap játszottam, hogy teszteljem. Pusztán az időzítésről szólt minden.”

„Összességében, kb. 15.000 fontot hoztam ki a Dynamite Danból, ami nem volt egy vagyon, de azért sok volt, mert nem számítottam semmire, úgyhogy örültem neki.” (kb. 12.000 font volt 1985-ben az angol átlagfizetés)

A Dynamite Dan sikeres lett, nem bombasiker, meg kasszasiker, csak egyszerű siker. Annak nem találtam nyomát, hogy első lett volna valaha is egy eladási toplistán, legjobb helyezése a kiadás utáni 3. hely volt elvileg. Mirrorsoft mércével mérve már ez is hatalmas előrelépés, mert először tudták beverekedni magukat a TOP10

-be. Bár a First Steps With the Mr. Men is elérte a 30.000 db-os eladási számot, ráadásul mindig hangoztatták, hogy nem akarnak a tömegpiacra termelni, de egy hónapokig TOP20-as játékok valószínűleg nem csípte annyira a kiadó szemét. Első játékával Rod Bowkett és a Mirrorsoft díjat is nyert, mégpedig a Crash magazin olvasóinak szavazatai alapján a Crash Readers Awardson az 1985-ös év legjobb platformjátékának járó.

A játékhoz kapcsolódott egy verseny is, a tervek megszerzése utáni sikeres elmenekülés után a gratuláció alá el lett helyezve egy kódolt üzenet (NRIILHUG IFOVH LP), aminek a megfejtését a megadott telefonszámon kellett bemondani. A leggyorsabb megfejtő egy London feletti légballonos utazást nyerhetett. „Néhány gyerek nyerte meg hihetetlen gyorsan,” emlékszik vissza Rod. „Azt hiszem, a második héten a kiadás után. Nem tudtam elhinni.”

Körülbelül a Dynamite Dan kiadáásával egy időben lett a cég neve Mirrorsoft Ltd, ami jelzi a komolyodó kiadói szándékot.

1985-ben még egy leginkább matematikai fejlesztő-programnak mondható valami, a Crack It! Towers jelent meg. Az 1986-os évet a márciusban megjelenő **Spitfire 40** -nel nyitották, amit egy évvel korábban kiadtak Commodore 64-re és azt a verziót a Novotrade fejlesztette. A Spectrum verziót a Mr. Micro Ltd konvertálta át a C64-es verziót felhasználva. A játék TOP20-as lett, ami valószínűleg maximális elégedettséggel töltötte el a Mirrorsoft munkatársait. A 9.95 fontba kerülő 48K-s verzió megjelenés után nem sokkal készült el a játék 128K-s verziója, ami utána a 12.95 fontért kapható kazetta B oldalára került.

Így a Dynamite Dan és a Spitfire 40 is mutatott egy-egy lépést a gyűlölt mainstream piac felé haladva. Mégis furcsának tűnt 1986 januárjában, és az addig hangoztatott elveknek sem igazán felelt meg, hogy a Mirrorsoft megvásárolta a készülő és agyonsztárolt Biggles (Kaland az időben) c. film jogait és megbízta a Dalali Software-t, hogy készítsék el a játékot több platformra (Spectrum, Amstrad, C64). A film várható megjelenése 1986 májusának vége volt, ekkorra tervezték a játék kiadását is. A kiadó korábbi játékaiknál nem tapasztalt nagy felhajtás előzte meg a bemutatót, de ahogy lenni szokott, nagyobb volt a füst, mint a láng...

