

FANZiX 2013/1 - FANZINE A SINCLAIR ZX SPECTRUM VILÁGÁBÓL



Fanzix

FANZiX 2013/1 - FANZINE A SINCLAIR ZX SPECTRUM VILÁGÁBÓL

TARTALOM

ÜDVÖZÖLLEK KEDVES OLVASÓM!	3
MÉRLEGELEÉS	4
SINCLAIR RESEARCH LTD	7
SINCLAIR RESEARCH LTD SZOFTOGRÁFIA	13
Embassy Assault	18
Star Trail	20
Backgammon	25
Computer Scrabble	29
Chequered Flag.....	33
Match Point	37
Hungry Horace.....	41
Horace Goes Skiing.....	44
Horace & the Spiders	46
Space Raiders	49
Planetoids	51
Missile	53
Flight Simulation	54
Chess.....	57
Cyrus-IS-Chess.....	59
Flippit	63
Reversi.....	65
Bubble Buster.....	68
Driller Tanks.....	70
Eric & the Floaters.....	72
Stop the Express.....	75
Zipper Flipper	78
Panama Joe	80
Return of the Jedi: Death Star Battle.....	84
Punchy	87
Crazy Golf.....	89
Treasure Island.....	91
Disco Dan	95
Oh Mummy.....	98
Alien Destroyer	100
POKE	102
A KÖVETKEZŐ SZÁM TARTALMÁBÓL	104

ÜDVÖZÖLLEK KEDVES OLVASÓM!

A kiadvány, amit olvasol egy fanzine, a cím is ennek megfelelően alakult ki, a fanzine és a ZX keresztezéséből: fanzix, nagyon fantáziadús:) A fanzine egy olyan újság-féleséget jelent, aminek minősége tartalmilag, megjelenésében olyan milyen, egy vagy több lelkes amatőr készíti hasonló érdeklődésű embereknek. Itt az amatőrségen és a közös érdeklődési körön van a hangsúly, nem vagyok író, iskoláimat fogalmazás ötös nélkül vészeltem át, tördeléssel nem akarok pepecselni, grafikus sem vagyok, angolul sem tudok, de minden érdekel, ami a ZX Spectrummal kapcsolatos és ezzel nem vagyok egyedül. Tudom, hogy mentegetőzés szagú a dolog, de tényleg vannak dolgok, amikre sajnáltam több energiát pazarolni. Az eddig leírtak miatt, sok közbenső fázison túljutva alakult ki ez a nagyon egyszerű A5-ös méretű kéthasábos, könnyen szerkeszthető dizájn. A tartalom hasonlóan formálódott, máris van legalább két fanzine-ra elegendő anyag... Van bennem egy dokumentálási, kategorizálási kényszer, ami mindig arra ösztönöz, hogy az engem érdeklő témákat valahogy átláthatóvá, emészthetővé tegyem (legalább saját magamnak). Így vagyok a World of Spectrum (WOS) adatbázisában található 10000 darab feletti Spectrum játékkal is, ahol a pár soros begépelhetőtől, a poénból készült semmire sem jó programokon és biztos nagyon jó oktató szoftvereken át a klasszikus játékokig minden belefér az „any game” kategóriába. Nincs is ezzel gondom, nem vagyok játék-rasszista, de szeretem látni a lényegét, ami több részből áll, engem kettő érdekel igazán. Első, nagyobb részt alkotják a kereskedelmi forgalomban megjelent játékok a klasszikus érából, ami a kilencvenes évek elejéig tartott és fokozatosan kimúlt pár év alatt. Második rész pedig az azóta megjelent „igényesebb” játékok kategóriája, ez a kevésbé megfogható, mondhatnám azt is, hogy azok a játékok, melyek a nyolcvanas években is bátran megjelenhettek volna. El is kezdtem magamnak felgöngyölni először a második, majd az első kategória tagjait, először évenként haladva. Majd miután egyértelművé vált, hogy az adatbázis sajnos több feltehetőleg hibás adatot is tartalmaz, célszerűbbnek láttam játéktípusonként (pl. Space Invaders-klónok, Pac-man-klónok...) haladni. Ez a módszer megkövetelte volna, hogy megtaláljam a nagy katyvaszban az összes hasonló játékot, ez járható út, de nagy a hibalehetőség... Pillanatnyilag leginkább célszerűnek a kiadónként való keresgélést találtam, elsőként természetesen a Sinclair Research Ltd-t választottam. Kiderült, hogy ez a módszer sem simítja ki az adatbázisban dúló vihar keltette hullámokat, nem minden az, aminek látszik, mindenféle összefonódásokra és megmagyarázhatatlan, néhol misztikus dolgokra bukkantam, olyan játékokra is, melyekről még nem is hallottam... Ha hasonló az érdeklődésed és úgy érzed, hogy megtudhatsz valami újat, akkor neked készült ez a kiadvány.

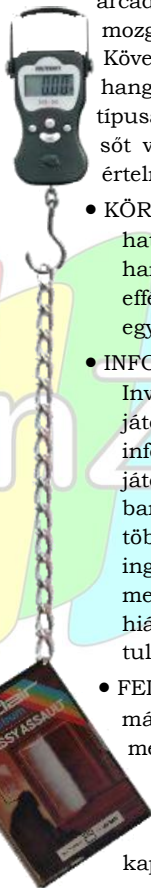
Mezei Róbert
M/ZX

MÉRLEGELES

A játék végi számszerű értékelésekről sokat gondolkodtam, egyáltalán kellene-e, milyen módon lehetne a kellő objektivitásra rávenni magam, lehet-e számszerűsíteni egy játék értékét? Aztán arra jutottam, hogy az értékelés elhagyása olyan lenne, mintha nem is lenne igazán véleményem. Nos, véleményem van, de valahogy egységes keretek közé kellene helyezni. Egytől tízig értékelni egyszerűen nem tudok reálsan, ezért úgy gondoltam, hogy jobb lesz, ha először kitalálom, hogy a különböző típusú játékoknál mit tartok fontosnak és majdnem lényegtelennek, azt eldönteni egy tizes skálán, hogy milyen a látvány, a hangok, a vezérlés, sokkal egyszerűbb, mint odabökní, hogy ez a játék legyen nyolcas. Ha már megvan a játékkategóriának megfelelő tulajdonság/fontossági lista, akkor könnyű egy százalékos értéket szorozni/összeadni, ami többé-kevésbé reálisnak mondható, legalábbis a saját szemszögemből. Sosem gondoltam, hogy egy Backgammont össze lehet hasonlítani, mondjuk a Space Raiders-szel, szóval továbbra sem hiszem, hogy egy magasabb százalékos értékű táblás játék feltétlenül jobb, mint egy alacsonyabb értékelésű arcade, persze ugyanígy az ellenkezőjét sem. A játékkategóriák adottak, azzal nem kellett bibelődni, így csak a tulajdonságoknak kellett olyan nevet találni, amikről egyértelműen kiderül, hogy mit jelentenek. A tulajdonságok csak kategóriánként

vethetők össze, ha egy kalandjáték ötöst kap látványra, az nem feltétlenül használ grafikát, míg egy arcade-nál ez már egész korrekt mozgó figurákat jelenthet. Következzenek a tulajdonságok, hangsúlyozottan mindegyik a játék típusának megfelelően értelmezve, sőt valamelyik kategóriában szinte értelmezhetetlenül:

- **KÖRÍTÉS:** nem az ingatlanokat határoló objektum szögediesen, hanem a borító, screen, menü és effélék esztétikailag megítélve, ez egy kevésbé fontos tulajdonság
- **INFORMÁCIÓ:** bizonyos Space-Invaders-klónoknál bonyolultabb játéktípusoknál a megfelelő informáltság hiányában a játékelmény a bután bambulásban és billentyűzet többször egymásután való egyre ingerültebb végignyomkodásában merül ki a megfelelő információk hiányában, szóval ez elég fontos tulajdonság bizonyos esetekben
- **FELADAT:** ez olyasmi, amit máshol ötletként fogalmaznak meg. De attól, mert előbb említett lövöldözős játéokban nincs semmi ötlet, tehát nullás értékelést kellene kapjon, attól még feladatként megállja a helyét és egyébként is attól mert egy arcade játékban nincs semmi egyedi, attól még lehet nehéz is, szórakoztató is, akár kedvenc is. Ezért használom a feladat kifejezést, ami magát az ötletet, a célt, a célíg tartó utat, annak változatosságát, értelmét,



végrehajthatóságát, egyértelműségét hivatott vizsgálni. Nagyon fontos tulajdonság, de például szimulációnál, táblásjátéknál nincs értelme, pontosabban túl egyértelmű, hogy pl. mattot kell adni, körbe kell menni a pályán, stb.

- **LÁTVÁNY:** minden grafikai elem, azok színhasználata (nem a csicsásságot igényelve), animáltságuk, életteliségük, a képernyő átláthatósága, összképe, teltsége, nyugodtsága, szóval minden, ami kinézet.
- **HANGHATÁSOK:** minden hallható dolog a betöltéskori hangokon (zene füleimnek) kívül.
- **VEZÉRLÉS:** billentyűkiosztás, joystick-használat, ezek érzékenysége, kézreállósága, logikussága, gördülékenysége, praktikussága. Ez egy állandó, minden típusnál fontos jellemző.
- **KÉSZSÉG:** a játék használatához kapcsolódó, igényelt ügyesség, logikus gondolkodás, stratégiai felkészültség, problémamegoldó képesség stb. mértéke. Ehhez hozzájárul a nehézségi szintek megléte, skálázódása, a játékban előre haladva való fokozódása. Itt veszem számításba a készség/szerencse arányt is, ami egyik oldalra billenve elronthatja a játékot.
- **REALIZMUS:** szimulációknál, sportjátékoknál fontos és egyértelmű tulajdonság, azt mutatja, hogy mennyire felelkezhetsz bele a játékba anélkül, hogy valami oda nem illő folyton kizökkentene. Például:

focinál ne lehessen felpályáról minden megerőtetés nélkül gölt rügni, vagy egy háborús stratégiában az ijász ne löje ki a tankot, autóversenynél kicsúszás után tíz másodperccel ne érjem utol az előttem haladót...

- **EGYENSÚLY:** ez is többnyire speciális, stratégiai játékoknál fordul elő, hogy játék elején alapbeállításon lévő tulajdonságokkal, értékekkel még egyensúlyban van, de amint valami nagyon megnő, lecsökken, az játszhatatlanná teszi a játékot.
- **EXTRÁK:** ez foglalja magában a játékot segítő nem alapszintű funkciókat, például sakknál vissza tudom vonni az utolsó lépést vagy segít a gép, hogy mit lépjek...
- **SZUBJEKTÍV:** ebben benne foglaltatik az addiktivitás, időtállóság, hogy speciál engem mennyire ragad magával a játék, ez általában nagyon fontos és rendkívül vitatható. Magyarul, ha 0-10-ig kellett volna hirtelen értékelnem, akkor ennyit adtam volna rá.

Ez így túl sok lenne, ezért csoportosítanom kellett néhányat:

- **KÖRÍTÉS:** körítés + információ
 - **FELADAT:** feladat + extrák + realizmus + egyensúly
 - **KÜLCSÍN:** látvány + hanghatások
- A vezérlés, készség és szubjektív maradt, mert azok nem összegyűrhetőek. Így lett hat kategória. Már csak a kategóriák fontosságát kellett meghatározni. Fontosnak tartom, hogy ne csak az a játék lehessen 100%-os, ami

mindenben maximálisan teljesít, mert egy egyébként tökéletes játék csúnya borítóval, menüzene vagy joystick használata nélkül is kifogástalan. Ezért úgy számoltam, hogy a 100%-os értéken felül lehessen teljesíteni, sztahanovizmus kizárva, tehát, ami 100 felett van, az nem látszik. A kategóriákra kiötölt fontossági táblában színekkel jelöltem a fontosságot. Látható, hogy a szubjektív, tehát a saját benyomás után általában a készség és a

vezérlés kategóriák számítanak sokat, ezek a megkerülhetetlen, mindig lényeges dolgok egy játéknál, ha nincs kihívás vagy elbaltázott a vezérlés és nincs élvezet a játékban, az többet ront az értéken, mint egy gyerekesen megrajzolt animálatlan főhős. Saját értékelésem mellé azért lehetőség szerint összeszedtem a magazinok értékeléseit vagy a WOS-on található értéket is.

	ARCADE	AKCIÓ- KALAND	TÁBLÁS / KÁRTYA	PUZZLE / LOGIKAI	SZIMULÁCIÓ	SPORT	STRATÉGIAI	KALAND
KÖRÍTÉS	5	10	10	10	10	10	10	10
FELADAT	5	15	15	15	15	15	25	25
KÜLCSÍN	25	20	10	10	15	20	10	5
VEZÉRLÉS	25	20	25	25	25	20	20	20
KÉSZSÉG	25	20	25	25	20	20	20	25
SZUBJEKTÍV	25	25	25	25	25	25	25	25

SINCLAIR RESEARCH LTD

(A JÁTÉKKIADÁS VÉGLETEI)

PIACI RÉSZEDÉS

Sok megközelítés lehetséges az alcím alátámasztására. Legszenbetűnőbb, hogy a nyolcvanas évek számítógépei közül a megjelent játékok számát tekintve a Sinclair ZX Spectrum-mal egy szinten csak a Commodore 64 említhető. A WOS adatbázisa szerint bőven 11000 fölötti a kereskedelmi forgalomban megjelent programok száma, ebből 7000-nél több a játék. A Sinclair, mint kiadó, ehhez képest kishal volt a szoftverpiacon, 23 játékkal (29, ha az Amstrad időszak is számít) és ennél jóval több, ha jól számolom, akkor 59 egyéb, főleg oktató programmal vették ki a részüket, pedig a lehetőségük megvolt a piaci részesedésük növelésére. A ZX81-nél bevált módon, saját erőforrás hiányában külső cégekkel végeztették a szoftverfejlesztést, főként a ZX81-től „örökölt” Psion és ICL volt kezdetben aktív. A bejáratott utak ellenére a Sinclair bóbiskolását kihasználta rengeteg kisebb-nagyobb szoftverkiadó és beelőzték őket az első Spectrumra megjelentetett programjukkal. Pedig a Spectrum megjelenésével egybekötte kiadhattak volna egy halom hasznos programot, divatos játékot, megalapozva a helyüket a szoftverpiacon.

ELHIBÁZOTT FEJLESZTÉSEK

Egy év múlva ott volt a ROM cartridge kiadás, nagy dirrel-dúrral kiadták az első 10 amúgy rosszul kiválasztott játékot, elkészítették hozzá az Interface II-t és a (borítékolható) sikertelenség miatt nem folytatták, pedig levonhatták volna a megfelelő következtetéseket: kevés a 16kB, vadiúj játékokat kell kiadni, először csak ROM-on és nem háromszoros áron. Megemelt

Értsék már meg, ez egy komoly számítógép! Nem tudom miért jelenik meg rá ennyi játék! Még egyszer mondom: nem játékgép! Aki a továbbiakban erről kérdez, azt kidobatom a teremből! Bezzeg az Acorn gépeit komolyan veszik, mert azokhoz alig készül játék



kapacitással és pl. a Psion-nal szövetkezve képesek lettek volna kihozni direkt ROM-ra termelt, annak lehetőségeit kihasználó játékokat. Nem tették, ehelyett még 1984 áprilisában is azt nyilatkozta Alison Maguire, aki a Sinclairnél volt szoftver menedzser, hogy több kiadóval állnak kapcsolatban és csak 8k-s és 16k-s cartridge kiadásáról lehet szó. Nyilván a kiadók is osztottak, szoroztak és visszaléptek a kecsesgatóknak beállított, de senkinek sem kellő üzlettől.

