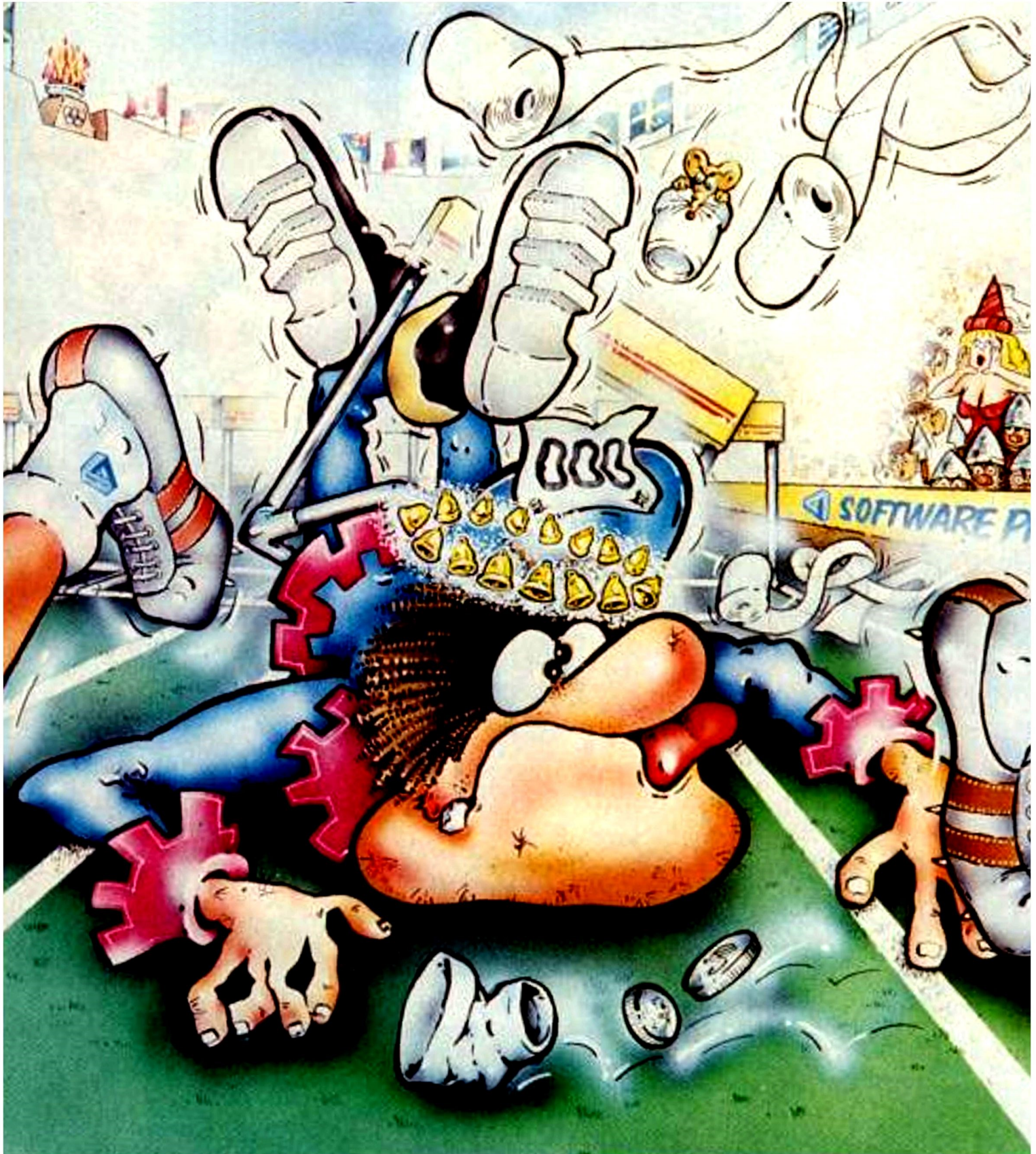


FANZIX
2.0

15
2017.01.

Egy fanzine azoknak a ZX Spectrum barátoknak, akiknek a Jet Setről nem egy életvitel jut eszükbe.



ÜDVÖZLET

Kedves Olvasóm!

Új év – új remények, új fogadkozások, új ígéretek. Hát, akkor essünk túl rajta: 2017 első hónapjaiban megjelenik egy-egy FanZiX, páratlan hónapokban egy új szám, párosokban egy újraszerkesztett, melyeknél igyekszem tartani a megszokott színvonalat, akármilyen is legyen az. Ennyi.

Némi újdonsággal is szolgálhatok, egyrészt az utolsó oldalra próbálok valami színesnek valót kitalálni, pl. most egy betöltőképes dolog jutott eszembe. Másrészt POKE-ok jelentek meg néhány lapon, ezek most mind a játékok vezérlő billentyűit cserélik le a zárójelben megadott kombinációra. Úgy döntöttem, hogy ebben a számban nem lesz kiemelt játék, ehelyett egy nagyobb, nevesebb kiadó történetének elmesélésébe kezdek bele, mert maradt még bőven választék. Egy olyan kiadót választottam, melynek munkássága, vagy inkább annak egy része megkerülhetetlen, ha a Spectrum szoftvekről beszélünk. A fanzine borítóját látva talán még nem jöttél rá, hogy a Software Projects-ről beszélek. Pedig a borítón használt képet is a cég majdnem minden játékához borítót készítő Roger Tissyman rajzolta a végül Spectrumra nem, csak C64-re megjelenő Hunchback at the Olympics című játékhoz. A Software Projects munkásságát két részre bontottam, ezúttal az 1984-es év végéig történetek kerülnek terítékre. A Manic Minert ugyan ebben az időszakban adták ki, de azt ezúttal kihagyom, mert inkább a Bug-Byte krónikájához tartozik, hiszen ők adták ki először a játékot. A Software Projects folyamányaként beszélni kell két kényszerűen rövid életű kiadóról, a Software Projects kvázi elődjéről és oldalbordájáról, az Acme Software-ről és a Software Supersaversről.

m/zx

TARTALOMJEGYZÉK

ÜDVÖZLET	2
JÁTÉKÚJDONSÁGOK	3
TÖRTÉNELMI TOPLISTA	3
JÁTÉKKALAUZ	4
Crappy Crates / Snake Escape	4
Zombo's Christmas Capers / Merry Christmas from Horace	5
KIADÓI KRÓNIKA: SOFTWARE PROJECTS	6
KIADÓI KRÓNIKA: ACME	10
KIADÓI KRÓNIKA: SOFTWARE SUPERSAVERS	10
JÁTÉKKALAUZ	11
Practically Impossible / Push Off	11
McKensie / Thrusta	12
Ometron / Orion	13
Tribble Trubble	14
Jet Set Willy	15
Astronut	16
Lode Runner	17
Flip Flap / Freds Fan Factory	18
Freex / Loony Lander / Moonlighter	19
Shuttle Shock	20
Super Chopper / Ziggurat	21
IDŐGÉP	22
LOAD ""SCREEN\$	24

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

A 2.1-es újraszerkesztett régi szám megjelenése: 2017. február 1. !

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

Kiadó, szerkesztő, szerző és az idegen tartalmak összehordója:
m/zx (Mezei Róbert), mzx kukac sinclair pont hu
Készült a még fellelhető magyar ZX Spectrum rajongóknak.

JÁTÉKÚJDONSÁGOK

2016. november

Waiting for the Light	Jari Komppa	48K
Akalabeth: World of Doom	Jim Grimwood	48K
Willy's New Mansion (Special Edition)	Daniel Gromann	48K
Jet Set Willy Heaven and Hell	IRF	48K
Snake Escape	Einar Saukas	48K
Merry Christmas From Horace	Steve Broad	48K

2016. december

Heroes Rescue	Defecto Digital Studios	48K
Crappy Crates	The Death Squad	48K+128K
Stela II	La Moderna Soft	48K
Zombo's Christmas Capers	Monsterbytes Software	48K
Rediscovered Realms*	Paul Jenkinson	48K
The Firm(*)	Paul Jenkinson	48K
Spirit of Death(*)	Paul Jenkinson	48K
In Search of the Yeti(*)	Paul Jenkinson	48K
Bron's Kingdom(*)	Paul Jenkinson	48K
Cybermania	Payndz	48K
In the Walls of Eryx	Monster's Legs Productions	48K
WOOT! ZXMAS Tape Magazine**	Dave Hughes	48K
Santa's Quick Drop(**)	textvoyage	48K
Rock, Paper, Scissors, Puding, Drop!(**)	Dave Hughes	48K
Breakhouse(**)	Denis Grachev	48K
Christmaze(**)	Dave Hughes	48K
Colin's Chrimbo Caper!(**)	Dave Hughes	48K
Christmas Mag. Hunt(**)	Stephen Nichol	48K
Rally Xmas(**)	Dave Hughes	48K
Pietro Bros	C. González	128K

* és ** - több programot tartalmazó kiadványok
(*) és (**) - a * és ** kiadványokon szereplő exkluzív játékok

TÖRTÉNELMI TOPLISTA

A CTA a Computer Trade Association, vagyis a Számítógépes Kereskedelmi Szövetség nevének rövidítése. Rövid ideig a Home Computing Weekly közölte a CTA multiplatform top30-as listáját, melyek közül sajnos ez volt az utolsó.

Több érdekesség is van a listán, jelen FanZiX szempontjából a legfontosabb, hogy a két Miner Willy játék áll az első helyeken.

Egy másik kicsit meglepő dolog, hogy a látogatás ellenére ez a lista egy multiplatform toplista, tehát mindenféle gépekre kiadott szoftverek összesített toplistája. Ehhez képest a Spectrum későbbi nagy vetélytársa, a már több mint egy éve piacon lévő C64 mindössze két játékkal fért az első tízbe. Számszerűsítve a Spectrum fölényét: a 30 között 18 db Spectrum játék mellett 7db C64, 3db Dragon, 2db VIC-20 és 1db BBC játék szerepelt.

A legjobb (akkor még) exkluzív C64 játék a hatodik, magyar fejlesztésű Chinese Juggler volt, de pár héttel később az is megjelent Spectrumra.

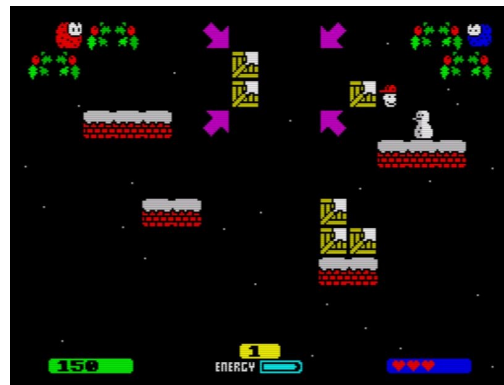
1984.03.23. CTA			
1	Jet Set Willy	Software Projects	ZXS
2	Manic Miner	Software Projects	ZXS
3	Ant Attack	Quicksilva	ZXS
4	Hunchback	Ocean	ZXS+C64
5	Atic Atac	Ultimate	ZXS
6	Chinese Juggler	Ocean	C64
7	The Hobbit	Melbourne House	ZXS
8	Eskimo Eddie	Ocean	ZXS
9	Bear Bovver	Artic	ZXS
10	Bugaboo the Flea	Quicksilva	ZXS
Anglia és Észak-Írország 40 nagyobb üzletének összesített eladásai alapján.			

CRAPPY CRATES

The Death Squad, 2016, 48K+128K, Ügyességi

Davey Sludge, a játék angol szerzője valamilyen okból ragaszkodik hozzá, hogy játéka címe, közege, története, stb. kötődjön valami koszos, szutykos dologhoz, többnyire az emésztés végtermékéhez, a szarhoz. A játéknak van zene nélküli 48-as, és Jerzmye zenéjével hangulatosabbá tett 128K-s verziója. Mindkét változat használható ULA+-os gépeken, melyek több szín megjelenítését teszik lehetővé. A főszereplő az előző halálosztagos játékban megismert boxkesztyűvel felszerelt baseballsapkás figura.

Jelen történet szerint egy másik MWA-ba kerültél. Nem tudom ez mi lehet, a Wikipedia szerint lehet pl. Muszlim Nők Szövetsége, az Urban Dictionary szerint pedig Masszívan Parázna Seggfej... Mindegy, odakerültél abba a másik MWA-ba, ahol az a dolgod, hogy karácsonyi szarokkal (a szerző kedvencei) teli ládákat kell a kijelölt helyre mozgatnod. Különböző lények vannak csak azért teremtvé, hogy az életedet gyötrelmessé tegyék. Izzadságszagú kínlódásodat a mocskos öreg perverznek öltözött Mikulás lesi könyörtelenül. Várhatóan kifizetetlenül maradó munkád húsz szinten keresztül tart, ami egyben a legfárasztóbb, leggyötrelmesebb, legnyomorultabb karácsonyodat jelenti, amit csak el tudsz képzelni. A dobozott szarokat kétféle módon tudod mozgatni, általános, minden irányban működő módszerként használd a következőt: menj a doboznak arra az oldalára, amerre azt húzni szeretnéd, majd mozogj a doboz felé. Ha a dobozt felfelé akarod lökni, akkor használhatod a boxkesztyűdet, állj a doboz alá, és nyomd meg a tűzgombot, a doboz az erős ütés hatására felfelé ugrik. Igen, ezek nem a leginkább praktikus pakolási módok, de így lesz valóban idegőrlő, vacak karácsonyod. Irányítás: billentyűzet (Q, A, O, P, Space) vagy Sinclair Joystick.