(folytatás a következő számban)

CAESAR THE CAT

Mirrorsoft, 1984, 48K, akció

A játék célja az, hogy Caesar az egerek elfogásával megtisztítsa a kamrát, és kivigye őket az ajtón. Az irányításoddal Caesar járkálhat mindkét irányban az éléskamra minden polcán, valamint ugorhat felfelé vagy lefelé a polcokon. Míg portyázol a kamrában, az egerek dézsmálják az élelmiszert, de el tudod őket kapni, ha lecsapsz rájuk az alattuk vagy felettük lévő polcra ugorva, sajnos balról, vagy jobbról rájuk „lépve” ez nem lehetséges. Jól kell céloznod, csak akkor jársz sikerrel, ha telibe kapod őket. Siker esetén már látod



is, hogy ott lóg az egér Caesar szájában, elvétett ugrás esetén pedig egy hangeffekt figyelmeztet a jobb célzásra. Gyorsnak kell lenned, mert az egerek nem maradnak egy helyben sokáig, különösen, ha Caesar ugyanazon a polcon tartózkodik. Ha elkapsz egy egeret, egy ajtó jelenik meg egy polc végén, egy kijárat az éléskamrából. Mikor kimész az ajtón, és Caesar már nem látszik, ledobja az egeret és készen áll a visszatérésre, hogy az irányításod alatt tovább vadásson. Minél több egeret fog meg Caesar, annál gyorsabb lesz a többi egér mozgása. 1.000 ponttal kezdesz, ami csökken az idő múlásával. Extra pontokat gyűjthetsz az egerek elfogásával, amelyekből három fajta van – a fekete egerek 300 pontot, a kék egerek 500 pontot, a piros egerek 700 pontot érnek. Minden színű egerből tíz van. Ha az összes egeret elfogtad, a kamra újra feltöltődik, az üvegek visszakerülnek a polcokra, és újabb harminc egyre gyorsabb egeret kell elkapnod. Pontokat vesztesz a cserépedények leverésével, szerencsére mindig ugyanott vannak, így nem nehéz őket elkerülni. Caesar végig sétálhat a polcokon a cserépedények mögött anélkül, hogy leverné azokat, de ha oda ugrik, vagy onnan ugrik, ahol az edények vannak, akkor darabokra töri őket. A büntetés nagy – 1000 pont a kék és lila edény leveréséért. De ha a piros edényt lökőd le, a játék véget ér! A játék véget ér akkor is, ha a pontszám nullára csökken. Plusz büntetés jár sérülésekért, 100 pontot veszítesz minden alkalommal, mikor Caesar beveri a fejét a falba. Pontokat veszítesz minden egyes ételért, amit az egerek megesznek, és ha Caesar megáll, akkor a pontszámod gyorsan, riasztó ütemben csökkenni fog!

Szép borító, gyenge betöltőkép és egy kedves feladat, cselekmény a körítése a Novotrade játéknak. A cél egyszerűsége és gyermekeknek való szelídsége miatt tarthatták sokan oktató szoftvernek, más indokot nem találok. Szóval ez egy vérbeli, ám vérmentes akciójáték, nagyon könnyen megérthető célokkal és szabályokkal, nem túl változatosan, de nem is unalmasan megvalósítva. Alapvetően nagyon szép a képernyőkép, látványos a nagy cicafigura, a rágcsáló egerek és a spájz kellékei is. Sajnos az egyébként szép és valósnak ható mozgás közben a Spectrum színkezelésének ismert korlátai rontanak az összképen. A hangeffektek egyszerűek, de jól vannak alkalmazva, segítik a játékot. Jók és sokfélék az ismert kis dallamok is. A vezérlés majdnem hibátlan, Kempston joystick is használható. Talán csak a billentyűkiosztás nem tökéletes (A, S – balra, jobbra, P, L – fel, le, X – megállítás, C – indítás). Érdekes, hogy az eredeti, Commodore verzióban még volt cicagyorsítási lehetőség a tűz gomb nyomva tartásával, a Spectrum változatban ez már eltűnt. A nehézségi szint nem túl magas, de ezt a játékot kisgyerekeknek tervezték és alapvetően jól van felépítve a nehézség növelése. Furcsa, hogy a piros egerek felé haladva inkább könnyebbé válik a feladat, míg a feketékért kapott 300 pont esetén vésszesen tud csappanni, addig a pirosakért kapott 700 pont esetén gyorsan vissza tud hízni a pontszám, a kék egerekért kapott 500 pont a nyugodt középmezőny. Okos dolog az idő bevonása a játékba és az egerek által okozott kár megfizettetése is. Az egerek és az ajtó véletlen helyen megjelenése és a rágcsálók károkozási hosszának különbözősége is a nehézséget növelik, valamint csökkentik az egyébként tettenérhető monotonitást. Lehet, hogy elfogult vagyok, mert magyar termék, de ez egy remek kis akciójáték nem csak gyerekeknek, egész más hangulattal, mint legtöbb kortárs, bizonyítva, hogy legalább ebben az esetben igaza volt Robert Steinnek, az Andromeda Software magyar származású vezetőjének, miszerint a magyar játékok üdítően mások, mint a többiek.