HIBÁS CÉLOK

A Spectrum hatalmas sikere jórészt a rendkívüli szoftverellátottságnak volt köszönhető, ezen belül a játékok nagy számának, ami csípte Clive Sinclair szemét, aki főleg oktatási célokra szánta a gépet és nem vette észre, hogy a játékgép státusz nem kötelező jelleggel ellentéte az általa elvárt „magasabb rendű” céloknak, csak egy jó értelemben vett bevetés.

MINŐSÉG

A kiadott játékok minőségét tekintve is végleteket produkáltak, igaz, hogy a negatív oldal kizárólag az ICL sara, pozitív példa sokkal több van.

MARKETING

Marketing tekintetében a precíz, katalógusszámos, saját füzetes, kiterjedt marketingtől eljutottak a Parker Software-rel közös játékaik agyonhallgatásáig.

1982

Az 1982-es év megjelenései is meglehetősen ellentmondásosak, Sinclair-ék az 1982 szeptemberi

Personal Computer World Show-ig pihentek, ahol többek között. hét baromi gyenge játékválogatást mutattak be. Majdnem ugyanezek a játékok megjelentek ZX81-re is, az alig nagyképű Super Programs címen! Lehet, hogy a negatív visszajelzések hatására, de Spectrumra már Games-nek és Pastimes-nak nevezték a két részre vágott sorozatot, előbbiből 5, utóbbiból 2 jelent meg. A Pastimes tartalmazta a logikai típusú, míg a Games az akciójátékokat. Egyedül a Games 5 tartalmaz említésre méltó játékot, pontosabban furcsa módon ez a Games 5 című „válogatás” mindössze egy játék, a **Star Trail**. Az „említésre méltó” kifejezés sokak szerint túlzás, de a többi játékkal való összehasonlítás miatt mindenképp igaz. A kazetták (a többi) négy-négy játékot tartalmaznak, mindegyik az ICL programozóinak végterméke és itt az emésztés végtermékével vonnék párhuzamot. Ez a 6+1 veszedelem a WOS tizenezres játékszámából mindjárt elvesz harmincegyet, mert a gyakorlatban hat válogatás, 6x4 cím és egy „teljes értékű” játék. Ezt csak azért írom, hogy jelezzem, az adatbázisban szereplő játékok számából nem szabad túl messzire menő következtetéseket levonni, elválasztva az ocsút a bűzától az ocsú is jelentős lenne. Az ICL-féle negatív oldalt kiegyensúlyozva megjelent a mindenki által ismert ötös a Psiontól: **Space Raiders**, **Chess**, **Flight Simulation**, **Planetoids**, **Hungry Horace** és egy játék a Mol műhelyéből, a **Reversi**. Ezek már mind átlag felettinek értékelt játékok. Kiadták még ki

tudja, milyen indíttatásból az Artic Computing Adventure-sorozatának addig megjelent első négy tagját valamint a The Hobbit-ot a Melbourne House-tól, ami már érthetőbb. Egyrészt ez volt az egyik játék, ami 1983-ban végig az eladási TOP10-ben volt a Flight Simulation-on kívül, másrészt a Horace-játékok miatt már szerződött, Sinclair-közei Beam Software készítette. A WOS adatbázisa utóbbi öt kiadást újrakiadásként említi, pedig ezek nem azok, egyszerre voltak forgalomban az „eredeti” kazettákkal, pár hetes, talán hónapos késés lehet csak a kiadás időpontjában is.

1983

Ahogy az előzőt, úgy az 1983-as évet is ICL játék kezdte, a minden idők legrosszabb játéka címért is versengő **Embassy Assault**, valamint a nagy sikerű Horace-sorozat következő tagja, a **Horace Goes Skiing**. Nyárra elkészült még négy játék, a **Backgammon**, a **Computer Scrabble** és a **Horace & the Spiders** a Psiontól és egy újabb sakkprogram, a **Cyrus-IS-Chess** az Intelligent Software-től. A Computer Scrabble egy ritka csoport, a valódi licenccel rendelkező játékok igen szűk táborának tagja volt, sőt az is lehet, hogy alapítója. Két játék jött még ki ebben az évben: a Lez Peranto **Flippit** című játéka, bevallom most hallottam róla először, de attól tartok sokan lesznek még így velem. A Psion **Chequered Flag**-je viszont igazi ellenpólus, egy mindenki által ismert és többnyire kedvelt játék. Volt még kiadás szeptember környékén, azok a bizonyos ROM-ok,

6 Sinclair játék mellett 4 toplistás Ultimate játék került a kiválasztottak közé. Két furcsaság itt is előkerül: a négy Ultimate játék közül később csak három adtak ki kazettán is, a Tranz Am valamiért kimaradt, pedig van neki kazettára vonatkozó katalógusszáma (G29/S), a Jetpac-ból pedig Jet Pac lett valamilyen szintén ismeretlen okból, talán csak figyelmetlenségből.

1984

A következő évre az ICL-nek szerencsére nyoma sincs, az első négy játék Japánból, a Hudson Soft-től érkezett egy hosszúnak és gyümölcsözőnek bejelentett kapcsolat nyitányaként: a **Bubble Buster**, **Driller Tanks**, **Eric & the Floaters** és a **Stop the Express**. Ebből a négyesből az első háromnak van Hudson Soft-os verziója. A WOS adatbázisa szerint ezeket a változatokat a Hudson Soft 1983-ban kiadta, de erre semmilyen bizonyíték nincs, élő ember még nem látta ezeket a kazettákat. A rend kedvéért a Bubble Buster eredetileg Cannon Ball, a Driller Tanks Itasundorious, az Eric & the Floaters pedig Bomber Man névre hallgatott. Nagyon furcsa, nekem személy szerint a „japán” címeiből kettő ismerősebben cseng, mint a Sinclair-nél használt cím. Lehetséges ez? Kutakodtam kicsit és azt találtam, hogy ez a kettő ismerősebb nevű program (Cannon Ball, és Bomber Man) a Hudson-os változatában volt megtalálható a Spectrum Világban hirdetett programküldő szolgálat kazettáin. Valahogy ezek a verziók terjedhettek el Magyarországon, de miért? Ha nem adták ki őket, akkor

milyen módon terjedtek el? Tényleg volt japán kiadás? A Hudson még két játékát dobta piacra Angliában 1984-ben, de azokat a velük más számítógépekre való kiadások miatt amúgy is kapcsolatban álló Kuma adta ki. A Hudson-kvartettel egy időben került kiadásra (a WOS szerint újrakiadásra) a R.E.D. Sunshine nevű cég Pro Pinball című játéka **Zipper Flipper** címen. Ismerős helyzet, az eredeti kiadásnak nyoma sincs, sem egy hirdetés, sem egy értékelés, kazetta pláne sehol. Május végére befutott a **Match Point**, a felülmúlhatatlan teniszjáték, természetesen Psion termék.

Az amerikai illetőségű Parker Software 1984-ben nekifutott a ROM kiadásnak, hat-hét licenclt arcadeklont akartak megjelentetni. Az Amazon Systems elkészítette nekik az egyébként már létező játékok konverzióit, a kiadás mégis elmaradt, a Parker Software visszalépett. A játékok közül kettő aztán mégis megjelent kazettán a Sinclair kiadásában, a **Panama Joe** és a **Return of the Jedi: Death Star Battle**. Az addig megszokottaktól eltérően ezen játékok kiadását nem előzte meg, sőt nem is követte semmilyen felhajtás, reklámra nem futotta, de még egy játékajánlót sem találtam róluk, egyedül a Sinclair saját Softline című kiadványában találtam meg őket. Ezzel végére is értem a Sinclair, mint kiadó történetének, lehűzták a rolót, játékot nem adtak ki többet, az ezután következő másfél évben, az Amstraddal kötött üzletig (1986.04.07.) csak a Macmillan

Software-rel közösen kiadott oktatószoftverek kerültek a boltokba. Aztán a WOS szerint 1986-ban, de inkább 1987 novemberében Sinclair felirattal, de az Amstrad kiadásában megjelent egy programcsomag, a Soft888, melynek játéakai (**Alien Destroyer, Crazy Golf, Disco Dan, Oh Mummy, Punchy, Treasure Island**) korábban már kisebb kiadók által ki lettek adva, de túlnyomórészt ismeretlenek maradtak eddig az újrakiadásig. A csomag önállóan nem került kereskedelmi forgalomba, csak a +3 megjelenésével egy időben, a +2 piaci pozícióját erősítendően került a gép mellé ez a 6db kazetta ajándék kezdőcsomagként. Úgy tűnik az Amstrad-nak is akadtak fura ötletei, 1987-ben egy 128k-s géphez adni 5 48k-s és 1 16k-s programot, mind legalább 3 éves, nem is nagy nevek...

PROGRAMOZÓK

Steve Kelly



JÁTEKOK: Backgammon (1983)
Computer Scrabble (1983)
Chequered Flag (1983)
Match Point (1984)

KIADÓK: 1982-85: Psion Software Ltd,
1987-?: The Bitmap Brothers

A Sinclair User 1984. júniusi számában Chris Bourne ír Steve-ről, aki tizenhat évesen otthagya az iskolát és elment „nehéz dobozokat emelgetni”, megsérült a háta és a kórházi rehabilitáció során került kapcsolatba életében először számítógéppel, pont egy ZX81-gyel. Képezni kezdte magát, programnyelveket tanult, aztán vett egy saját ZX81-et és programozni kezdett. A Micro Gen-nek küldött be

játékokat, amiből kettő, egy Pac-Man-Frogger kombinációs kazettaként meg is jelent Super Glooper also Frogs címmel a Psion és a Micro Gen (akkor így írták a cég nevét) gondozásában. Valószínűleg ennek a játéknak is köze lehet ahhoz, hogy rövidesen állásinterjúra ment David Potter-hez, a Psion alapítójához, akit meggyőzött Steve tudása és végzettségeket nélkülöző remek hozzáállása és felvette cégéhez dolgozni. Akkoriban dolgoztak a cégnél a Flight Simulationon, Steve a mélyvízbe pottyant, ő kapta a feladatot, hogy tervezze meg a földbe csapódáskor látható effektet, ami remekül sikerült és későbbi nagy sikerében, a Chequered Flag-ban is felhasználta. Első nagyobb munkája a VU-3D volt, ami egy 3D tervező program és azt a bravúrt hajtotta végre, hogy felhasználói programként több hétig volt az eladási TOP10-ben, sőt egy hétig második is volt megelőzve a The Hobbit-ot, ami igazán nagy dolognak számított. Utána következett a két táblás játék, ahol a Scrabble volt nagyobb kihívás a hatalmas szótár belegyömöszölése és az emiatt bekövetkező sebességvesztés leküzdése miatt. Utolsó Psion-nál készült Spectrum játéka a Match Point, ami Steve emlékei szerint egy TI99/4 konverzió. Ezután még a Psionon belül átnyergelt QL-re, írt néhány programot, majd az Atari ST 1985-ös megjelenésekor elhagyta munkáltatóját. 1987-ben egyik alapítója a később több díjat besöpítő The Bitmap Brothers-nek. Az ő szellemi termékük a Melbourne House által Spectrumra is kiadott

Xenon, de ezt a verziót az Icon Designs konvertálta.

William Tang



JÁTÉKOK: Hungry Horace (1982)
 Horace Goes Skiing (1983)
 Horace & the Spiders (1983)
 The Way of the Exploding Fist (1985)
 Asterix and the Magic Cauldron (1985)
 Mugsy's Revenge (1986)

KIADÓK: 1982-86: Beam Software

A Beam Software első alkalmazottja, a Horace-sorozat teremtője. Sajnos a negyedik rész, a Horace To The Rescue soha nem jelent meg, ugyanis a játék fejlesztése idején Tang-nak összeesett a tüdeje. Azóta nincs róla hír :(

Daren White



JÁTÉKOK: Oh Mummy (1983)
 Disco Dan (1984)
 Circus Games (1988)
 Demon's Revenge (1988)
 Pogostick Olympics (1988)
 Stunt Bike Simulator (1988)
 Spherical (1989)
 Back to the Future Part II (1990)
 Turrigan (1990)
 Out Run Europa (1991)

KIADÓK: 1983-84: Gem Software
 1988-1991: Probe Software

Ő itt egy kicsit kakukktojás, de az Amstrad-csomag miatt bekerült. Saját bevallása szerint a programozás az igazi területe, a grafikát és a hangot inkább meghagyja másnak. Honlapja címe: indiethinggames.com, amit sajnos 2011 óta nem frissített, pedig

készülőben volt az Oh Mummy flash verziója.

*MELBOURNE HOUSE
PUBLISHER LTD*

A Sinclair-Psion-Beam-Melbourne House kapcsolat miatt egy kis történelmi áttekintés az ausztrál angolokról.

1978. Alfred Milgrom és Naomi Basen megalapítják a Melbourne House Publishers Ltd-t, mint könyvkiadó vállalatot az Egyesült Királyságban.

1980. A Melbourne House Publishers érdeklődést mutat az amerikai számítógépes játékok és könyvek brit piacon való terjesztésével kapcsolatban. Alfred Milgrom megírja első számítástechnikai témájú könyvét ('30 Programs for the Sinclair ZX80'), amit a M.H. adott ki az Egyesült Királyságban. Alfred és Naomi visszatér Melbourne-be, Ausztráliába és megalapítja a Beam Software-t, mint számítástechnikai fejlesztő céget. Első dolgozójuk decemberben William Tang.

1981. A Beam licencet kap a "The Hobbit" játék és könyv együttes kiadására és elkezdik egy új stílusú kalandjáték fejlesztését.

1982. Megkezdik a számítógépes játék és programkiadásokat.

1985. A Melbourne House-nak már 12 teljes idős alkalmazottja van az Egyesült Királyságban.

1986. A Beam-é az angol piac szoftvereladásainak 10%-a.

1987. A Melbourne House-t megveszi a Mastertronic Group.

1988. A Melbourne House beolvad a Virgin Group-ba, miután az átveszi a Mastertronic-ot. Megszűnik a

játékok 'Melbourne House' név alatt való kiadása.

SINCLAIR SZOFTOGRÁFIA

A következő oldalakon látható bő lére eresztett szoftográfiaiban (remélem, van ilyen szó) próbálom összeszedetté varázsolni a játékkiadásokat. A figyelmesen böngészők észrevehetik, hogy két tétel hiányzik a listáról. A G8/S igazából ott is van meg nincs is ott, mert a Biorhythms című kazetta kapta tévedésből(?) ezt a számot, de az nem játék. 1984-nyarától megváltozott a katalógusszámok rendszere és a 'G/' helyett a '40'-es előtagot használták, gyakorlatilag a 4036-os Match Point-nál ez annyit jelent, hogy a 36. kiadott Sinclair játék. Ez oké, de ott van utána egy lyuk, a 4037-es... Erre eddig senki sem talált magyarázatot, találgatások vannak, hogy a Horace to the Rescue lett volna, ha elkészül, esetleg a Parker Software elkészült játékaiból adtak volna ki többet is. Talán soha nem fogjuk megismerni a 4037-as szám rejtélyét.

