

FANZIX
2.0

7.2
2019.12.

figyelenek a ZX Spectrum szimpatizánsoknak, akik még mindig kíváncsiak rá, hogy mi rejtőzik a tükör mögött.



ÜDVÖZLET

Kedves Olvasóm!

Kaptam egy e-mailet Oroszországból(!), amiben egy negyvenes éveit taposó orosz srác, nevezzük Alekseinek (már csak azért is, mert így hívják, és ezúton is üdvözlöm), aki egyébként gúgli fordítóval olvassa a FanZiXot, valami olyasmin értetlenkedett az előző, Mirrorsoftot tárgyaló szám megjelenését követően pár nappal, hogy képtelen feldolgozni, hogy Magyarországon bárki is játszik még ZX Spectrumon repülőgép szimulátorokkal, pláne a Spitfire-rel. Válaszul megírtam neki, hogy szerintem egész jól gondolja a dolgot, és ha azt állítja, hogy 10 millió emberből nem akad egy sem rajtam kívül, aki játszott volna az utóbbi egy évben a Spitfire 40-nel, akkor statisztikailag nem nagyon lő mellé, hozzátéve, hogy egyrészt én is csak kényszerből tettem, mármint a játszást, hogy felfrissítsem a tudásomat a játékkal kapcsolatban, a régi Fanzixba került esetleges hülyeségek javítása miatt, másrészt azért, ha valami egy vagy húsz embert érdekel, az nem nagy különbség világviszonylatban. Még aznap jött a válasz, hogy jó, rendben, örül, hogy jól mérte fel a helyzetet, de akkor miért is kell a nagyon ritka, Spectrummal foglalkozó folyóiratok („journal”-nak nevezte a FanZiXot, ami nem tudom, hogy mennyire igaz, szerintem egyáltalán nem) egyikének egy ilyen érdektelen játékkal foglalkoznia? Hát, nem mondom, hogy hülyeséget kérdez, de van erre valami értelmes válasz? Mivel indokolhatnám meg egy piacorientált világban azt, hogy van ZX Spectrummal foglalkozó ember, folyóirat? Vagy olyan cikk egy pénzügyileg indokolatlanul létező fanzinban, ami még azt a pár megmagyarázhatatlanul létező, ám mégis meglévő embert sem érdekli? Nem tudom, nincs válaszom, azon kívül, hogy csak, mert így láttam jónak. Ráadásul ennek a számnak még nagyobb részét, 10 oldalát elviszi egy másik Mirrorsoft repülőgép játék, a Strike Force Harrier teljesen felesleges leírása. Hiába, na, nem tanulok a hibáimból, és még be sem fejeztem a Mirrorsoft/Image Works részek korrigálását, újrafogalmazását.

És, hogy fokozzam a hiányosságokat, nem is fér ebbe a számba a kötelező anyagokon, a pár új játékon, meg az egy toplistán kívül semmi...

Jut eszembe, miért is lett a nyolcasból hetes? Mert a régi hetes szám csak az új éra játékaival foglalkozott, úgyhogy abból nem lesz újraserkesztett szám, így lettek ezek a következő számok: 7.X - Mirrorsoft, 8.X - Image Works, 9.X - Artic, 10.X - A&F. Persze, ki lehetett volna hagyni a heteseket, és a nyolcasokkal tovább menni, viszont kimaradt az újraserkesztett számokból a Lothlorien, így az övék lett volna a hetes, kizárásos alapon. De most nem volt kedvem velük folytatni, mert csak. Na most, ha megírom a 8.X, 9.X, 10.X, 11.X számokat, aztán a heteseket, az megint egy katyvasz lett volna a játékújdonságok rovat miatt. Logikus, érthető? Nem számít, ez van...

m/zx

TARTALOMJEGYZÉK

ÜDVÖZLET	2
JÁTÉKÚJDONSÁGOK	3
TÖRTÉNELMI TOPLISTA	3
JÁTÉKKALAUZ	4
Antiquity Jones / Majikazo	4
The Lost Tapes of Albion / Bouncing Bomb: Redux	5
JÁTÉKLEÍRÁS: STRIKE FORCE HARRIER	6
KIADÓI KRÓNIKA: MIRRORSOFT	16
JÁTÉKKALAUZ	18
Sai Combat	18
Biggles	19
Action Reflex	22
Dynamite Dan II	23
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. február

JINJ 2: Belmonte's Revenge	RetroWorks	48K/128K
Serra Pelada	Einar Saukas	48K
Retrobsesion II	J.B.G.V.	48K

2012. március

Pip the Pipistrelle	Purple Unicorn Software	128K
---------------------	-------------------------	------

2012. április

Antiquity Jones	Paul Jenkinson	48K/128K
More Tea, Vicar?	Cronosoft	48K+128K
The Lost Tapes of Albion	Stonechat Productions	48K
Freddie Laker's Airline Capers	Rutlemore Games	48K
Heart Stealer - One Key Version	Timmy	48K

2012. május

Majikazo	RetroWorks	48K/128K
Phantomas en el Museo	Ubhres Productions	48K
Speccy Bros	Climacus	48K

2012. június

Earthraid	Leszek Chmielewski Daniel	48K
U-Boot Hunt	Leszek Chmielewski Daniel	48K
Bouncing Bomb: Redux	Retroleum	48K

TÖRTÉNELMI TOPLISTA

Jelen kiadványban szereplő Mirrorsoft játékok közül a Dynamite Dan II érte el a legjobb helyezést az elérhető, jelentős magazinok toplistáin. Ez a toplista igazából egy TOP20-ként jelent meg, mert a kiadáskor még nem választották ketté az eladási toplistákat teljes árú és "budget", vagyis alacsony árú játékokra (a Sinclair User 1987. augusztusától közölte a két kategóriát külön toplistában). Az eredeti TOP20-ban kilenc alacsony árú játék szerepelt, négy Mastertronic-tól, három a Firebird-től és kettő a 2.99 Classicstól, ezek itt most helyszűke miatt lemaradtak.

A Dynamite Dan II másik négy játékkal együtt debütáló, friss termékként került a listára. Érdekes, hogy a következő havi 20-as listán az újoncok közül már csak a Dan Dare és a Dragon's Lair szerepelt, a Dynamite Dan II, a Knight Rider és a Heartland is eltűnt. De a többiek közül is csak az ACE maradt TOP20-as következő hónapban. Ez is az egyre erősödő versenyt jelzi az akkori szoftverpiacon, még a nagy cégek (Ocean, US Gold, Gremlin, vagy az Elite) játékaik is csak rövid időre tudták megvetni a lábukat az élbolyban. Összehasonlítva a pár évvel korábban egész évben toplistás játékokkal ezen a listán a Green Beret a legmenőbb 6 havi TOP20 jelenléttel, az ACE a második öt hónappal, majd a Ghost'n'Goblins 4 hónappal, a Jack the Nipper, a Kung Fu Master és a Dragon's Lair 3 hónappal, a Dan Dare pedig szinte hihetetlen, de csak 2 hónappal a sokadik.

1986.11. Sinclair User		
1	ACE	Cascade
2	Dragon's Lair	Software Projects
3	Dynamite Dan II	Mirrorsoft
4	Dan Dare	Virgin
5	Ghost'n'Goblins	Elite
6	Jack the Nipper	Gremlin Graphics
7	Knight Rider	Ocean
8	Kung Fu Master	US Gold
9	Heartland	Odin
10	Green Beret	Imagine

ANTIQUITY JONES

Paul Jenkinson, 2012, 48K/128K, platform

Paul Jenkinson ötödik AGD-s játéka, 128K-s hangokkal, Indiana Jones-szal.

Egy poros szobában, mélyen az egyetem alatt, dr. Jones éppen papírokat rendezgetett, mikor olyan érzése támadt, hogy nincs egyedül, lassan megfordult és egy magas, hosszú kabátos figura sziluettjét látta az ajtóban. Az utolsó útja ezekkel az emberekkel majdnem katasztrófával végződött, örökre megszakította velük a kapcsolatot, ezért ki is dobta volna alkalmi látogatóját, ha meg nem hallja azt a pár szót... Koo-Ram Kar kelyhe... Néhány napja a szervezet egy embere jelezte, hogy felfedezte egy egykori templom nyomait: zsugorított koponyák, mindenféle szerkezetek, rejtett csapdák... Hát, igen, egy utolsó kaland még belefér, gondolta, miközben megdörzsölte sebhelyét a nadrágja alatt. A perui helyszínen elegendő ellátmány van, hogy a vállalkozó kalandor eljusson egyik helyszíntől a másikig, végül a templomig, de a visszaút.. Nos, az a legenda szerint egyszerűbb, mert aki a kelyhet fogja, az nem érez éhséget, sem szomjúságot. A legenda szerint... Ki ne szeretett volna Indiana Jones bőrébe bújni? Te most megteheted! A dzsungelben, míg eljutsz a templomig, az energiád egyre csökken. Ha az energiád elfogy, meghalsz, ennek elkerülésére mindig találnod kell egy ellátmányt, amit egy üveg jelképez, ha felveszed, feltöltödsz annyira, hogy eljuss a következő üvegig. Összesen tizenhárom ilyen energiafeltöltés után jutsz el a templomba, ahol megtalálod a kelyhet. Aztán már csak vissza kell jutnod a teherautóhoz. Szerencsére a legenda igaz, nem fog fogyni az energiád, de sérüléseket el tudsz szenvedni, tehát vigyázz továbbra is a kígyókkal, csapdákkal, mérges gőzöket eregető vizekkel. Vezérléshez használj joystickot (Sinclair, Cursor) vagy billentyűzetet (Q, A - fel, le, O, P - balra, jobbra, Space - ugrás).



MAJIKAZO

Retroworks, 2012, 48K/128K, akció

A játék az ugyezen a néven 2006-ban megjelenő MSX játék adaptációja. Az MSX játék őse pedig az 1986-os arcade, a Namco által kiadott Toy Pop. A Spectrum verziót az MSX-re szakosodott Kralizec fejlesztette Lemonize néven, majd a RetroWorks adta ki és készítette a kazettaborítót, valamint a B oldalon található +2A-val és +3-mal kompatibilis verziót.

Segíts Flushnek, a tisztító varázslónak, hogy 24 különböző helyiségben szembeszálljon rengeteg veszélyes ellenséggel! Ahhoz, hogy egy szoba tiszta legyen, le kell lőned minden ellenséget, aki a speciális blokkokból, a generátorokból előtűnik. A generátor blokkok végül üresek lesznek, a szoba pedig tiszta. Keresd meg a láda 4 rejtett kulcsát a szobában, és az utat a kijárat ajtóhoz: ha tiszta a szoba, mielőtt eléred a nyitott ajtót, a pontszámod észrevehetően növekedni fog, ami biztosítja, hogy a küldetés sokkal könnyebb legyen. Ha nem teljesen tisztítottad meg a szobát, akkor is tovább tudsz menni. De a kastély tömve marad varázslatos teremtményekkel. A vevő szörnymentesítve akarja a kastélyt és állítólag te vagy az, aki ezt megteszi, ugye? A ládák mellett dobozokat (törhető blokkok) is találsz a szobákban. Ezek tartalmazhatnak különböző varázslatokat és tárgyakat, amelyek nagyon hasznosak lehetnek. Figyelj az órára! Amikor az idő eléri a nullát akkor elveszítesz 1 varázslólevelet. Akkor is elveszítesz 1 varázslólevelet, ha egy teremtmény (vagy lövés) hozzád ér. A játék véget ér, ha elfogynak a varázslóleveleid. A varázslólevelek ládákat és dobozokat nyithatnak ki. Bizonyos ellenségeket is meg tudnak semmisíteni és a lövéseket is semlegesíthetik. A hatásuk addig tart, amíg ki nem mész az aktuális szobából, vagy amíg elveszted a varázslóleveleid közül az egyiket. Arra kell használnod a különböző varázslatokat, hogy eltüntesd az ellenségeket... Vezérlés: Kempston, Sinclair joy, billentyűzet két kombinációban (1: Q, A, O, P - mozgás, Space, M, N, Z - varázslat, 2: I, K, J, L - mozgás, Z, X - varázslat).