ASHKERON!

Mirrorsoft, 1985, 48K, kaland

A homályos és távoli múltban, Ashkeron hercegségében Zephaphina hercegnő zokog az ágyán. Közelgő házassága átkozott lesz a szokásos hozomány, az öt kincs nélkül, amit örökségül hagytak Ashkeron népének és uralkodóinak jólétéért.

A hercegnőért aggódó emberek felkérték Stephent, a patkolókovácsot, hogy szerezze vissza az ellopott kincseket a gonosz varázsló várából. Stephen egy erős és találemény ember. Megesküszik, hogy visszatér, hogy a hercegnő fejére tegye a koronát, és átvegye a jutalmát. Hajnalhasadtakor, a tavaszi napéjegyenlőség napján az emberek elkísérték a varázsló várának kapujához. Hirtelen az ég elsötétült, villám villant, és a mennydörgés közvetlenül a fejük fölött csattant. A pánik hulláma végigfutott az embereken. Az ég kitisztult, és Stephen egyedül találta magát. Időd korlátozott, és egy értékes díj vár sikeres visszatérésekor. A várak déli oldalán kezdődik kalandod, körülötted mindenfelé a szinte végtelen erdő van.

Valahogy be kell jutnod a várba, ha vissza akarod szerezni a kincseket, eszközként csak egy hosszú nyelvű favágó fejszét viszel magaddal. Gondolkodásodból paták és vasalt kerekek hangja zökkent ki. Meglátsz egy lovas szekeret, ami megáll a vár előtt. A felvonóhidat leengedik, a várkapu kinyílik, a szekér begördül a várba, majd a felvonóhidat felemelik. Semmi ellenőrzés, adott a lehetőség, csak jöjjön még egy szekér. Ha ügyes vagy, bejutsz a kikövezett várudvarra, ahol valaki elrejtett egy térképet egy laza kő alá. Akár bejutsz, akár nem, a varázsló spéci képességeinek köszönhetően figyel téged. Mintha szórakoztatná naiv célod, pl. ha sokáig nem csinálsz semmit, akkor megkérdezi, hogy elmentél-e aludni. Vagy hirtelen hideget érzel... zöld ködfoszlányt látsz, ami vonaglik és örvénylik, előtűnik belőle a varázsló és vihogva elővesz köpenye hajtásaiból egy homokórát, amit otthagyt lebegni a levegőben. A varázsló eltűnik, a homok pedig felfelé pereg a homokórában. Innentől akármerre mész, a másik irányba fogsz jutni, amit felvonnál, azt eldobod, szóval minden fenekestül felfordul. Ez így is marad addig, míg el nem hagyod a vár varázsló által elvarázsolt szintjét vagy el nem telik némi idő és feledésbe nem merül a mágia. Gyakorlatban ez azt jelenti, hogy ha a közeledben van egy torony, akkor ballagj fel vagy le egy szintet és folytathatod a feladatod mágiamentesen. Hogy ne legyen a játék teljesen mágiamentes, arról te is tehetsz, mert az egyszerűbb varázslatokat betanulhatod a Varázslók Kézikönyvéből, amit (talán nem árulok el nagy titkot) a könyvtárban találhatsz meg. Talán ennyi elég is lesz az elinduláshoz és a kezdeti túléléshez. Plusz egy technikai segítség, ami ritkán szükséges: Shift+9-cel tudod megismételni az utolsó parancsod.