ÉRTÉKELÉSEK

A legvégül következő játékleírásokat, értékeléseket próbáltam valami rendszerbe hozni, először az adatlap és a kazettaborító, majd a kiadó leírása a játékhoz (feladat), aztán az általam hozzátett dolgok (leírás), majd egy kis plusz infó (háttér) és az értékelés következik.

SINCLAIR RESEARCH LTD

SZOFTOGRÁFIA

(A kiadási adatoknál sorrendben a kiadó, kiadási év, eredeti ár, katalógusszám, esetlegesen zárójelben a kiadással kapcsolatos kiegészítés található, a fejlesztőknél a nagyobbtól a kisebb felé tartva, tehát Csoport/Programozó rendszerben tüntetem fel az adatokat, a dőlt betűs címek a Sinclair-féle kiadás előtt már ki lettek adva)

Games 1

KIADÁSI ADATOK: Sinclair Research Ltd, 1982, 16k, £4.95, G1/S
 FEJLESZTŐ: ICL
 TARTALOM: 1. Martian KO, 2. Race Track, 3. Labyrinth, 4. Skittles

Games 2

KIADÁSI ADATOK: Sinclair Research Ltd, 1982, 16k, £4.95, G2/S
 FEJLESZTŐ: ICL
 TARTALOM: 1. Galactic Invasion, 2. Drop a Brick, 3. Silhouette Colour Doodle, 4. Train Race

Games 3

KIADÁSI ADATOK: Sinclair Research Ltd, 1982, 16k, £4.95, G3/S
 FEJLESZTŐ: ICL
 TARTALOM: 1. Mind the Meteors!, 2. Daylight Robbery, 3. Battleships, 4. The Invisible Invader

Games 4

KIADÁSI ADATOK: Sinclair Research Ltd, 1982, 16k, £4.95, G4/S
 FEJLESZTŐ: ICL
 TARTALOM: 1. Docking the Spaceship, 2. Journey into Danger, 3. Invasion from Jupiter, 4. Escape

Games 5 – Star Trail

KIADÁSI ADATOK: Sinclair Research Ltd, 1982, 48k, £4.95, G5/S
 FEJLESZTŐ: ICL

Pastimes 1

KIADÁSI ADATOK: Sinclair Research Ltd, 1982, 16k, £4.95, G6/S
 FEJLESZTŐ: ICL
 TARTALOM: 1. Solitaire, 2. Nim, 3. Find the Mate, 4. Tower of Hanoi

Pastimes 2

KIADÁSI ADATOK: Sinclair Research Ltd, 1982, 16k, £4.95, G7/S
 FEJLESZTŐ: ICL
 TARTALOM: 1. Secret Code, 2. Mindboggling, 3. Kim Sinclair, 4. Magic Square

Space Raiders

KIADÁSI ADATOK: Sinclair Research Ltd, 1982, 16k, £4.95, G9/S
Sinclair Research Ltd, 1983, 16k, £14.95, G9/R (ROM)
FEJLESZTŐ: Psion Software Ltd

Chess

KIADÁSI ADATOK: Sinclair Research Ltd, 1982, 48k, £7.95, G10/S
Sinclair Research Ltd, 1983, 16k, £14.95, G10/R (ROM)
FEJLESZTŐ: Psion Software Ltd / Mikro-Gen
MEGJEGYZÉS: a játékot kicsit átdolgozva a Mikro-Gen Ltd is kiadta 'Masterchess'-ként

Flight Simulation

KIADÁSI ADATOK: Sinclair Research Ltd, 1982, 48k, £7.95, G11/S
FEJLESZTŐ: Psion Software Ltd / Charles Davies

Planetoids (also Missile)

KIADÁSI ADATOK: Sinclair Research Ltd, 1982, 16k, £4.95, G12/S
Sinclair Research Ltd, 1983, 16k, £14.95, G12/R (ROM)
FEJLESZTŐ: Psion Software Ltd
MEGJEGYZÉS: A kazettás kiadás B oldalán egy bónuszjáték, a Missile szerepel

Hungry Horace

KIADÁSI ADATOK: Sinclair Research Ltd, 1982, 16k, £5.95, G13/S
Sinclair Research Ltd, 1983, 16k, £14.95, G13/R (ROM)
FEJLESZTŐ: Psion Software Ltd / Beam Software / William Tang

Adventure A - Planet of Death

KIADÁSI ADATOK: Artic Computing Ltd, 1982, 16k, £5.00, eredeti kiadás
Sinclair Research Ltd, 1982, 16k, £6.95, G14/S, párhuzamos kiadás
FEJLESZTŐ: Artic Computing Ltd / Richard Turner, Chris A. Thornton

Adventure B - Inca Curse

KIADÁSI ADATOK: Artic Computing Ltd, 1982, 48k, £6.00, eredeti kiadás
Sinclair Research Ltd, 1982, 48k, £6.95, G15/S, párhuzamos kiadás
FEJLESZTŐ: Artic Computing Ltd / Charles Cecil

Adventure C - The Ship of Doom

KIADÁSI ADATOK: Artic Computing Ltd, 1982, 48k, £7.00, eredeti kiadás
eredeti címe: 'Adventure C - Ship of Doom'
Sinclair Research Ltd, 1982, 48k, £6.95, G16/S, párhuzamos kiadás
FEJLESZTŐ: Artic Computing Ltd / Charles Cecil

Adventure D - Espionage Island

KIADÁSI ADATOK: Artic Computing Ltd, 1982, 48k, £8.00, eredeti kiadás
Sinclair Research Ltd, 1982, 48k, £6.95, G17/S, párhuzamos kiadás
FEJLESZTŐ: Artic Computing Ltd / Charles Cecil

Reversi

KIADÁSI ADATOK: Sinclair Research Ltd, 1982, 16k, £7.95, G18/S
 FEJLESZTŐ: MoI / Games of Skill Ltd

The Hobbit

KIADÁSI ADATOK: Melbourne House, 1982, 48k, £14.95, eredeti kiadás
 Sinclair Research Ltd, 1982, 48k, £14.95, G19/S, párhuzamos kiadás
 FEJLESZTŐ: Melbourne House / Beam Software / Philip Mitchell, Veronika Megler

Embassy Assault

KIADÁSI ADATOK: Sinclair Research Ltd, 1983, 16k, £4.95, G20/S
 FEJLESZTŐ: ICL

Horace Goes Skiing

KIADÁSI ADATOK: Sinclair Research Ltd, 1983, 16k, £5.95, G21/S
 Sinclair Research Ltd, 1983, 16k, £14.95, G21/R (ROM)
 FEJLESZTŐ: Psion Software Ltd / Beam Software /William Tang

Backgammon

KIADÁSI ADATOK: Sinclair Research Ltd, 1983, 16k, £5.95, G22/S
 Sinclair Research Ltd, 1983, 16k, £14.95, G22/R (ROM)
 FEJLESZTŐ: Psion Software Ltd / Steve Kelly

Cyrus-IS-Chess

KIADÁSI ADATOK: Sinclair Research Ltd, 1983, 16k és 48k, £9.95, G23/S
 FEJLESZTŐ: Intelligent Software Ltd / Richard Lang

Horace & the Spiders

KIADÁSI ADATOK: Sinclair Research Ltd, 1983, 16k, £5.95, G24/S
 FEJLESZTŐ: Psion Software Ltd / Beam Software /William Tang

Computer Scrabble

KIADÁSI ADATOK: Sinclair Research Ltd, 1983, 48k, £15.95, G25/S
 FEJLESZTŐ: Psion Software Ltd / Steve Kelly

Flippit

KIADÁSI ADATOK: Sinclair Research Ltd, 1983, 16k, £9.95, G26/S
 FEJLESZTŐ: Lez Peranto Ltd / Leslie George Hartridge

Jet Pac

KIADÁSI ADATOK: Ultimate Play The Game, 1983, 16k, £6.95, eredeti kiadás
 eredeti címe: Jetpac
 Sinclair Research Ltd, 1983, 16k, £14.95, G27/R (ROM)
 Sinclair Research Ltd, 1983-1984?, 16k, ?, G27/S, párhuzamos kiadás
 FEJLESZTŐ: Ultimate Play The Game / Tim Stamper, Chris Stamper

Pssst

KIADÁSI ADATOK: Ultimate Play The Game, 1983, 16k, £6.95, eredeti kiadás
Sinclair Research Ltd, 1983, 16k, £14.95, G28/R (ROM)
Sinclair Research Ltd, 1983-1984?, 16k, ?, G28/S, párhuzamos kiadás

FEJLESZTŐ: Ultimate Play The Game / Tim Stamper, Chris Stamper

Tranz Am

KIADÁSI ADATOK: Ultimate Play The Game, 1983, 16k, £6.95, eredeti kiadás
Sinclair Research Ltd, 1983, 16k, £14.95, G29/R (ROM)

FEJLESZTŐ: Ultimate Play The Game / Tim Stamper, Chris Stamper

Cookie

KIADÁSI ADATOK: Ultimate Play The Game, 1983, 16k, £6.95, eredeti kiadás
Sinclair Research Ltd, 1983, 16k, £14.95, G30/R (ROM)
Sinclair Research Ltd, 1983-1984?, 16k, ?, G30/S, párhuzamos kiadás

FEJLESZTŐ: Ultimate Play The Game / Tim Stamper, Chris Stamper

Chequered Flag

KIADÁSI ADATOK: Sinclair Research Ltd, 1983, 48k, £6.95, G31/S

FEJLESZTŐ: Psion Software Ltd / Steve Kelly

Bubble Buster

KIADÁSI ADATOK: Sinclair Research Ltd, 1984, 48k, £5.95, G32/S

FEJLESZTŐ: Hudson Soft

MEGJEGYZÉS: Eredeti címe: 'Cannon Ball', van is egy ilyen című verziója

Driller Tanks

KIADÁSI ADATOK: Sinclair Research Ltd, 1984, 48k, £5.95, G33/S

FEJLESZTŐ: Hudson Soft / Fumihiko Itagaki

MEGJEGYZÉS: Eredeti címe: 'Itasundorious', van is egy ilyen című verziója

Eric & the Floaters

KIADÁSI ADATOK: Sinclair Research Ltd, 1984, 48k, £5.95, G34/S

FEJLESZTŐ: Hudson Soft / Y. Tanaka, T. Sasagawa

MEGJEGYZÉS: Eredeti címe: 'Bomber Man', van is egy ilyen című verziója

Stop the Express

KIADÁSI ADATOK: Sinclair Research Ltd, 1984, 48k, £5.95, G35/S

FEJLESZTŐ: Hudson Soft

Zipper Flipper

KIADÁSI ADATOK: Sinclair Research Ltd, 1984, 48k, £5.95, G36/S

FEJLESZTŐ: R.E.D. Sunshine

MEGJEGYZÉS: Eredeti címe: 'Pro Pinball', van is egy ilyen című verziója

Match Point

KIADÁSI ADATOK: Sinclair Research Ltd, 1984, 48k, £7.95, 4036
 FEJLESZTŐ: Psion Software Ltd / Steve Kelly

Panama Joe

KIADÁSI ADATOK: Sinclair Research Ltd, 1984, 48k, £4.95, 4038
 FEJLESZTŐ: Parker Software / Amazon Systems / David
 MEGJEGYZÉS: Eredeti címe: 'Montezuma's Revenge', van is ilyen című béta verziója

Return of the Jedi: Death Star Battle

KIADÁSI ADATOK: Sinclair Research Ltd, 1984, 48k, £4.95, 4039
 FEJLESZTŐ: Parker Software / Amazon Systems / Les Fairbrother

Punchy

KIADÁSI ADATOK: Mr. Micro Ltd, 1983, 48k, £6.90, eredeti kiadás
 Sinclair Research Ltd, 1987, 48k, -, S881, újrakiadás
 FEJLESZTŐ: Mr. Micro Ltd / Issi
 MEGJEGYZÉS: Eredeti címe: 'Hunchy', van is ilyen című verziója

Crazy Golf

KIADÁSI ADATOK: Mr. Micro Ltd, 1983, 48k, £6.90, eredeti kiadás
 Sinclair Research Ltd, 1987, 48k, -, S882, újrakiadás
 FEJLESZTŐ: Mr. Micro Ltd / J. Dale, Issi

Treasure Island

KIADÁSI ADATOK: Mr. Micro Ltd, 1984, 48k, ?, eredeti kiadás
 Sinclair Research Ltd, 1987, 48k, -, S883, újrakiadás
 FEJLESZTŐ: Mr. Micro Ltd / Jim Greg, Issi

Disco Dan

KIADÁSI ADATOK: Gem Software, 1984, 48k, £4.95, eredeti kiadás
 Sinclair Research Ltd, 1987, 48k, -, S884, újrakiadás
 FEJLESZTŐ: Gem Software / Daren White, John Line

Oh Mummy

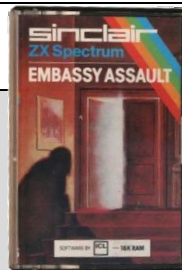
KIADÁSI ADATOK: Gem Software, 1983, 16k, £4.95, eredeti kiadás
 Sinclair Research Ltd, 1987, 16k, -, S885, újrakiadás
 FEJLESZTŐ: Gem Software / Daren White, John Line

Alien Destroyer

KIADÁSI ADATOK: Kuma Computers Ltd, 1984, 48k, £4.95, eredeti kiadás
 Sinclair Research Ltd, 1987, 48k, -, S886, újrakiadás
 FEJLESZTŐ: Kuma Computers Ltd / P. Dormand

EMBASSY ASSAULT

KIADÓ: Sinclair Research Ltd, 1983, £4.95
 FEJLESZTŐ: ICL
 STÍLUS: Arcade - 3D labirintus
 GÉPTÍPUS: 16K
 MÉRET: 16066 byte
 TÖLTÉSI IDŐ: 1:56
 VEZÉRLÉS: Billentyűzet: kurzornyílak, M - térkép



FELADAT

„Országod legjobb ügynökéként azt a feladatot kapod, hogy egy borzasztó fontos kódot szerezz meg egy külföldi nagykövetségről. A nagykövetség alaprajza és a kódszoba helye ismeretlen. Annnyit tudsz, hogy az épület maximum négyzetes és maximum 35 m széles és ugyanilyen hosszú. Ez azért lényeges, mert a játékban megtett egy lépés a valóságban 5m előrehaladást jelent, magyarul legnagyobb alapterület esetén 7x7 lépésnyi egy szintje az épületnek. Keresd meg a kódot és hagyd el az épületet, minél gyorsabban.”