SNAKE ESCAPE

Einar Saukas, 2016, 48K, Ügyességi

Einar Saukas egy brazil programozó, aki elsősorban a Spectrum színhasználatát kiterjesztő multicolor grafikai motorok előállításával foglalkozik. Vannak még különböző felhasználói programjai is, a régi WOS adatbázisba szervezésén is sokat munkálkodik, és persze vannak játéka is, melyek a saját maga által felépített grafikai motorokkal készülnek. Legújabb játéka, a Snake Escape egy Nirvana+ motoros játék, melynek eredetijét, a Lime Rick című logikai-ügyességi játékot Tommi Tuovinen írta. A Spectrum változat létrejöttéhez hozzájárult még MmcM, aki a zenét szerezte, valamint Jarrod Bentley (BiNMaN), akinek a grafikát köszönhetjük. Az eredetihez képest a játék más grafikai környezetbe került, több szint nehezítve lett, valamint 4 extra nehéz szint hozzá lett toldva.

A játék lényege, hogy a tojásából kikelő kígyó elérje az almát. Természetesen nem a passzív almát, hanem az igencsak aktív kígyót kell megszemélyesítened. Környezetében vannak fix dolgok, mint a téglafal, és mozgatható dolgok, mint a ládák. Utóbbiak esetén a játékokban már megszokott általános elv érvényesül: minden láda, melynek a túloldalán nincs másik láda, fal, vagy akármi-lyen akadály, az mozdítható, a többi mozdíthatatlan. A mozdítható ládák többnyire egyértelmű célt szolgálnak, lyukakat lehet velük kitölteni, vagy emelvénynek lehet őket használni. Mindezekre azért van szükség, mert a kígyódnak spéci mozgása van. Egyrészt valójában nem is mozog, csak előre nyúlik, másrészt csak bizonyos mértékig (három kockányit) tud felfelé kapaszkodni, utána már csak oldalra képes mozdulni, saját kígyózó testét is fel tudja használni alátámasztásként, de nem tud haladni a saját teste ellenében, tehát pl. balra, majd egyből vissza, jobbra nem tud haladni. Irányításnak használhatsz billentyűzetet (Q, A, O, P, Space vagy M), illetve Kempston, Sinclair és Cursor joystickot.



ZOMBO'S CHRISTMAS CAPERS

Monsterbytes Software, 2016, 48K, labirintus

Malcolm Kirk 2015-ben készítette el Zombo című játékát, ami (mint utólag kiderült) az első tagja volt a zombi főhősös játékaiknak. Malcolm Monsterbytes Software-ként jelenteti meg Arcade Game Designerrel készült műveit, melynek főszereplője Zombo, a 2000AD című képregények hőse.

Az évszázadokon át folytatott túlmunka és a stressz végül megtették hatásukat - Mikulás™ pszichotikus állapotba került, és eltűnt renfrewshire-i műhelyében. Közéleg a karácsony, Mikulás™ lépése pedig problémákat okozhat főleg a fiatalabb állampolgárok életében. Így a kormányzat™ nem tehetett mást, megbízta Zombot™, hogy a kerítse elő Mr. Claust™, és szerezze vissza a jó kisfiúk és jó kislányok™ gyönyörűséges ajándékait. Szerencsére a rosszak listája sokkal hosszabb napjainkban, így Zombonak mindössze hat ajándékot kell megtalálnia. Tehát a feladatod: szerezd meg a 6 ajándékot és győzd le a játék végén a főgonoszt. Színkódolt kulcsokat találhatsz szét-szórva a helyszíneken, meg még sok más tárgyat, amelyek közül néhány hasznos, míg vannak teljesen haszontalanok is. Szerencsédre megtalálhatod a Shootybang 2000™-t is valahol, ami valószínűleg jól fog jönni a gonoszok elleni harcban. (Kérjük, vedd figyelembe, hogy a Shootybang 2000™ csak vízszintesen tud löni, cserébe viszont nem kell újratölteni). Ellenfeleid szolid ábrázata ne tévesszen meg, a sárga hóember, az embernagyságú rügy, a gyilkos karácsonyfa, a bottal járó öregapó és a többiek mind halálos ellenségeid, akiket vagy el tudsz tüntetni egy vagy több jól irányzott lövéssel, vagy ha nincs más lehetőség, ki kell térned az útjukból. A főgonosz személye ezek után nem is lesz meglepetés, bizony, a nagyrabecsült Mikulást™ kell kiiktatnod. Zombo irányításához használhatsz joystickot (Kempston, Sinclair) vagy billentyűzetet (Q, A, O, P, Space).



MERRY CHRISTMAS FROM HORACE

Steve Broad, 2016, 48K, ügyességi

Steve Broad 2013 decemberében jelentette meg első Horace főszereplésével készült játékát, a 'My rendition' of Horace to the Rescue-t. Fél éven belül megjelent első játékaik második epizódja és két Horace Miner rész is. Majd hosszú, több mint két éves csend után jelent meg a Merry Christmas from Horace-szal, valamint A Present from Horace címmel egy microdrive kiadással, ami Steve korábbi négy Horace-témájú játékát tartalmazza. Steve Horace játékaik nem hivatalos verziók, nem az eredeti Melbourne House produkciók folytatásai, inkább egy különálló rajongói sorozatnak tekinthetőek. Sztori nincs, de valószínűsíthető, hogy Horace csak Mikulásnak segít ajándékokat gyűjteni, közben pedig egyre közelít az Északi-sark felé. Így adott a feladatod: irányítsd Horace-t, hogy össze tudja gyűjteni a karácsonyi ajándékokat. Használj billentyűzetet (Q, E, T, U, O - balra, W, R, Y, I, P - jobbra, A..Enter - tűz) vagy Kempston joystickot Horace mozgatásához. Közben próbáld elkerülni a szokásos ellenségeket és a hógolyókat, hópelyheket, és vigyázz, hogy ne zuhanj be a lyukakba. Lehetőséged van az ellenségek leütésére is, ha a megfelelő módon rájuk ugrasz. A játék 49 egyre nehezedő szintet tartalmaz, öt különböző helyszínen. Először a vonaton, majd a háztetőkön, aztán a tehervonaton, végül a fagyos, majd a teljesen fagyott talajon kell teljesítened a szinteket, melyek mindegyike maximum 60 időegységig tart, és mindegyiken 10 ajándékot kell összeszedned. A még összegyűjtendő ajándékok számát és a hátralévő időt a jobb felső sarokban láthatod. A nehezebb szinteken találkozni fogsz az elfekkel, akik a képernyő közepére érve felrobbannak, négy hatalmas követ repítve két oldalra. A kövek elől egyedül a képernyő közepére menekülhetsz. Szerencsédre az ajándékok felvételéhez hasonlóan a Hungry Horace-ból megismert csengőket is felveheted, melyek különböző érdekes bónuszokat (pont, élet), vagy hasznos/haszontalan szolgáltatásokat (ellenségek kiiktatása, sérthetlenség, jeges felület) nyújthatnak.



SOFTWARE PROJECTS

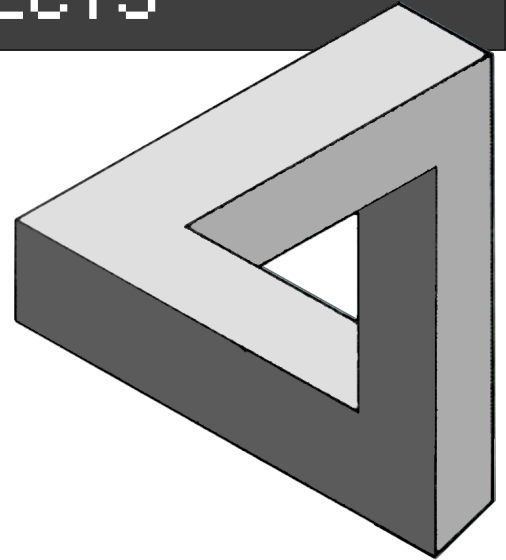
teljes név: Software Projects Ltd
működés ideje: 1983–1988
tevékenységi kör: kiadás
nemzetiség: angol
székhely: Liverpool

Liverpool és Manchester, az egymástól mindössze 50 km-re fekvő két északkelet-angliai nagyváros a nyolcvanas évek szoftverfejlesztő fellegvára volt. Liverpoolban nyílt meg Európa (állítólag) legelső számítástechnikai boltja, a Microdigital, a később az Imagine-t is vezető Bruce Everiss jóvoltából. A bolt egyfajta tudásközpontként is működött, törzsközönségének két tagja, Tony Baden és Tony Milner 1980-ban megalapította az ország (talán) első szoftverházát, a Bug-Byte Softwaret, amelyik először jelentetett meg 4 színű kazettaborítóval játékot. Mikor a Bug-Byte kiadta az első kereskedelmi forgalomban megjelenő Spectrum játékot, a Spectral Invaderst, addigra már jól bejártatott, nagy névnek számított. Még az sem nagyon ártott meg nekik, hogy a Spectres megjelenése után az addigi mindkét toplistás Spectrum játékukat jegyző David Lawson 1982 őszén elhagyta őket, hogy a Microdigital volt eladójával, Mark Butlerrel létrehozza az Imagine Softwaret. Később csatlakozott hozzájuk Bruce Everiss is, és Európában először alakítottak ki kultuszt egy kiadó köré.

A Bug-Byte-nál nem estek kétségbe, minden jót kívántak az új kiadónak, és már a következő játékkal, a Styx-el felfedezték új sikerkovácsukat, a 17 éves Matthew Smitht. A Styx még nem lett igazán, vagy inkább látványosan sikeres, a két hónappal később megjelenő Manic Miner annál inkább. A játék alapötlete Alan Matoné volt. „A név és az alapötlet, hogy egy bányász tárgyakat gyűjt a barlangok sorozatában, az enyém volt, de én valami direkttebbre gondoltam. Nem számítottam rá,

hogy Matthew ezt a vázat benépesíti pingvinekkel, Eugene-ekkel, kengurukkal és véccélőkékkel. Elvégre ezek nem a tipikus ellenségek.”

Körülbelül a Manic Miner szárnyalásának kezdetén lépett ki Alan Maton és felesége, Soo a Bug-Byte-tól, és a már többször emlegetett, minden lében kanál Bruce Everiss-szel megalapították az Acme Softwaret, ami egy rendkívül rövid életű próbálkozás volt, de erről pár lappal odébb, a saját kiadói bemutatójában olvashatsz. A körülményekből ítélve Mr. Everiss lehetett, aki valamit elrontott, legalábbis a Maton házaspár szerint, mert ahogy sikerült az Acme-től elizskolniuk, novemberben már meg is alapították a Software Projectset, új kiadójukat. De ez sem ment külső, pénzes ember segítsége nélkül, így bevették az üzletbe Tommy Bartont, egy liverpooli üzletembert. Nagyon gyorsan pörögtek az események, Matthew Smith megérezte a lehetőségét, hogy több pénzt keressen, így csatlakozott az új kiadóhoz, a Bug-Byte-tól pedig visszavonta a Manic Miner kiadási engedélyét. A válásig a Bug-Byte 40.000 példányban értékesítette a Manic Minert, amiért Matthew körülbelül 10.000 fontnyi jogdíjat kapott, tehát valóban nem érezhetné úgy, hogy túl van fizetve. Valószínűleg sosem mosta le magáról a Software Projects, hogy csak azért jött létre, hogy kimentsék a Manic Minert a Bug-Byte-tól, pedig Alan Maton többször kihangsúlyozta, hogy „mindenki úgy gondolta, hogy mi mindig is terveztük, hogy elhozzuk a Minert a Bug-Byte-tól, de egyáltalán nem így volt. A Software Projects ötlete már jóval korábban megvolt.” Másrészt Matthew Smith arra is hivatkozott, hogy „tényleg nem éreztem semmilyen értelmet a marketinggel kapcsolatban, ahogy piacra dobták a programot - a

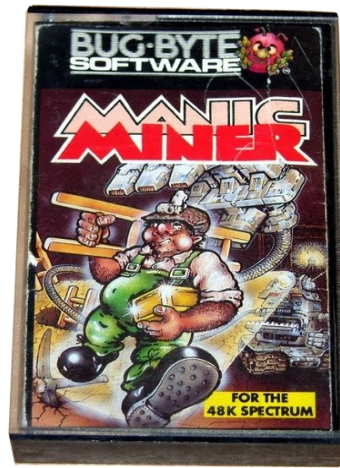
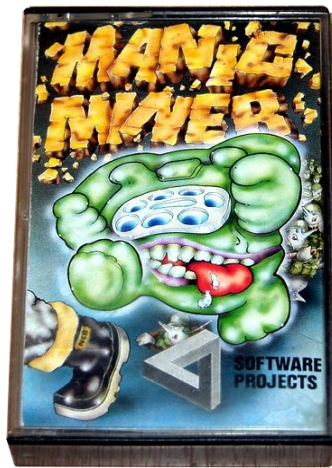


SOFTWARE PROJECTS



Matthew Smith: „Nem akarok sztár Lenni... Csak visszaigazolást szeretnék arról, amiről úgy gondolom, hogy megérdemlek.”

SOFTWARE PROJECTS



kap a Software Projects-ből. Érdekes, hogy a Manic Miner átmentése egy olyan szerződésbeli záradékból fakadt, aminek felhasználására valószínűleg senki sem számított. Matthew Smith elmondása szerint egy záradék kiadta, hogy egy játékot vissza kell vonni a piacról a programozó írásos kérésére, ilyenkor a jog visszatér a programozóhoz. És miért is gondolta volna

Időrendben ezzel a három kazettaborítóval lehetett kapni a Manic Minert. Ez azért érdekes, mert a Software Projects Manic Minere hamarabb jelent meg, mint a Bug-Byte saját, második verziója. Veszettül igyekezhetett mindkét kiadó, hogy a saját kiadásából kihozza a maximumot.

kazettaborító is elég rettenetes volt.