Két játékopció érhető el. A sztenderd játékban (Standard Game) a tárgyak mindig ugyanazon a helyen találhatóak meg. A véletlenszerűsített játékban (Randomized Game) a tárgyak véletlenszerűen szét vannak szórva és a játék minden alkalommal más lesz, bár mindig megoldható.

Az ASHKERON! egy valós idejű kaland, események történnek akkor is, ha te épp nem csinálsz semmit. A borító és a sztori fantáziátlan mágusos közepszerét a betöltő-képernyő képes alul múlni. Az Ashkeron! a könnyebb, egyszerűbben végigjátszható kalandok között van, kezdő kalandjátékosoknak ideális, könnyen felderíthető, térképezhető környezettel. Jó a szövegértelmező rész, pl. a CLIMB OUT lehet CLIMB DOWN is. A komornyikot is megszólíthatom, mint TOOMBE (a neve) is és komornyiként (BUTLER) is. Hosszabb szavakat lehet rövidíteni, pl. FLYSWATTER helyett FLYSW is elég, de lehet, hogy még kevesebb is. Az illusztrációk egyszerűek, átlagosak. A varázslós, unalmas sztori ellenére pozitívan csalódtam ebben a játékban, harminc-negyven tárgy, kb. 10 személy, négyszintes vár (a földszint és az első emelet a sűrűbb) és egyszerű logika alkot egy könnyen emészthető elemet.



PHINEAS FROGG

Mirrorsoft, 1985, 48K, akció-kaland

Phineas, a béka egy titkosügynök, aki Mole professzort szeretné kiszabadítani a gonosz Hamsterchief karmaiból. A helyszín, a S.L.O.T.H., bővebben a Secret Lair of the Terrible Monsters, vagyis a Rettenetes Szörnyek Titkos Barlangja egy olyan világ, ahol egy fehér köpenyt (kabátot) viselő béka kevésbé feltűnő, mint egy meztelen. A játékhoz tartozik egy térkép a SLOTH-ról elég szerény, a célkorcsoportnak (7-12 évesek) megfelelően. A játék folyamán sok esetben egyetlen hibás lépés miatt előlről kell kezdeni a műveleteket, ezért a 'Q' megnyomásával ki lehet lépni egy menübe, aminek segítségével le lehet menteni a játékállást, vagy be lehet tölteni egy elmentett állást. Körülbelül a tanácsoknál leírt néhány dologra ügyelve, és a térképet használva el lehet érni az öt arcade fázist. Ezek között van Frogger-típusú, kirakós-jellegű, sorba állítós és autós fázis. A fázisok között az épületben kell mozogni, minden lépésnél néhány lehetséges cselekvés között lehet választani a számbillentyűk segítségével. Következzen még néhány segítség, hogy sikeres legyél. Segít, hogy körbe érhj, ha úgy tudsz csinálni, mintha valaki más volnál. Amíg S.L.O.T.H.-ban vagy, Phineasnak szüksége van halra, hogy úgy tudjon tenni, mintha halárus volna. Szüksége van egy fehér köpenyre, hogy úgy tudjon tenni, mintha tudós volna. Egy vödör és egy létra segít neki, hogy úgy nézzen ki, mint egy ablaktisztító. Amikor kávé vizet visz körbe, könnyen pincérnek nézhetik, és könyvekkel vagy egy újsággal úgy tud tenni, mintha hírnök volna. Legyél óvatos! Bátor, de meglehetősen bolond dolog volna bemenni a főnök szobájába. Amikor végül eléred Mole-t, éppen a szendvicseit eszi meg ebédre. Kicsit ostoba dolog lenne akkor bemenni az ebédlőbe, mikor ott a T.H.U.G.S. éppen enni készül. Mikor a labirintus-játékkal játszol, szükséged lesz a megfelelő színű kulcsra, hogy átjuss a megfelelő színű falon. Ehhez az 'S'-sel tudod cserélni a kulcsokat. Az istállóban játszódó játéknál tudnod kell, hogy az állatok nyugtalanok lesznek, ha nem eteted meg őket. Válogatósak és a megfelelő színű élelemmel kell megetetned őket. Mostanra már elég nyomod van a kalandhoz. Találgathatsz a térkép segítségével, hogy Mole merre lehet. Meg kell keresned a tárgyakat, amik itt meg lettek említve.