LEÍRÁS

És hagyd el a játékot is minél gyorsabban, ezt már csak én teszem

hozzá. Játék előtt adhatod meg a kívánt nehézségi szintet (1 – legkönnyebb, 9 – legnehezebb, de inkább rövidebb és hosszabb szenvedés). A program ekkor nekiáll kiszámolni mindent, ami a játékhoz szükséges, ez elég időigényes folyamat, ha a kilences szintet választod, akkor 180 másodpercig kell dekkolnod és várni a rendkívül bonyolult számítások elvégzésére. Ha már elindultál és nehezedre esik a tájékozódás, akkor a falakon lévő foltot keresve eljutsz a térképekhez. Mert, mint már tudod: a kódszoba helye baromira titkos. Ennek ellenére a követségen ki vannak helyezve az aktuális szint térképei a falakra, akár több is szintenként, ahol a rendkívül titkos kódszoba helye is fel van tüntetve, micsoda mázli! A térképek mindig normál helyzetben állnak: fent van észak...stb. A képernyő alján pedig a saját helyzetedet láthatod, hogy melyik szinten vagy és milyen égtáj felé nézel (W - nyugat, N - észak, E - kelet, S - dél). A követség berendezése stílusos, a minimalista stílust követi, semmi felesleges dolog nincs a folyosókon, például tárgyak, emberek, azon belül örök, katonák, csótányok, de még poloskák sem. És ez még semmi: ajtók sincsenek!

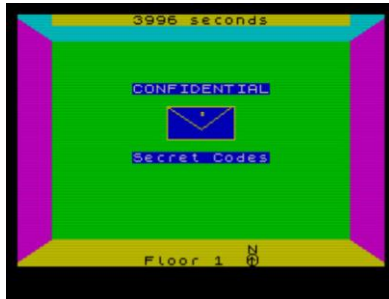
Felmerülhet benned, hogy ez egy átverés, nem is egy követségen vagy, hanem csapdába küldtek, mert kiderült, hogy kettősügynök vagy. Ne reménykedj! Ne várd a riasztó hangját, a rád törő kutyákat vagy rohamosztásokat, semmilyen csavar nincs ebben a végtelenül sivár történetben.

HÁTTER

A Sinclair Research nevéhez méltatlan, játéknak nevezett veszélyes hulladék. Miért kellett ezt a félkésznek sem nevezhető valamit kiadni? Bevallom, nem ismertem, csak most találtam rá a cég munkáinak feltérképezése közben, de nem kell arra gondolnom, hogy valamit kihagytam az elmúlt harminc évben. Annak idején az angol szülők ezzel ijesztgették a rossz gyerekeiket: „Ha rossz leszel, bezárlak a követségre és csak fél percnél léphetsz egyet!”. A Popular Computing Weekly hetilap egy '83 őszi számában ez a borzadály 5/10-es értékelést kapott, ugyanakkor az egyik, ha nem a legjobb Spectrumra megjelent Space Invaders-klón, az Artic Invaders-e csak 4/10-et. Lehet, hogy mégis van csavar a történetben? A folyosókon biztos nincs, ott nem találtam...

ÉRTÉKELÉS

Sejtelmes kazettaborító, gyakorlatilag nincs betöltőképnyő, izgalmasnak tűnő, de silány feladat. Grafika nincs, ha a béna, mindig felfelé tartó lépcsőt és a térképet nem veszem annak. Igénytelen megvalósítás, sivár, kihalt környezet.



A játék csendes, kísérteties csendes, még a cipőd kopogását sem hallod. A játékmenet annyira lassú, hogy a kurzorgombok műanyagjának molekuláit megszámlálhatod és számításaid még le is ellenőrizheted két lépés között. A nehézségről: mi a nehézségnek kellett ezt a játékot megírni? Semmi nehezítő tényező nincs a vezérlésen és a rajzolási lassúságon kívül, legalább lenne a folyosókon valami csapda vagy megszólalna a riasztó. Ez bizony egy nagy nulla, játékmény nincs, idegesítő és csigalassú, szellemi vákuum.

KÖRÍTÉS	■ ■ ■ ■ □ □ □ □ □ □
FELADAT	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
KÜLCSÍN	■ □ □ □ □ □ □ □ □ □
VEZÉRLÉS	■ ■ □ □ □ □ □ □ □ □
KÉSZSÉG	■ □ □ □ □ □ □ □ □ □
SZUBJEKTÍV	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □



MÁSOK SZERINT

WOS: 1,92/10
 Personal Computing Weekly: 5/10

STAR TRAIL



KIADÓ:	Sinclair Research Ltd, 1982, £4.95
FEJLESZTŐ:	ICL
STÍLUS:	Stratégiai – Háborús
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	40822 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	3:43
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet

FELADAT

„Te vagy Church, a UK Endeavour űrhajó kapitánya, egy küldetésen vagy, hogy eljuss oda, ahol ember még nem járt és felszabadítsd a galaxist a Klingonok és Romulánok rémuralma alól. A galaxis fel van osztva 4x4 kvadránsra, minden kvadráns fel van osztva 2x2 szektorra. Így a 4x4 kvadráns 2x2 szektora egy sakktábla szerű 8x8-as szerkezetet mutat. A szektorok 1-4-ig vannak számozva: első a bal felső, kettes a jobb felső, hármias a bal alsó, négyes a jobb alsó. Végül minden szektor fel van osztva 8x8 helyzetre. Kezdetben van 5000 egységnyi energiád. A játék véget ér, ha minden Klingon elpusztult vagy elfogyott az energiád vagy elnyelt egy fekete lyuk vagy megsemmisültél. Többféle parancsot hajthatsz végre a játék során a kétetűs kódjuk megadásával:








1. Navigáció (NV - NAVIGATION): mozogni tudsz a galaxisban, ha megadod az irányt (egy 0 és 8 közötti szám, tizedes is lehet a pontos irány miatt, a nulla nem irányul semerre, az 1-ÉK, 2-K, 3-DK, 4-D, 5-DNY, 6-NY, 7-ÉNY, 8-É) és a Warp-tényezőt (távolságot, például utazni akarsz 4 szektort, akkor 4-et

adsz meg, ha egy helyzetet akarsz utazni a szektoron belül, akkor 0.1-t adsz meg). Minden navigációs parancs egy csillagidőt vesz igénybe, valamint minden egyes helyzet, amin áthaladsz, 10 egység energia elfogyasztásával jár. Nem tudsz átutazni csillagokon, klingonokon, romulánokon és csillagbázisokon. Ha kinnavigálsz az űrhajó a galaxisból, akkor el fog nyelni egy fekete lyuk. Ha az ellenség károsítja a navigációs rendszeredet, akkor is még használható a helyi navigációt, amivel maximum 3 helyzetet tudsz haladni egy időben

2. Rövid-hatótávolságú szkener (SS - SHORT SCAN): mutatja az aktuális szektor 8x8 helyzetét. A szkener háromféle



státuszinformációt közölhet: **ALERT**, **DOCK**, **OK**. Ezeket a keret színének változásával is követheted. Az **ALERT** jelentése: idegenek vannak a szektorban, akik bármikor megtámadhatják az űrhajódat. A **DOCK** jelentése: egy csillagbázis körzetén belül van az űrhajó. Az **OK** jelentése: az űrhajó biztonságban van.

Jelölések a rövid-hatótávolságú szkenneren	
	Klingon
	Sérült klingon
	Romulán
	csillagbázis
	UK Endeavour
	Csillag
	Üres helyzet

- Nagy-hatótávolságú szkennere (LS - LONG SCAN): megmutat minden szektort az Endeavour körül. Négy számmal írja le a szektorokat, az első a klingonok számát, a második a romulánokét, a harmadik a csillagbázisokét, a negyedik a csillagokét mutatja aktuális szektorban.
- Fézer (PH - PHASERS): erős fegyver, erejét 0 és 100 között tudod állítani. Bármikor tudsz tüzelni vele, az energiádat a fézer beállított szintjével csökkenti. El tudod vele pusztítani a klingonokat, de a romulánok ellen nem határos. Ha a fézert használod, akkor automatikusan harci készségedbe kerülsz, ahol a rövidtávú szkennert látod és kapsz egy kis időt, hogy válaszsz: p - aktiválsz a fézert, t - kilösz egy torpedót, s - leállítod a harci készségedet. Ha leállítod a harci készségedet, akkor jó esélyt adsz az ellenségnek az Endeavour megtámadására. Jobb módja a készség elhagyásának, ha elpusztítasz minden idegent a szektorban. A fézer használata az egyszerűbb, csak ki kell adni a parancsot, irányt nem kell neki adni. A torpedóknál viszont a navigációnál használt irányítást kell használni és elég gyorsan, különben az ellenség megelőz a csapásmérésben. Az ellenség okozta sérülés függ a pajzsaid beállításától. Sérült berendezés nem használható, amíg ki nincs javítva: vagy kell X óra a javításra vagy dokkolni kell egy csillagbázisra és ott megjavítanak mindent.
- Torpedók (TO - TORPEDOES) : mindent elpusztítanak, klingonokat, romulánokat, csillagokat, csillagbázisokat. Egyenes úton haladnak és nem használják energiát, egy dokkolással maximum 10 torpedót kapsz, ha elfogytak, keresned kell egy csillagbázist. A hajón nem lehet 10-nél több belőle.
- Pajzs (SD - SHIELD): maximum 500-as energiaszintig tudod felhasználni, ha megtámadtak. Kezdeti értéke nulla. Ha teljesen felállítod az értékét,

nyilván úgy a legjobb a védelmed, de tökéletes védelmet akkor sem nyújt. Dokkoláskor automatikusan nullára vált az értéke, ezért a csillagbázis elhagyása után állítsd be újra.

7. Károk (DM - DAMAGE): az űrhajó berendezéseinek státuszáról látsz egy listát. Ha sérült egy berendezés, akkor időre lesz szükség a javításhoz..Minden parancs egy órát vesz igénybe. Nagyobb sérülések esetén jobb, ha dokkolsz.

8. Számítógép (CM - COMPUTER): mindenféle információkat kaphatsz különböző parancsokra, tehát először mindig a CM parancsot, majd az alparancsot kell külön-külön megadnod, ebből a menüből a HP - help parancs megadására tudsz visszalépni a főparancsokhoz. A számítógépes parancsok:

- LG: a kapitány naplója, összefoglaló adatok, mennyi klingon, romulán, csillagbázis és időd maradt
- GM: galaxis térkép - láthatod a 64 szektort, a szomszédos szektorokat és a saját szektort egy háromjegyű szám értékeli, amik az idegenek, a csillagbázisok és a csillagok számát mutatják a szektorban. Te a villogó szektorban vagy.
- GG: galaktikus gyorstalpaló, megtudhatsz minden eddig leírt dolgot röviden.
- CC: navigációs segítség, ha megadod, hogy honnan

hova szeretnél eljutni, akkor kiszámítja az irányt és a Warp-tényezőt.

- TC: torpedó használatához nyújt segítséget, de ne felejtssd el, hogy amíg te segítséget kérsz a számítógéptől, addig az ellenség csapást mérhet az űrhajódra.
- MD: kézi dokkolás, csak, ha dokkolási távolságban vagy egy csillagbázisnál, ha sikeresen dokkolsz, akkor ki lesz javítva az összes sérült eszközöd, torpedóid száma ki lesz egészítve tízre és feltöltik az energiád 5000 egységre. A dokkolást a kurzornyílak használatával irányítod. Irányítás menete: például elindult az űrhajód balra, mert megnyomtad az ötös gombot, ha azt akarod, hogy megálljon, akkor használd az ellentétes irányt, tehát a nyolcas gombot. Az űrhajót a dokkolási részbe (az alsó öböl) kell juttatnod. Ha ez megtörténik, akkor megkezdődik a javítási és feltöltési folyamat.



Az előbbi információkat a játékban az

IN - információ parancs kiadásával nézheted meg. A HP -segítség parancs mindig megadja az aktuálisan használható parancsok listáját.”

```

CAPTAIN'S LOG
Star date T minus 66 hours.

There are:
- 27 Klingon battlecruisers
- 14 Romulan interceptors
- 3 Starbases

You must destroy the aliens
before they kill us.

Good luck, you'll need it!

Press any key to continue.

```

LEÍRÁS

Betöltés után rövid útmutató és parancs fogad: „Ne ess pánikba!” Ugyanis 40 másodpercig várnod kell, míg a számítógép összelegez a galaxist. Ezután 'y'-nal kérheted a feljebb olvasott infókat vagy 'n'-nel indíthatod a küldetést. Elsőként a csupasz számokat kapod a kapitány naplójából (LG - nem a koreai márkanév). Majd elindulsz küldetésre a TRAAL harmadik szektorából (az első játék mindig innen indul, a többi már talán véletlenszerű).

Navigálásor belefuthatsz útakadályokba, ilyenkor figyelmeztetést kapsz, miszerint: „Collision Course, warp drive turned off!”, vagyis nem jutottál a beállított helyre, mert valami az utadban van, többnyire egy csillag. Ha túlfutsz a galaxis határán, akkor elnyel az ígért fekete lyuk, hallhatsz egy baljós dallamot és megtudod, hogy ezzel nem csak te, de a galaxis is elveszett! Ha te sem úgy tudod, hogy a csillagok elmozdulnak, mikor nem nézel oda, akkor rosszul tudod. Mikor szektort váltasz és visszamész

az előző szektorodba, akkor láthatod, hogy a csillagok mókás módon helyet változtattak. Persze nem csak a csillagok, de a klingonokról, romulánokról és csillagbázisokról mégis jobban el tudom képzelni ugyanezt. A játék kezdetén kapsz energiát, torpedót és időt. Ezek közül mindent feltölthetsz a bázisokon, kivéve az időt. A 65 egységnyi idő éppen elég egy alapos körutazáshoz, ha végigjárod az összes szektort az fel is emészti szinte az összes időt. Találkozni fogsz menet közben ellenségekkel, akik esetleg kilővik a navigációdát, ami miatt már csak 3 helyzetet tudsz ugrani vagy torpedók miatt beugrasz egy bázisra, ami szintén egy csillagidő, szóval kezd kevés lenni az a kezdeti 65, emiatt a lényeg, hogy kell egy taktika... Ha a térkép állandó, márpedig nálam eddig mindig stimmelt, akkor az egy jó fogódzó. Az mindig látszik, hogy a galaxis Pluto nevű „sarkába” nem kell elmenned. Sajnos a bázisok időtlenül vannak elhelyezve, így olyan, mintha csak kettő lenne. Arról még nem volt szó, hogy ellenségeid egy-egy szektor foglyai, ők nem fognak onnan elmenni, nyugodtan ülnek az űrhajójukban és mikor nem nézel oda, akkor ugrálnak a szektoron belül, nagyon jópofák...

HÁTTÉR

Az első teljes kazettát kitöltő, ráadásul 48k-s Sinclair játék, mégpedig Basic nyelven! Az ICL programja megjelent ZX81-re is, de ott csak a klingonok ellen kell küzdeni és van még néhány kisebb különbség. Nem volt toplistas, nem írtak róla az újságok, még a WOS-on is alig akad értékelése, soha nem hallottam a címét...