„Tudom, hogy Matthew mit mondott, hogy nem kapott eleget a Manic Minerből.” mesélt később Tony Baden, a Bug-Byte-tól, *„De azt el tudom mondani, hogy abból az egy játékból szerzett £50.000 készpénzt, amíg azt árultuk, és ha ez nem elég, akkor szeretném tudni, mi az.”*

Nem akarok és nem is fogok igazságot tenni. November 28-án már meg is érkeztek a boltokba a Software Projects által rendkívüli tempóban legyártatott és kiadott *Manic Miner* változatok, amivel egy nagyon furcsa verseny alakult ki, ami egészen addig folytatódott, míg a Bug-Byte-nak elfogyott a meglévő kazettaállománya. *„Van még körülbelül 50.000 kazettánk, ami kitarthat a karácsonyi időszakon át egészen februárig”* mondta Tony Milner, a Bug-Byte igazgatója. A Bug-Byte annyiban biztos, hogy nem játszott fair-play díjas módon, hogy a hirdetéseik alapján decemberben jelentek meg egy új, szebb borítóval ellátott Manic Minerrel, amikor már tudták, hogy ez nem biztos, hogy jogilag és erkölcsileg helyes. A két Manic Miner egyébként nem volt teljesen azonos, több nem túl látványos, de annál inkább csipkelődő változtatás volt a Software Projects verziójában. Például az egyik ellenség a Bug-Byte logójában lévő kis bogár lett.

„A Bug-Byte kicsit megsértődött, de töröltem az engedélyüket, mivel több értelme van, ha egy olyan kiadónak engedélyezem, aminek tulajdonostársa vagyok” kommentálta Matthew Smith a történeteket saját szemszögéből, utalva arra, hogy amint betölti 18. életévét 1984 februárjában, kicsivel kevesebb, mint egyharmados részesedést

bárki is, hogy egy programozó a saját játékát vissza akarja vonni? Tony Baden persze erre is máshogy emlékszik vissza, szerinte egy vesszőhiba okozta, hogy egy mondatnak más lett az eredménye, mint ami eredetileg lett volna, emiatt ők meg nem akartak pereskedni.

A Bug-Byte gondjait tovább növelte, hogy hatalmas várható bevételektől estek el amiatt is, hogy Matthew már megírta a Manic Miner folytatását, a Jet Set Willyt. A folytatás kiadását a Software Projects januárra tervezte, csakúgy, mint a Manic Miner kiadását Commodore 64-re. Matthew játékaiknak Commodore 64-re való konvertálására a Software Projects szerződtette Chris Lancastert, aki az Imagine-nél kiadott Bewitshed szerzője is volt.

De ne szaladjunk ennyire előre, hiszen a Software Projects nem csak a Miner Willy játékok kiadója akart lenni. Mindjárt induláskor rendelkezésükre állt több játék is, melyek talán már az Acme időszakában elkészültek. Még 1983 karácsonya előtt a polcokon volt a *Push Off* és a *McKensie*. Mindkettő játékot szabadúszó programozók fejlesztették. Egyik sem lett különösebben sikeres, érdekes módon a McKensie, ami egy kalandjáték, gyakrabban elérhető aukciós oldalakon, mint a remek arcade játék, a Push Off. Érdekes, hogy a Manic Miner népszerűsége mennyire nem dobott a kiadó többi termékének vonzerején, a nem Matthew Smith által írt, ám átlagosan magas színvonalú játékaik egyáltalán nem kerültek fel toplistákra az első években. Pedig a kiadó sok dolgot tett a sikerért. Egy nagyon jó koncepciójuk volt a kiadványaikkal és azok reklámozásával kapcsolatban. Először is

SOFTWARE PROJECTS

minden egyes kiadványuk kapott teljes oldalas, színes hirdetésekkel szép, rajzfilmekbe illő, egységes grafikával, amiket Roger Tissyman rajzolt. Ezek a grafikák köszöntek vissza a kazettaborítókon is.

Közben a Bug-Byte nem adta fel a harcot, azt tervezték, hogy kiadják a Manic Miner Commodore 64 változatát Mattie Goes Mining címmel. A Manic Miner jogi helyzete tovább bonyolódott, a Bug-Byte levédette a Manic Miner címet, míg a Software Projects birtokolta a szerzői jogot. A Bug-Byte Mattie Goes Miningje nem az egyetlen Manic Miner játék lett volna Commodore 64-re. Már volt China Miner az Interceptortól és Blagger az Alligatától. „Ez egyfajta bók Matthew Smith eredeti, Spectrumra megjelent Manic Miner-jének” kommentálta Alan Maton.

Közben egy újabb botrány kezdett kibontakozni Liverpoolban, amihez a pár hónapos Software Projectsnek is köze volt. Colin Stokes volt az Imagine értékesítési vezetője majdnem egy éve, tehát a cég indulása óta. „Bepoloskálták a telefonom, a beszélgetéseimet kivették a kontextusukból, és arra használták őket, hogy lejárássanak. Hamisan vádoltak meg a cég szalagjainak ellopásával, és még a házam is átkutatta a rendőrség Csalási Csoportja, amikor a feleségem terhes volt. Mint cég, az Imagine alkalmatlan, szakszerűtlen és éretlen volt.” Így kötött ki Colin Stokes a Software Projectsnél.

Következő játékuk a *Thrusta* volt, ez már valószínűleg 1984 januárjában jelent meg egyedül, mivel a *Jet Set Willy* átcsúszott márciusra, amikor megjelent még az *Orion* és az *Ometron* is. Miner Willy újabb kalandjának első befejezőjének, pontosabban annak, aki először meg tudja mondani, hogy Willynek hány tárgyat kell összegyűjtenie udvarházában, díjat ajánlott fel a kiadó. A győztesnek egy hat darabos pohárkészlet és egy üveg pezsgő lett felajánlva, valamint „a jet-set élet megízlelése” - egy kirándulás egy Jet Ranger helikopterrel. A Jet Set kifejezést gazdag emberek nemzetközi társadalmi csoportjára használják főleg az angolszász országokban, akik repülővel utazgatnak a világban, hogy részt vegyenek olyan társadalmi eseményeken, tevékenységekben, melyek elérhetetlenek egy hétköznapi halandó számára.

A Jet Set Willy tehát két hónappal a tervezett idő után jelent meg, Alan Maton így emlékezett vissza az okokra: „Matthew hajtogatta, hogy „kész lesz hétfőre”, aztán sok hétfő jött és ment. Egészen egyszerűen a program nőtt és nőtt, Matthew újabb és újabb szobákat rakott bele, mígnem körülbelül 50 lett, és úgy döntöt-

tem, hogy abba kell hagynunk.”

Aztán megérkeztek az első példányok, „egy kicsit olyan volt, mint az első üveg Beaujolais.

Mindenki megrökönyödött, megpróbálta minél hamarabb beszerezni őket az üzletekben. Velünk meg az történt, hogy az emberek egész éjszaka érkeztek az irodáinkba - egy

fickó Londonból repült fel, beszáguzdott a rendelőlappal, begyűjtötte a kazettáit és repült vissza ugyanazon a repülőgépen, ami közben várt rá. A legtöbb ember, aki beszáguzdott, hogy több száz másolatot vegyen, aztán még többért jött vissza egy héten belül.”

A Software Projects minden játékát 5.95 fontért árulta, a kelendőket és a kevésbé népszerűeket egyaránt. Árban tehát nem tettek különbséget játékaik között, viszont a Jet Set Willy esetén várható volt a nagyobb siker, és a kalózok ténykedésének növekedése. Emiatt elgondolkodtak a Software Projectsnél, hogy is lehetne a kalózokat kicsit megrézfálni? Azt találták ki, hogy kazettát másolni ugyan tényleg könnyű, de színes kazettaborítót, ami a játszáshoz szükséges színkódos kódtáblát tartalmaz, azt annál nehezebb. Így készítettek egy 18 soros, 10 oszlopos színes táblázatot, abból kell betöltés után kiválasztani a véletlenszerűen kért kódot, és a színeknek megfelelő számokat bepötyögni.

És mit gondolt Matthew Smith a Spectrum játékok jövőjéről? „Igazán azt gondolom, hogy elértük a végét annak, ami Lehetséges a gépen. Vannak spritejaink egy olyan gépen, ami azt nem támogatja. Több kísérletünk van a folytonos hangra, mikor a hardver azt nem teszi lehetővé. Van 16 szín, amikor állítólag csak nyolc van, és olyan játékok, amelyekenről senki sem álmodott, hogy 48K-ba bele lehet tenni - ez a határ, azt hiszem.”

Matthew és Alan Maton már akkor arra vártak, hogy megjelenik egy olyan új platform, amivel leválthatják a Spectrumot. „Nem vagyok biztos a QL-ben. Az emberek lelkesednek érte. De a 68008 chip nem sokban más, mint a Dragon 6809-e. Le-



Colin Stokes, a Software Projects értékesítési igazgatója szerint több mint 200 ezer darab Jet Set Willy kazettát adtak el

het, hogy nem lesz elég jó, de nyilván megvárom, hogy lássam a gépet közelről - szeretném látni az MSX gépeket is és az új Amstradot.” mondta Matthew Smith, akinek hosszabb távú terve a Willy sorozat trilógiává bővítése volt, a megjelenés időpontjára ugyan nem tudott időpontot mondani, de a cím és a sztori kezdett már kirajzolódni a fejében. Szinte biztosra mondta, hogy Willy and the Taxman lesz az új rész címe, amiben Willy a hivatalok labirintusában próbálja majd kifizetni az adóját a Manic Minerben talált arany után. De Matthew Smith paklijában voltak még karácsony előtti tervek is, „alapvetően úrjátékok, de néhány speciális funkcióval.” tette hozzá titokzatosan.

Alan Maton szerint a Software Projects jövője szempontjából fontos, hogy valahogy kilépjenek a Miner Willy játékok jelentette skatulyából. „Fel kell építenünk egy széleskörű termékpalettát népszerű címekekkel. Nem lehet csak Matthewra támaszkodni - kialakítunk egy házon belüli programozó csapatot, Matthewt meghatalmazva egyfajta általános felügyelői és technikai tanácsadói funkcióval. Bármit, ami jó, ki fogunk adni. Nem akarom, hogy csak a Manic Miner szoftverház Legyünk.”

A Jet Set Willy hatalmas siker lett. „Nem tudok mondani egy fix összeget a JSW értékesítésünkről, de azt hiszem, hogy a régióban 200.000 db lehet - és ez még nem minden, különösen, hogy most léptünk a japán piacra első brit vállalként, teszem hozzá.” mondta Colin Stokes, de azt is elárulta, hogy nem volt ennyire egyoldalúan pozitív a helyzet. „Voltak hátrányai is. Programozók hívnak minket egy darab kóddal, bejelentve, hogy megvan a következő Manic Miner, és így tovább, és azt várják, hogy azonnal adjunk nekik pénzt és hírnevet. A szoftverüzlet nem éppen ilyen! Sok a tévképzet a szoftverpiacról, és egy megfelelő termék előállítási költsége minden alkalommal növekszik - a programozóknak ez egy nagyon kemény cserekereskedelmi út, ahol sok szembenállással találkozunk. És, mivel a Software Projects-szel beszélnek, sokkal több pénzt akarnak, mint mástól - és mi egyáltalán nem így működünk. Csak nézd meg azt a módot, ahogy a nagy láncok kiválasztják a játékokat: eldöntik, hogy mit akarnak eladni - ha van öt játék, mind állítólag ugyanolyan repülés szimulátor, csak kettőre fogják felhívni a figyelmet, mert abból akarnak sikert csinálni. Tizenkét hónappal ezelőtt, az ágazat boldog volt a középutas termékekkel, de mostanra a helyzet racionalizálódott. Hogy mit tudok betakarítani, mikor egy szoftver durván átlagos

megengedett polcsideje négy hét körül van - és a nagykereskedők egész idő alatt követelik az új terméket, amit támogat egy csomó más termék, Ez elég kemény.”

A nagy bővítési tervekhez képest októberig kellett várni, hogy valami történjen a Software Projects háza táján. Bejelentették, hogy két nagy amerikai szoftverházzal, a Sierrával és a Brøderbunddal kötöttek szerződést, hogy a termékpalettájukat felhasználva szoftvereket írhatnak át és adhatnak, terjeszthetnek az Atlanti-óceán ezen oldalán. Kiemelték a nagy népszerűségnek örvendő B.C. képsorból készült B.C. Quest for Tires című játékot a Sierra kínálatából és a Lode Runnert a Brøderbundtól, mint kiemelt célpontot.

Aztán nyolc hónap várakozás után, novemberben megjelent a következő Spectrum játék, az **Astronut**. A játék nem egyedül jelent volna meg, elvileg a Hunchback at the Olympics lett volna a párja, amit bőszen reklámoztak is, de aztán mindenféle híradás nélkül egyszerűen csak eltűnt a Spectrumra írt, vagy talán csak tervezési fázisban lévő verzió, kizárólag a C64-es maradt meg és került kiadásra. Az Astronutot a Thrustat is szerző Patrick J. Richmond írta, aki talán tagja volt a cég programozói csapatának is. Valószínűleg tagja volt viszont David McGee, aki állítólag cylinderben járt a megbeszélésekre. David játéknak, a The Masternek a kiadása decemberre volt időzítve, megkapta a szokásos egész oldalas hirdetést, kész volt a kazettaborító, de a szerző összeveszett az egyik tulajjal, Tommy Bartonnal, aki lefújta a kiadást.

Decemberre így egyedül a korábban beharangozott **Lode Runner** kiadása maradt, meg talán még más platformokra ez-az. A Lode Runner hiába sikerült nagyon jól, hiába volt hatalmas név az Egyesült Államokban, ugyanúgy sikertelen játék lett, mint a többi, nem Matthew Smith által írt játék.

És meg kell még említeni, hogy 1984 végén a Software Projects a sok beküldött játék kiadására, és a kor trendjét követve, létrehozta a Software Supersavers nevű részlegét, melynek keretén belül alacsonyabb árfekvésű, elvileg kisebb értékű játékokat adtak ki.

Karácsony táján volt még egy kis izgalom: a Software Projects irodájának szomszédságában, egy bútorgyártó cégnél tűz ütött ki, Alan Maton elmondta, hogy hozzájuk csak a füst ért el, valamint a telefonrendszer néhány napig nem működött, de semmi másban nem esett kár.