A körítésről, pontosabban a játékhoz adott könyvecskéről ódákat zengtek a nyolcvanas évek kritikussai, sajnos erről nem tudok nyilatkozni, mert csak a 'TOP SECRET' feliratú borítékba csomagolt térkép és segítség lelhető fel az internet bugyraiban. A sztori kisebb gyerekeknek valószínűleg figyelemfelkeltő. A feladat két egyszerű részből áll: az épületben való mászkálás, ami nagyon egyszerű, és az öt arcade-logikai játékok, ezek megoldása szintén pofonegyszerű. A játék külalakja nem túl igényes vagy jól kidolgozott, de az ellenkezője sem igaz, ehhez a játéktílushoz közepesen megfelel. Hangok terén is elég sanyarú a helyzet, Phineas ha kell, ha nem, idegesen ugrál keresztül a képernyőn, és ennek a hangja meglehetősen bosszantó. A vezérlés logikus (Kurzorgombok - irányok, S - kirakósoknál csere, M - létrák mozgatása, Q - menü), egyszerű, de a reagálás lassú. Kisgyermekként talán átlagosnak találtam volna ezt az egyébként kedves, de végeredményben gyenge kis játékot, felnőttként azt mondom, hogy kerüld el.

DYNAMITE DAN

Mirrorsoft, 1985, 48K, platform

Az alattomos Doktor Blitzen, elragadó segédje, Donna segítségével kidolgozott egy szuper pszichó-mega-sugárra vonatkozóan. Az ellenfelük, a hősöd, Dynamite Dan csúcsügynök, akit kijelölték arra, hogy keresztelje a világalomra vonatkozó tervüket azért, hogy ellopja a terveket