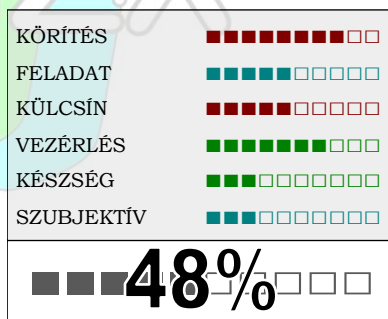
SOLARA		NAGRA		CRAB		SIRIUS	
0000	0001	0001	0000	0006	1004	0001	0003
0000	2000	0000	0000	0005	0004	2005	0001
VIRGO		GEMINI		ORION		VEGA	
2100	2000	2200	1200	0004	0013	0001	0003
1000	0000	1000	0005	0001	0016	0005	1000
TRAAAL		LEO		SPICA		DRAGO	
0001	0004	0000	0000	1206	0000	2202	0000
0002	0014	2001	1200	0006	2100	0004	0000
RIGEL		OSIAN		ANGEL		PLUTO	
0005	0006	0002	0005	0004	0106	0006	0006
1104	1005	2000	0006	0000	0001	0000	0002

Galaxis térkép: A kvadránsok nevei és a szektoraik. A játék jelzéseinek megfelelően a zöld a biztonságos szektor, a piros szektorokban ellenségeid vannak, a kékbén pedig dokkolhatsz egy csillagbázisra. A szektorok jellemzői a nagyhatótávolságú szkennernél leírtak szerint (klíngonok, romulánok, csillagbázisok és csillagok száma). Elvileg azért számol kezdéskor olyan sokat a gép, hogy mindez véletlenszerű legyen, de úgy tűnik állandó marad.

ÉRTÉKELÉS

A borító a Sinclairtól elvárható, nyugodtan a Space Raiders és Planetoids mellé tehető. Egy majdnem négy perces betöltés mellé dukálna egy szép betöltőkép, de nincs. Információk a borítón és játékon belül is, teljes körűen rendelkezésre állnak. Az ötlet, tehát a Star Trek-témájú galaxis-járó stratégia, akkoriban még nem lerágott, csak megrágsált csont volt, maga a feladat kicsit egysíkú, nem kell a koncentrációt megosztani sok dolog között. Stratégiai játék, így grafikailag és hangban nem

szükséges a világot megváltani, az átlagos stratégiai szintet mindkét kategóriában hozza. A játék játszhatósága megfelelő, funkciókkal bőven ellátott, a játékos pedig majd rájön, hogy mi inkább és mi kevésbé fontos. Véletlenszerűen, lesz, ami lesz módon nem végigjátszható, csak gondolkodva, persze nem kell hozzá Napóleonnak lenni. A kezelőfelület átlátható, egyértelmű, hogy mi-micsoda, néha el lehet veszni benne, de a HP (nem, nem Harry Potter) parancs mindig kéznél van. A játék végig egyensúlyban marad, nincs olyan elem, ami kibillenthetné ebből. Érdemes kipróbálni, nincs igazi gyenge pontja, hacsak nem pont a lényeg, hogy mennyire szórakoztató. Nem az a belefeledkezős típusú, de Star Trek rajongóknak kötelező! Hosszú és eredményes életet! És játékot is!

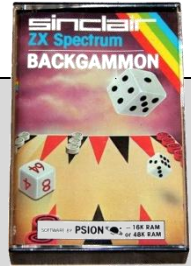


MÁSOK SZERINT

WOS: 3,40/10

BACKGAMMON

KIADÓ:	Sinclair Research Ltd, 1983, £5.95
FEJLESZTŐ:	Psion Software Ltd / Steve Kelly
STÍLUS:	Táblás
GÉPTÍPUS:	16K
MÉRET:	16147 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	2:13
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet



FELADAT

“Egy nagyszerű játék - könnyen elsajátítható, gyors, izgalmas, tökéletesen keveredik benne a véletlen és a tudás szerepe. A szerencsénél többre lesz szükséged, hogy legyőzd a számítógépet. A backgammon egy 3000 éves szerencsejáték két ember között - vagy ebben az esetben a számítógép és egy ember között. A játék egy speciális backgammon táblán folyik két pár dobókocka és kétszer 15 bábu segítségével. A duplázó kocka egy viszonylag modern kiegészítés, ami a játékot extra dimenzióba helyezi és növeli a készség szerepét a szerencsével szemben.”

LEÍRÁS

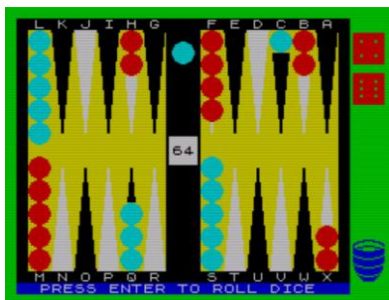
A tábla 24 háromszög alakú mezőre és négy negyedre osztható. A

mezőket a program az angol abc első 24 betűjével A-tól X-ig jelöli. A ZX Spectrum játszik a felső oldalon a vörös bábúkkal, a tiéd az alsó oldal és a kék bábúk. A táblát kettéosztó vastag függőleges fekete terület a sorompó, mellette a négy negyed, balra felül a piros udvara, alul a kék udvara. A sorompótól jobbra a piros otthona és alatta a kék otthona található. Az nyer, aki először juttatja az összes bábuját a saját otthonába, majd pakolja ki őket a tábláról. Te és a számítógép felváltva dobtok és léptek a dobásnak megfelelő számút a bábuitokkal, a lépés csak a saját otthon felé irányulhat. A bábu csak akkor léphet az adott mezőre, ha azon az ellenfél bábui közül egy sem áll, vagy egy áll, ekkor kiüti az ellenfél bábuját. Te döntesz, hogy melyik bábuval lépsz. Kivétel, ha a sorompóban van bábud, ilyenkor kötelező azzal lépni, ha az szabályosan lehetséges (ilyenkor az 'A' mező előtről indulsz), ha nem lehetséges, akkor dobásod elveszett és a számítógép következik. Dupla dobása esetén a dobott számokat kétszer lépheted le (pl.: ha dupla hatost dobsz, akkor négyszer hatot léphetesz). Ha van rá mód, akkor minden lépést kötelező lelépni, ha

csak az egyik lépés leléphető, akkor csak azt. Ha egyik lépés sem leléphető, akkor a dobás elveszett. Amikor minden bábud az otthonodba mozgattad, kezdheted a leléptetésüket. Ilyenkor minden dobásnál, ha lehetséges, akkor pontosan kell lelépned, ha nem lehetséges egyik bábuval sem, akkor léphetsz kevesebbet is a legtávolabbi bábuval. A duplázó kocka a játék elején 64-es számmal van a sorompóban, ez jelzi, hogy nincs használatban, ilyenkor 1 az értéke. Ha középen van a duplázó, akkor mindkét játékos, ha valamelyik játékos otthona mellett, akkor csak az a játékos duplázhat. Duplázni akkor érdemes, ha biztos vagy a nyeresben. Játék végén a kapott pontszám az alappontszám és a duplázó kocka értékének szorzata. Az ellenfél duplázását el lehet fogadni vagy fel lehet adni a játékot, feladás esetén vége a játéknak és a duplázást kérő a duplázó kocka akkori értékének megfelelő pontot kap. A játék végén kapott alappontszám egy, abban az esetben, ha a vesztes is elkezdte lepakolni a bábuait. Ha a vesztes még nem kezdte meg a leléptetést (ezt hívják gammon-nak), akkor a nyertes a duplázó kocka értékének kétszeresét kapja, ha a vesztes legalább egy bábuja a sorompón vagy az ellenfél otthonában van, azt nevezzük backgammon-nak, ilyenkor a nyertes a duplázó értékének háromszorosát zsebeli be.

Ha még most tanulod a szabályokat, akkor is tökéletes a játék, mert a gép nem engedi a szabálytalan lépést és tömören kiírja, hogy a lépés miért szabálytalan. Például a sorompón vagy és nem az ennek megfelelő „Y”-t

adod meg lépő bábuként, ilyenkor



ezt írja ki: „You are on the bar” (A sorompóban vagy), olyan helyre lépnél, ahol több mint egy bábuja áll az ellenfélnek: „You are blocked” (Blokolva vagy)...

A játék megkezdéséhez először meg kell adnod, hogy milyen tudású legyen az ellenfeled, a számítógép (Spectrum skill level), ha nem válaszolsz a kérdésre, hanem vársz egy kicsit, akkor elindul egy demó mérkőzés. Ha kiválasztottad a szintet, akkor kerülsz a ponttáblához, a játék folyamán itt láthatod az állást a számítógép és közötted. Kis negatívum, hogy nem lehet az állást nullázni. Ezen a képernyőn mindig megkérdezi a gép, hogy akarod-e változtatni a tudását (Change skill level). Ha megfelelő a tudásszint és továbblépsz, akkor eldöntheted, hogy meg akarod-e adni a kockák értékét. Bizonny, ezt is megadhatod, nem túl sportszerű, de kezdőknek hasznos lehet. Ha erre is válaszolsz, akkor kezdődhet a játék. A kezdésről az első dobás dönt, aki nagyobbat dob, az kezd, mégpedig a dobott kockáknak megfelelően. Ha a két kocka egyenlő értéket mutat, akkor a duplázó értéke kettesre vált és újra kell dobni a kezdés eldöntéséhez mindaddig, amíg nem

lesz különböző a kockák értéke. Ezután már felváltva jössz te és a gép. A lépéseknél meg kell adnod, hogy melyik betűjelű mezőről akarsz lépni. Először mindig a nagyobb értékű dobásnak megfelelő lépést kell lelépned, kivéve, ha megnyomod a 'Z' gombot, ilyenkor a lépések sorrendje megváltozik egy lépésnyi időre. Ha a sorompóból kell kilépned, akkor az 'Y'-t kell választanod, a többi betűjel a mezők alatt és felett látható. Hogy melyik lépést kell lelépned, azt alul kiírja a gép, például hármat kell lépned: „Your move with the 3”. A számítógép a saját lépéseit is leírja: „My moves are M-I, M-H”, tehát az M-ről lépett az I-re és a H-ra. Ha azt választottad, hogy megmondod a kockák értékét, akkor az „Enter throws (1-6)” feliratnál adhatod meg a kockák leendő értékét, majd láthatod, hogy a gép tényleg tud pont annyit dobni. A duplázást mindig a saját dobásod előtt kérheted a 'D' megnyomásával, ha a számítógép elfogadja („I accept”), akkor folytatódik a játék, ha nem, akkor megkapod a megérdemelt pontokat. A lépéseid után a gép is kérhet duplázást: „Double offered - Y to accept”, amit 'Y'-nal elfogadhatsz, bármi mással elutasíthatsz, az elutasítást meg kell még erősítened („R - resign”) az 'R' megnyomásával, ilyenkor a számítógép kapja meg a szabályoknak megfelelő pontszámot. Ha egy lépést vissza szeretnél vonni, akkor a nullát kell megnyomnod, de ezzel tényleg egyetlen lépést vonhatsz csak vissza. Ha tanácstalan vagy játék közben, akkor az '1' lenyomásával tanácsot kérhetsz a géptől, ekkor a gép fair-play díjas módon, teljesen objektíven

a szerinte helyes lépések kipróbálására buzdít: „Try moves: ...” Mint már említettem, a gép a partikat egymás után több IQ-szinten, cinkelt kockákkal, akár végig segítve is végigcsinálja és a játékból való kilépésig számolja a pontokat. Ez utóbbi nem felel meg az általánosan elfogadott szisztémának, általában egy parti tizenegy megszerzett pontig tart, aki hamarabb eléri, az nyer.

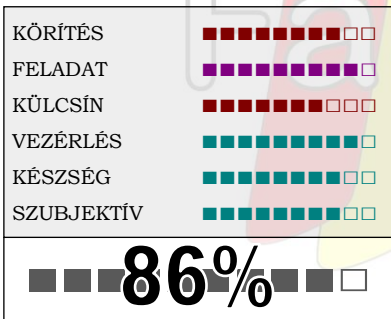
HÁTTÉR

1983 nyarán a Sinclair három táblás játékot jelentetett meg, ebből kettőt a frissiben szerződtetett Steve Kelly jegyez, ezt is.

ÉRTÉKELÉS

Extrákkal teletűzdelt izgalmas táblás játék. Szép kazettaborítóval, mindenre kitérő, tökéletes leírással és gyenge betöltőképpel körített nyúlfarknyi program optimális grafikával, hang nélkül, jól súlyozott mesterséges intelligenciával. Egyszerűen nem hiányzik semmi a hangot, zenét kivéve, az meg maximum a lépések zaja, a bábuk koppanása lehetne a táblán, esetleg egy vidám dallam győzelem és egy szomorú vereség idejére. A grafika egységesen szép, kontrasztos, szép nagyok a dobókockák, jó a dobások és lépések megvalósítása. A négyféle nehézségi szint, tehát számítógép IQ tényleg különbözik és jól skalázott. Nem maradt ki a hibás lépés visszavonása vagy a duplázás sem, sőt van cinkelt kocka és bemutató mód is. A vezérlés a legegyszerűbb és leglogikusabb a lehetséges változatok közül, egy kis gyakorlás után flottul, kényelmesen megy a játék. Steve

Kelly a tőle megszokott módon akkurátusan mindent belepakolt a rendelkezésére álló 8-9 kilobájtba. Sajnos néha (tényleg minimális eséllyel) hibázik a játék és azt állítja bármilyen, akár a saját maga által javasolt lépésre is, hogy szabálytalan lépés. A játék tempója egy kicsit kényelmes, ez pont a kényelem rovására megy. Backgammot nagyon jó a számítógép ellen is játszani, megfelelő mértékű a szerencse szerepe, így egy kezdő játékos is gyorsan belejöhethet. Egy menet nem tart sokáig, de nem is túl rövid, optimális a friss, gyors, koncentrált játékhöz. Ha balsors üldöz és mindig alacsony értékeket dobsz és látod, hogy veszítesz, akkor sem kell sokat várni, már kezdheted is a visszavágót.



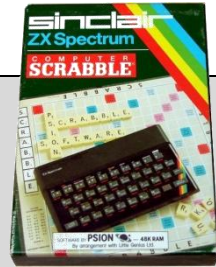
MÁSOK SZERINT

WOS: 7,06/10

Home Computing Weekly: 95%

COMPUTER SCRABBLE

KIADÓ:	Sinclair Research Ltd, 1983, £15.95
FEJLESZTŐ:	Psion Software Ltd / Steve Kelly
STÍLUS:	Táblás
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	48514 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	5:00
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet



FELADAT

„A Scrabble szókirakót 1-4 játékos játszhatja. A játékban a játékosok az általuk alkotott szavakat a táblán lévő betűket kiegészítve helyezik le és a felhasznált betűk értékének és a lerakás helyének megfelelő pontot kapnak. Cél a legmagasabb pontszám elérése, ehhez a betűket és szavakat a lehető legjobb helyre kell lerakni, kihasználva a tábla prémium négyzeteit. Az összesített pontszám a játék során a játékosok készségétől függően akár 500-700 pont is lehet. Minden játékos hét betűt kap a játék kezdetén, majd minden lerakás után annyi új betűt húz, hogy összesen hét legyen, kivéve játék végén, mikor már nincs elég betű. Az első játékosnak egy legalább kétbetűs szót kell elhelyezni a táblán úgy, hogy az egyik betű a tábla közepén legyen és a szó vízszintesen vagy függőlegesen

legyen, a szavak átlós kirakása nem megengedett. Minden lerakás után a program kiszámolja a szó pontértékét. A következő játékosnak úgy kell egy szót leraknia, hogy annak kapcsolódnia kell a táblán lévő szavakhoz, vagy kiegészítve azokat legalább egy betűvel, vagy azok egy betűjét felhasználva keresztirányban. A szavak lehelyezésénél ügyelni kell arra, hogy a szó betűinek lerakásakor, ha a szomszédos mezőkben van már betű, akkor a két vagy több betű kombinációjából új szó keletkezik és a betű lerakása csak akkor szabályos, ha ez az új szó is értelmes. A betűk nem mozdíthatóak el lerakásuk után. A betűk között van két üres, ezek lerakáskor akármilyen betűként használhatóak, de később a használt betűként kell őket figyelembe venni. Minden játékos, ha sorra kerül, szólerakás helyett lecserélheti a tartójában lévő betűit. A játék addig folytatódik, míg az összes betű el nem fogy vagy már nem lehet több szót táblára rakni.