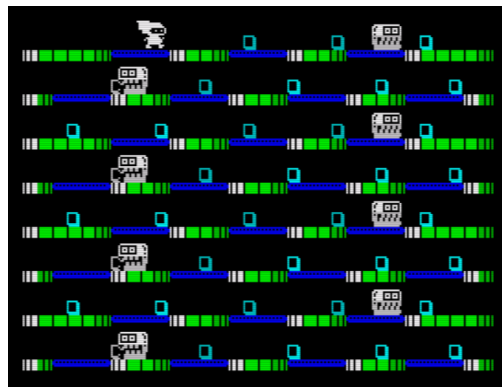


THE LOST TAPES OF ALBION

Stonechat Productions, 2012, 48K, platform

Dave Hughes negyedik, egyben utolsó Moebius főszereplésével készült játéka a ZX Spectrum 30. születésnapjára készült és Dave előző játékaihoz hasonlít, Dave szavaival: „ez egy utómunkája a StampQuest/EFMB ötletnek, és sokkal több munka van benne, mint el tudod képzelni, mintha a nulláról kezdve írtam volna, remélve, hogy javul a programozásom, és a jobb sprite rutinnak észrevehetőnek kellene lenni.”

Moebius vagy, nagy elismertségű intergalaktikus Speccy gyűjtő. Egy olyan párhuzamos világegyetemben ébredsz, ahol a ZX-Spectrum még mindig létezik, de kissé különböző játékokkal. Ez azt jelenti természetesen, hogy újra össze kell gyűjteni a Speccy gyűjteményedet! Irányítsd Moebiuist 8 szinten keresztül. Kerüld el az ellenségeket, akik közül néhány vadászni és lőni is tud. A halálos homokbombákkal és az attribútumszörnyekkel vigyázz! Spectrumok jelenhetnek meg, melyek legyőzhetetlenséget adnak. Az ellenségek az állkapocsropogtató, aki csak járkál oda-vissza, a Rugobot, aki szintén járkál oda-vissza, de üldözőbe vesz, mikor megjelenysz a sorában, a Tankbiztos, természetesen járkál oda-vissza, de lő, ha észrevesz és a Halál-repce(?), aki kitartóan üldöz fel és le, jobbra és balra. Az Attribútumkígyó végigszáguld a pályán, vagy fent vagy lent indul, minden sort útba ejtve, az Attribútumszörnyek, Vagy a Gumlet vagy Purpeye pedig járőröznek jobbra-balra. Mind a nyolc szint egy nyolcsoros, emeletes pálya, ahol minden sorban van 5 kazetta, amiket össze kell szedned, ahhoz, hogy megkapd a szint végén a bónuszkazettát és továbbléphess a következő szintre. A kazetták összegyűjtéséhez a sorok között ugrálhatsz le és föl a megfelelő helyeken. Ezekből a helyekből minden sorban van három vagy négy, felvátva, ezek a keskenyebb részek a padlón. Minden sornál, ha balra „kimész”, akkor a felette lévő sorban jobbról „bejössz” (az első sornál is működik, ilyenkor az alsó sorban lyukadsz ki). Ugyanez a jobb oldalon is működik, csak egy sorral lejjebb kerülsz, a bal oldalra. Összesen 30 életet kapsz a játék teljesítésére. A vezérlés: Q, A, O, P - mozgás.



BOUNCING BOMB: REDUX

Retroleum, 2012, 48K, platform

Phil Ruston első 1986-os gépi kódú próbálkozása volt a Bouncing Bomb, majd 2012-ben kicsit érettebben, talán kicsit nagyobb programozási tudással elkészítette a játék javított, optimalizált, kicsinosított változatát. A „kiadó”, a Retroleum(.co.uk) egy olyan online bolt, ahol mindenféle alkatrészeket és ötleteket lehet kapni (főleg) Sinclair gépek felújításához.

Az óra ketyeg, az emberiség a visszaszámlálás végén kipusztul! Ugráljon át 20 halálos szinten, hogy elérd és megsemmisítsd a kísérleti reaktormagot Minden szinten nyisd ki az ajtót a következő szintre a kulcsikonok sorrendjében történő megnyomásával (amelyik villog arra kell aktuálisan rástartolnod). Kerüld el a tüskéket és a biztonsági rendszereket, és gyűjtsd össze a bónuszokat. Érzékeny és különösen jóindulatú robbanó szerkezetként, egy fantasztikusan általános bomba alakú gumiházba zárva, van egy nagyon ritka képességed, egy adottságod, ami ritkán található meg az ilyen eszközökben: képes vagy mozogni és még el is tudod dönteni, hogy ezt melyik irányba szeretnéd megtenni. Azonban az általános gumibevonat miatt örökké fel-le ugrálsz. Csak erős akaratod és a piszok robbanásveszélyes gondolkodóképességed révén tudod ezt megnyugtatóan kezelni és alapvetően nagy ugrásaidat némileg lecsökkenteni. Vezérléshez használhatsz Kempston, Sinclair és Cursor joystickot, vagy billentyűzetet, amit kedvedre megváltoztathatsz, és az alapbeállítása a kellemesnek mondható O, P - balra, jobbra, A - alacsony ugrás.



STRIKE FORCE HARRIER

Rod Hyde neve először 1982-ben tűnik fel a Your Computer májusi számában begépelős játékként megjelenő Magic Squares kódjában. Rod 1983-ban hozta létre a H&H Software-t, ami névleg cég volt, gyakorlatilag pedig egy egyszemélyes programozói vállalkozás. Első megbízása a Mirrorsofttól érkezett, mikor egy Mr. Men főszereplésével készült oktató játékot, a Hi Bouncer!-t kellett megírnia BBC Microra és Commodore 64-re. Aztán sokáig nem lehetett találkozni a nevével, a Mirrorsoft 1986-os Biggles-ének spectrumos fejlesztői között tűnik fel, mint a Dalali Software Ltd embere. Szintén 1986-os munkája a Spitfire '40 MSX-re portolása, az épp H&H Software-ként.

Következő vállalása pedig egy újabb repülő szimulátor volt, ami az első teljesen saját munkája volt ebben a műfajban, a Strike Force Harrier. 1986 októberében jelent meg a játék 9.95 fontos áron, és gyengén kezdett, a Popular Computing Weekly heti listáján 15. helyen nyitott, majd két hét alatt eltűnt, míg a Your Sinclair havi TOP20-ában egy alkalommal volt 19. helyezett. Rod ezután búcsút mondott a Spectrumnak, mint platformnak, de folytatta a repülő játékok gyártását, amik kezdetben szinte a Strike Force Harrier klónjainak tűntek. 1987-ben létrehozta a repülés-szimulátor specialista Rowan Software Ltd-t. A Strike Force Harrier volt az utolsó speccys Mirrorsoft játék, ami bekerült az eladási TOP20-ba. Viszonylagos eladási sikertelensége ellenére az Alternative Software kétszer is kiadta később olcsósítva, másodszer ráadásul a Spitfire '40-nel egy kazettán.



A HARRIER

1986-ban az Egyesült Királyságban háromfajta Harrier állt szolgálatban földi célok ellen. A RAF (Brit Királyi Légierő) a GR.3-at használta, amelynek elsődleges szerepe a földi csapásmérő csapatok támogatása volt. Az FAA (~a tengerészet légi flottája) a Sea Harrier FRS.1-et használta harci / felderítő / csapásmérő szerepekre. Az Amerikai Tengerészgyalogság akkor fejlesztett egy tökéletesített változatot, az AV8B-t, amelynek célja a deszant műveletek légi támogatása és földi támadó támogatása.

Mi különbözteti meg a Harriert, más modern harci gépektől? Hogy képes megváltoztatni hajtóműve tolóerejének az irányát a hagyományos vízszintes irányból 90 fokkal, teljesen függőlegesbe. Ez biztosítja azt a híres képességet, hogy képes végrehajtani a függőleges/rövid távú fel- és leszállást (V/STOL). Valójában a Harrier a hajtómű fúvócsöveit tudja megdönteni 98 fokban. Az egyszerűség kedvéért ez a szimuláció három pozíciót tesz lehetővé - a vízszintes, a 45 fokos, és a függőleges pozíciókat.

A V/STOL lehetővé teszi a Harriernek, hogy kicsi, nehezen megközelíthető leszállóhelyekre is landoljon, közel a frontvonalakhoz, amivel gyorsan reagálhat a földi támogatáskérésekre.

A légi közelharcban a V/STOL miatt a gép gyorsan tud lassulni, ami bizonyos körülmények között fontos tényező lehet. Ezt a technikát nevezik VIFF-nek (Vector in Forward Flight), ez később részletesebben el lesz magyarázva. A Harriert nagy tisztelet övezi amiatt, hogy 3:1-es győzelmi aránya van a nyugati világ legjobb harcosai ellen.

A Harrier sokoldalúsága harci repülőgépként széles körben és a nyilvánosság előtt is elismert volt, a Falkland-szigeteknél, 1982-ben több betöltött szerepben nyújtott teljesítménye miatt.

A JÁTÉK

A Strike Force Harrier nem csak repülő szimulátor, hanem harctéri szimuláció, a teljes stratégia

STRIKE FORCE HARRIER

tervezésével és célkitűzésekkel. Kis földterületekről irányítva, egyedi módon, a feladatod, hogy elpusztítsd az ellenség főhadiszállását mintegy 500 mérföldre, ugyanakkor a lehető legjobban hasznosítsd a szárazföldi erőket.

A legegyszerűbb szinten a program egy izgalmas arcade-stílusú lövöldözős játék földi és légi célokkal. A legösszetettebb szinten a Strike Force Harrier tájékozottságot és a repülőd pontos kezelését igényli és a modern földi és légi harci technikák megértését. Ehhez a készségszinthez természetesen szükséged lesz jelentős gyakorlatra.

Az ebben a szimulációban használt Harrier egyesíti három repülőgép többcélú képességeit. Ezen túlmenően bizonyos szolgáltatások, különösen az eszköz kijelző (pl. FOFTRAC - barát vagy ellenség nyomkövető radar), valószínűleg bekerülhetnek, akár a jövő Harrier-jébe is. Nyilvánvaló, biztonsági okokból a kezelés jellemzőit és a teljesítményt nem tekinthetjük a Harrier pontos másának. Ezek azonban egy modern harci repülőgép-típust reprezentálnak.