(folytatás a következő számban)



teljes név: Acme Software Ltd
 működés ideje: 1983
 tevékenységi kör: kiadás
 nemzetiség: angol
 székhely: Liverpool

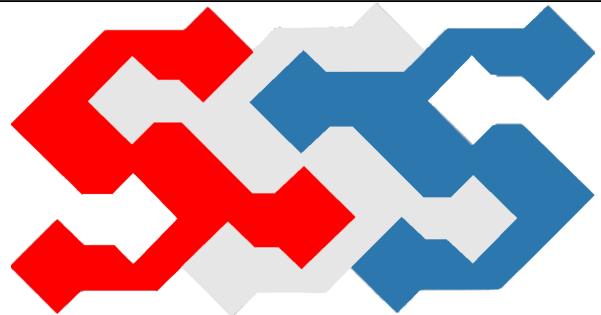
Az Acme a kusza, még rendeződő liverpooli szoftveripar egyik kérész életű mellékterméke volt. 1983-ban a liverpooli Imagine nagy fejlesztésbe és költözködésbe kezdett, melynek eredményeként a programozói és művészeti rész formailag különvált az üzleti résztől, létrejött a Creative Technology Group Ltd, első két játékuk a Stonkers és az Alchemist voltak. A szintén liverpooli Bug-Byte-tól lelépett Alan Maton és felesége, Soo. Ők szövetkeztek az Imagine egyik vezetőjével, Bruce Everiss-szel, és Acme Software Ltd néven új szoftverházat alapítottak a frissen létrehozott Creative Technology-n „belül”. Székhelyüket a Bug-Byte egykori központjának épületében, az Albany-ben bérelték. Alan Maton mondta a cég indításakor, hogy „ha nem sikerül, csak magamat hibáztathat-

tom, de ha sikerül, akkor én leszek az egyik Legnagyobb arc a környéken.”

Az Acme végül mindössze egy játékot adott ki Spectrumra, a *Practically Impossible* címűt, meg néhányat más platformokra és hat hét után megszűnt, több hónapos folyamatos munkát adva ügyvédeknek, akik a gyorsan eltűnő cég pénzügyi dolgait próbálták kibogozni. Közben a cég részben Roy Butler (az Imagine egyik alapítójának, Mark Butlernek az édesapja) tulajdona lett, aki a szintén liverpooli Voyager Software tulajdonosa is volt. Az Acme-től pánikszerűen menekülő Alan Maton és felesége pedig 1983 novemberében már meg is alapította következő cégét, melynek neve Software Projects lett, és rövid időre tényleg ő lett az egyik legmenőbb ember a szoftveriparban, legalábbis a környéken.

SOFTWARE SUPERSAVERS

teljes név: Software Supersavers Ltd
 tulajdonos: Software Projects Ltd
 működés ideje: 1984
 tevékenységi kör: kiadás
 nemzetiség: angol
 székhely: Liverpool



A Software Supersavers, tehát a Software Projects „Budget”, vagyis olcsó játékos címkéjének létrehozása 1984-ben egy logikus lépés volt. Minden kiadó látta a Mastertronic hatalmas sikerét, és több kiadó belátta, hogy igenis ki lehet hozni egy játék kiadását annyiból, hogy bőven megéri azt 2-3 fontért árulni. Az angol konzervatívizmus/sznobizmus ezzel nem is nagyon tudott mit kezdeni, a nyomott áron kiadott játékokra ferde szemmel néztek az újságírók, de még a játékosok többsége is. Emiatt nem is lett minden olcsó játékot kínáló kiadó sikeres, a Supersavers sem, hiába volt mögötte egy népszerű kiadó. Az első nyolc játékot 1984 novemberében adták ki, ezek közül 6 jelent meg Spectrumra, ezek a *Flip Flap*, a *Freds Fan Factory*, a

Freex, a *Moonlighter*, a *Shuttle Shock* és a *Ziggurat*. Utóbbi kalandjáték Jon és Stu Pickford második játéka volt, amit egyébként Paul Ransonnal kiegészülve írtak. A Pickford testvérek honlapján találtam egy eladási adatot, miszerint körülbelül 1500-at adtak el a játékból, ami elég szerény szám összehasonlítva a hasonló árkategóriában gondolkodó Mastertronic 10-100 ezres eladásaival. Volt még két Supersavers játék, melyek az előzőektől eltérően már reklámmot sem kaptak: a *Loony Lander* és a *Super Chopper*. A 2 Spectrum kiadvány mai elterjedtségéből is arra lehet következtetni, hogy a Software Projects nem aratott sikert olcsó játékaival, így logikus döntésként néhány hónap után be is zárták a Supersaverst.

PRACTICALLY IMPOSSIBLE

Acme, 1983, 16K, akció

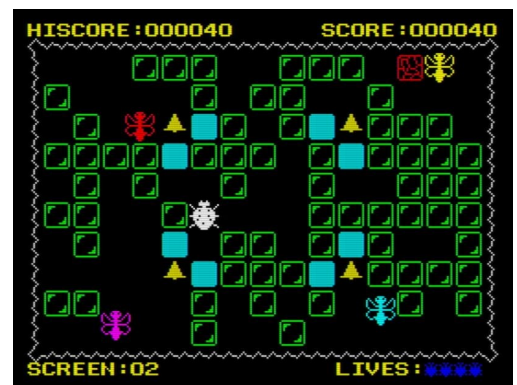
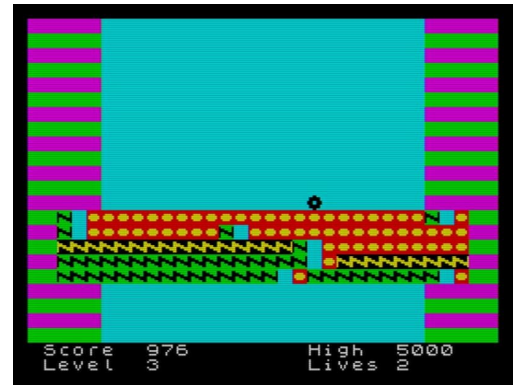
Sok holddal ezelőtt Örült Küklopszot elfogta a kentaurok egy portyázó csapata és elhurcolták félelmetes világukba. Több hetes tervezgetés után Örült Küklopsznak végül sikerült elmenekülnie. Most szembesülsz ezzel a fantasztikus utazással sok ellenséges, idegen földön át, mielőtt elérí saját királyságának védett területét. Ezt a hősi utat teljesen egyedül nem tudná megtenni; de Küklopsznak ott vagy te, hogy segíts neki. Te vagy az egyetlen, aki segíthet Örült Küklopsznak legyőzni az akadályokat és végigharcolni az útját, ahogy őt lélegzetelállítóan kalandon keresztül végül elérí menedékét. Egy feladat, amit teljesíteni még a segítséggel is gyakorlatilag lehetetlen. Nemcsak a gyenge esélyed dolgozik ellened, de mikor az események igazán keményen alakulnak, Küklopsz megijed, becsukja a szemét... ami láthatatlanná teszi őt. Hogy az ördögbe várhatják el tőled, hogy segíts valakinek, akit nem láatsz? Ahogy mondtam ezelőtt, ez gyakorlatilag lehetetlen. Minden kiderül a kazettaborítóról, csak az nem, hogy mit is kellene csinálni... Lássuk csak, szerencsére(?) ez egy BASIC nyelven íródott kis játék, tehát a programból kiderül ez-az. Például, hogy az első szint, és utána minden páratlan számú szint a következők szerint zajlik: áll a fogaskeréknek látszó egyszemű főhős egy hídon, aminek szintről szintre haladva egyre több rétege van, ezek a rétegek szaladgálnak, de meg lehet őket állítani gombnyomással (kurzorgombok használata esetén a balra, jobbra gombokkal, Kempston joystick használata esetén bármelyik irányba húzott botkormányjal). A lényeg, hogy úgy kell megállítani a szaladgáló részt, hogy a főhős alatt teljesen átjárhatóvá váljon a híd (vagy kapu, vagy bármilyen misztikus izé), ekkor a megfelelő gomb megnyomásával (jobbra, vagy fel kurzorgombok esetén, tűz gomb Kempston használatakor) a kis fogaskerék átpottyyan az akadályon. A páros számú szintek valamivel változatosabbak, van belőlük öt teljesen különböző típus. A másodiknál pl. addig kell keringeni a téglafalat csúcssebességgel pakoló főhőssel, míg a képernyő közepén lévő villogó négyzet abbahagyja a villogást, ekkor ebbe a négyzetbe kell vezetni Küklopszot. A negyedik pályán egy lila, véletlenszerűen mozgó nagy négyzet veszi körbe a fogaskereket, itt követni kell a négyzet mozgását, magyarul mindig a négyzetben kell maradni. A hatodik pályán egy másik figura mozgását kell követni, de tükrözötten... És így tovább, némelyik tényleg gyakorlatilag lehetetlen.

Adott egy nagyon kezdetleges, de túl gyors, BASIC-ben megírt játék, amihez semmi olyan információ sincs, ami alapján játszani lehetne. Nem tudom, hogy a silány látvány és a gyorsan elfogyó három élet okán hányan kezdtek neki a program megfejtésének, azt hiszem nagyon kevesen, hiszen még egy kritika sem jelent meg róla a megjelenést követően. Sajnos a fejtegetését követően sem tudok semmilyen pozitív dologról beszámolni, ezt a játékot eddig is mindenki elkerülte és ezután sem tudok senkit a játékra buzdítani, maximum a kiadója, vagy annak egy szellemi utódja, a Software Projects miatt lehet érdekes.

PUSH OFF

Software Projects, 1983, 16K, akció

A kertben nem minden rózsaaág Berthának a katicabogárnak, nehéz élet pusztító szándékú, aljas és kegyetlen rovarok által folyamatosan üldözöttnek lenni. De a szerencse úgy hozta, hogy a segítség megérkezett. Képes vagy Bertha biztonságos manőverezésére a képernyőn, az ügyességre és ítélőképességre támaszkodva, felhasználva a téglákat és a muníciót? Gyorsnak kell lenned, mert ezek a rovarok képesek elhamvasztani a védelmi eszközeidet. Vannak azonban riasztó harangok, amelyek, ha eléred őket, kókadttá és erőtlenné varázsolják rövid időre az ellenségeidet, így el tudod pusztítani őket, mielőtt a hatás



elmúlik. Kemény lesz, nyolc szintet kell teljesítened, és mindegyik sokkal nehezebb, mint az utolsó - felkészültél?

Az ellenséges ízeltlábúakat agyonnyomhatod egy meglökött téglával, vagy bágyadt állapotukban csupasz katicalábbal is széttiporhatod őket. Ha teljesíted a nyolc pályát, bónuszként teljesítheted majd újra, aztán ismét... amíg bele nem fáradsz. A tűz gomb segítségével új téglákat tudsz létrehozni elvileg abban az irányban, amerre nézel, de ez vicces azt figyelembe véve, hogy mindig felfelé nézel.

Andrew Giles, a játék 18 éves szerzője, kora ellenére nem volt újonc a fejlesztők között, korábban megjelent egy Cosmic Guerilla-játéka az Apocalypse Software-nél, a címe Galactic Jailbreak volt, a kazetta B oldalán bónuszként pedig Andrew másik játéka, a Snake.

A Push Off egy egyedi ötletet szépen megvalósító, addiktív játék, ami talán kicsit könnyűre sikerült. A grafikára, animációra, mozgásra, hangokra nem nagyon lehet panasz. De az ellenségek programozott intelligenciájára sem, ha lesben állsz, nem fognak a veszükbe rohanni. Betöltés után van bemutató mód is. Vezérléshez egy furcsa, nem túl praktikus billentyűkiosztást (Caps Shift, Z - balra, jobbra, Enter, Space - fel, le, Y..P - tűz) és joystickot (Kempston, Cursor) használhatsz.

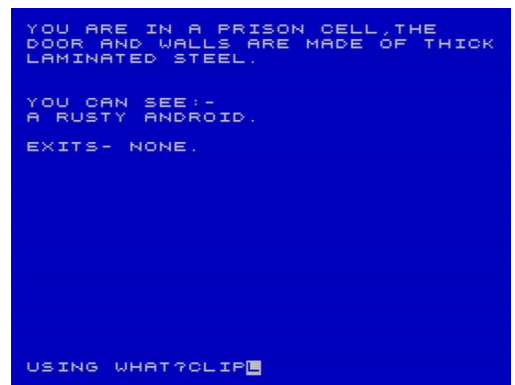
McKENSIE

Software Projects, 1983, 48K, szöveges kaland

2383-at írunk, Vito vagy, a világhírű úrfelfedező, az elmúlt két évben átutaztad az űrt Zarula nevű űrhajóddal, keresve az értékes lítium kristályokat. Miközben egy aszteroida mezőn navigálsz át magad, veszélyt jelző üzenetet kapsz egy közeli űrállomásról, és úgy döntesz, hogy kivizsgálod a dolgot. Már egyből a dokkolás után észleled, hogy az űrállomást kifosztották az űrbanditák. Sajnos elkapnak, és egy magas biztonsági szintű cellába zárnak. Később a nap folyamán az ajtón átszűrődve egy bandita hangját hallod „A levegőtisztító elromlott, már csak egy órára elég oxigén maradt”. A banditák leléptek, nyilvánvalóan megfélemlítettek rólád. Van egy nagy problémád, meg kell szöknöd, és remélhetőleg lítium kristályokkal. A kérdés az, hogy hogyan?

Még jó, hogy van nálad egy gémkapocs, így kijutsz a cellából (érdekes, hogy filmekben és játékokban ez mindig sikerül a főhősnek, pedig nem lehet egyszerű gémkapoccsal űrcellát nyitni). Az is gyorsan kiderül, hogy nem csak téged felejtettek az űrállomáson. Speciel az űrállomás feltűnően kicsi... a kulcs a dematerializáló kamrában rejlik, de nem konkrétan.