A prémiumnégyzetek értéke:

- Világoskék: megduplázza a rajta lévő betű értékét
- Sötétkék: megháromszorozza a rajta lévő betű értékét
- Zöld: megduplázza a lerakott

szó értékét

- Piros: megháromszorozza a lerakott szó értékét

A prémiumnégyzetek szorzói csak adott négyzet első felhasználásakor érvényesek. Üres betű prémiumnégyzetre rakása esetén a négyzet szorzója nem érvényesíthető. A játékosok mind a hét betűjük lerakásáért 50 jutalompontot kapnak. Játék végén a fel nem használt betűk pontértéke levonásra kerül az összpontszámából.



LEÍRÁS

Betöltés után választhatsz, hogy színes (C) vagy fekete-fehér (B) tv-n szeretnél játszani. Végeredményben mindkettőnél színes képet kapsz, de a második fekete-fehér módra van optimalizálva. Következő kérdésnél el kell döntened, hogy akarsz-e egy régebbi elmentett állást betölteni. Ezután a játékosok számáról dönthetsz (1-4), majd válaszodnak megfelelően, minden leendő játékosal kapcsolatban megkérdezi a gép, hogy akarsz-e, hogy az a bizonyos játékos a számítógép legyen, ha igen, akkor négy készségi szint közül választhatsz (a 4-es a leginkább verhetetlen), végül megadhatod adott játékos nevét. Ha a játékosokkal megvagy, a gép megkérdezi, hogy szeretné-e látni,

ahogy ő gondolkodik, ez annyit jelent, hogy játék közben a rendelkezésére álló betűkből alkotott szavakat odaprobálgatja a táblán lévő szavakhoz. Ez tényleg olyan, mintha a gondolkodását mutatná, láthatod, hogy milyen szavakat, hova próbál rakni, esetleg tologatva is, hogy a prémiumnégyzeteket felhasználja. Érdeemes megfigyelni!

Ezután kezdődik a játék. A táblán a kurzorgombokkal tudsz navigálni, majd a lerakni kívánt szó első betűjének helyén megnyomod az 'A'-t, ha vízszintesen, a 'D'-t, ha függőlegesen akarsz tájolni a szót. A rendelkezésedre álló betűket a tábla alatt látod, rajtuk a pontértékükkel. A táblától jobbra a játékosok neve, mellette egy kis szám a készségi szintjéről, ha számítógép az illető, majd az addig elért pontszáma. A nevek alatt a még az asztalon lévő felhasználható betűk számát (Tiles left) láthatod. Alatta az opciók. Rendre egy betű és mellette, hogy mire használható. Minden opció az előtte látható betű és a Symbol Shift együttes megnyomásával csalogatható elő. Az elsőként látható opció a 'C' - change (csere) vagy a 'P' - pass (passz), attól függően, hogy van-e még felhasználható betű, ha van, akkor tudsz cserélni maximum annyit, amennyi betűd van, vagy amennyi betű még van az asztalon, más esetben a lerakási lehetőséged elpasszolhatod. Csere esetén meg kell adnod, azokat a betűket, akár mindet, amelyiket cserélni kívánod. A 'J' -juggle lehetőséget ad arra, hogy a betűidet összekevered, hátha az új sorrend alapján könnyebben találsz lerakható szót. Következő lehetőség a kilépés: 'Q' - quit, ennek

választásakor a gép felajánlja, hogy mentsd el a játékot, ha esetleg később szeretnéd folytatni, aztán dönthetsz arról is, hogy akarsz-e még egy játékot a beállított játékosokkal. Következő lehetőség az újrendezés ('R' - rearrange), itt megadhatod a betűidet egy neked tetsző sorrendben. A 'S' - symbols megmutatja a prémiummezők szorzóértékeit. A 'V' - view racks aktiválásával pedig megnézheted, hogy kinek milyen betűk vannak a tartójában. Van még néhány nem látható opció, a 'T' -tile values választásakor megnézheted a betűk pontértékét, a 'D' - distribution pedig



megmutatja, hogy játék elején melyik betűből mennyi van. Az utóbbi három választása esetén a Symbol Shift + 'O'-val tudsz visszatérni az opciókhoz. Mikor leraksz egy szót, a gép megkérdezi, hogy biztos le akarod-e rakni, nemleges válasz esetén gondolkodhatsz tovább, pozitív válasznál kezdődik a kiértékelés. Először megkeresi a gép a szavad a szótárában, ha nincs benne, akkor jön a következő kérdés: „Challenge, are you sure about VALAMI”, tehát, hogy biztos vagy-e benne, hogy van olyan szó, hogy VALAMI? Ha igen, akkor megkapod a pontjaid, ha nem, akkor buktad a lépést és a szó is eltűnik a tábláról.

Ha úgy akarsz egy szót lerakni, hogy az nem kapcsolódik a táblán lévőkhöz, akkor a gép felkér, hogy próbálj valami mást („Unlinked word. Please Try Again.”)

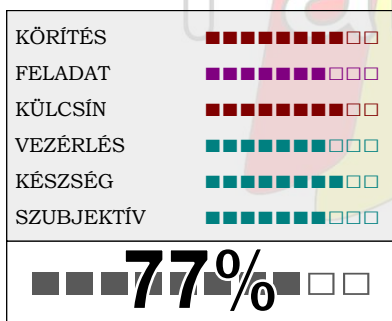
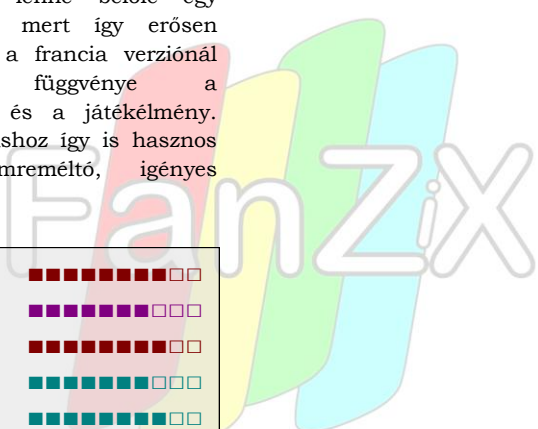
HÁTTÉR

Az egyik legnépszerűbb modern társasjáték, a Scrabble nevű szókirakó első számítógépes megvalósítása, méghozzá licencelt verzió! A játék szótára több mint 11000 szót tartalmaz! Elképesztő mennyiség, alig több mint 42000 felhasználható bájton el kell férnie ennek a hatalmas szótömegnek és az egyébként kategóriája átlagánál sokkal jobb megjelenésű játéknak. Borsos ára ellenére nagyon jól szerepelt, az eladási TOP10-ben másodikként nyitott 1983 augusztusában, októberre pedig felért az első helyre, két hétig lenyomva a The Hobbit-ot és a Jetpac-ot. Nem rossz egy táblásjátéktól!

ÉRTÉKELÉS

Újabb táblás, ezúttal betűkirakós játék Steve Kelly-től, aki csak átgondolt, kipróbált, minden kiegészítővel felvértezett játékot ad ki a kezéből. A borítón egy ZX Spectrum a Scrabble táblán, a kazettán a fordítottja: Scrabble tábla a ZX Spectrumon. Szokásos Psion-os gyengécske, időrabló screen. Mellékletként 12 oldalas füzet tárja fel a játék szabályait. Az egyéb funkciók elérése és a játék használata is kicsit körülményes, de nehéz lenne jobbat, használhatóbbat kitalálni. Hangok egyáltalán nincsenek, ez is a PSION ritka gyengéi közé tartozik a táblás játékoknál. A látvány szép,

áttekinthető a tábla és a környéke. A nehézségi szinteket a számítógép szóismeretének mértéke adja, ami valószínűleg jól van belőve, de mivel a kapott betűk is számitanak, így néha a gyengébb gép megveri az erősebbet. Egy kimaradt extra: nem lehet tippet kérni a géptől. Minden más lehetséges kiegészítés be van építve: lehet menteni, betölteni, betűt eldobni, betűket rendezgetni véletlenszerűen és manuálisan. Fontos, hogy a játék szótárában nem szereplő szavakat is el lehet fogadtatni. Jó lenne belőle egy magyar verzió, mert így erősen angoltudás (és a francia verziónál franciatudás) függvénye a használhatóság és a játékélmény. Bár nyelvtanuláshoz így is hasznos lehet. Figyelemreméltó, igényes játék.



MÁSOK SZERINT

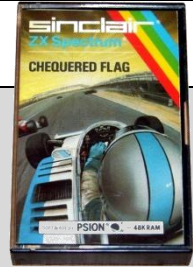
WOS: 8,16/10

Home Computing Weekly: 95%

Computer & Video Games: 8/10

CHEQUERED FLAG

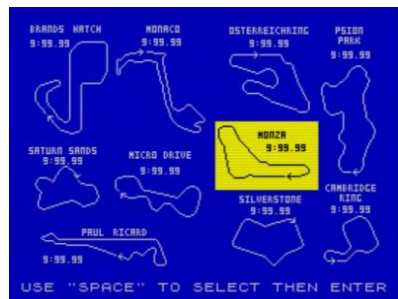
KIADÓ:	Sinclair Research Ltd, 1983, £6.95
FEJLESZTŐ:	Psion Software Ltd / Steve Kelly
STÍLUS:	Szimuláció - autóverseny
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	48627 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	4:46
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet: 4-0 - gyorsítás, Y-P - lassítás, M és N - váltás fel és le, A és S, D és F- gyors és lassú kanyarodás balra, jobbra

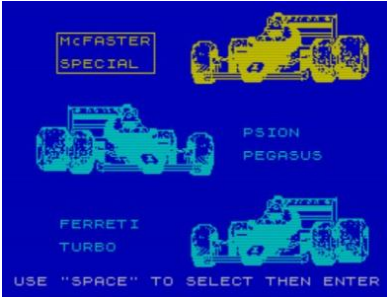


FELADAT

„...10 híres versenypályán küzdhetsz egy igazi Forma 1-es autó volánja mögött ülve. Megválaszthatod, hogy hány kört szeretnél menni, valamint három pontosan programozott, az eredeti Formula 1-es autókhoz közelítő tulajdonságokkal bíró autó közül választhatsz. Jó kilátásod nyílik a külvilágra és a folyamatosan változó műszerekre a műszerfalon. Menet közben különböző dolgokat láthatsz a kigyózó út mellett elsuhanni: fákat, mérföldköveket, sziklákat, figyelmeztető nyilakat... Az út emelkedhet, süllyedhet. Szem előtt kell tartanod a maximális teljesítményt és elkerülni a túlmelegedést és megcsúszásokat. Maximális teljesítmény eléréséhez változtatnod kell a váltófokozaton és a fordulatszámot optimális szinten

kell tartanod. Ha túl hirtelen kanyarodsz, akkor az autód könnyen kicsúszhat. Ne aggódj, ha elsöre nehéznek tűnik, akkor válaszd a McFaster-t, ez egy automataváltós versenyautó kisebb teljesítménnyel, mint a másik kettő. A műszerfalon láthatsz egy analóg sebességmérőt (SPEED), fordulatszámérőt (REVS), üzemanyag (FUEL) és hőmérséklet mérőt (TEMP), sebességváltókart (GEARS) és kijelzőt a köridőről (TIME) és az aktuális kör számáról (LAPS). Az autóversenyzés nehéz munka, ahhoz, hogy az autót a pályán tartsd, sőt minél jobb teljesítményt érj el vele, el kell kerülnöd különböző veszélyes dolgokat. Az olaj és vízfolt drasztikusan csökkenti a tapadást és csúszást indukál. Az üveg tönkretetheti a gumit, ami miatt később ki kell állnod a boksza. Az





útról lefutva az autó teljesítménye és ez által sebessége csökken, az út egyenetlenné válik, ez hosszútávon a kocszi töréséhez vezet. Túlmelegedés esetén a motor felrobbanhat, de a bokszbán való megállással a hőmérséklet gyorsan lehet csökkenteni. Hosszú verseny esetén ügyelned kell az üzemanyagszintre is, alacsony szint előfordulásakor szintén a bokszbán való kiállás segíthet, ilyenkor az autód automatikusan meg lesz tankolva. A bokszt a célegyenes után láthatod (vonalazott rész a pálya mellett), a kiállást az út szélére való kihúzódással (nem lefutással) és teljes megállással lehet kezdemenyezni. A választható autók különböző tulajdonságokkal rendelkeznek, a Ferreti Turbo 640 lóerős, maximális fordulatszáma 8000-10000 közötti, nagyon jól gyorsul, de nehezen kezelhető, csak tapasztalt versenyzőknek ajánlott. A



Pasion Pegasus gyengébb teljesítményű, de könnyebben vezethető és áramvonalasabb. A McFaster Special a leggyengébb teljesítményű, leglassabb, de kezdőknek mégis ez ajánlott az automata váltója miatt.”

LEÍRÁS

Az irányítást kiegészítve: H – pillanatállj és utána folytatás, H+T együtt – kilépés a versenyből. A menüben ácsorogva rövid időn belül elkezdődik egy bemutató vezetés, ahol megnézheted, hogy milyen lenne, ha a pályán tudnád tartani az autót, ez az optimális vezetési stílus. Az autójánlás kiegészítéseként: kezdőként válassz kevésbé kanyargós pályát (mondjuk Silverstone) sok egyenessel, ez is sokat segít, nem csak az automataváltó. Hivatalosan autóverseny-szimuláció a játék, de ez a „verseny” egyszemélyes, inkább csak verseny az idővel.

HÁTTÉR

Steve Kelly a táblás játékok után egy szimulátort adott a kezünkbe, amit mindössze 12 hét alatt írt meg. A Retro Gamer 113. számában neki feltett kérdésre, miszerint miért nincs több autó, tehát ellenfél a játékban, azt válaszolta, hogy „Mi szerettünk volna bele több autót, de egyszerűen nem volt már időnk (igen, már akkor is voltak határidők). Úgy gondolom, hogy még tizenkét hét alatt meg tudtuk volna csinálni”. A játékban lévő pályákról Steve elmondta, hogy bújta az autós magazinokat és az egyikben talált egy bemutatót mindegyik pályáról pontos térképekkel, amit szépen vonalzóval,



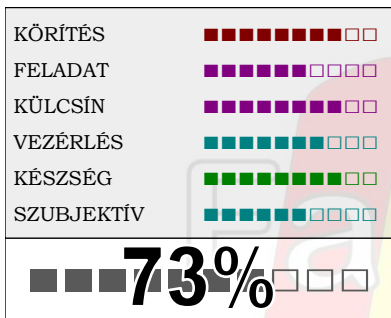
szögmérővel méregetve ültettek át a játékba. A három versenyautónak három teljesen különböző „motor” készített Stephen Townsend. A játék minden egyes pillanatában egy táblázat segítségével kerül kiszámításra az aktuális helyzetben, váltóállásnál, esetleg gázadásnál a motor viselkedése, az autó gyorsulása, lassulása, a motor hőmérsékletének változása, tehát minden, amitől az autó menetteljesítménye függ. Kiadásakor pár hét alatt az eladási TOP10 élére került, majd ingadozó TOP10-es teljesítmény után 1984 augusztusáig a lista tagja maradt, néhány hét kivétellel. Sajnos nincs adat, hogy mennyit adtak el belőle, de a kilenchnapnyi, többnyire TOP5-ös helyezés is elég sokat mond. Érdekes, hogy a listán két hónapos fedéssel szinte váltotta a következő Steve Kelly sportjáték: a Match Point.