VEZÉRLÉS

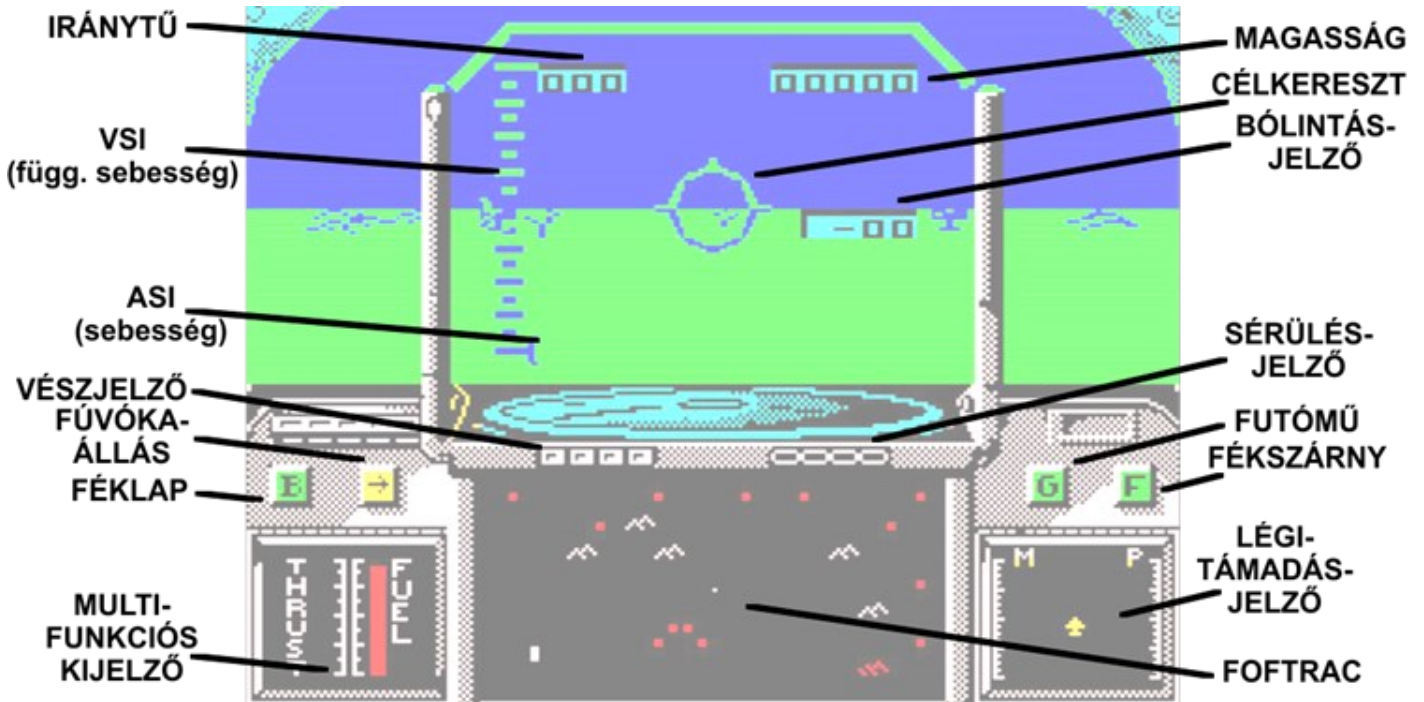
Q <= PLOT MFD/ FEGYVEREK	W <◇> DRAW FOFTRAC TÖRLÉSE	E >= REM FÚVÓKA- ÁLLÁS FEL	R < RUN BOMBA CÉL	T > RAND HOMER	Y AND RETURN RAKÉTA CÉL	U OR IF NORMÁL HUD	I AT INPUT FORDULAT- SZÁM +	O ; POKE FORDULAT- SZÁM -	P " PRINT BOTKOR- MÁNY ELŐRE
A STOP NEW ELFOGÁS/ AKCIÓ	S NOT SAVE HANG KI/BE	D STEP DIM FÚVÓKA- ÁLLÁS LE	F TO FOR FÉKSZÁRNY	G THEN GOTO FUTÓMŰ	H ↑ GOSUB JELZŐFÉNY	J - LOAD OLDALKOR- MÁNY BALRA	K + LIST OLDALKOR- MÁNY JOBBRA	L = LET BOTKOR- MÁNY HÁTRA	ENTER +SS - KILÉPÉS
CAPS SHIFT TŰZ	Z : COPY BOTKOR- MÁNY BALRA	X ⚡ CLEAR BOTKOR- MÁNY JOBBRA	C ? CONT CHAFF	V / CLS ÜZENETEK TÖRLÉSE	B * BORDER FÉKLAP	N . NEXT	M . PAUSE	SYMBOL SHIFT	BREAK SPACE FÖLDI BÁZISOK KIVÁLASZTÁSA

KEZDETI LÉPÉSEK

Ahhoz, hogy kedvet kapj a Harrier kezeléséhez, próbáld ki a repülőt egy rövid tesztrepülésen. Kövesd az itt olvasott utasításokat, a normál helyett a V / STOL felszállásról és leszállásról. Pár oldallal ezután az 1. ábra egy tipikus repülési feladatot mutat be.

1. A program betöltése után válaszd ki a gyakorlat módot (Practice), a képesség szintet és a vezérlési módot a Space megnyomásával, amikor megjelenik egy * szimbólum a megfelelő opció mellett. A képernyőn megjelenik egy fülkén kívüli nézet a Harrierrel az első leszállóhely szélén.
2. Növekd a tolóerőt 80%-ra.
3. Ha a sebesség elérte a 125 csomót (pont a második jel a sebességmérőn), finoman húzd vissza a botkormányt, és állítsd a szöget 20 fokra.
4. Emeld fel a futóművet. Ha nem teszed, a Harrier vibrálni fog, és a "TOO FAST" (túl gyors) üzenet jelenik meg. Ez a rezgés akkor is előfordulhat, ha túl sok az erő adott helyzetben. Ebben a helyzetben csökken az energiafogyasztás, míg a megfelelő szintet el nem éred
5. Repülj egyenes vonalban vízszintesen, 0 fok körüli szögben. Az enyhe rezgés a horizonton a mozgás és perspektíva hatását kelti.
6. Ha felfedezed a közvetlen alattad lévő területet, látni fogod annak mintázatát a FOFTRAC-on is. A föld részleteit, a kis dombokat, hegyeket, ellenséges célokat, és SAM-eket (Surface-to-Air Missile), tehát légvédelmi rakétákat. Ha 10.000 láb felett repülsz, áttörsz a felhőzeten. A gyakorlat módban szerencsére figyelmen kívül hagyhatod a támadásokat és büntetlenül támadhatsz. Ha elhagyod a műveleti területet, akkor kapsz egy "FOFTRAC WEAK" (gyenge jel)

STRIKE FORCE HARRIER



jelzést. Ahhoz, hogy visszatérj, repülj 45 fokban irányban.

- Landoláshoz először keresned kell egy megfelelő helyet. Aztán használd a „Homer”-t, majd a kódokat az előkészített telepekhöz. Később lesznek még információk a leszálláshoz.

HUD (kb. fejmagasságú kijelző)

Ami eltakarja a kilátást a pilótafülkéből, az a HUD, létfontosságú repülési adatokat mutat. Balról jobbra a következőket:

VSI: függőleges sebesség mutató. Megmutatja, hogy növeled vagy csökkented a magasságod.

ASI: sebességmérő, a levegő sebességét jelzi 50 csomós lépésekben, a nagyobb skála 100 csomónként jelez.

Iránytű: azt az irányt mutatja, amerre haladsz.

Irányzék: úgy működik, mint egy célkereszt, és mint egy mutató, ami megmutatja a Harrier szárnyainak és farkának relatív pozícióját a horizonthoz képest.

Magasság: magasságod lábban a talajszint felett.

Bólintásjelző: hosszanti helyzetted a vízszinteshez képest

A HUD egyéb információkat is jelezhet, ha a megfelelő billentyűt megnyomod:

Bomba cél: mutatja az irányt és tervezett becsapódási pontot (egy kis vízszintes vonallal), ha a bombát kidobod. Ne feledd, hogy a pontos helyzet nem számítható ki, ha a vonal 12 óránál áll.

Homer: (~hazafutás) Ha a levegőben vagy, válaszd ezt, hogy követhesd a kiválasztott leszállóhely kódját. Ha az első választásod nem jelez leszállóhelyet a közelben, próbáld meg a többi, amíg nem találsz egyet. Ha egy hosszú függőleges vonalat látsz, ez azt jelzi, hogy a repülő párhuzamos a leszállási hellyel; egy rövid vonal azt jelzi, hogy az irány nem optimális - változtass az irányon, amíg a vonal nem lesz hosszú és függőleges. Ha leszálltál, hívhatod a földi személyzetet, hogy az aktuális pozíciódban készítsék el a kijelölt földi bázist.

Rakéta cél: egy vonal jelzi az ellenséges repülőgépeket, amit a Sidewinder levegő-levegő rakéta célba vett. Csak akkor működik, ha hallod a Sidewinder morgó hangját. Több célnál fontos, hogy tudd, melyik van célozva.

Standard kijelző: a szokásos HUD kijelző.

STRIKE FORCE HARRIER

Műszerfal

Balról jobbra, a kijelzőn megjelenik:

MFD: Multifunkciós kijelző. Kapcsolóként működik, vagy repülési információkat vagy fegyverstatuszt mutat.

A repülési információ a következőket tartalmazza:

- a tolóerő vagy teljesítmény szint
- fúvóka helyzete (vízszintes, 45 fokos, vagy függőleges)
- üzemanyag-szint (20 percnyi maximális tolóerőhöz elég)
- futómű helyzete (zöld - kint)
- fékszárny helyzete (zöld - lent)
- féklap helyzete (zöld - kikapcsolva)

Felszálláskor a fegyver leltár:

- 2 Sidewinder AIM-9L levegő-levegő rakéta, 5 mérföldes hatósugárral (AAM)
- bomba
- 250 tár az ágyúhoz, 2 mérföldes hatósugárral.

Csak kijelölt leszállóhelyen tudsz felfegyverkezni. Miután leszálltál, csökkentsd az energiafogyasztást nullára, és utána válaszd a „REARM”-ot.

FOFTRAC: A műveleti területed kombinált térképe és frissített céljelzője - körülbelül 24 mérföld x 12 mérföld egy rész a térképen. A következő információkat jeleníti meg:

- Hegység (kék kereszt)
- Földi állomások (villogó zöld vagy fehér)
- Az útvonalad (zöld vagy fehér)
- SAM (statikus piros pontok)
- Tankok és a nyomvonaluk (mozgó piros vonal)
- Ellenséges repülőgépek és rakéták, valamint a nyomvonaluk (mozgó piros pontok)

A FOFTRAC egy folyamatosan frissülő kijelző villogó mozgó célokkal, arra tudod használni, hogy nyomon kövesd az ellenség mozgását, és megtervezd a taktikát.

Ne feledd, ha új harci terület felett röpdülsz, a FOFTRAC nem fog megjeleníteni földi célokat, amíg nem repültél egy felderítő küldetésen körülbelül 16.000 lábbal a térség központja felett (fehér pont jelöli). Ezen a ponton a kamera automatikusan fényképezi a területet, és a FOFTRAC működni fog.

AAR: Air Attack Radar (légitámadás radar). Jelzi az ellenséges repülőek pozícióját (piros) az AAM-eket (fehér) és a SAM-eket (zöld), ha 5 mérföldes körzetben vannak és a magasságkülönbség nem nagyobb 5000 lábánál. A skála a bal oldalon jelzi, hogy a rakéták magassága alattad vagy feletted van, és a jobb oldalon az ellenséges repülőgépek magasságát.

Üzenet kijelző: Bevetés alatt üzenetek és figyelmeztetések jelennek meg a panelen, ha szükséges.

REPÜLÉS A HARRIERREL

Fontos szempontok

Lehet, hogy ismered a repülés általános elveit, de vannak bizonyos tényezők a gravitációnak és közegellenállásnak, amelyeknek különösen a tudatában kell lenned.

Emelkedés: a sebesség csökken, mivel a repülőgép emelkedik, hacsak nem emeled a fordulatszámot. Ha elégtelen erővel és sebességgel túl meredeken próbálsz emelkedni, akkor áteshet a gép.

Átesés: az átesést jelzi a zaj változása, amit hirtelen az orr zuhanása követ. Ahhoz, hogy ezt helyrehozd, csökkentsd az energiafogyasztást, told a botkormányt előre, amíg a repülő irányítását vissza-nyered, majd engedd vissza a botkormányt és növeld a fordulatszámot egyszerre.

Zuhanás: a sebesség nő, ahogy a repülőgép zuhan, a teljesítmény csökken. A túl nagy sebességű zu-

STRIKE FORCE HARRIER

hanás végül a gép összetöréséhez vezet.

Vízszintes repülés: vízszintes repülésben növelheted a magasságot a fordulatszám növelésével. Ahhoz, hogy tartsd az új magasságot, told a botkormányt előre, hogy visszatérjen a repülőgép az egyenes és vízszintes repülésbe. A fordított eljárás vízszintes repülést eredményez alacsonyabb magasságban.

Fordulás: ha meredekebb szögű a gép dőlése, a repülőgép fordulni kezd - a Harrier 20 fokot tud másodpercenként fordulni 85 fokos dőlésnél. Azonban a meredek fordulásnál alacsony fordulatszámon a közegellenállás nő, a sebességed és a magasságod csökken, de a fordulatszám növelése segíthet bizonyos mértékig.

Ezekre a pontokra kell emlékezni levegő-levegő harcnál, mikor szükséges lesz feláldoznod a magasságot és a sebességet bizonyos manőverek használatakor.

Felszállás

A kijelölt le- és felszállási helyszínek ebben a szimulációban előkészített területeket jelentenek a négy sarokban. Minden hely éppen elég hosszú a konvencionális felszálláshoz vagy leszálláshoz, de célszerű használni a V / STOL technikákat.

Felszállás előtt ellenőrizd a fékszárnyakat (piros).

Hagyományos felszállás:

1. teljesítmény 80%-ra,
2. 125 csomó elérésekor lazán húzd magad felé a botkormányt,
3. emeld fel a futóművet, és csökkentsd a fordulatszámot fokozatosan a megfelelő működési feltételek eléréséig.