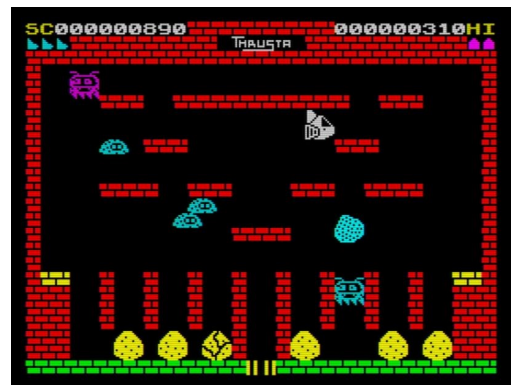
A McKensie egy ötletes űrkaland, amiben nem sok mindent kell csinálni, de amit kell, az nem teljesen egyértelmű. Mint ahogy az sem, hogy mi a neved? Mert a címből azt gondolnám, hogy a főszereplő McKensie... Az is lehet, hogy Vito McKensie, a híres olasz-skót felfedező! A vezérlés a szokásos ige+tárgy típusú, de a program reakcióideje elég gyenge, néha másodpercekig gondolkozik egy-egy válaszon.



THRUSTA

Software Projects, 1983, 16K, lövöldözős

Nagyon büszke vagy az űrhajódra, a Thrusta 1-re, és hogy milyen jó csapat vagytok ti együtt. Új feladatod a Spectra bolygóra vezet, ahol el kell pusztítanod az idegenek fészkeit, a tojásaik gyorsan és folyamatosan kelnek ki - ez egy nehéz feladat, nem csak az ott lévő idegenekkel kell megküzdened, de vannak örök is, akik járőröznek a kikelő idegenek felett. Sajnos a megbízható kis űrhajód csak egy alacsonyabb erejű kozmikus sugárvetővel van



JÁTÉKKALAUZ

felszerelve, ami ugyan elég erős az örök elpusztításához, de az idegenek ellen mit sem ér. Nehéz lesz, de várjunk csak... ha arrébb tudnád lökni azokat a sziklákat az idegenek fölé... Lehet, hogy működne.

Működik, akár több ellenséget is kiiktathatsz egyetlen kő lelökésével, összesen egyébként pályánként 8 idegent kell megölnöd. Az örök elpusztítása annyiban egyszerűbb, hogy lelőheted őket, de pont egy vonalban kell velük lenned ehhez, és ha sikerrel is jársz, pár másodperc múlva létszámban kiegészülnek a képernyő aljának közepén lévő csapóajtón keresztül. Minden pályán más és más idegenekkel és örökkel találkozol, előbbieknél a mozgáskultúrája is kis mértékben változik. A lelökhető kövekből mindig csak egy van a képernyőn, majd miután összetörök egy nagyobb zuhanás után, egy újabb kő termelődik a felső platformok egyikén. Az űrhajód félig-meddig jetpacosan működik, tehát automatikusan süllyed, de csak egy idő után, kis fáziskéséssel.

Patrick Richmond első két játéka körülbelül egy időben jelent meg: a Robot Riot a Silversoftnál, a Thrusta pedig a Software Projectsnél. A harmadik kicsit később, de az is a liverpooliaknál, annak Astronut a címe. A játék C64-es verzióját Stephen Richmond írta, talán testvérek lehetnek a szerzők?

A Thrusta egy szépen kivitelezett, addiktív, egy képernyőn játszódó lövöldözős-akció játék. Szép a grafika, jók az effektek, sokféle, jól animált ellenség ellen lehet játszani. A folytonos, pulzáló hangeffekt elég zavaró. A vezérlés érzékenysége nem a legjobb, az egyetlen billentyűkiosztás (Z, X – balra, jobbra, H..Enter - lövés, B..Space - emelkedés) nem túl szerencsés, de használhatsz Kempston joyt is. Egyéb billentyűk: S - start, 1..0 - pillanatállj.

OMETRON

Software Projects, 1984, 48K, 3D lövöldözős

A Birodalom egy magányos, lakatlan előőrsén az a feladatod, hogy megvédd a leszállóhelyet az ellenséges erőktől. Kiváló helyet találtál magadnak a leszállási rács közepén, állig fel vagy fegyverkezve egy forgó ágyútoronyban. Semmi nem fog átjutni rajtad... vagy mégis? Gyakorlatilag egy körbe-körbe forgatható lövegtoronyból kell aprítanod a fix létszámú idegen rajokat. Nyolc raj van, majd kezdődik minden előlről.

Simon Munnery televíziós, rádiós, stand-up comedys karrierje előtt rövid ideig kipróbálta magát programozóként, írt VIC-20-ra, ZX81-re és Spectrumra is lövöldözős játékokat. Kettő, szintén 3D-s Spectrum játéka volt az Ometronon kívül: az Abacusnál megjelenő Munnery's Mergatroids és a hozzá kapcsolódó B oldalas bónuszjáték, a Night Driver, mindkettő 3D-s, úgy látszik ez a téma volt a nyerő a későbbi humoristánál.

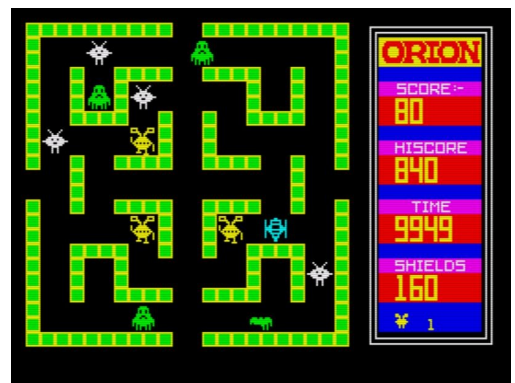
Nem egy csúnya játék az Ometron, de nem is különleges. Forogj és lőj! Ha szerencséd van, akkor nem mennek neked a bután, irányváltoztatás nélkül sikló ellenségek (pl. vállfa, 'Z' (mint) zászló...). Vezérléshez egyetlen jól használható billentyűkombinációt (C, V - balra, jobbra, Space - tűz) kapsz. A grafika, a mozgás, a dallamok és a hangeffektek egész élvezetessé teszik a játékot, a nehézségi szint nem túl acélos, tényleg leginkább a szerencséd múlik, hogy meddig jutsz.



ORION

Software Projects, 1984, 48K, labirintus

A Sötét Horda egy támadásakor a Beta Class androidjaid közül százat elraboltak. A feladatod az androidok megmentése a horda vezetőjének, Nebabnak palotája alatti folyosók labirintusából. A 25 barlang 5x5-ös rács elrendezésű. A központi barlangból indulva kell végigjárnod az összes üreget, összegyűjtve az összes androidot (4 van minden barlangban).



JÁTÉKKALAUZ

Nedab, tudva a küldetésedről, zöld zygon járóőrköt állított mindenfelé. Bár ezek a lények csak sétálgatnak céltalanul, az érintkezés velük halálos. Az Orion buggyd el van látva WX110 képernyőkkel, amelyek bekapcsolása lehetővé teszi számodra, hogy elpusztítsd a zygonokat. A fehér renlimék is nagy kockázatot rejtenek. Extra pontokat kapsz, ha átfutsz rajtuk, de ekkor a szkener le lesz tiltva, amíg egy másik androidot meg nem mentesz. Sok sikert, és figyelj a lila guzzlereket!

Fontos információ, hogy egy 5x5 képernyős labirintus közepén vagy. Ezt mutatja, hogy a falak zöldek. Ha a labirintus szélső „szobáiban” vagy, akkor pirosak a falak, a köztes helyeken pedig lilák. A képernyők átjárhatóak számodra bármikor, tehát nem kell egy képernyőről összegyűjteni mind a 4 sárga androidot ahhoz, hogy átmehesz egy másik szakaszba. A fehér renlimék nem csak azért veszélyesek, mert érintkezve velük nem látod a falakat, hanem azért is, mert ilyenkor nem érhetsz egy újabb renlimhez, különben meghalsz. A bonyolultabb vonalvezetésű képernyőkön ezért muszáj valami stratégiát kidolgoznod, nem lehet csak végigvágatni az androidokig, mikor két-három renlim is elzárhatja előttük az utat. Képernyőváltáskor a renlimék helye megváltozik. A zöld, bugyuta zygonokat fel is falhatod, ha a tűzgombot nyomod, míg találkozol velük, ez, mármint a tűzgomb nyomva tartása, fogyasztja a pajzsszintedet. Mikor elengeded a tűzgombot, a pajzsod kezd újratöltődni, a lényeg, hogy ne fogyasztsd le nullára, mert akkor elvesztesz egy életet. A zygonok csak képernyőváltáskor termelődnek újra. Az útmutató nem írja, de az androidok összeszedésére 10000 egység időd van, ami gyorsan fogy, ha elfogy, természetesen 'GAME OVER'. A lila guzzlernek pontot adnak, azon kívül nem tudom mi hasznuk van, adhatnának időt is.

Ian Boynan első Spectrum játéka, amit még kettő követett: az ATF a Digital Integrationnál és a 2088 a Zeppelinél. Egyértelműen az ATF volt a legnagyobb sikere, de a másik kettő miatt sem kell szégyenkeznie.

Az Orion egy nagyon eredeti, addiktív labirintus-játék. Szépek a színes, nagy, animált figurák, jók a hangeffektek. Nagyon jó ötlet a képernyők összefűzésével és a renlimék elhelyezésével a stratégia és a memória szerepének hatékony és élvezetes növelése. Vezérléshez használhatsz billentyűzetet (Q, A, O, P - mozgás, B.Space - pajzs) vagy Kempston joystickot, de lehetséges egy Hardware Projects Soundstik nevű valami használata is. Utóbbiról pillanatnyilag nem tudom mi a szösz. Az 1-4 gombokkal tudod a játék sebességét változtatni menet közben. A játék egyetlen nagyobb negatívuma a túl gyorsan telő idő, lehetetlennek tűnik megadott időn belül a feladat megoldása, pláne a 100 android összeszedése utáni következő körben, mikor már csak 5000 egységnyi idő áll rendelkezésedre.

TRIBBLE TROUBLE

Software Projects, 1984, 48K, akció

Brian Skywalker egy tribblifarmer a Noom bolygón. Állománya növelése érdekében vad tribbliket hajt fel, de Noomroverében elfogy az üzemanyag, így kénytelen az elfogott tribblit gyalog visszaterelni a bázisra. Szerencsére a tribblik (viszonylag) engedelmesek, és ha közel vannak Brianhez, akkor abba az irányba mennek, amerre ő is megy. Brian gyakorlatilag elpusztíthatatlan, de menet közben kis társára, a tribblire veszélyes dolgok leselkednek, mielőtt elérnék Brian bázisa biztonságát.

1. helyszín, a Tűzbogár-hegység. Brian itt rekedt Noomroverjével, melynek alsó csapóajtaján mindig átküzd magát a kis tribbli és futkározni kezd. Az a baj, hogy a tűzbogarak megeszik a tribbliket, valamint a tribblik nem tudnak úszni, így nem eshetnek a vízbe. Ahhoz, hogy a bázis felé haladhass tovább, át kell jutnod a vízen. Ehhez hidat kell építened, amire pazarló módon csak a hegység drágaköveit tudod felhasználni. A köveket ki kell ásnod, ezt úgy teheted meg, ha valahol felvillannak, odaszaladsz, és megnyomod a tűzgombot. Ekkor valahol meglátod a követ, amiből sokat egymás mellé, és egymásra pakolva helyre kis hidat emelhetsz. Közben egy szemed mindig legyen a tribblin, mikor kimászik a roverből, csípd el, és vezérelj vissza a roverbe a felső ajtón keresztül. Ha kész vagy a híddal, át kell terelned a túloldalra a kis tibblid, majd felrobbantani a hi-



dat.

2. helyszín, a Gufi-sivatag. A tribblik megeszik a gufikat, de meghalnak a kaktuszoktól. Ezt a két dolgot figyelembe véve kell terelgetned a kis jószágot, amíg tele nem lesz a pocakja. Mindig csak a lyukból előbukkanó gufit tudja megenni, és mind a nyolc gufi elfér a tribblid hasában.

3. helyszín, a Gömböcske-üreg. A gömböcskék (a változatosság kedvéért) megeszik a tribbliket. Pukkaszd ki a gömböcskéket ön-szögekkel, és próbálj kijutni az üregből az alsó szinten keresztül. A gömböcskék életének három, egyre gyengébb egészséget mutató fázisa van. Ha egyszer kipukkannak, akkor zöldek lesznek, ha még egyszer, akkor pirosak. Ha a piros gömbök kipukkannak, akkor pusztulnak el végleg. Mind a három ürepszintet egy-egy gömböcske őrzi, mindhármát meg kell semmisítened a szintjeik elhagyásához.

4. helyszín, a Csattogóhal-barlang. A tribblik megeszik a fonott gombát, ám a csattogóhalak megeszik a tribbliket. A tribbli éhes, és meg kell ennie mind a négy gombát. Lökdösd át a nyílásokon jó ütemben, hogy elérje a gombákat, de elkerülje a csattogóhalak gyilkos csattogóit.

5. helyszín, a bázis, ahová visszatérve Brian észreveszi, hogy az összes tribbli az akol falain kívül kóvályog. Vissza kell terelned a tribbliket az akoljukba, mielőtt a levegő elfogy.

Ha ezzel is megvagy, már csak rajtad áll, hogy elindulsz-e egy újabb tribbliszerző küldetésre, a Noomrovered üzemanyaggal teletankolva vár téged, aztán majd kiderül, hogy az a teli tank mire elég...

Jim Scarlett első játéka 1983-ban a Work Force-nál jelent meg Doombugs címmel, a játék pillanatnyilag MIA státuszú a WOS-on, tehát eltűnt, és még senki sem találja. A második Jim Scarlett játék a Tribble Trubble volt, a harmadik pedig a Software Projects olcsósított címkéje, a Software Supersavers neve alatt kiadott Flip Flap, egy flipper volt.