ÉRTÉKELÉS

1983-ban, mikor még sok játék lassú, BASIC-ben vezérelt grafikával jelent meg, váratlan és merész vállalkozás egy Forma 1-es szimulátort megírni, ami valóban szimulál és nem arcade stílusú, könnyed kocsikázást kínál, ráadásul valós versenypályákon, elferdített nevű, de fizikájukban valamelyest

reális versenyautókkal. Remek ötlet a nehézségi szint megoldása különböző tulajdonságú autókkal és a változatos versenypályákkal. Az egyik kedvenc kazettaboritóm, mindenre kiterjedő, precíz ismertetővel, átlagos betöltőkép, remek menü, bemutató mód információs résszel megspékelve, szóval bőven átlagon felüli a körítés. A versenyautók, pontosabban alattuk a pályák gyors, sima mozgásúak. Az autók színes, kicsit túlméretezett műszerfallal és forgást imitáló piros kerekkel (mekkora ötlet) szépen kidolgozottak, vezérlésük pontos, érzékeny. Állandó motorhang, informatív, pályaelhagyást is jelző effekttel kíséri a körözést. A háttér kicsit egyszerű, unalmas, csak a pálya mellett és a pályán vannak mindenféle objektumok. A már említett autók és pályák kombinációjából adódó nehézségi különbségek többretegűvé teszik a játékot, de még az automata váltóssal sem sétagalopp a körözés, sok gyakorlással persze menni fog. A billentyűkiosztás felemás, megszokható, de a váltó gombjai lehetnek volna egymás alatt és valahol a gyorsítás és lassítás környékén. Ha már kritizálok, akkor én sem mehetek el a többi autó hiánya mellett, mert ugye az autóversenyzés nem egy magányos sport. Személy szerint nagyon sajnálom, hogy nem kaptak rá 3 hónap haladékot. De Steve Kelly még az 1984-es interjújában valami olyasmire célozgatott, hogy akkor a játék erősen arcade jellegű lett volna és egy ilyen reális szimulációval nem biztos, hogy össze lehetett volna egyeztetni. De nem akarok finnyogni, meg lehetetlen felvetésekkbe

bocsátkozni, ez egy olyan játék, amire megfelelő időt kell szánni, meg kell tanulni, különben szinte élvezhetetlen, mert nem ad elég sikerélményt. És a legfontosabb: nem árt egy játékos társ sem, aki hasonlóan elszánt, nem ver kenterbe és ennek ellenére hajlandó versenyezni. Ha mindez megvan, akkor a játék több autó nélkül is remek szórakozást nyújt, ha mindez hiányzik, akkor könnyen süllyesztőbe kerülhet.



MÁSOK SZERINT

WOS: 7,92/10

Computer & Video Games: 8/10

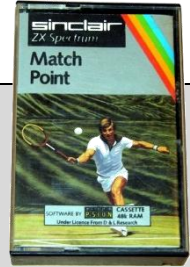
Home Computing Weekly: 100%

Your Computer: 4/5

Crash: 71%

MATCH POINT

KIADÓ:	Sinclair Research Ltd, 1983, £7.95
FEJLESZTŐ:	Psion Software Ltd / Steve Kelly
STÍLUS:	Sport-szimuláció - tenisz
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	46766 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	4:20
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet: újradefiniálható, alapbeállítás: Q,Z - fel, le, I,P - balra, jobbra, H - megállítás, H+T - kilépés Joystick: IF2 és Kempston



FELADAT

„Ez a megdöbbentően hű szimuláció eléd tárja a világszínvonalú tenisz izgalmát és feszültségét, amivel szinte belök téged a centerpályára - nyújtózol, hogy elérd az adogatást, határozottan röptézel a hálótól és próbálsz túljárni kemény ellenfeled eszén. A kommentátorállás felől, valóságghú 3D-ben nézheted a mérkőzést. Kihívhatod a számítógépet vagy akár egy másik játékos is, azt gondolva, hogy a bajnokságban minden út a döntőbe vezet, de nem lesz egyszerű! Másik lehetőség, hogy hátradólsz a székedben és élvezed a számítógép által tálalt bemutató mérkőzést. Használhatsz joystickot vagy billentyűzetet a vezérlésre. El kell sajátítanod a finomságokat, az éjtést,

az átemelést, kontrollálni a tenyeres erejét, a röptét, mind a repertoárod részévé kell tenned - aminek tartalmazni kell még egy sor visszamozgáskor használt ütést is! De a tisztán készségszintre emelt technika nem elég, stratégiák és taktikák sokasága van a teniszben, fejlesztened kell a labdabiztosságod és tudatosan kell mozognod a pályán, máskülönbén megfizeted hiányosságaid árát. Játshatsz vakmerő támadójátékot vagy hátul is maradhatsz - a te döntésed, de ne hagyód, hogy a koncentrációd lazuljon. Ha mindezt elsajátítottad, akkor készen állsz, hogy kilépj a centerpályára a rád várakozó tömeg elé.”

LEÍRÁS



Betöltést követően a menüben találd meg, ahol négy logikus csoportba szedve látod a menüpontokat. A menüben a csoportok között 'Space'-szel, a csoportokon belül nullával navigálhatsz. Az első oszlopban a negyedöntő, elődöntő és döntő közül választhatsz. Ennek számítógép ellen játszva van értelme: a negyedöntő a legkönnyebb, a döntő a legnehezebb mód. A következő menüben a játékosok számát határozhatod meg, 'Exhibition' - bemutató mérkőzés a számítógép által (ilyenkor az első csoportban beállított tudású játékosokat tekintheted meg egymás ellen játszva), 'One Player' - te játszatsz a gép ellen, 'Two Players' - ketten játszotok egymás ellen. Következő csoportban a játszmák számát adhatod meg, ami lehet egy, három vagy öt. Az utolsó csoport az irányítás módját határozza meg. Billentyűzet választása esetén 'R'-rel az újradefiniálást is választhatod. Sinclair választásakor mindketten IF2 Joystickkal lehettek, Kempston választásakor a kettős játékos az első játékosnak beállított billentyűkkel vezérelheti játékosát. Meccs közben mikor nincs ütőközelben a labda, változtathatsz az ütő oldalán a tűz gomb megnyomásával, ha megfelelő közelségben van a labda, akkor ugyanígy el tudod ütni. Ütőkor figyelembe kell vened a labda sebességét, hogy merről jön, az ütőddel hogy találd el, hol van a háló hozzád képest... Ha tudatosan akarsz játszani és sokat gyakorolsz, akkor látni fogod, hogy minden helyzetben meghatározható az ideális választás, feltéve, ha elég



gyors a gondolkodásod és a reakcióidőd... Vagy rábizod magad a véletlenre és csak arra koncentrálsz, hogy visszaüsd a labdát.

A teniszben vagy háromból kettő játszmát vagy ötből hármat kell megnyerni a győzelemhez. Itt a játékban, a menüben beállított lehetőségnek köszönhetően az egy játszmás meccs (nyerés) is lehetséges. A játszmák vagy szettek megnyeréséhez legalább 6 játékot kell megnyerni, de elképzelhető a 7 is, ha az ellenfélnek is van legalább 5 játékgyőzelme. Ha nem sikerül eldöntenie a szettet és 6-6 az eredmény, akkor rövidített játék, tie-break következik. A tie-breaket mindig az adogatásban soron következő játékos kezdi. Egy labdamenetben adogat, utána váltanak: a másik következik két adogatással és ettől fogva kettesével adogatnak. A rövidített játék 7 pontig tart, de legalább két ponttal kell nyerni. A játszmák játékokból állnak. A játékokat labdamenetek alkotják. A játék labdameneteit mindig ugyanaz a játékos kezdi, ő szervál. Az adogatás akkor szabályos, ha a labda lepatтанás nélkül átszall az ellenfél térfelére és az adogatóudvarban pattan le. Az adogatóudvarok az ellenfél térfelén a háló és a középvonal közötti két

terület. Mindig az adogatónak átellenes adogatódvarba kell ütni a labdát. Adogatásnál egyszer lehet hibát javítani. Hibalehetőségek, ha a hálóba kerül a labda vagy túlmegy az adogatódvaron, ez az „Out”. Ha az adogató elrontja második szerváját is, az a kettőshiba, ez ellenfél kapja a pontot. Az adogatást és később minden ütést úgy kell az ellenfélnek visszaütnie, hogy az előtte a saját térfelén egyszer pattanhat. A visszaütés akkor jó, ha a labda nem pattan le a saját térfelén és az ellenfél térfelén lepattan vagy az ellenfél még lepattanás előtt visszaüti. A labdamenet addig tart míg valaki nem hibázik, tehát vagy nem tudja visszaütni maximum egy térfelén való lepattanás után a labdát vagy kiüti a labdát a pályán kívülre, hálóba üti, esetleg a saját térfelén pattan le az ütése. A nem hibázó játékos kapja a labdamenetért járó pontot. A labdamenetekért járó pontot a hagyomány szerint 15, 30 és 40 jelöli. A játékot két ponttal kell megnyerni, tehát vagy az a játékos nyeri a játékot, akinek előzőleg 40-e volt és megnyeri a labdamenetet vagy eljuthatnak 40-40-ig, ilyenkor a következő labdamenetet nyerő előnybe kerül (AD felirat a táblán, az advantage - előny rövidítése) és ha

megnyeri a következő labdamenetet, akkor a játékot is nyeri, ha elveszti a labdamenetet, akkor elveszti az előnyét, újra 40-40 lesz az állás. A játékot az egyes játékos kezdi adogatással, majd felváltva adogatnak tovább. Az esetleges következő játékot a kettes játékos kezdi, a harmadikat megint az első és így tovább. A labdameneteknél kettő-kettő alkalommal vannak a játékosok egy oldalon, kivéve az első labdamenetnél, mert akkor a második előtt váltanak. Ugyanez a rendszer a rövidítéseknél is.

HÁTTÉR

Nagy meglepetésemre most olvastam a Chequered Flag-nál emlegetett Steve Kelly interjúbán, hogy 1984 nyarának nagy játékát Steve egy francia nyelven kommentált, emlékei szerint eredetileg TI-99-re megjelent játék forráskódjából konvertálta és legnagyobb nehézsége a francia megjegyzések megfejtése volt. A licenc a D&L Research-é, a játék neve a WOS alapján: Tournament Tennis. Nos, ilyen játékot ilyen cégtől nem találtam, sőt a megjelent TI-99 játékok listáján még ilyen cég sem szerepel... Pedig pizszok kíváncsi lettem volna az eredetire, Steve Kelly szerint már az is egy nagyon jó játék volt.

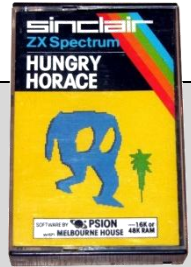
ÉRTÉKELÉS

Igazi klasszikus, nehéz még manapság is játékélményben többet nyújtó tenisz-szimulációt készíteni. A körítés remek, jó az 1984-re jellemző ezüst sávós borító is, de az extra a szuper betöltőkép, ami valami trükkös, tömörített (?) módon töltődik be, megspórolva a



HUNGRY HORACE

KIADÓ:	Sinclair Research Ltd, 1982, £5.95
FEJLESZTŐ:	Psion Software Ltd / William Tang
STÍLUS:	Arcade - Pac-Man-klón
GÉPTÍPUS:	16K
MÉRET:	15576 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	1:54
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet: Q,Z - fel, le, I,P - balra, jobbra



FELADAT

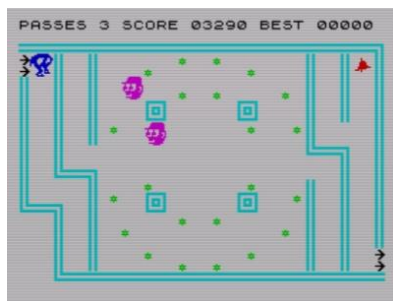
„Horace meg akar enni minden virágot a parkban (1 virág 10 pontot ér). De vigyázz a parkőrökkel, akik, ha utolérik Horace-t, akkor kidobják őt a parkból. Három kihajtás után már nem engednek vissza, véget ér a játék. Vannak vészharangok a parkban, ezek felvételével Horace riasztani tud, az örök pánikba esnek és Horace elfoghatja és kihajthatja őket a parkból. Néha elpotyogtatják az örök az ebédjüket, 100 pontot ér, ha Horace megeszi ezeket a gyümölcsöket. A park több részre van osztva, minden részben van egy kijárat, ami bejárat is a következő szakaszba. Minden rész egyre nehezebb.”

LEÍRÁS

Betöltés után, ha elég türelmes vagy, megnézheted a játék demóját, amiből

gombnyomásra visszatérhetsz az imént elhagyott villódzó, zajos, idegpróbáló címfelirathoz. A sztori szerint tehát Horace éhes és le akarja legelni egy park virágait (fene az izlését), de a park éber őrei ezt a tervet érthetően ellenzik, ugyanis a szabályzat szerint „A park virágait megenni szigorúan tilos!”. Az örök mindaddig céltalanul rohagnak, amíg nem látnak meg téged, akkor viszont üldözőbe vesznek és csak gyors kanyarokkal tudod őket lerázni, mert nagyon jó kondiban vannak. A park négy részre van osztva, a részek átjárhatók, de csak bal-jobb irányban, majd mikor a negyedik részt is elhagvod, visszakerülsz az elsőbe és egyre nehezedik a feladat. Az első és negyedik részlegben vannak láthatatlan átjárók, ezeket nem árt, ha megtalárod. Mikor megkondítod a vészharangot és a parkőrök haja is feláll, siess, mert nem sok idő van a kihajtásukra. Sajnos eltávolításuk után az örök néhány másodperc eltelte után változatlan harci kedvvel térnek vissza. Ha lelegeted mind a négy területet, ne aggódj, kezdheted újra meg újra, hálát adva a csodálatos, megújuló természetnek. Ha az örök is felismernék ezt a fajta gyors újjáéledést, kivirágzást, talán

nem is iparkodnának annyira, de szegényeknek igyekezetüknél csak



korlátoltságuk nagyobb.