Rövid felszállás:

1. teljesítmény 80%-ra,
2. 45 fokos fúvóka állás,
3. 100 csomó elérésekor lazán húzd magad felé a botkormányt,
4. emeld fel a futóművet, és csökkentsd a fordulatszámot, ha szükséges,
5. repülj úgy, hogy a bőlintás kisebb legyen 10 foknál,
6. 150 csomó elérésekor állítsd vízszintesbe a fúvókát.

Függőleges felszállás:

1. függőleges fúvóka állás,
2. maximális fordulatszám,
3. emeld fel a futóművet, és csökkentsd a fordulatszámot némileg,
4. 700 lábnál engedd lejjebb az orrot, hogy növeld a haladási sebességet,
5. 45 fokos fúvóka állás és vízszintes repülés,
6. 150 csomónál vízszintes fúvókaállás.

Lebegés

Függőleges felszállást követően, amíg függőleges a tolóerő, állítsd a fordulatszámot, amíg a VSI nulla és a magasság állandósul - ehhez szükséges 80% tolóerő. Told előre a botkormányt, hogy az orr essen, ez előre mozgást fog eredményezni, a botkormány hátrahúzása ellentétes hatást vált ki. A lebegés megvalósítja az egyensúlyt e két helyzet között, mikor kevés, vagy semmilyen előre vagy hátra mozgás sincsen. A Harrier orrhelyzete módosítható lebegve is, az oldalkormány használatával. Ez talán az egyetlen alkalom, amikor szükséges az oldalkormány használata.

Landolás

Az eljárásnál a legfontosabb, hogy használd a Homert, hogy megtaláld a földi állomásokat. Ahogy közeledsz a helyhez, látni fogsz több jelzőfényt, és amikor eléred a központot, akkor hallani fogsz egy magas hangot, ami jelzi, hogy elérted az optimális leszállási helyzetet. Bármilyen kis dombokat a leszállóhelyen figyelmen kívül hagyhatsz - csak az álca miatt vannak ott.

STRIKE FORCE HARRIER

Függőleges leszállás:

1. A javasolt leszállási terület megközelítése 500 lábra, 400 csomóval. Az ASI minden egysége 50 csomó.
2. Válaszd ki a 45 fokos tolóerőt és használd a botkormányt a vízszintes repülés eléréséhez. Várj, amíg a sebességed 200 csomóra esik.
3. Engedd ki a futóművet és a fékszárnyat. Tartsd a vízszintes repülést és várj, amíg a sebesség 120-100 csomó közé esik. Ne engedd, hogy a sebesség 100 csomó alá essen.
4. Told a botkormányt előre a magasság vesztéséhez. 200 lábnál húzd vissza a botkormányt
5. Válaszd ki a 90 fokos fúvókaállást, lebegni fogsz a föld felett
6. Csökkentsd a teljesítményt óvatosan, elérve a lassú, állandó ereszkedést.

Rövid leszállás:

1. A javasolt leszállási terület megközelítése 500 lábra, 400 csomóval.
2. Válaszd ki a 45 fokos tolóerőt és használd a botkormányt a vízszintes repülés eléréséhez. Várj, amíg a sebességed 200 csomóra esik.
3. Engedd ki a futóművet és a fékszárnyat. Várj, amíg a sebességed 120-100 csomó közé esik. Tartsd a bőlintást 0 és -6 között és ne engedd, hogy a sebesség 100 csomó alá essen.
4. Változtasd a fordulatszámot és a bőlintást úgy, hogy az ereszkedésed ne legyen 10 láb/másodpercnél nagyobb (jelzi a VSI).
5. Leszállásnál csökkentsd nullára a fordulatszámot és használd a féklapot

Hagyományos leszállás:

A hagyományos leszállás lehetséges, de nagyon nehéz, mivel a földet éréskor a leszállóhely legvégén kell lenni.

Ne aggódj, ha az első leszállást nehéznek találod. A legegyszerűbb, ha a függőleges landolást választod, miután megnyomod a Homer gombot, majd a legközelebbi földi hely billentyűvel hívd a földi személyzetet.

Tolóerőállítás egyéb szerepei

A tolóerő irányának állítása hasznos a VIFF (Vector in Flight Forward) alkalmazásakor. Például a fúvókák 45 fokosra állításának hatására hirtelen lassulás és magasságnövekedés megy végbe egyszerre. Ugyanezt kipróbálva meredek dőlésszögben, jelentős mértékben nő a fordulási sebesség. Mindkét módszernek fontos szerepe van bizonyos harci helyzetekben (lásd később).

Harc

Nehézségi szint:

Harci mód kiválasztása után a főmenüben három szintű készség szint áll a rendelkezésedre – pilóta (Pilot), parancsnok (Commander), és ász (Ace).

- Pilot: Ez a kezdőszint, ajánlott az első pár küldetésnél.
- Commander: ezen a szinten találkozol először a gravitáció hatásaival. Ha túlzottan hátrahúrod a botkormányt, el fog előtted minden sötétülni (kimegy a vér a fejedből), mikor eléred a 9 G-t. Ha túlzottan előretolod a joystickot, minden piros lesz (vér tolul a fejedbe), mikor eléred a -3G-t. Óvatosan kell alkalmaznod a botkormányt a helyzet javítására. Szükséges lesz az óvatosabb fordulatszám-kezelés is, mert a fogyasztás üteme felgyorsul.
- Ace: a parancsnoki szinten felmerültek mellett ez a szint megköveteli a nagyobb pontosságot célzásnál és ágyúval tüzeléskor, valamint az ágyú hatósugara is csökken.

Egy tipikus küldetés:

A küldetésed, hogy elpusztítsd az ellenség főhadiszállását 500 mérföldre észak-északnyugatra a kiinduló helyzettől, ahogy a FOFTRAC és a térkép is mutatja.

Ahhoz, hogy elérd az ellenséges főhadiszállást, először el kell pusztítanod az ellenséges tankokat, amik fenyegetik a földi állomásodat. Ha ezt megtetted, a következő lépés, hogy telepíts egy leszállópályát a műveleti terület szomszédságában. Sajnos ez is veszélybe kerül az ellenséges

STRIKE FORCE HARRIER

tankok miatt, melyeket el kell pusztítanod - és a folyamat így folytatódik. Összesen 512 működési terület áll a rendelkezésedre, természetesen nem kell mindet érintened, hogy célba érhj. Ajánlott mindig készíteni egy példányt a térkép-rácsból, és feljegyezni az előre haladást, mint egy nyomtatott segítséget.

Leszállóhelyek, földi állomások azonosítása:

Mikor egy új területre repülsz, kezd azzal, hogy felderítő repülést végzel, lefényképezve a területet, így a FOFTRAC is rendelkezésedre fog állni. Ezzel lehetővé teszed, hogy olyan területet válassz ki, ami viszonylag tiszta az ellenséges szárazföldi erőktől.

Földi állomások telepítése:

Az előkészítetlen területeknél szükséges függőlegesen leszállni nulla vízszintes sebességgel. Miután leszálltál, használd a „Homer”-t hogy kiválaszd a leszállási helyet, ahová szeretnél eljutni. A földi erőidet automatikusan eljuttatják a levegőben, kb. 600 csomós sebességgel.

Ha hallasz egy magas hangú figyelmeztetést, mikor a szárazföldi csapataid már előrenyomultak, biztos lehetsz benne, hogy képesek lesznek egy leszállóhelyet építeni körülötted. Ha nem hallod a magas hangú figyelmeztetést, akkor a kiválasztott helyszín nem ideális, és az állomás a közelben épül fel. Fel kell szállnod és a „Homer”-t használva meg kell keresned a leszállóhelyet.

Nem tudod felfegyverezni vagy újratankolni a gépet, amíg meg nem érkeznek, így ha elegendő készleted van mindkettőből, el tudod intézni a helyi küldetéseket várakozás közben.

Ne feledd, a játékot bármikor szüneteltetheted, és ilyenkor megtervezheted a következő lépésed.

Harci károk:

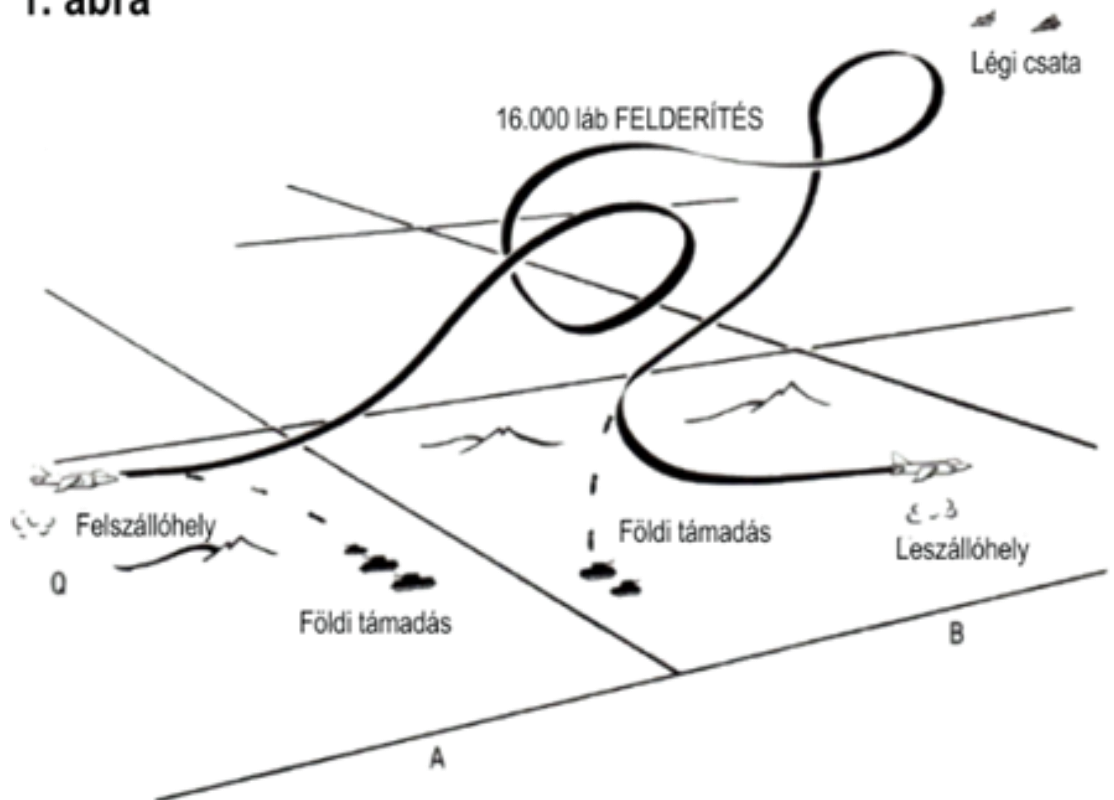
A károkat, amiket a föld vagy ágyútűz okozott, jelzi az eszközeid fokozatos hibája, amíg teljesen tönkre nem mennek. Egy rakétatalálat természetesen önmagában is végzetes lehet.

Földi támadási technikák:

A földi védelmi erők:

- SAM: föld-levegő rakéták. Radar vezérlésűek, el tudják pusztítani a 200 láb feletti célpontokat is. Lehetnek teljesen radarvezérlésűek, mikor a radar vezeti őket a célhoz,

1. ábra



2. ábra



STRIKE FORCE HARRIER

vagy lehetnek infravörös nyomkövetővel ellátottak, mikor a te hő kibocsátásod felé haladnak.

- AAA: légvédelmi tüzérség. Általában radar-vezéreltek, többnyire a SAM-állások mellett találhatóak.
- Földi tűz: kézfegyverek tüze földi csapatoktól, nyugtalanító, de általában nem okoz valódi kárt.
- A leghatékonyabb földi támadási módszer a gyors és 500 láb alatti megközelítés spirális mozgásban. Ne feledd, hogy a hegyek nyújtanak némi védelmet az ellenséges radarral szemben. Ez persze azt is jelenti, hogy az utolsó pillanatig nem látod te sem a célt. Hasznos alternatíva lehet a magasról megközelítés, majd a támadás alacsonyban.

Mind bombával, mind ágyúval lehet támadni földi célpontokat. A bombák viszonylag könnyen használhatóak, a várható becsapódási pontot el lehet érni a „Bomba cél” nézetben. Normális esetben átrepülsz a cél fölött a bomba kibocsátása után, de ez néha kockázatos. A Hosszú dobás technikát lehet alternatívaként használni (2. ábra). Az ágyú nem olyan rugalmas, mivel a cél felé történő ereszkedéssel jár. Ha -5 és 5 közötti bőlintást használasz, az segíteni fog egy állandó magasság tartásában.