A Tribble Trubble egy aranyos kis játék, ami félig a Star Trek, félig a Star Wars univerzumában játszódik. A tribbli nevű kis állatka a Star Trek epizódjaiban tűnt fel, a Skywalker név pedig mintha a Star Warsból lenne ismerős. A játék felfogható akár 5 minijáték ötvözetének is, az összekötő elem köztük a kicsit rakoncátlan tribbli terelgetése. A grafika első ránézésre nem túl meggyőző, de az első szint végére már egészen meg lehet vele barátkozni. A dallam nem túl fülbe-mászó, de jók az effektek. Az egyetlen billentyűkombináció (Q, Z - fel, le, I, P - balra, jobbra, 0 - tűz) távolról sem tökéletes a tűz gomb elhelyezése miatt, de lehet Kempston Joystickot is használni a terelgetéshez. A nehézségi szint mind az öt szinten más, de mintha egyre könnyebb lenne előre haladva, ami furcsa, mert ez inkább fordítva szokott lenni.

JET SET WILLY

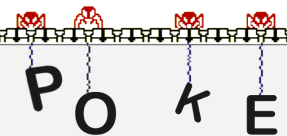
Software Projects, 1984, 48K, platform

Miner Willy, a merész felfedező és úrgazdag előkelőség már aratja a Surbitonon történt szerencsés felfedezésének gyümölcsseit. Van egy jachtja, egy kúriája egy szikla tetején, egy olasz házvezetőnője és francia szakácsa, és több száz új barátja, akik igazán tudják, hogyan kell jól érezni magukat egy partin. Házvezetőnője, Maria azonban helytelenítette a tivornyázást, és egy különösen féktelen összejövétel után a sarkára állt. Amikor az utolsó bunkó is eltűnt az Aston Martinjával a felhajtójáról, Willy csak arra tudott gondolni, hogy beesik pihe-puha baldachinos ágyába. De Maria nem engedte a szobájába, amíg az összes eldobott poharat és palackot el nem takarította. Tudnál segíteni Willynek nehéz helyzetében? Nem ismeri még teljes egészében az udvarházát (ez egy nagy hely, és ő tényleg nagyon elfoglalt), és néhány nagyon furcsa dolog történik a ház eldugott zugaiban (azon töprengek, hogy az utolsó tulajdonos mit csinálhatott a laboratóriumában azon az éjszakán, mikor eltűnt).

Biztos jól fogod csinálni, de valószínűleg találni fogsz néhány örültet a tetőn, és ha a helyedben lennék, biztos körülnéznék lent az útnál, meg a parton is. Sok szerencsét, és ne aggódj minden, amit elveszíthetsz ebben a játékban, az az alvás. Miért is ne csatlakoznál az úrgazdagokhoz, és osztoznál Willy jó szerencséjében.

A Jet Set Willy a lehető legegyszerűbb játék, sétálni, ugrálni, gyűjtögetni kell. Ha ezeket az



			
PUSH OFF (QWOPM)			
25583,251	: 25596,253	: 25607,223	:
25611,79	: 25617,71	: 25624,127	
THAUSTA (QWOP)			
24089,253	: 24093,1	: 24095,1	:
24220,251	: 24224,1	: 24226,1	:
24464,223	: 24473,71	: 24192,223	:
24208,71			
OMETRON (QWOP)			
25587,223	: 25591,3	: 25593,1	:
25598,2	: 25571,253		

egyébként tényleg egyszerűnek tűnő dolgokat sikeresen akarod csinálni, akkor a Jet Set Willy a lehető legnehezebb játék. A normál 'szobákban' van 3-4 ellenség, az ő mozgásukat még viszonylag gyorsan kiismered, de már akkor is érezni fogod, hogy a különböző irányú és sebességű mozgásaik nagyon össze vannak hangolva, mégpedig azzal a fondorlatos céllal, hogy az elsőre soknak tűnő életedből gyorsan elveszíts egy párat.

Ha mazochista vagy, akkor az eredeti játékverziót használd, ami talán a nyolcvanas évek szoftveriparának leghíresebb hibás kiadványa volt, olyan hibákkal, melyek lehetetlenné teszik a játék végigjátszását. És a teljes képhez még hozzátartozik, hogy a Software Projects még tovább feszítette a vevői idegeit. A kalózkodás elleni harcban ugyanis egy vadonatúj fegyvert vetett be a Jet Set Willy kiadásakor. A játékot legálisan megvásároló játékosnak minden betöltés után egy mellékelt színes táblázatból kellett kinéznie egy színkódot, majd azt beütni. Két tévesztés után a játék resetelte a gépet, kezdődhetett újra a három perces

betöltés. Az egésznek az adott értelmet, hogy akkoriban a színes fénymásolás nem volt elérhető, vagy annyira drága volt, hogy nem érte meg a kalózkodókat. Persze ez nem akadályozta meg őket semiben, hiszen a kódtáblában lévő négy színt lehet betűvel vagy számmal is helyettesíteni, így a kalózkodók továbbra is boldogultak, a legális vásárlók pedig frusztrálódtak. Ahogy folyamatosan fény derült a meglévő hibákra, a Personal Computer Games magazinban időről időre meg is jelent az aktuális hibás verzió otthoni javítási módja, amit persze a felhasználónak kellett elkészítenie. Érdekes, hogy mindezek ellenére a játék nem bukott meg, sőt pillanatok alatt az eladási és a játékosok által készített listák élére került, és majdnem fél évig ott is maradt!

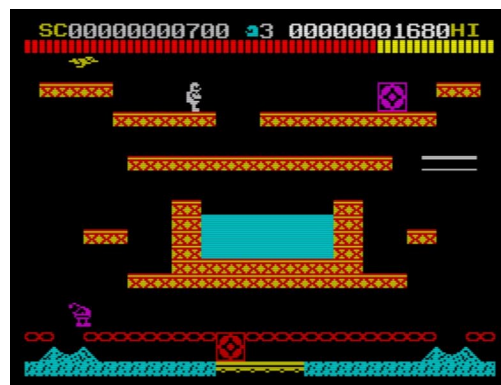
De milyen játék is a Jet Set Willy? Egy nagyon egységes, jól kitalált, stílussteremtő játék szadista nehézségi szinttel, hatalmas addiktivitással, szép, animált, változatos figurákkal, folyamatos mozgással, az életek fogyásával lassuló/mélyülő állandó (kissé zavaró) zenével. A vezérlés módjai: joystick (Kempston, Cursor, Sinclair), vagy billentyűzet (Q, E, T, U, O - balra, W, R, Y, I, P - jobbra, Caps Shift.Space - ugrás). Ja, és a rejtélyes Hardware Projects Sound Stik. Kiegészítő billentyűk: H.Enter - zene ki- és bekapcsolása, A.G - pillanatállj.

ASTRONUT

Software Projects, 1984, 48K, platform

Hetek teltek el várakozással a Space Freighteren, mire az már majdnem elérte a Planet CS-n lévő települést, fényévekre voltál a szülőbolygótól, de akkor, a katasztrófa... Egy hirtelen meteorzápor elpusztította a hajót, és a Erőforrás tömbök rakománya szétszóródott a bolygón. Az emberek téged választották, hogy utazz a településen kívülre és szedd össze az Erőforrás tömböket; sajnos, ez egy ismeretlen terep sok veszéllyel... A képernyő alján látható Anyagszállító-padokon kell összegyűjtened a tömböket. A kitörő vulkánok feldobnak az első hídig vagy akár a felső párkányig is. Az idegeneket le tudod bombázni, de van egy kis késleltetés mire felrobbannak.

Természetesen nem pizsmoghatsz órákig töprengve, a pontszám alatti piros/sárga folyamatjelzőre úgy tekints, mint a téged nagyon türelmetlenül szemlélő, rendkívül vérszomjas Damoklész kardjára. Patrick Richmond második játéka a Software Projects-nél, és ez is egy izgalmas akciójáték, kiélezett helyzetekkel, jól átgondolt képernyőkkel. A nehézségi szintet egyrészt a szadista hajcsár módjára viselkedő múltó idő, másrészt az összehangolt mozgású ellenségek kijátszásának nehézsége adja. Billentyűzettel (Z, X - balra, jobbra, Enter-időzített bomba) és Kempston botkormányral vezérelhető. A roppant mód idegesítő zenét a Q gombbal lehet kikapcsolni (persze be is, de arra szerintem nem fogod használni). Egyéb billentyűk: 1..0 - pillanatállj, S - játék indítása/folytatása.



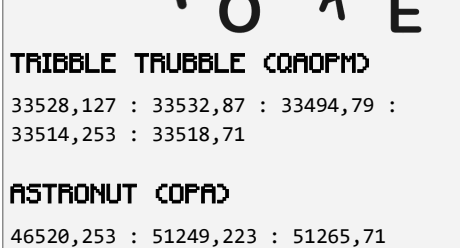
LODE RUNNER

Software Projects, 1984 és 1986, 48K és 128K, platform

Magasan képzett galaktikus kommandós vagy mélyen az ellenséges területen belül. Az elnyomó Kontár Birodalom hataloméhes vezetői ellopták a békeszerető emberek arany vagyonát, és te éppen most fedezted fel a titkos földalatti kincstárakat. Mi a célod? Visszaszerezni minden egyes aranyrudat, amit a kontárok zsákmányoltak. Futni, ugrani és csimpaszkodni fogsz hősiiesen megoldva a zavarba hozó rejtvényeket, fúrni kőpadlós folyosókon keresztül, és akadályokhoz használni a lézer fúrópisztolyodat. Többre lesz szükséged, mint gyors lábak és jó megjelenés, hogy élve befejezd a küldetésed. Szükséged lesz a gyors felfogásodra és fantáziádra!

A földalatti kincstár nem kevesebb, mint 150 helyszínét kell bejárnod. A következő szintre való jutáshoz össze kell gyűjtened az aktuális szinten szétszórt aranytömböket, ha ez megvan, akkor megjelenik egy létra, amin keresztül átjuthatsz a következő szintre. Az aranytömböket a lila ruhás kontár katonák néha felveszik és arrébb viszik, így előfordulhat, hogy látszólag minden aranyat begyűjtöttél, mégsem jelenik meg a szintek közti átvezető létra. Az aranyak sokszor mélyen a falban lévő üregekben vannak. Ezekhez úgy tudsz eljutni, ha lyukat ásol a téglafalba. Csak a téglás részekbe tudsz ásni, de vannak tiszta piros falrészek is, azok ellenállnak lézeres fúródnak. A lyukak fúrása nem csak az aranyhoz való eljutáshoz szükséges, hanem az ellenséges milícia tagjainak elföldeléséhez is. A téglafalnak van egyfajta öngyógyító mechanizmusa, néhány másodperccel a furás után begyógyulnak a lyuksek.

A Lode Runner egy napjainkban nagyra tartott játék, de 1984-ben csak a Software Projects JSW-n kívüli, érdektelen játékaiknak halmazában kapott helyet. A játék 1982-es eredetijéről pár szó... Fejlesztője Douglas E. Smith, egy amerikai építész hallgató, amatőr programozó, címe Kong, platformja pedig Prime Computer volt. Következő lépésben elkészült a játék Apple II verziója, de már Miner címmel. Ezt a verziót kapta meg először az egyik legnagyobb amerikai szoftvercég, a Brøderbund. Akkor még „Köszönjük, hogy elküldte a játék koncepcióját. Sajnos ez nem fér bele a termékcsaládunkba.” volt a válasz. Doug Smith nem vesztette el hitét, kerített egy színes monitort és joystickot, hogy továbbfejlessze játékát. 1982 karácsonyára így lett a játéknak színes grafikája, és így került bele joystick-támogatás is. Ekkor lett a címe Lode Runner. Az új verziót már négy nagy szoftvercégnek is elküldte a szerző, rövid időn belül mind a négy szerződést kínált, Doug nem lehetett sértődős, ugyanis az előzőleg öt kikoszarozó Brøderbundot választotta. A játék 1983 közepén jelent meg több platformra (Apple II, Atari 8 bit, VIC-20, C64, IBM PC). A Spectrum változat portolását a Platinum Productions kapta meg. A Platinum David J. Anderson és Ian Morrison cége volt, amit valamikor a Lode Runner átírása előtt alapíthattak, és később az US Goldnak valamint az Oceannak dolgoztak ezen a néven (Rambo, Tapper, Raid Over Moscow, World Series Basketball...). Az Anderson-Morrison szerzőpáros már korábban is együtt tevékenykedett, a Romik és a Silversoft adta ki korai játékaikat (Colour Clash, Exterminator...). 1986 tavaszán megjelent a játék menüzenés 128K-s változata is.

	<p>Szenzációs egy játék rendkívül egyedi grafikával, ami lehet, hogy első ránézésre túl egyszerűnek hat, de később megdöbbenően jól működik. Jók az animációk, a hangeffektek és a vezérlés (újrdefiniálható billentyűzet, Kempston, Sinclair és Cursor Joystick). A nehézségi szint változatos, vannak elgondolkodtató és átrohanható szintek. Az ellenségek függék és a maguk módján intelligensek.</p>
---	---

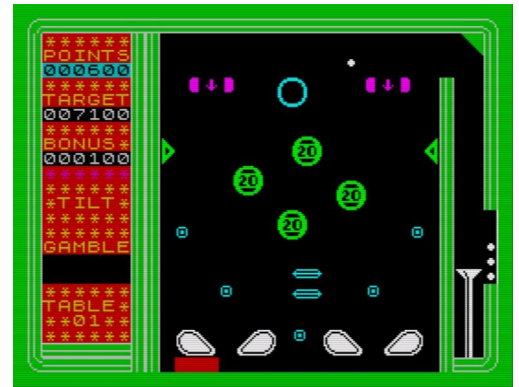


FLIP FLAP

Software Supersavers, 1984, 48K, flipper

A játékhoz nem tartozik semmilyen útmutató a vezérlő billentyűk felsorolásán kívül, de még azt is rosszul. Valójában a bal oldali ütőpárost az 1 és 0, a jobb oldali ütőket a 2 és 9 gombokkal mozgathatod. A játék a bal alsó sarokban lévő 'TABLE 01' feliratról is láthatóan több asztalon játszódik, a következő asztalra a cél (TARGET) pontszám elérésével juthatsz el. Az új asztalt mindig öt golyóval kezded. Az ütők különböző helyeken vannak minden asztalon, van ahol a négy egy sorban, van ahol egymás alatt, van ahol csak kettő van, máshol átlósan, szóval változatosan. Néha, mikor az asztal alján távozik a golyó, és eltalálja a balról jobbra mozgó piros sávot, akkor elkezd villogni a bal oldali kijelző, ilyenkor nyomd meg a 'G' gombot, majd láthatod, hogy a 'GAMBLE' (szerencsejáték) felirat alatt megjelennek különböző lehetséges jutalmak/büntetések, ezek közül fogsz véletlenszerűen kapni egyet (lehet pl. +5000 vagy -5000 pont is). Összesen 20 pálya van, amin érdemes végigmenni, aztán néhány poén elolvasása után újratekinteni az egészet. Érdekes, hogy a végén a szerzett összpontszám alapján lehet toplistára kerülni. Oké, ez így nem is túl érdekes, inkább az a furcsa, hogy ezt az összpontszámot játék közben nem lehet követni, ugyanúgy mint az életek számát sem.