JÁTÉKKALAUZ

egy merész rajtaütésben a doktor távoli sziklaszirten található menedék-helyén. Dan már befejezte küldetése első fázisát azzal, hogy leszállt Zeppelinjével a doktor házának tetején - most meg kell találnia és meg kell szereznie a terveket, amik Blitzen széfjében vannak elrejtve. Egy korábbi, sikertelen ügynök elrejtett nyolc darab dinamitot a ház körül, amivel fel lehet robbantani a széfet. Dan-nek kell megtalálnia ezeket, felrobbantani velük a széfet, felkapni a terveket és megszökni a jó öreg megbízható léghajójával. Dan nem olyan, mint James Bond, az etalon ügynök, nyolcvanas évekbeli frizurájával, ruházatával, alapvető lazaságával sok mindenben inkább ellentéte a kiöregedő 007-esnek. Dan nem egy izomember, sőt, elég slamposan ugrik, lógatja a lábát, így sokat kell gyakorolni az ellenségek átugrását, néhány pixelen múlik általában a siker. Ráadásul súlyos létrakomplexusa miatt nem tud lefelé mászni a létrákon. A nagy étvágy, és a víziszony szintén árulkodó tünet, de lényegtelen, az ügynökségnél nagyon jól tudják, hogy Dan pszichés problémái és átlagon felüli kiégettsége ellenére a legjobb ember egy ilyen problémás, nehéz küldetés megoldására. Az étvágy leküzdésére ott van sok ehető dolog, Dan nem finnyás, mindent felfal, ami kicsit is fogyasztható állapotban van. Dan fél a víztől, oxigénpalack nélkül képes meg is halni, nem életet veszíteni, meghalni! Palackkal együtt túléli ugyan a vizet, de sértődötten felvonul zeppelinjére, hogy azonnal elhagyja a szigetet, de renegát elképzeléséről később lemond hazája iránt érzett mély kötelességtudata okán. Az épületben való közlekedést segíti a középén végighaladó lift, valamint a teleport kamrák és a földalatti folyón úszó tutaj. Ezek használatát a kiképzéskor (még a zeppelines utazás előtt) elsajátíthattad, így erre nem térek ki. Küldetésedben akadályozni fog millió ellenség, terjedelmes testükkel, változatos mozgásukkal és nagy népsűrűségükkel egy kevésbé apatikus ügynököt az első percben elriasztanának, Dan viszont unott képpel tudomást sem vesz róluk. Gondot okozhatnak a nagy mélységek, amik felett Dan-nek gondolkodás nélkül át kell ugrálnia, és ha elvesíti a célterületet, és túl magasról esik le, egy élete bánja. A nyolc dinamitrúd sajnos minden játékban máshol található, így nem készíthetsz egy üzembiztos tervet előre, be kell járnod az épület nagy részét. A menüben két oldalt függőlegesen mozogva láthatod a főellenséget, Doktor Blitzent és hűsleges asszisztensét Donnat, a játékban mindketten a páncélszekrénynél tanyáznak, mintha rád várnának, hogy mikor jelensz meg a dinamit rudakkal. Az elsőre soknak tűnő, valójában bántóan kevés életpontot egész játék alatt gyarapíthatsz a kémcsövek felvételének segítségével. Ha nem sikerül időben élelmet szerezned, korgó gyomrod bosszút áll és búcsút mondhatsz egy életednek. Az élelmiszereken, a két oxigénpalackon, a dinamiton és kémcsöveken kívül, amik megszerzése amúgy pontokat is ér, találhatsz még dezodort és hitelkártyát is, de hogy ezek az értük kapott pontokon kívül mire jók, derítsd ki, hiszen te vagy Dynamite Dan!

Legendás játék, fura borítóval, gyenge betöltőképpel, játék előtti instrukciókkal, sablonos történettel. Nem túl eredeti, nem elég változatos, de rendkívül addiktív és szinte végigjátszhatatlan a feladat. A külsőségekben nincs hiba, a menütől a legapróbb grafikai elemig, hangeffektig minden első osztályú. Elég a játék letölthető térképére nézni, mintha nem is Spectrum játékról készült volna, minden része más, elképesztő a színekavalkád, a változatosság, tele mindenféle alakú, nagyságú, színű lényekkel, tárgyakkal, szobrokkal, építőelemekkel. Egy dolog fura az egészben: Dan mozgása, nem tudom miért, ahogy kalimpáló lábakkal, de mégis mozdulatlanul ugrik, nagyon szerencsétlen. A vezérlés a lehető legjobb, újradefiniálható billentyűzet (alapbeállítás: A, S - balra, jobbra, Sp - ugrás), joystickok, prima, optimális érzékenység, jó használhatóság. A játék egyetlen igazi negatívuma a rosszul belőtt nehézségi szint. Irgalmatlanul nehéz, már-már játszhatatlanul. Ez volt az érem sötétebb oldala, a világosabb az, hogy ez a játék még örökélettel is kihívás, vagy az ellenségeket eltüntetve is, nem veszi el úgy sem az értékeit, nem lesz unalmas. Rod Bowkett tehát valamire nagyon ráhibázott, mert a játék már megjelenésekor hallatlanul népszerű lett, amikor még nem volt adott az emulátorok load/save lehetősége, szóval vagy nagyon tudtak játszani a nyolcvanas évek játékosai, vagy valami csalást nagyon gyorsan kieszelték, különben nem sikerült volna a kódolt üzenet megfejtése.



LOAD SCREENS