Radar elkerülése:

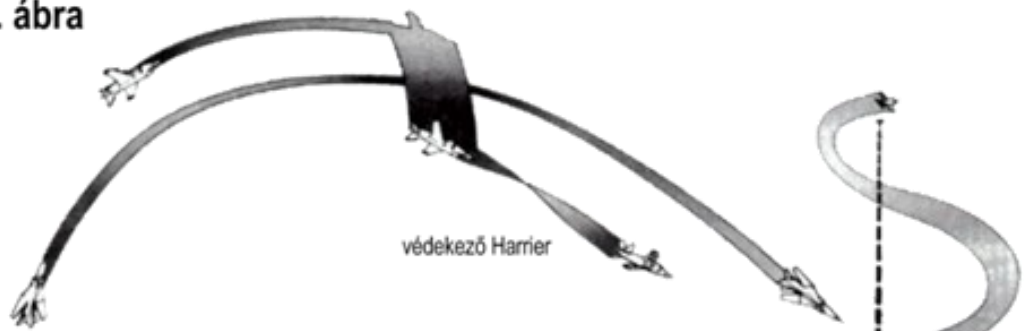
Az RWR egy radart érzékelő berendezés, hanggal és üzenettel fog figyelmeztetni, mikor egy ellenséges radar észlelt. A Harrier rendelkezik egy elektronikus ellenrendszerrel, ami megpróbálja automatikusan megtörni vagy elakasztani az észlelést. Az irányváltoztatás is segíthet, valamint az 500 láb alá ereszkedés is..

Légi csata:

Ideális esetben próbálj úgy helyezkedni, hogy egy 30 fokos tölcséren belül legyél az ellenség mögött, olyan távolságban, ami megfelel a kiválasztott fegyverednek. Miután elérted ezt a pozíciót, tisztában kell lenned a:

1. Saját és ellenséged repülőgépeinek jellemzőivel.
2. Bizonyos manőverek mellékhatásaival - a szűken fordulási képességed a sebesség függvénye. Egy túl szoros kanyar túl alacsony sebességnél csökkenti fogja a magasságot és a sebességet is, de magasabb sebességgel a kanyar aránya las-

3. ábra



4/b ábra

Az ollóban mindkét harcos megpróbálja csökkenteni a sebességvektorát, ami a sebességük egy olyan egyenes vonal mentén, ami körül mindketten forognak. A nyertes az a harcos, amelyiknek alacsonyabb a sebességvektora, ő fog végezni a másikkal

4/a ábra



Az olló eredménye az, hogy a védekező kikényszeríti a támadót, hogy túlszálljon. Fordítások sorozatából áll, hogy a támadó mögé érjen azáltal, hogy maga elé kényszeríti őt. A manőverezhetőbb harcos nyer az ollóval.

STRIKE FORCE HARRIER

sabb lesz. Az optimális forduló sebességének körülbelül 450 csomónak kellene lennie.

Támadás:

Miután a 30 fokos tölcsérben belül vagy, van egy magassági és sebességi előnyöd. Ez lehetővé teszi, hogy eltűnj, növelve a magasságot, amint kimerült a fegyvered. A rakétáknak viszonylag gyors a zársebességük, de az ágyús támadás csak lassabb megközelítéssel megy, annak érdekében, hogy pontosan nyomon kövesd a célt. Ne feledkezz meg róla, hogy az ellenség nyilván megpróbál arra kényszeríteni, hogy túlrepülj rajta, ezzel megfordítva a helyzetét, és akár egy pillanat alatt ő válhat támadóvá.

Védekezés:

Klasszikus válasz egy támadásra az ellenség háta mögé kerülni (3. ábra). Más lépések közé tartozik az olló és az Immelman (4. és 5. ábra). A támadódat te is kényszerítheted, hogy túlrepüljön rajtad, ha gyorsabban tudsz irányt változtatni, mint ő, vagy a sebesség növelésével, csökkentésével, vagy manőverezéssel.

Ha komoly probléma az ellenség lerázása, végső megoldásként próbálkozhatsz cikázással - folyamatosan, ismételten, amíg csak nem tud veled lépést tartani, majd hirtelen tűnj el. A leghatékonyabb mód egy S-sel (6. ábra). Irány a legközelebbi felhő, ez megzavarhat bármilyen föld-levegő rakétát is. A Harrier VIFF képessége is segít abban, hogy megfelelő helyzetben gyorsan kitérj és ellentámadásba kezdj.

Ellenséges repülők:

Az ellenséges repülőgépek támadó jellemzőinek alapja a szuperszonikus képességgel rendelkező MIG23 A Harrier csak szubszonikus, kivéve a zuhanást. 20.000 láb felett a MIG-nek jobbak a jellemzői, így a legjobb, ha 20.000 láb alá kényszeríted, hogy a neked megfelelő feltételek között harcoljon. Ellenségeid fel vannak fegyverkezve ágyúval, 4 rakétával, melyek vagy hő- (IRH) vagy radar- (RG) vezérlésűek. Mikor közvetlen mögötted vannak, akkor tudják használni az ágyúikat vagy az IRH-t, de az RG rakétákat messzebről is használhatják.

Védekezés SAM és AAM ellen:



5. ábra

Az Immelman lényegében egy áthelyező manőver. A végére a harcost áthelyezi bármilyen választható szögben gyakorlatilag oldalsó elmozdulás nélkül.



6. ábra

Az 'S'-fordula a hagyományos módszere a harcból való kiválásnak. A manőver végére a védekező a támadóval ellentétes irányban halad.

STRIKE FORCE HARRIER

Nagyon kevés az idő, hogy reagálj, ezért kapsz néhány rövid tanácsot:

1. Ha a radarról figyelmeztető hangjelzést kapsz és megjelenik az üzenet képernyőn, próbálkozz egy drasztikus irányváltotással, ami nagyobb, mint 90 fok
2. Ha nem sikerül azonnal eltűnnöd, próbáld megállapítani, hogy milyen típusú a rakéta és figyeld meg a helyzetét.
3. Ha van idő, fordulj a rakéta felé, és kezdj el cikázni. Az utolsó pillanatban fordulj el drasztikus mértékben.
4. Egy további lehetőség az utolsó pillanatban, hogy használd a jelzőfényt (IRH ellen) vagy a 'chaff'-ot (RG ellen), hogy eltereld a rakétákat. Mindkettőből fel vagy szerelve 9-9 darabbal.



Ha a rakéta jelzés kialszik, az elkerülő manővered sikeres volt és szabadon folytathatod küldetésed.

A teljes játék-, illetve inkább csatater mérete 32x16 egységnyi, aminek a bal alsó sarkából indulsz és a jobb felső sarkába igyekszel. Egy egység a FOFTRAC 24x16 mérföldes területe, tehát összesen 384x384 mérföld, egy nagyobb országnyi terület áll közted és az ellenséges főhadiszállás között. Az útmutató szerint nem árt vezetni egy négyzetrácsos térképen az előrehaladást, valóban, ez nem rossz tanács, máskülönben könnyen elveszel a több mint négy Magyarországnyi területen. Nincs repülő, ami korlátlanul röpködhetne a levegőben, valamint előre kell haladnod az ellenség és HQ felé, tehát valahol tankolnod kell. Ellenséges területen feltételezhetően nincsenek töltőállomásaid, így adódik, hogy a felszabadított területre utánad nyomulnak a földi egységek, akik készségesen táborokat építenek, majd kivárva az újabb jelzést, osonnak utánad. És ez így folytatódik, míg el nem éred a célotat.

Nehéz ügy ennek a játéknak az értékelése, már azért is, mert a repülős játékoknak, pontosabban szimulátoroknak nagyon nem kedvez az idő múlása, míg egy platformjáték könnyen hozza ugyanazt a játékelményt, mint régen, addig a szimulátorok fokozottan veszítenek vonzerejükéből. A Strike Force Harrier ráadásul saját kategóriáján belül is a nagyszabású darabok közé tartozik hatalmas játéktérrel, és elképzelésem sincs, hogy milyen hosszú játékidővel. Csak egy műveleti terület megtisztítása minimum negyed óra, az ellenséges főhadiszállás eléréséhez ezt kb. 35-40-szer meg kell tenni. Szóval van egy olyan sanda gyanúm, hogy a Strike Force Harriert még az emulátorok töltési/mentési képességének kihasználásával sem fogja senki végigjátszani, mert egyszerűen túl hosszú. A cél elérése a hosszúság és a repetitív feladat miatt amúgy is elég unalmas lehet (persze ez csak feltételezés). Érthető cél egy kiadónál, hogy próbálnak valami igazán grandiózust kiadni, de itt mintha túlzásba estek volna. Egy ilyen hosszú útmutató értelmezése eleve nehéz, pláne, hogy sok dolgot meg sem világít, a fontosabb infók meg elvesznek a többi között. A látványvilág első ránézésre furcsa, olyan mintha egy hozzá nem értő rajzolta volna meg a tereptárgyakat. Főleg a tankoknál látható, ahogy fordul a repülő, úgy fordulnak ki a síkjukból, torzulnak el a tankok, néha mintha 2D-sek lennének. A mozgás gyors, a repülő mozgására, helyzetére gyorsan reagál. Jók a hangeffektek. A vezérlés gyakorlatilag a billentyűzet 3 alsó sorát lefedi teljes mértékben, ami kényelmesnek nem mondható, több dolog össze-vissza van, nem tűnik teljesen átgondoltnak, de szerencsére sok dolgot ritkán kell használni és ennyi funkciót amúgy is nehéz elhelyezni egy billentyűzeten. Joystick használatával kényelmesebbnek tűnt az irányítás, hiszen a lényeg (magasság változtatása, fordulás, tüzelés) terhe lekerült a billentyűzetről. A nehézségi szint optimális, több szint közül és több játékmód közül lehet választani.

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

(előzmények a korábbi számban)

Közben szinte teljesen háttérbe szorult, és „csak” néhány magazinban megjelent reklám figyelmeztetett a *Sai Combat* tavasz végi megjelenésére. Talán nem is voltak vele nagy tervek, hiszen a játék normál kazettatokban jelent meg (érdekes, hogy a kazettatokok méretét miként cserélgette a Mirrorsoft), a témaválasztás mindenestre mást sejtet, hiszen az egy-egy elleni verekedős játékok hatalmas népszerűségnek örvendtek akkoriban. Lehet, hogy a játékosok már unták a stílust, vagy csak az nem tett jót, hogy közvetlen riválist kapott az ugyanakkor megjelenő *Way of the Tiger* személyében, ami a játékmenetet még ki is egészítette. Akárhogy is, a játék a kritikusoktól sok elismerést kapott, de nem lett közönségsiker. David T. Clark második játéka volt, az első a *Mr. Freeze* a *Firebird*től 1985-ben. Jóval később, 1991-ben a Big Red Software tagjaként David még két elefántos játékot készített a Code Mastersnek. Érdemes elidőzni picit a stílusnál. Az egy az egy elleni verekedős játékok története Spectrumon a *Bug-Byte Kung Fu*-jával kezdődött 1984 decemberében, ami TOP10-es lett, de gyorsan kiesett a vásárlók kegyéből. Az első kettő igazi nagy dobás a *Melbourne House* nevéhez kötődik. A *The Way of The Exploding Fist* 7320 augusztusában már a megjelenés hetében vezette az eladási listákat és majdnem 4 hónapot töltött a TOP10-ben. A *Fighting Warrior* 1985 októberében jelent meg, 3. helyig jutott és két hónapig volt TOP10-es. A System 3 decemberben jött ki az *International Karate*-val, az Imagine pedig a *Yie Ar Kung-Fu*-val. Utóbbi lett sikeresebb, vezette is a TOP10-et, ahol több mint három hónapig időzött. Ezután jelent meg a *Sai Combat*, a piacot elemzők valószínűleg

sikert jósoltak neki, minőségileg talán nem is nagyon lógott ki a nagynevű elődök közül, a siker mégis elmaradt.