Jim Scarlett flipperje a vezérlés miatt biztosan bekövetkező sokk után kellemes perceket okozhat annak ellenére, hogy a játék fizikája egyáltalán nem tökéletes. Ezen kívül még kiegyensúlyozatlan is a játék, vannak asztalok, ahol elég kilőni a golyókat, és ők percekig pattogva maguktól összeszedik a szükséges pontot (esküszöm!). Persze van olyan asztal is, ahol meg csak sokadjára sikerül a cél elérése. Jó ötlet a szerencsekerék, ami néha balszerencsekerék, mert az a -5000 pont azért egy nagyon ocsmány lehetőség.



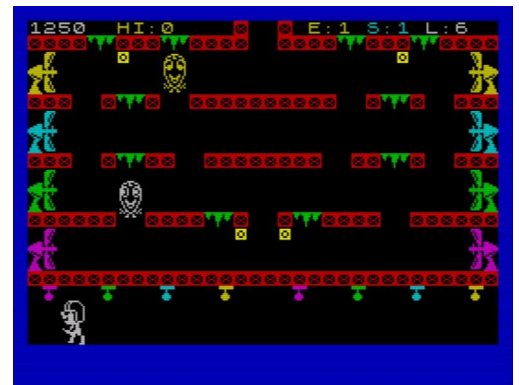
FREDS FAN FACTORY

Software Supersavers, 1984, 48K, akció

A kazettaborító mindössze a három vezérlő billentyűre szorítkozik, de a címből kiderül, hogy Fred egy ventilátor üzemében dolgozik. Az üzem egy átlagos négyszintes épület, plusz egy alagsor. A négy szint egy-egy végén vannak ventilátorok, melyeket Fred az alagsorban jobbra-balra szaladgálva, kapcsolókat húzgálva tud vezérelni, a könnyebbség kedvéért a ventilátorok és a kapcsolók színekódosak. De nem a klíma szinten tartása miatt kellene a ventilátorok, nem ám! Hanem mert léggömböket kell Frednek kijuttatni az épületből, és ezt csak a saját maga gyártotta légkeltő berendezésekkel látja megoldhatónak. A folyosókon valamiért brutális zöld tüskék vannak, amelyek kiszúrhatják a folyosókra belibbenő lufikat. A második pályától pedig még elszabadult fűrészkerongok is rohagnak lufik halálára szomjazva.

Pat W. Norris első két játékát a Beyond Software adta ki, majd ezután következett a Freds Fan Factory, egy nagyon eredeti ötlet, amit nem sikerült elég játszhatóra finomítani. Már három mozgó objektum esetén is érezhetően lassul Fred mozgása, akit pixelpontosan kell a legkiélezettebb helyzetben a kapcsolók alá pozicionálni, hogy meg tudja húzni azokat. Vezérlésre Kempston Joystick és a Q, P, M billentyűk használhatóak, utóbbi kiosztás nem túl nyerő. A grafika kimunkálatlan, de nem lenne vele baj, ha a játék nem lenne olyan szörnyű nehéz.

Érdekes, hogy miután a Home Computing Weeklyben 2/5 csillagos értékelést kapott a játék, többek között az utasítások hiánya miatt, a szerző levelet írt a szerkesztőségnek, melyben jelezte, hogy a játékát lehúzó kritikusként legalább fel kellett volna hívnia a szerkesztőségnek jóhiszeműen játékokat küldő Software Projectset. Hát, ennyi erővel nem tudom miért nem evidens, hogy min-



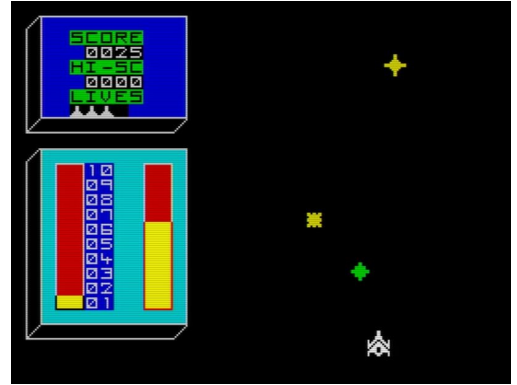
den játékos telefonon érdeklődik a játékkiadóknál az utasításokért kuncsorogva. Tehát nem a játékot csupa barátságból, nem csak saját jól megfontolt érdekéből, haszonszerzés céljából küldözgető kiadó a hibás. Mindegy, Pat Norris, a szerző kreált egy sztorit is a játékhoz ebben a bizonyos levélben: „Összesen öt képernyő van. Annak érdekében, hogy tovább juss a következő képernyőre, négy léggömbembernek kell elszöknie a felső sorban látható menekülőnyíláson keresztül. Az ajtó csak akkor nyílik ki, ha a lufiemberek összegyűjtenek megfelelő számú ékszert a folyosókon. Ezt a számot a szint számának kétszerese adja meg. A második szinten nem kell ékszereket gyűjteni. Minden ékszer növeli a pontszámot. A cél az öt képernyő végigjátszása. Vigyázz a forgó késekkel, a tűzgolyókkal, a szikrákkal és a robbanóanyagokkal.”

FREEX

Software Supersavers, 1984, 48K, lövöldözős

Minden csendes volt a Trans-Cosmos előőrsben az elmúlt 50 intergalaktikus zónaidő egységben. Hirtelen a semmiből idegen martalócok hordái tűnnek elő – 100 hullámban. Itt a lehetőség, a pillanat, amit vártál, hogy megszerezd azokat a vágyott csíkokat. A bal alsó sarokban láthatod egy érdekes megoldással a szintek számát. Az első sárga(-piros) oszlop mutatja, hogy melyik tízes hullám támad éppen, a második oszlop az azon belüli hullámokat. Minden tízes hullám előtt kapsz egy kiképzést az idegenekről, amivel úgysem tudsz mit kezdeni. Betöltés után választhatsz normál játékot (a), vagy beépített sérthetlenséget (b).

Egyszerű lövöldözős játék szörnyű billentyűkiosztással (W, X - fel, le, A, D - balra, jobbra, F - tűz). Billentyűzet helyett használhatsz Kempston joyt is, de azzal sem sokat javul a helyzet, mert az űrhajód nagyon túlvezérelt, viszont hozzá viszonyítva a lövéseid csigalassúak. Viszont egyszerre csak egyet lőhetsz, így nagyon meg kell gondolnod, hogy mikor eresztesz el egy skulót. Ennyi játszhatósági szempontból a probléma, maga a megvalósítás nem rossz, sokfajta ellenség van, jól animáltak, simán mozognak.



LOONY LANDER

Software Supersavers, 1984, 48K, akció

Egy full extrás holdra szállós játék szeretne lenni, gondolom. Állítólag leírás nincs a borítón, de hiába is lenne, attól még a játék játszhatatlan. A vezérlés (1, 3 - süllyedés, emelkedés, 8, 0 - balra, jobbra, 2, 8 lebegés függőlegesen, vízszintesen) nem túl szerencsés, de még elmegy. Viszont kétfélem, hogy az első pálya tudatosan teljesíthető, maximum bizonyos bolygók együttállása esetén. Mindössze egyszer, tök véletlenül átszáguldv a sűrű felhők között, befékezve a dokkoló pad előtt sikerült teljesíteni, de hangsúlyozom, hogy csak véletlenül! Nem hiszem el, hogy a játék szerzőpáros (akik nem írtak több játékot) egyik tagja is kipróbálta volna valaha a végterméket. Pedig alapvetően még élvezetes is lehetne, biztos egy kis POKE-olással ritkítani lehetne a felhőzetet, meg lassítani az oldalirányú mozgást és a zuhanást, de minek is? Ja, van 11 pálya, amit a játék bemutat, de ezekre eljutni lehetetlen...



MOONLIGHTER

Software Supersavers, 1984, 48K, labirintus

Hogy kiegészítsd szoftveríróként keresett szegényes fizetésed, van egy éjszakai munkád, éjjeliórként dolgozol a Fővárosi Úrterminál anyagraktárában. Minden jól ment, amíg nem küldtek az R blokkba, a sugárszennyezett szállítmányokhoz. Miért fizetnek itt négyszer annyit, mint máshol?

Miért van az utolsó ember holmija még mindig a szekrényében? És miért kérték a legközelebbi hozzátartozód adatait? Vezesd az MK VIII Zappodozert a raktárban, és robbantsd fel a mutánsokat, amíg a csomagjukban vannak, vagy a zúzd szét őket egy csomag ügyes rájuk lökésével. A felső státusz sorban láthatod a pontszámod, az életeid számát, a hátralévő időt és a mutánsok számát a raktárban (meg kell ölnöd mindet, hogy átjuss a következő szintre). Az alsó állapotosorban láthatod, hogy mennyi energiád maradt. Jegyezd meg a kódokat (shipment code), amik lehetővé teszik, hogy kihagyd a korábbi szinteket. Összesen 30 szintet kell kitararítanod, és minden szintnek van 3 fázisa, az elsőben 5, majd 10, és legvégül 15 mutáns árút kell megsemmisítened. A csomagjukban fészkelődő mutánsokat jelzi, ha egy doboz villog, ilyenkor odaosonhatsz, és kiszúrhatod a csomagot. Ha már a folyosókon rohangál a mutáns, akkor csak egy felé csúsztatott dobozzal tudod megölni.

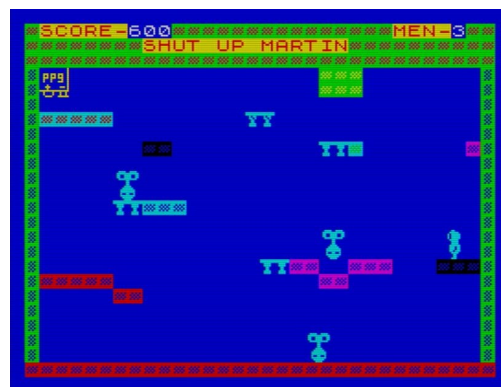


R. Macfarquhar játéka érdemes a figyelemre, a szokásos egyképernyős labirintusjátékok között igazán egyedit alkotott. A kidolgozottság sem rossz, mind grafikailag, mind a hangeffektek, dallamok tekintetében jól teljesít a játék. A vezérlés érzékenysége egy picit gyenge, de nem zavaróan. A billentyűzetkiosztás remek (Q, A - fel, le, O, P - balra, jobbra, M, N - szúrás, lökés) és lehet Kempston joystickot is használni. Space-szel le lehet menet közben állítani a játékot, majd Caps Shifttel folytatni. A hármas felosztás ötletes, így minden szinten van közepesen, nehezen és nagyon nehezen teljesíthető szakasz.

SHUTTLE SHOCK

Software Supersavers, 1984, 48K, platform

Sztori nincs, de a címből kiderül, hogy az űrhajóddal valami sokkoló dolog történt, ami miatt egy platformjáték főszereplője lettél. Célod, hogy mind a 10 képernyőn elérd a PP9-es akkumulátortöltődet, hogy átjuthass a következő képernyőre és végül kikerülhess a játékból. A 10 képernyő természetesen nem viszonyul hozzád barátságosan, mindenütt ellenséges teremtmények öröködnék. Többnyire egy út vezet a kiindulópontból a vágyott áramforrás két pólusáig. Találkozol hétköznapi és mozgó platformokkal is. A hétköznapiat arról ismered fel, hogy ahogy rájuk lépsz nem indulnak el veled semerre. A szintek áthidalásához van egy teleport készüléked, ami térben kis hatótávolságú és visszaverődéses módszerrel lehet vele a végcél kijelölni. Ez annyit tesz, hogy a



teleport gomb megnyomása után amerre állsz, kb. 45 fokban felfelé kilősz egy végcél kijelölő sugarat. Mikor a sugár nekiütközik egy fix platformnak, a sugár megszakad, te pedig átkerülsz a kijelölt hely alá. Ha a kijelölt pont túl magasan van, akkor meghalsz, mert nem bírod az eséseket.

Rob Povey játéka kapta a Supersavers játékok közül az egyik legjobb kritikát, ami nem véletlen, hiszen egy eredeti, jól játszható platformjátékról van szó. A vezérléshez használt billentyűk (Caps Shift, Z - balra, jobbra, Space - teleport, M - zene kikapcsolása) jól használhatóak, kellő érzékenységgel reagálnak. Játék közben sajnos elég gyakran előfordulnak ütközésérzékelési hibák, de inkább az ütközés nem érzékeléséről van szó szerencsére. Grafikailag nincs a játékban semmi rendkívüli, a játék közbeni zenét szerencsére ki lehet kapcsolni. A nehézségi szint jól eltalált, bár a 8., „Antilla the Hun” című pályáról fogalmam sincs, hogy lehet továbbmenni, de a pálya neve tetszik.

FLIP FLAP (QWOP vagy OP)	
27287,240 : 27294,223 : 27302,232 :	
27308,224	
QWOP-nál + 27273,251	
OP-nál + 27273,223 : 27277,79 :	
27283,71	
FREDS FAN FACTORY (CPA)	
43618,111 : 45980,111 : 43626,97 :	
46355,97	
SHUTTLE SHOCK (CPA)	
25073,253 : 25151,254 : 25152,223 :	
25156,71 : 25229,79	

SUPER CHOPPER

Software Supersavers, 1984, 48K, lövöldözős

Te kaptad meg Peter a pilóta szerepét, kényelmesen behúzódtál a kilátón lévő állomásodra, várva a következő hívást. Az utolsó küldetés az volt, hogy megmentsd egy repülőgép-katasztrófa túlélőit, akik egy sziklaszirten rekedtek ellenséges területen. Az ellenséges rakéták veszélyessé tették a küldetést, de sikerült épségben visszatérned. Túl fogod élni a következő küldetést is?

Az a baj ezzel a melóval, hogy annyira mindennaposakká váltak a repülőgépeket ért támadások, hogy már csak úszástudó utasok ülnek repülőre. Nem baj, így legalább megmentheted őket hétfőtől péntekig. A hétfvégéd szimulálása nem a játék része. Gyakorlati megvalósítás: repülj, lőj, halássz, közben kerülj minden szilárd állapotú tárgyat. Igen, a felhő is az!

Dan Hartley játékához Kurt Goodwin írta a zenét. Dan Hartley később dolgozott még az Ocean nagy sikerű Daley Thompson's Supertestjén és a végül nem megjelenő Airwolfon is, majd az Elite-nél a Duet című játékot programozta. A Super Chopper a betöltőképernyője alapján valójában a Software Projectsnek készülhetett, csak aztán a Software Supersavers adta ki. Manapság talán a legelismerőbb és legismertebb Supersavers játék a Super Chopper, megjelenésekor viszont sem reklámban, sem értékelésben, sem hírben nem említették meg.

Remek kis helikopteres mentőjáték a Super Chopper, hat különböző helyszínen kell benne három-három küldetést végigvinned a nyugdíjazásod helyett a bónuszpontok megszerzése érdekében. Nagyon szép, színes a grafika, jók a hangok, a zenék, a poénok. A vezérlés 100%-os, számtalan joystickot és újradefiniálható billentyűzetet (alapból QAOPM) is használhatsz, az érzékenység tökéletes. Túlzás lenne azt mondani, hogy változatosak a küldetések a hat helyszín miatt, inkább írom azt, hogy viszonylag sokszínű a játékelmény elrejtett poénokkal.



ZIGGURAT

Software Supersavers, 1984, 48K, kaland

Ki kell jutnod a zikkuratból, és összegyűjtened annyi aranyat, amennyit csak tudsz! A helyszín szobák, termek monoton sorozata, melyek többnyire csak színükben és nevükben különböznek. A zikkurat egy speciális mezopotámiai templomforma, ami némileg hasonlít egy maja piramisra, egymásra építve egyre kisebb alapú épületrészek vannak, melynek legfelső része gyakorlatilag a templom. A játékban a szokásos „ige tárgy” rendszerben adhatod meg a parancsaidat, kéréseidet, elég minden négy betűnél hosszabb szó esetén az első négy betűt beírni. Játék közben négyszer lehet segítséget kérni a 'help', vagy a 'grin' parancs segítségével.

A később nagy karriert befutó Pickford testvérek iskolásként írt második játéka volt a Ziggurat. Érdekes, hogy az első, a Virginnél megjelenő Ghost Town is kalandjáték volt, amelyik műfaj a Pickfordokra nem igazán jellemző.

A játék több szinten, 5x5-ös tömbökben játszódik, sajnos programozási hiba miatt könnyen összeza-varodik, hogy éppen mi van nálad, leginkább a boros flaskához ragaszkodik a program. Az illuztráció elvileg nem sokat ér, hiszen minden szoba majdnem ugyanolyan, és mégis segít az eligazodásban valami miatt. A játék viszont a rajzolás miatt lelassul, sőt már eleve nem túl gyors. Történet nincs, csak a gyengécske találj ki és gazdagodj meg típusú cél.



1983. május, Anglia, Bristol

NAGY SEBESSÉGŰ KAPCSOLAT A SZÁMÍTÓGÉP ÉS TELEFON KÖZÖTT

A bristoli székhelyű Micro-Myte Communications Ltd 40 fontos áron megjelentette Micro-Myte 60 nevű eszközét, mellyel nagy sebességű kapcsolatot biztosít a számítógépek és a telefon közé. 16K-s ZX81-gyel és 48K-s Spectrummal is használható. Az eszköz 600 Baudos sebességű, tehát kétszer gyorsabb a legtöbb akusztikus modemnél, még a professzionálisoknál is. Gazdaságos a használata, egy kétperces telefonos egység alatt 50 kbitet tud átküldeni, tehát olcsóbb mint egy első osztályú levél. Egyszerű a kezelése, közvetlenül csatlakoztatható a kazettasmagnó bemeneti/kimeneti aljzatához. Az otthoni számítógépet egy on-line terminállá varázsolja. A Micro-Myte 60-nak stabil fröccsöntött műanyag háza van, mellyel illeszkedik az otthoni számítógépes berendezésekhez.



tárolóeszközeinek reklámja miatt is, melyek 1982-ben jelentek meg és azt állították, hogy az eszköz megjelenik „még ebben az évben, mintegy 50 f-ért”. A Microdrive nem jelent meg 1982-ben, a Sinclair védekezés gyanánt elmondta, hogy a termelés megindítása várható volt október-november környékén. Ám amikor a halasztásról

döntöttek, és azt a magazinokban is bejelentették, lehetetlen volt módosítani a fennmaradó reklámokat. Az ASA kérte azt is, hogy a jövőben a Sinclair a hirdetéseiben hívja fel a figyelmet arra is, hogy a Microdrive használatához egy 30£-os interface is szükséges.

Egy Sinclairhez kapcsolódó másik panasz szerint a H. Wigfall & Son ZX81-et kínált "akciós áron", 49.99 fontért, mikor a számítógép ára rendszerint 50 font! Egy liverpooli vásárló miatt reklamált, hogy a Rank Xerox hirdetésében ingyenesen ajánlott Space Raiders kazettákat ZX81-hez, de a játék használatához egy 16K RAM bővítést kellett vennie, hogy azt használhassa.

1983. május, Anglia, London

PROBLÉMA A SINCLAIR HIRDETÉSEIVEL

A Sinclair Research bajba kerülhet a reklámjai miatt, melyekben azt állítják, hogy a 48K Spectrum erősebb, mint a BBC Micro. A kifogásolt reklámban a BBC model A és a Spectrum méretarányos képe szerepel, mondván, hogy „a ZX Spectrum csak 14 chipet használ a nagyobb teljesítményhez és a több felhasználható és elérhető RAM-hoz.” A hatóság (Advertising Standards Authority) megítélése szerint az összehasonlítás tisztességtelen, mivel a Spectrum kisebb méretét számos olyan szolgáltatás és bővítési lehetőség kárára érte el a Sinclair, ami a BBC Micro-ban megvan. A teljesítmény megítélését a hatóság egy független tanácsadóra bízta. És az ASA úgy döntött, hogy bár a maximális RAM-ja a Spectrumnak 48K, a BBC-nek pedig 32K, de fontosabbnak tartják a parancsok széleskörűségét, kifinomultságát, sebességét, amiben szerintük a BBC Micro jobb.

Az ASA megállapítása, hogy az összehasonlítás miatt a Spectrum tisztességtelen előnyhöz jutott. Megrovást kapott a Sinclair a Microdrive



Bob Hamilton és Paul Dyer, a Quest Microsoftware alapítói

1983. május, Anglia, Cheltenham

FUTÁS EGY FEKETE LYUKBA

A 27 éves Bob Hamilton és a 23 éves Paul Dyer létrehozta néhány hónapja a Quest Microsoftware-t, és most jelentették meg első kazettájukat. The Black Hole a címe, 5.50 fontba kerül és Spectrumon használható. Bob Hamilton mikor épp nem programot ír, olyankor wales hegyeiben, vagy a cheltenhami utcákon fut. „Bob ihletet kap a futástól.” mondja tulajdonostársa. Bob, aki a játékot nyolc hét alatt írta meg, egyetért: „Jó inspiráció végigmenni a hegyeken. Elfelejtesz mindent, és ez

Lehetővé teszi, hogy koncentrálj, kitisztítsd az elméd."

Bob és Paul előzőleg ugyanannál a cégnél dolgoztak, Bob védelmi rendszereket írt, Paul hardverrel foglalkozott. A Quest ötlete azután jött, hogy Bob egy 48K-s Spectrumot ajándékozott karácsonyra két öccsének. *„Vettem néhány szoftvert,"* mesélte Bob, *„és nem voltam lenyűgözve, így elkezdtem írni egyet magam. Úgy döntöttünk, hogy kezdjük magunk. És van egy nagyon lelkes banki ügyintézőnk is."*

1983. május, Anglia, Hull

MINDENKINEK ADNAK VALAMIT

Az Artic célja, hogy legutóbbi hét programjával mindenféle igényű vásárlóit kielégítse. Két program készült a sakk-rajongóknak.

A Spectrum Chess II Richard Turner szerint, *„hatalmas előrelépés"* a Spectrum Chesshez képest. Nehézségi, vagy inkább képzettségi szint helyett egyszerűen csak meg kell adni másodpercben a számítógép válaszlépésre felhasználható idejét. A Spectrum Chess II ára £9.95.

A Chess Tutor ára mindössze £6.95, három szinten képes játszani, valamint tanítja a kezdőket. Most, hogy az új játékok kijöttek, az Artic régi játékaiknak árai egy fonttal lejjebb mentek. A Spectrum Chess így £8.45-be, a Voice Chess pedig £8.95-be kerül.

Az ügyességi játék rajongók örülhetnek a Cosmic Debris (£4.95) és a 3D Combat Zone (£5.95) című arcade játékoknak.

Az Artic a gondolkodós játékok kedvelőinek ajánlja a 3D Quadracube (£4.95) és az Adventure E - The Golden Apple (£6.95) című játékaikat.

Végül a SYS 64 egy olyan program, amivel a Spectrumot egy 64 oszlopot megjelenítő géppé lehet alakítani, az ára £6.95.

A ZX81 tulajdonosai sem maradnak ki. Számukra megjelent egy Reversi változat négy képzettségi szinttel (£5.95), és a Raider, egy Scrambleszerű játék (£3.95).

Ezek az Artic első szoftverkiadásai három hónapja. *„Az a célunk, hogy adjunk ki valami cuccot minden hónapban,"* mondta Richard Turner. *„De próbálunk egy magas színvonalat fenntartani, és nem csak úgy kiadogatjuk az új szalagokat, hogy növeljük a szoftver-kollekciónkat függetlenül a minőségtől. Annyi program jelenik meg, hogy nehéz a végfelhasználónak eldönteni, melyiket válassza, így mi nem engedhetjük lejjebb a színvonalat."*

1983. április, Japán, Oszaka

ÚJRAFELHASZNÁLHATÓ OPTIKAI LEMEZ

A Japán elektronikai óriás, a Matsushita bemutatta háttértárolóját, ami úgy néz ki, mint egy lemezjátékos.

A Matsushita demonstrálta az USA-ban azt, ami reményeik szerint a világ első sorozatgyártású, törölhető, újrafelhasználható optikai lemeze lesz. A demonstráción használt modell csak egy prototípus, a 8"-os (kb. 20cm-es) lemez 10-15MB adat tárolására alkalmas. A törölhetőség elkerülhetetlenül a mágneses tároló rendszerekkel állítja szembe a lemezt, de a Matsushita hangsúlyozta, hogy a törölhető lemez ugyan megfizethető, de nem a személyi számítógép, hanem az üzleti felhasználók számára lehet megoldás. Az ára valószínűleg 5000\$ körül várható.

Hamarosan más cégek is kínálnak újrafelhasználható optikai lemezt, az RCA, Sony, Xerox és a Philips is. A NEC és a 3M is bejelentett egy optikai lemezt, a 12"-os (kb. 30cm-es) tárolóeszközön akár 20MB adatot is lehet majd tárolni. A sztenderd mágneses adattárolási területen is dolgoznak a Sony kutatói, 4MB-ot zsúfoltak egy 3,5"-os microfloppyra, merőleges írási módszert alkalmazva.

1983. április, Japán, Oszaka

MINDEN VÁLTOZIK A QUICKSILVANÁL

Változások zajlanak a Quicksilva csapatában. Nick Lambert és John Hollis alapítók lemondanak a vállalat mindennapi futtatásáról – Rod Cousinst nevezik ki vezérigazgatónak. *„A Quicksilva most ért el addig, mikor ez símán működik - új játékok fejlesztése, kiadása, reklámozása,"* magyarázta Nick Lambert. *„John Hollis és én most már kevésbé vagyunk érintettek a cég mindennapos futtatásában, így lesz időnk más dolgokra."* Nick érthetően óvatosan nyilatkozik terveiről, de mindenképp egy új cég alapítását tervezik. *„Folytatni fogjuk azt, amiben jók vagyunk - jönnek az új ötletek. Az új vállalat tevékenysége a Quicksilva fejlesztéseivel és szoftverekkel függ össze"* mondta. *„Az első új projektünk műszaki részén igazából John dolgozik"* tette hozzá titokzatosan Nick. *„Nyilvánvalóan fenn fogjuk tartani a kapcsolatot a Quicksilvával, de ahogy az új cég beindul, egyre több időt töltünk az új projekttel."* A Quicksilva 1982 márciusában lett Ltd (Kft) és az éves forgalma meghaladja a 10 millió fontot.

LOAD "SCREEN\$