Nem sokkal utána, júniusban megjelent a várva várt *Biggles*, a filmmel szinte egyszerre. A film és a játék sztorijának írója, aki Captain W.E. Johns-ként írt könyveket, kint valami kult író lehet, *Biggles* főszereplésével 1932-től haláláig, 1968-ig írt történeteket, melyekből 101db jelent meg, több csak a szerző halála után. A játékból a nagy felhajtásnak és a még ismeretlen filmnek köszönhetően kiadásakor sokat elkapkodtak, második helyig jutott a toplistán, csak a *Knight Tyme* előzte meg. A film nagyon leszerepelt, így nem húzta már semmi a játékeladásokat, a kritikák sem voltak túl jók, így a játék rohamtempóval távozott az eladási listák élmezőnyéből. Pedig az alkotók között ott volt a háborús-stratégiai játékaikról híres, éppen a Dalali Software-nél dolgozó Robert T.

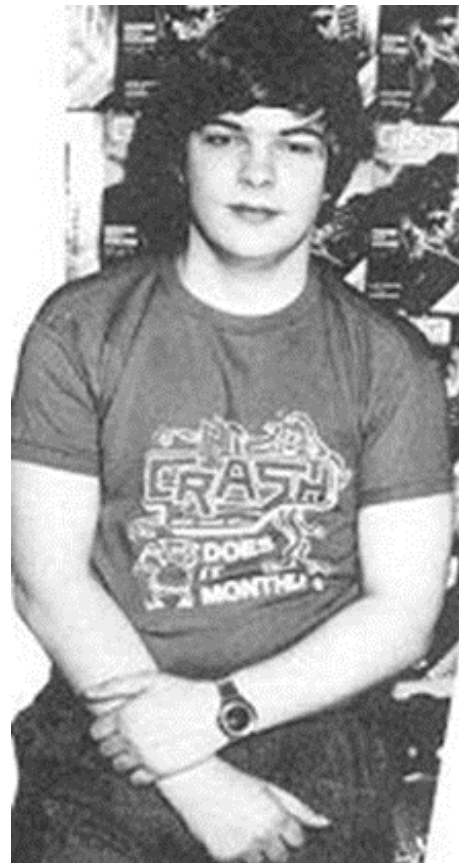


A Novotrade-Mirrorsoft kapcsolat miatt lehet biztos, de a szintén 1986-os *Futárposta* borítója csak szerintem hasonlít túlságosan a *Biggles*-ére? Mintha ugyanaz az ember rajzolta volna, a jóember testtartása, még a betűk színe is, a körvonala...

Smith is. Minden adott volt hát a nagy sikerhez, ami - tudom, ismétlem önmagam - természetesen elmaradt.

Közben nyáron újabb reménység jelent meg, a szintén divatos stílust választó **Action Reflex**. Sok tényező miatt utólag azt gondolnám, hogy ez a játék sikeres volt, de mégsem volt igazán az. Eredményes lehetett volna például a divatos stílusválasztás miatt, hiszen a Marble Madness már több mint egy éve hódított és bármilyen golyós játék sikerre számíthatott, főleg ha a játékmenete más volt, mint a többi hasonlórú kiadásnak. Az Action Reflex pedig más volt, mint a többiek, nem is nagyon hasonlított hozzájuk, hiszen 2D-be helyezte és pattogtatta a golyót. A szerző személye is megvételre ösztönző lehetett volna, ugyanis Christian F. Urquhart egy elég felkapott „csodagyerek” volt. Karrierje a Liverpool melletti Wallasey-ben kezdődött, ahol Chris és Nick Pierpoint, a két középiskolás korú barát egymással szemben laktak. Chris egy walesi bentlakásos iskolába járt. Egy tanítási szünetben Nick áthívta magához Christ, hogy megmutassa neki friss szerzeményét, egy ZX Spectrumot. Chris le volt nyűgözve, nyomban bele is kezdett a gép programozásának tanulásába. Gyakorlasként egy játékot kezdtek írni, a Transversiont, és annak befejezése után úgy érezték, hogy első próbálkozásra nem is lett rossz. Megpróbálták kiadót találni. Az akkortájt kezdő Ocean Software lett a nyerő. *„Sikerült telefonon elérni más szoftver házakat is, de a játék elküldését javasolták, míg John Woods az Ocean-től meghívott minket, hogy láto-gassuk meg, és így is lett”* mesélte Nick a Crash magazinnak. John Woods és David Ward néhány kisebb módosítással kiadásra érdemesnek találta a játékot. A srácoknak szerződést ajánlottak, Chris csatlakozott is az Oceanhoz, Nick az iskola befejezése mellett döntött, de őt is felszerelték mindenféle hardverrel, hogy külsőként segíthesse Chris munkáját. *„Nicknek nagyon sok ötlete van és jó a tervezésben - Én előnyben részesítem a logikát és az ötletek kidolgozását élvezem.”* mesélt Chris a munkamegosztásról, ami egy újabb játékot, az Eskimo Eddiet eredményezte. A jól működő kapcsolat valamiért ezután befejeződött, Chris három sikeres játékot írt Paul Owens-szel, a Hunchback, a Cavelon és a Daley Thompson's Decathlon köszönhető párosuknak. A sikerek után Chris átszerződött a Gremlin Graphicshez, ahol első játékának, a Beaver Bob in Dam Trouble-nek a

reklámozására a Crash magazinnal karöltve szerveztek egy vetélkedőt, betöltőképeket kellett beküldeni, a nyertes a dicsőség mellett 100 fonttal lett gazdagabb. A screenvetélkedő lezajlott, de a játék nem jelent meg, pedig elkészült. Talán a megjelenés is közrejátszott Chris újabb váltásában, Mike Baxterrel, a New Generation és a Hewson ex-marketingesével új szoftverházat alapítottak, az Alphasoftot. Egy játékuk jelent meg, a Robot Messiah, ami kapcsolódik is, meg nem is a Mirrorsofthoz, ugyanis a 128K-s változatának kiadását tervezték, de végül nem lett belőle semmi. Mint ahogy az Alphasoft második játékából, a Darion: Child of a Stargazerből sem. Csak képek jelentek meg a játékból és a sztori, más nem, pedig valószínűleg elkészült. Így jutottunk el az Action Reflexig, aminek borítóján a Medusa felirat és egy hozzá illő logo díszel. A Medusa a reklámok alapján a Mirrorsoft akciójátékokhoz használt vadiúj címkéje, projektje lett volna, de a továbbiakban nem találkozhattunk vele. Talán, ha a Medusa helyett egy kicsit jobban felhívják a játékosok figyelmét, hogy ki is az Action Reflex szerzője, akkor a hírverés magasabbra repíthette volna a játékot, ami egyik eladási toplistán sem jelent meg. Nem úgy a szeptemberben megjelenő **Dynamite Dan II**, ami a kritikusoktól is bezsebelte az aján-



Christian F. Urquhart 18 éves korára többet elért, mint sok programozó egész pályafutása alatt, több siker és egy No1 (a Daley Thompson Decathlon) állt a háta mögött.

lásokat, és az első rész sikere is felfelé hajtotta, nagy siker várományosa volt. Fel is került a listákra, aztán még a Bigglesnél is gyorsabban tűnt el onnan. „Fel tudtam vázolni, hogy pontosan mit akarok csinálni, és lefoglalni a memóriát hozzá. Csomó tömörítési trükköt használtam, hogy mindent beszorítsak. Többszintű kódolást használtam... Alapvetően mindent megtettem, hogy memóriát mentsek... Sok baj volt a hanggal is, ami most viccesen hangzik, de förtelmes. Polifonikus hangot szerettem volna, de csak részben sikerült. Minden megszakításokkal volt vezérelve - egy rémálom! Visszatekintve, nem hiszem, hogy a folytatás jobb volt, mint az eredeti... Közelébe sem került az első rész eladásainak. Nem tudom a pontos számokat, de azt hiszem, körülbelül negyed annyit sikerült eladni belőle, mint az első részből.” emlékszik vissza Rod Bowkett, a szerző, aki a második résszel le is zárta életének Spectrum-mal közös szakaszát. Játékkal utoljára a Speccyre is megjelenő Fernandez Must Die-jal foglalkozott, a C64-es játék Amiga és Atari konverzióját írta. „Utáltam a Fernandezt, csak a pénzért csináltam, meg kellett tanulnom a

68000 programozását miatta, ami nem volt olyan rossz dolog, fel is használtam egy sokkal érdekesebb projektben. Elkezdtem csinálni egy pár szint szerkesztőt, majd megkértek, Legyek csapat-vezető egy igazán nagy, egy millió fontos projektben - egy nevetségesen ambiciózus sequencert csináltunk Atari ST-re, a Virtuosot. Ez megváltoztatta az életemet, kerestem egy csomó pénzt, de a végén túl becsvágyók lettek és elfogyott a pénzük.” Ezután Rod Bowkett visszatért a zenei életbe, ahol azóta is tevékenykedik. Az első részhez hasonlóan a második is nyert a Crash Readers' Awards-on, 1986 legjobb platformjátéka lett az olvasók szerint. Októberben megjelent a kiadó Mirrorsoft címke alatt kiadott utolsó toplistás játéka, egy újabb repülés szimulátor, a **Strike Force Harrier**. Rod Hyde írta, aki már valami hasonlót írt, mégpedig a Biggles helikopter szimulációját.

(folytatás a következő számban)

JÁTÉKKALAUZ

SAI COMBAT

Mirrorsoft, 1986, 48K, küzdősport

A Sai Karate egy olyan ősi keleti harcművészet, amelyben a Sai fegyvert ütésre és az ellenfél karatéból ismerős rúgásainak és ütéseinek blokkolására használják. Létezik egy japán aerobik-fajta, amit Sai Katanak hívnak, ahol a Sai-jal végeznek egyre bonyolultabb mozgásokat, és önálló művészetként gyakorolják. A Sai Karate Okinawából származik, több évszázaddal ezelőttről, és fokozatosan terjedt el Japán szigetein. Harcold végig az utadat nyolc szinten keresztül, a fehértől egészen a fekete övig, aztán juss át a nyolc dan szinten, és Sai mesterré válsz. 100, 200 vagy 300 pontot kaphatsz minden sikeres ütésért, ami eléri ellenfeledet. Minimum 600 pont szükséges egy kiütéshez. A chid (energiád) szintjét a sárkányfejen láthatod az eredményjelző táblában. Az egyjátékos módban három esés szükséges ahhoz, hogy a következő szintre juss.

A demo közben válaszd ki az egyjátékos üzemmódot az 1-es vagy kétjátékos üzemmódot a 2-es billentyű megnyomásával. Egyjátékos módban te vagy a világosba öltözött harcos. A kétjátékos / két joystickos játék csak a Sinclair Interface-nél lehetséges, máskor a 2. játékos a billentyűzetet használja. A kiválasztott opció alul, az eredményjelző táblán látszik. Nyomd meg az Entert a játék fehér övvel és hat lehetséges eséssel való kezdéséhez. A Space gomb megnyomásával a Demo módból visszatérhetsz az előző játékban teljesített utolsó szinthez, de csak három lehetséges esésed lesz. A két játékos opciót választva a játék a kiválasztott szinten indul. A harcosok automatikusan megfordulnak, mikor egymás mögé kerülnek.

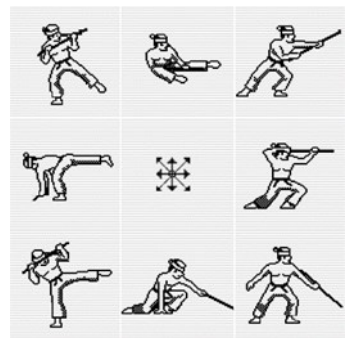


JÁTÉKKALAUZ

Sai Kata: válaszd ki a két játékos opciót, és gyakorold a Sai Combatban elérhető mozgásokat. Csak a tisztán látás miatt: 16 szintet kell teljesíteni, az első nyolc a színes övekről (fehér, sárga, szürke, zöld, lila, piros, kék, fekete), a második nyolc pedig a danokról, a mesterfokozatokról szól. Az öveknél a két oldalt helyet foglaló piros és kék fiatalember csak megfigyelő státuszban van, a mesterfokozatoknál viszont nehezítve a feladatodat, ninja csillagokat, népszerűbb nevén shurikeneket dobálnak fej és boka magasságában. Minden bekapott csillag egy adagnyi chi elvesztését jelenti. Elesni, vagyis vereséget szenvedni viszont nem lehet tőle. A vereséghez valamilyen ütést kell bekapni az ellenségtől, amik 1, 2 vagy 3 egységnyi chit vesznek el. Ugyanaz az ütés nem mindig ugyanannyi chit vesz el, bár a repülő rugás (tűz+fel) vagy a torkon ütés (tűz+előre+fel) tapasztalatom szerint mindig 3 pontot ér. Egyjátékos módban a dan szinteken az ellenfél képzettségi szintje ugyanaz, mint a fekete-öv szinten, de a danok növekedésével a tempója gyorsabb lesz.

Nem vagyok egy nagy küzdősport rajongó, de szemet szúrt, hogy az egyébként tetszetős kazettaborítón és a játékban is egy-egy fabotot szorongatnak a derék harcosok, míg a Sai az interneten talált infók alapján egy formájában és anyagában is más fegyver. Nincs nagy jelentősége, csak a tények kedvéért. A screen gyenge, a játékosok számának és a vezérlés választásának módja elég furcsa és az útmutató elolvasása nélkül szinte észreveghetetlen. Amúgy nem rossz megoldás, hiszen közben megy a harcművészeti bemutató. A feladat az átlagos verekedős játékoknak felel meg. Változatosságban, addiktivitásban, realitásban meg szinte mindenben hozza a kicsivel átlag feletti szintet. Grafikailag nagyon szépen megvalósított játék, jók a mozdulatok, az animáció, a találatok érzékeltetése, a hátterek változatosak, szép a színhasználat. A hangok minimálisak, fel sem tűnnek. A vezérlés joystickkal nagyon jó, billentyűzettel viszont nem értem, hogy miért kellett megbonyolítani, miért nem volt elég a négy irány plusz a tűz gomb használata. Így két játékos esetén főleg a második sor billentyűi zavaróan közel vannak egymáshoz. A készség szintje szinte tökéletes, a shurikenek dobálása viszont túlzásnak tűnik, ráadásul irreális, hogy fejbe dobnak egy dobócsillaggal és lazán tovább küzdök. Mint írtam, nem vagyok a stílus elkötelezettje, de ez a játék biztos a stílus játékaiknak jobb harmadába való. A színes övek nyolc szintje szórakoztató, nagyon jó a lépcsőzetes tudásnövelése az ellenfeleknek, aztán úgy érzem, valami elveszik az élvezetből és nem hiszem, hogy valaha is vágyat fogok érezni, hogy végig játsszam a játékot. A két játékos billentyűkiosztása és az elérhető ütések, rúgások:

2	3	4		8	9	0	
Q	←↕→	R	ütés: CS	U	←↕→	P	ütés: SS
A	S	D		J	K	L	



BIGGLES

Mirrorsoft, 1986, 48K, akció-lövöldözős-szimuláció

A Biggles gyakorlatilag két játék, ami a W.E. Johns által alkotott híres I. világháborús hős kalandjait követi végig. A hősnek van egy idő-ikre, aki az 1980-as években él, és az életeik között van egy rejtélyes kapcsolat. Az első játék, a 'Timewarp' három részes. Neked (Bigglesnek) kell lokalizálnod a veszedelmes, új német fegyvert és lefényképezni azt, megtalálni a kísérleti telephelyet, és elszökni a modern London rendőrsége elől a titkos kóddal. A második játékot, a 'The Sound Weapon'-t egy rendőrségi helikoptert irányítva kezded a Nyugati Fronton 1917-ben! Megfelelő stratégiát kell kidolgoznod a barátaiddal és az eszközeiddel a végső rohamhoz.

TIMEWARP

A levegőben (1917) - Egy duplafedeles I. világháborús gépet kell átjuttatnod a lövészárkok felett, aminek kétféle akadálya van, egyrészt a könnyen lelhető ellenséges gépek, amik frontálisan



JÁTÉKKALAUZ

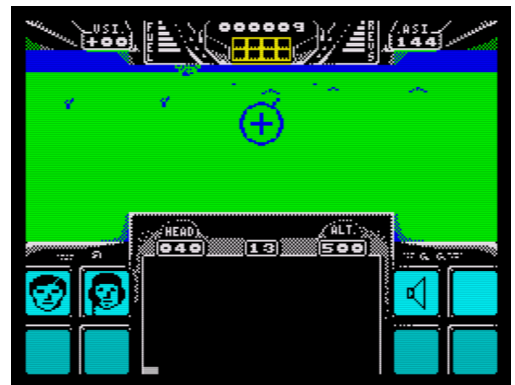
támadnak, másrészt a repülőgépelhárító-ágyúk. Az ágyúkat sokkal, de sokkal nehezebb kicselezni, mert több van egymás mellé telepítve és több szögben tud lőni mindegyik. Te is tudod őket bántani bombázással (nyomva tartva a tűz gombot), de arra nem biztos, hogy sokszor lesz időd, inkább figyelj az ágyúlövésekre és cikázz köztük. Ha mégis bombázni lenne kedved, akkor bombáid gyarapítása érdekében bombázd le a fegyverraktárakat is.

Londonban (1986) - Bigglest és idő-ikrét, Jimet juttasd biztonságba, át London háztetőin, hogy megkaparintsd a titkos kódot és elszökjetez a rendőrség elől. Az óvatos stratégia a legfontosabb, nincs fegyvered, szóval dolgozzatok össze! Nyomd a tűz+le gombokat egyszerre és válthatsz Biggles és Jim között, nyomd a tűzgombot a tetők szélén és átugrasz a szomszéd tetőre. Ez emberenként két ugrást jelent. Mindig a bal oldali és a középső tetőn van rendőr, és a legtöbb esetben van egy lövész a középső, párhuzamos épületben, a tetők mögött. Amire figyelned kell, az a rendőrök sablonos mozgása, a lövész kevésbé követhető lövés-sorozatai, valamint az ugrások üteme. A lövéssel lesz a legtöbb bajod.

A csatatéren (1917) - A fegyver keresésének színtere. Itt el kell érned egy épületet, ahol a kísérleteket végzik. A képernyőn csak előre tudsz haladni, visszafelé nem. Járőrökkel és automata lőállásokkal gyúlik meg a bajod. Előbbieket egyesével lelőheted, utóbbiakat viszont csak gránáttal tudod felrobbantani. Szerencsédre gránátok hevernek a létrákkal megközelíthető pincékben, ezeket természetesen eltulajdoníthatod. Gyorsan nyomva a tűzgombot lőhetsz az ellenséges katonákra, míg nyomva tartva gránátot dobsz. Ha ügyes vagy, akkor két részletben megoldhatod mindhárom részt és megkapod a kódot a második játékhoz.

THE SOUND WEAPON

Vagy a screen szerint The Secret Weapon. Mindkettő értelmes, a történetben szereplő titkos fegyver egy hangfegyver. A játék elején te és Jim egy hi-tech helikopterben repültök át az ellenséges lövészárkok felett 1917-ben. Juss el az első helyszínre (a szövetséges tábor), amit a fehér négyzet jelöl térképen (DNY-i sarok), majd szállj le. Találd meg Mariet, és vidd el a következő helyszínre, a kolostorhoz. Ennek helye játékonként más és más. Mikor odaérsz, megjelenik a kísérleti telep helye. A telep elérésekor meg kell mondanod, hogy hol a titkos fegyver - de csak akkor tudod, ha fel tudod idézni a Londonban szerzett kódot. A ropkódéshez üzemanyag kell, ehhez meg némi infó. Sajnos csak az eredetileg biztonságos (zöld) szektorokban veheted fel, tehát kevés van belőle, oszd be! Úgy tudod beosztani, hogy száguldozol, ugyanis minden sebességnél ugyanúgy fogy a benya. Ha leszálltál, akkor viszont egyáltalán nem fogy. Megpróbálhatod megtalálni a fegyvert a titkos kód nélkül is, de nem lesz könnyű. A helikopter képes szállítani akár négy embert és négy tárgyat is egyszerre, és Bigglesnek mindig marad hely a fedélzeten. Találkozni fogsz Biggles cimboráival, Algyval, Bertievel és Gingerrel, "kettősügnök" Marievel és Smith-szel, meg kémekkel, akik a szomszédos szektorokról látnak el nem túl piacképes információkkal. Smith lesz a kedvenced, mert ő nagyon profi a helikopter bütykölésében, bár valami okból kifolyólag csak biztonságos területen hajlandó szerelni, és akkor is csak, ha kedve tartja. A tárgyak között, amiket magaddal vihetsz, van géppuska, lőszer és tartalék üzemanyag is. Rajtad múlik, hogy mire van szükséged az egyes szakaszokban. A játék akkor ér véget, ha megsemmisíted a hangfegyvert, vagy korábban, ha lezuhansz, vagy elfogy az üzemanyag, illetve, ha a sérülés-mutatód eléri a maximumot. Hogy ne kelljen végignézned a szörnyű filmet, ami a játék alapja, elárulom, hogy miért van nálad a hangszóró a játék eleje óta. Remélem nem dobtad ki valami távoli helyen. Rendőrségi heli-



JÁTÉKKALAUZ

kopterben ülsz, aminek van egy mikrofonja, ami a biztos úr beszédét a helikopter oldalára bigygyesztett hangszóróra küldi, hogy pl. tömeget lehessen kényelmesen oszlatni. A filmben Bigglesnek az a hajdenagyonjő ötlete támadt, hogy a mikrofont kirakták a hangszóróra, így a hangfegyverből áradó gyilkos hanghullámokat a mikrofonon és a hangszórón keresztül „visszatükrözik” a fegyverre, ami így kvázi öngyilkos lesz.

Repülés/irányítás: a célkereszt a képernyő közepén van, és viszonyítási pontként is használható - mikor egy vonalba kerül a horizonttal, a helikopter vízszintesen lebeg. Lenyomva a helikopter orrát, előre mozgatod a gépet, míg felhúzza az orrát, a gép hátrafelé mozog. Változtathatod az irányszöveget balra vagy jobbra döntve a gépet. Landoláshoz tartsd vízszintesen a gépet és csökkentsd a magasságot.

Fülke műszerei:

- (Felső panel, balról jobbra) - VSI (függőleges sebesség mérő), Üzemanyag-mérő, Sérülés-mutató, Pontszám, Fordulatszám-mérő és ASI (Légsebesség mérő)
- (Alsó ablak, felül) - irányszög, lőszer mennyisége magasság, .
- (Alsó ablak, alul) személyzet (balra), térkép, tárgyak (jobbra)

Térképek: Kétféle térkép áll rendelkezésedre - radar és részletes. A radartérkép mutatja az egész csatateret, és a szektorok helyzetét:

FEHÉR - speciális hely	FEKETE - ismeretlen terület	VÖRÖS - ellenséges terület
SÁRGA - senki földje	ZÖLD - biztonságos terület	KÉK - ellenséges repülőgépek
LILA - ellenség üzemanyag-raktára		

A villogó szektor mutatja az aktuális pozíciód, és az M gomb megnyomásával kérhetsz részletes térképet. Ezen a térképen a piros pontok az ellenséges csapatok, zöld pontok az emberek, kékek a tárgyak, mint például az üzemanyag. Minden speciális helyet tartalmazó szektorban található egy szimbólum az adott helynek megfelelően, a pontos landolási hely téglalapként jelenik meg a szimbólum mellett.

Felvétel/eldobás: Keresd meg a részletes térképen azt a személyt, akit fel szeretnél venni. Ahogy közeledsz, akár személy, akár csomag esetében a közelébe érve látni fogod, ilyenkor tartsd a célpontot a képernyőn és landolj. Nyomd meg a T-t, hogy felvedd. Ha a fedélzetre vihető, akkor eleve ki lesz írva a képernyőre, az ENTER megnyomásával veheted fel. Ha egynél több objektum látható, nyomd meg a SPACE-t, hogy válassz az objektumok közül. Nyomd meg a D-t, ha el akarsz dobni valamit, válassz a SPACE-szel és nyomd meg az ENTER gombot az eldobáshoz. Végezve mindennel, szállj fel a magasság növelésével.

Az ellenség: Lehet egy járőröző katona vagy egy erődítés is. Az ellenségek és szövetségesek ugyanúgy néznek ki távolról a képernyőn, de az ellenség löni fog rád, ha közel érsz hozzá.

Ellenséges terület átvétele: Ha elég erődítést elpusztítasz a vörös területen, akkor sárga lesz (senki földje). Az egyik utasodat kirakva, felügyelheti a szektort, és abból biztonságos terület lehet (zöld), de az ellenség hamarosan visszatér, ha nem vagy elég gyors. A fennmaradó ellenállás eltűnik, mikor visszatérsz ebbe a szektorba.

Típek: Sok hasznos dolog megtalálható a térkép DK sarkában. Üzemanyagot a biztonságos területeken találsz. Ellenséges üzemanyagraktárak csak az ellenséges vonalakon túl vannak. Smith meg tudja javítani a helikoptert, ha a fedélzeten van, és lerakod a gépet egy biztonságos területen. Ha lemész a térképről, akkor a helyzeted lefagy, mikor visszatérsz, a helyzeted újra mozogni fog, ahol visszatérsz. A géppuskához szükség van erős férfiakra, hogy vigyék őket.

A körítés tartalmaz fél évnyi szenzációkeltést, egy szép kazettaborítót, elvileg jól hangzó sztorit, gyenge screent, többnyire helytálló instrukciókat. Az elképzelések és előzetes tervek, információ alapján a Mirrorsofttól nem idegen módon egy monumentális játékot próbáltak kreálni a fejlesztők. Nem sok sikerrel. A feladat elvileg sokszínű, hiszen többféle stílusú játékfázisokon kell átevíckélni. Mégsem érezni ezt a változatosságot, a repülő rész egysíkú és nagyon nehéz, a háttérőn ugrálás unalmas és csak a véletlenül múlik, hogy a mesterlövész eltalál-e, a csatateres még talán a legkevésbé rossz, ez mindössze csak túl egyszerű. A szimuláció még akár jó is lehetne, ha lenne benne egy kis egyensúly, de nincs, nem is hiszem el, hogy bárki is végigjátszotta volna mentegetés nélkül (még úgy is nagyon nehéz). A látványvilág hol ilyen, hol olyan, átlag alatti és feletti, semmi extra, a háttérőknél és a csatateren inkább infantilis egyszerű, a repülő rész részletesebb, szebb, jobban kidolgozott, a helikopter-szimuláció is inkább pozitív,

mint negatív, de ott is észlelhető egy grafikus hiánya (pl. pálcikaemberek). A vezérléssel akadnak kisebb gondok, egyik a hosszabb és rövidebb tűzgombnyomás két különböző funkciójából fakad. A másik a helikopter nehéz vezethetősége, ami biztos valamilyen szinten reális, de a sebesség csökkentése nullára kimondottan idegesítő, 12-ig lazán lesiklik, majd mikor még egyet nyomok a gombon, nem történik semmi, nyomom jobban, még mindig semmi, nyomom még jobban, erre a célkereszt felemelkedik, a helikopter meg elkezdi „tolatni”. Mindezt úgy, hogy eleve nehéz a gépet pontosan pozícionálni. A nehézségi szint nem az igazi. A repülős rész az ágyúk miatt túl nehéz. A tetőn ugrálás nagyon egyszerű egy kis ütemérzéssel, ha nem szól közbe a mesterlövész. A csatatér könnyen áttekinthető, az ellenségek debilisek. A szimuláció három egyszerű feladatból, mint főkulde-tésből és pár kisebb apróból, mellékküldetésből áll. Az igazság kedvéért el kell mondanom, hibái ellenére van benne valami, ami miatt a szokásosnál is több időt rászántam, igaz, hogy a végére érve ezt már inkább az időm elvesztegetésének látom, de mégis... Vezérlés módjai: Kempston, Sinclair és Cursor joystick, billentyűzet: Timewarp: Z, X - balra, jobbra, P, L - fel, le, B..Sp -tűz, The Sound Weapon: az előbbieken kívül O, K - magasság növelése, csökkentése, T, D - felvenni, eldobni, En-választani, M-térkép váltása, Q-kilépés, H-pillanatállj.

ACTION REFLEX

Mirrorsoft, 1986, 48K, akció

Villámreflexekre lesz szükséged az egyre gyorsuló, pattogó labda irányításához az útvesztők során. De ez nem olyan egyszerű, ahogy hangzik. Az útvesztők sok akadályt tartalmaznak, amik úgy lettek megtervezve, hogy mind a mentális, mind a játékkészségedre maximálisan szükség legyen. Akár falak felett repülsz át vagy átugorhatatlanul hosszú vizek felett jutsz át, nem tudod elkerülni a stopper könnyörtelen ketyegését..... és semmit se vegyél biztosra!

A játék célja, hogy teljesítsd mindegyik képernyős útvesztőt tartalmaznak. Mindegyik útvesztőt be kell fejezned határidőn belül. Ha a labda bármilyen állomásnál megsemmisül, egy időbüntetést kapsz, amivel csökken az esélyed arra, hogy befejezd a játékot. Az útvesztőkön belül akadályokkal, például tavakkal és üvegfalakkal fogsz találkozni. Többnyire mozdulatlan dolgokat kell átugranod, de a játékban előre haladva egyre több lesz a mozgó akadály is. Vannak laposan vagy magasan, közvetlen vagy mandinerből, könnyen vagy csak pontos pozícióból átugorható akadályok. Hogy legyőzd ezeket az akadályokat, potenciálisan hasznos tárgyakat fogsz kapni, amikor bizonyos mennyiségű pontot összeszedsz. Például egy úszógumit minden 500 pont után, egy kalapácsot minden 700-ért, és egy kulcsot minden 900 pontért. Ezek az ajándékok létfontosságúak, a kalapács nélkül bizonyos akadályokon nem juthatsz át, az úszógumi meg biztonságot ad, ha vízbe pottyansz, megment az idővesztéstől. A nehézség növekedésével egyre több akadályozó tényező lesz a pályákon, így egyre ügyesebbnek kell lenned, ha megadott időn belül akarsz végezni. Jó kazettaborító, gyenge betöltőkép, spéci betöltő rutin, nulla sztori és megfelelő útmutató a körítés. A feladat divatos, de egyedi, oldalnézetes-golyós. A pályák jól felépítettek, mind grafikailag, mind logikailag, korrekt a nehézség szintezése, a látványvilág átlag feletti, szép színes, de nem túl változatos. A labda mozgása inkább golyó, mint labdaszerű, szögletesen, ívek nélkül mozog. Súlyosnak tűnik, és könnyen elveszíti a lendületét. Hangok alig-alig vannak, de azok hangzásilag és funkcionálisan is megfelelőek. A vezérlés módjai nagyon jók (Kempston, Sinclair, Cursor joy és billentyűzet: Z, X - balra, jobbra, Sp - ugrás növelése, P - pillanatállj, Q - kilépés), érzékenysége majdnem tökéletes, de a golyó megindítása kicsit nehézkesnek tűnik. Sajnos a végigjátszáshoz ugyanazokon a pályákon kell háromszor végigjutni, szerencsésebb lett volna kilenc különböző pálya, folyamatos nehezítéssel. Szórakoztató, ötletes, addiktív, ám kicsit idegörlő játék.



DYNAMITE DAN II

Mirrorsoft, 1986, 48K, platform

A világ fiataljai reménytelenül meg vannak babonázva - az agyuk szivacsosan száraz - a látszólag ártalmatlan popzene által. Valaki megrontotta a lemezeket tudatalatti, elmepusztító hanghullámokkal. Csak egy ember van, aki felelős lehet ilyen mértékű gyalázatért - így van, Blitzen visszatért, készül, hogy elpusztítson egy gyanútlan bolygót. Dan ügynökként a te feladatod, hogy behatolj a nyolc szigetből álló területre, amit Arcanumként ismernek, ahol Blitzen létrehozta titkos központját. Meg kell találnod egy lemezt minden szigeten, megkeresni a zenegépet, és lejátszani a lemezt. Aztán teli kell tankolnod a jó öreg léghajódat és menni tovább a következő szigetre. A nyolcadik sziget elérésekor (a nyomóüzem), mikor az utolsó felvételt lejátszottad, tegyél egy bombát Blitzen laborjába. Ekkor 3 perced lesz, hogy visszaérj a zeppelinhez, mielőtt az üzem felrobban..

Hasznos tárgyak:

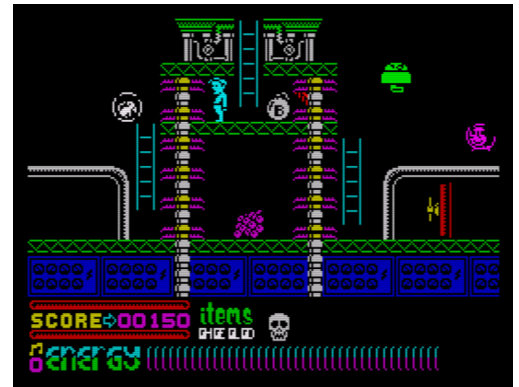
Bombák - ajtók felrobbantására, hogy hozzáférj a játéktér más részeihez, Szemüveg - hipnózistól véd, Lemez - le kell játszani, mielőtt a következő szigetre mész, Üzemanyag - a zeppelin feltöltéséhez, Élelmiszer - energiát ad

Néhány tárgy speciális képességeket ad, mint a láthatatlanság, az immunitás, stb., de ezeket csak a szigeteken áthaladva fogod megtalálni. Található 3 egyedülálló tárgy minden szigeten, melyek elvesznek, miután a zeppelin felszállt - hagyjuk, hogy kitaláld mik ezek a tárgyak vagy, hogy mire használhatóak!

Dan-nek csak egy élete van, de az ellenségekkel való kapcsolat az energiája csökkenését okozza. Az energiát étkezéssel lehet pótolni. Az ellenségek el tudnak tőled lopni különböző tárgyakat, például a lila ellenség elveheti az üzemanyagot, mert az is lila színű. Vigyázz Blitzennel, aki rád lő a pszichó-sugárfegyverével. Ha eltalál, azzal hipnotizál és kontroll nélkül vándorolni kezdesz egy rövid ideig. Minden szigeten van egy titkos átjáró, ami csak akkor érhető el, ha a kezdedben van egy adott tárgy.

Túlésve az első néhány gyors elhalálózáson észreveheted, hogy a tárgyak véletlenszerűen vannak elhelyezve a szigeten. Ezzel a felfedezéssel lemondhatsz a tervezgetésről, ám bízatsz a jó szerencsében! Ha Fortuna kegyes hozzád, akkor mindjárt az első néhány érintett képernyőn megtalálsz a lemezt, aztán irány a zenegép, a muzsikálás után felkapsz egy benzines kannát, visszaspurizol a léghajóhoz és már útban is vagy a következő sziget felé. Persze, ez a szerencsés eset, amire nem nagy az esélyed. Valószínűbb, hogy nagyon soká találsz meg a lemezt, közben felveszel sok bombát, benzines kannát, de azokat ellopják tőled a fehér, ill. a lila ellenségek. A sok élelem segítségével még eljutsz a zenegépig, aztán a léghajót a sok lila tolvaj miatt csak hosszú le-fel rohangálással éred el, ha egyáltalán eléred. A vizet kerüld el, mert veszélyes, sőt, életveszélyes!

Ha Rod Bowkettnek nem is tetszik annyira a végeredmény, szerintem sok mindenben fejlődött az első részhez képest. A körítés hangyányival, de jobb. Bár nem értem, hogy egy kicsit fantáziadúsabb borítót, vagy betöltőképet miért nem kaphat egy ilyen kaliberű játék. A sztori, a feladat, a végigjátszhatóság, az addiktivitás is nőtt az első részhez képest. A játékmenet a nehézségi szint barátságosabb volta miatt kevésbé frusztráló. A külsőségek az első rész maximumát valamilyen csoda folytán még felül is múlták. Egyszerűen zseniális, amit Rod Bowkett grafikailag összehozott. Igényes, színes, változatos... A vezérlés sajnos kevésbé tökéletes, az elvileg sok variációból (A..En - felváltva balra, jobbra, W, R, Y, I - le, Z..M, SS - fel, ugrás, Q - kilépés, P - pause) nem sok használható van, és az sem könnyíti meg a kezdő játékos dolgát, hogy a feljebb lévő gombbal kell lemászni a létrán, az alsó gombbal pedig ugrani. Érdekes, hogy hosszabb játék után ez már fel sem tűnik! A nehézségi szint csak az első részhez képest jó, más játékokhoz képest így is nagyon kemény. A játékélmény viszont kárpótol mindenért.



LOAD SCREENS