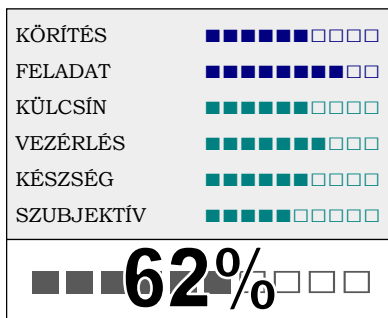
HÁTTÉR

Mindig zavart a Horace-sorozatnál a kazettaboritón, betöltőképen, meg ki tudja még hol megemlített kiadók özöne: Sinclair, Psion, Melbourne House, Beam. Most akkor kié-mié, ki csinálta? Ami biztos, hogy a játék az ausztrál Beam Software-nél dolgozó William Tang szellemi terméke, a Beam pedig az angol székhelyű Melbourne House kiadóval van kapcsolatban, mint annak ausztrál székhelyű szoftverfejlesztő „részele”. Azt nem tudom, hogy a Psion milyen úton-módon kerül a képbe. Mindegy, a lényeg nem ez, hanem az, hogy a Hungry Horace talán nem a legszebb, legjobb, de talán a leghűresebb, legsikeresebb Spectrumra megjelent Pac-Man variáns, aminek legfőbb oka a főszereplő, a kazettaboritón is látható lény: Horace. A figurát Hungry Horace inspirálta, aki egy brit képregény-figura a század közepéről. Igazából nem hasonlít az általunk ismert fejtetlen lényre nagy szemekkel a hasán, de stimmel a neve és hatalmas étvágya.

ÉRTÉKELÉS

William Tang nagyot alkotott, már az is önmagában jó ötletnek minősül, hogy a Pac-Man játékokat kiszabadította egyképernyős fogságukból, de azt kevesen mondhatják el magukról, hogy kultikus figurát teremtettek, ő megtette. Horace azóta legenda lett. Ennek megfelelően kell értékelnem ezt a játékot, mert túlmutat az átlagos 16K-s arcade klónokon. Pedig, ha mindent objektíven nézek,

két dologban nő az átlag fölé, az egyik a már említett több képernyős „kiterjesztés”, a másik az irányító figura kiléte. De nem hiszem, hogy ennyi lenne a nagy titok, hogy ennyi kellene egy legenda megszületéséhez. A kazettaborító átlagosnál gyengébb és annak ellenére, hogy nem vagyok a Horace-rajongók hatalmas táborának tagja, mégis azt mondom, hogy „de horace-os”. A betöltőkép szintén és az utána következő kaotikus főcím is mind a sorozatnál később is alkalmazott stílust követik. Van szerethető sztori, bemutató mód. A látvány elsöre ellentmondásos, szép nagy figurák, jó, animált mozgással, de „érdekes” színhasználat mellett és valahogy üresnek tűnik minden. Hangok terén semmi extra, de az átlagot bőven hozza, csak az elején az a zaj ne lenne. A vezérlésnél hiányzik a joystick, de az egyetlen billentyűkiosztás jónak mondható. Ami viszont kár, hogy kimaradt a Pac-Man-féle vezérlési sajátosság, hogy a figurát miközben fut, utasíthatjuk egy a következő kereszteződésnél való majdani befordulásra. A játék nehézsége jól eltalálnak mondható, kicsit a könnyű felé húz. A négy szint teljesítése utáni újratekésztésnél viszont nem vettem észre számottevő nehézségemelkedést. Hosszabb távon a játékmenet egysíkúvá válik.



MÁSOK SZERINT

WOS: 6,49/10

Popular Computing Weekly: 10/10

Computer & Video Games: 8/10

Crash: 69%

HORACE GOES SKIING

KIADÓ: Sinclair Research Ltd, 1983, £5.95
 FEJLESZTŐ: Psion Software Ltd / William Tang
 STÍLUS: Arcade – Frogger-klón+Sport/Akcio
 GÉPTÍPUS: 16K
 MÉRET: 15959 byte
 TÖLTÉSI IDŐ: 2:11
 VEZÉRLÉS: Billentyűzet: Q,Z - fel, le, I,P - balra, jobbra



FELADAT

„A játék kezdetén Horace-nak van 40 dollárja. Ha elüti egy jármű, akkor 10 dollárba kerül a kórházba szállítás. Miután Horace sikeresen átkel az úton, be kell menjen a kunyhóba siléccért, ennek kölcsönzése szintén 10\$. Minden 1000 pont után Horace jutalma 10\$. Kölcsönzést követően vissza kell menni az út túloldalára a sípályákhoz. A játék második részében Horace-nak le kell siklania



a sípályán, szlalomozva a kapuk között. Mint az autópályánál, itt is 1000 pont után 10\$ jutalom jár. Lesiklás után visszatér Horace az autópályához, ahol ismét át kell kelnie és így tovább... Játék közben használható a 'S'-stop gomb, valamint a 'G'+ 'H'-kilépés kombináció.”

LEÍRÁS

Miután Horace az előző részben teleette magát a parkban, hazament tespedni és emésztetni, mert ő egyszerre több dologra is tud koncentrálni. Szórakozásként a reklámcsatornát nézte a tévében, ahol a sielés testtömegcsökkentő hatásáról hallott érdekes információkat, magához vette hát teljes vagyonát, ami 40 dollárra rúgott és elindult sielni. Közben elmorfondírozott, hogy miért is van neki dollárja, mégpedig ausztrál... Mindegy, lehet, hogy egy Beam nevű szoftvercég miatt, elindult beszerezni a sífelszerelést, a bolt egy négysávos autópálya túloldalán volt, zebra, felüljáró meg sehol 100 méteren belül. Itt az első teljesítendő feladat: át kell rohannod a teherautók, személyautók, motorosok között. Főleg a motorosokkal és a néha megjelenő mentősökkel vigyázz, mert

ők a leggyorsabbak és cikáznak a forgalomban. Meglévő hájad baleset esetén megment a legrosszabbtól, de az egészségügyi ellátásod 10\$-ba kerül. Ha sikerül átjutnod a bolthoz, 10\$ ellenében bérelhetsz egy pár siléctet. A sípályára menet vissza kell menni az autópálya túloldalára. A sielés a következő feladat, a sípályán vannak fenyőfák, buckák és zászlók, a kék és piros zászlók között el kell haladnod, ha nem sikerül, akkor



pontlevonást kapsz. Ha háromszor fába siklasz, akkor eltörik a siléc és mehetsz az autópályán át a boltba új lécekért. Ha sikerül végigsiklanod a pályán, kapsz 100 bonusz pontot. Ezután a síbolthoz jutsz, ahol a szokásos bérleti díjért ismét bérelhetsz felszerelést. Ha elfogyott a pénzed, akkor megkapod az élet egyik nagy igazságát: „Nincs pénz, nincs sielés”.

HÁTTÉR

William Tang rövid időn belül folytatta a sorozatot, elődjéhez képest már több időt töltött az eladási TOP10-en is, leginkább az ötödik hely körül.

ÉRTÉKELÉS

A Horace-sorozat második része egy ösvér játék, félig Frogger-klón, félig sport-akció, ötletesen összegyúrva,

sztorival alátámasztva. A sorozatnál használt külső jegyek alkotta körítés az átlagosnál jobb. Stílusos a grafika is, nagy figurák, Horace kivételével a mozgás egyfázisú, de ez nem veti vissza a játékot, úgy sem látnánk például az autók kerekének forgását. A színek sokkal inkább eltaláltak, mint a Hungry Horace-ban. A hangok elérik az átlag szintjét, a sielésnél túl nagy a csend (de mi is lenne, a lesiklás hangja?), az autópályarészénél viszont rendben vannak az effektek. A játék elején megmaradt a megszokott csörömpölés. Joystick továbbra sincs, viszont a vezérlésben itt nincs semmilyen hiányosság. A billentyűkiosztás kellemes. Változatosságot csempész a játékba az autópályán átkelés és a sielés közötti nagy nehézségbeli különbség. Van, hogy a sielés csak regenerálásnak tűnik. Végeredményben egy szórakoztató turmix, rövid időre kellemes időtöltés.

KÖRÍTÉS	■■■■■□□□□
FELADAT	■■■■■■■□□
KÜLCsÍN	■■■■■■■□□□
VEZÉRLÉS	■■■■■■■□□□
KÉSZSÉG	■■■■■■■□□□
SZUBJEKTÍV	■■■■■■■□□□□
■■■■ 72% □□□□	

MÁSOK SZERINT

WOS: 7,38/10
 Computer & Video Games: 7,66/10
 Home Computing Weekly: 80%

HORACE & THE SPIDERS

KIADÓ:	Sinclair Research Ltd, 1983, £5.95
FEJLESZTŐ:	Psion Software Ltd / William Tang
STÍLUS:	Arcade - Pitfall-klón + Space Panic-klón
GÉPTÍPUS:	16K
MÉRET:	16295 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	2:11
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet: Q,Z - fel és ugrás, le és leesés, I,P - balra, jobbra, V-M - hálón való ugrálás



FELADAT

„Horace vadászni indul, hogy megszabaduljon a veszélyes pókoktól, amik a hegyekben élnek. Visz magával öt viola szérumot, ezek megvédik a pókharapás végzetes következményeitől. Ha elfogy a szérum, fel kell adni a vadászatot. Feladata három szakaszból áll: először meg kell mászni a hegyet, aztán át kell kelni a Pókhídon, végül meg kell ölni a pókokat a barlangban. Ha sikerül végrehajtani a feladatot, akkor Horace visszatér az első szakaszhoz, meredekebb dombokkal, veszélyesebb pókokkal...”

LEÍRÁS

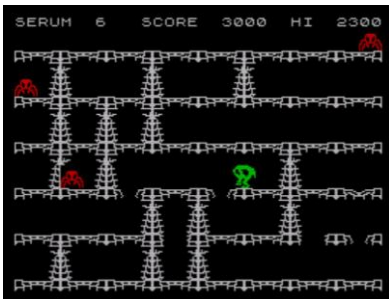
Horace rájött, hogy az intenzív testezés nem kifizetődő, a hírnév csalogatja a hegyekbe, ahol félelmetes pókokkal nézhet szembe,

legyőzésükkel pedig lehet, hogy bekerül a TV hírműsorába. A hegyre való feljutást szerencsére gyorsan lehet abszolválni, jó ütemben kell pókot átugrani. Következhet hát a Pókhíd, ami azért kapta a nevét, mert izgó-mozgó kajára leső, halászó pókok lelőgő pókhálóin csimpaszkodva kell átjutni a félelmetes szakadék felett. Rosszul hangzik, a megvalósítás nehéz és félelmetes. A pókok, amint észreveszik, hogy élelemnek való akadt a hálójukra, elkezdik azt felfelé húzni. Elkerülendő az élelemmé válást, jó ütemben, mikor elég közel van egy szomszédos póklián, át kell ugrani arra, majd végül leugrani a túlparton. Ekkor el is jutotttál a pókok barlangjába, ahol első körben négy pók őrökdi a hálók épségére. Szerencsére ezek a pókok nem látnak a sötétben, így nem vesznek





észre, mint hivatlan betolakodót, véletlenszerűen rohangálnak és javítgatják a rájuk bízott hálót, merthogy kötelességtudó állatok. Ezt az egyébként szimpatikus tulajdonságukat kell kihasználnod, addig kell ugrálnod egy helyben a hálón, míg át nem szakad, ezt csináld meg több helyen és várj, hogy egy arra járó pók beleveti magát valamelyik lyukba és bőszen elkezd szövégetni. Ilyenkor odarohanva négyet ugrálva a dolgozó állaton, kilököd stabil pozíciójából és lezuhan egy szinttel lejjebb, ahol szétzúzza magát. Kivéve, ha alatta is egy lyuk van, ilyenkor mintha semmi atrocitás nem érte volna, nekiáll azt a lyukat javítgatni. Ha elkészültél a pókirtással, akkor majd rájössz, hogy ördögi körbe kerültél: kapsz egy bonusz szérumot és kezdheted az egészet előlről, azzal a különbséggel, hogy több pókon és buckán át jutsz



el a „hídig”, valamint egyre rövidebb a hídnál halászgatók állatok hálója, a barlangba érve pedig egyre több a lakó, sőt egyre több a barlang is...

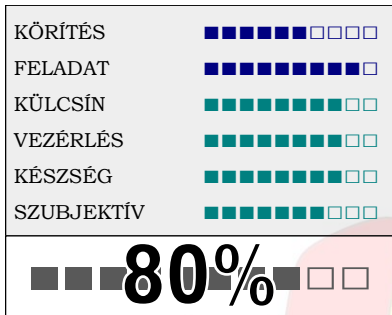
HÁTTÉR

Sajnos ez lett a nem tervezett lezárása az eredeti Horace-sorozatnak, William Tang a negyedik részt (Horace to the Rescue) már nem készítette el. A Horace-sorozat nagy népszerűsége ellenére egyik rész sem volt különösebben sikeres az eladási toplistákon, de egyértelmű látszódtott a tendencia: legkevésbé a Hungry Horace, leginkább a Horace & the Spiders volt kelandó. Persze ez a „sikertelenség” nem véletlen van idézőjelben, mindhárom játék hetekig, a két utolsó hónapokig volt a TOP10-ben, csak pont a dobogós helyezéstől voltak általában távol.

ÉRTÉKELEÉS

A Horace-sorozathoz híven arcade-klónnal van dolgunk. Ez a rész is két játék összegyűrése, a Pókhídig az Atari 1981-ben megjelent hatalmas sikert elérő Pitfall-ja az ihletadó, a barlangban játszódó rész pedig egy kiváló Space Panic-klón. Hála a magasságosnak, megmaradt minden horászosnak: borító, screen, zenebonás üdvözlőképernyő (még ennek is örülök, pedig idegesít), jópofa sztori. A leginkább összetett, emiatt a legváltozatosabb és legnehezebb Horace-játék, itt már egy szint elérése után nincs pihentető pályarész, még az első „csak ugrálj jókor” típusú is nagy koncentrációt igényel. Grafikailag az eddigi a legjobb, megtartva a sorozat sajátosságait, de a három különböző látványvilágú rész jót tesz neki. A

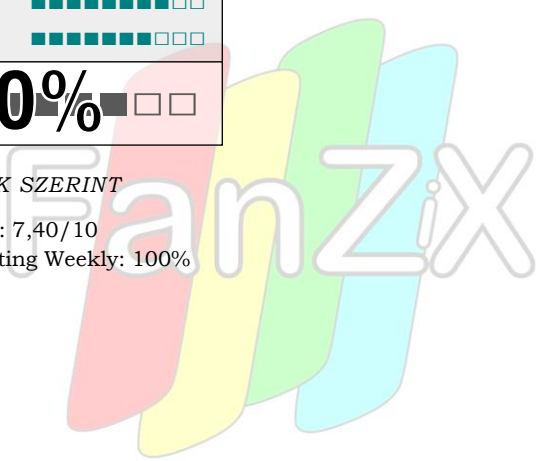
hangeffektek az eddigi legjobbak. Vezérlése a szokásos, kiegészítve az extra „tűzgombbal”, joystick továbbra sincs, az elosztás jó és érzékeny. Személy szerint a kedvenc Horace-játékom, pontosítva most lett az, mert eddig testvéreivel együtt alulértékeltem őket.



MÁSOK SZERINT

WOS: 7,40/10

Home Computing Weekly: 100%



SPACE RAIDERS

KIADÓ:	Sinclair Research Ltd, 1982, £4.95
FEJLESZTŐ:	Psion Software Ltd
STÍLUS:	Arcade – Space Invaders-klón
GÉPTÍPUS:	16K
MÉRET:	14964 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	1:54
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet: Z,X-balra, jobbra, Space-tűz Joystick: IF2



FELADAT

„Védd meg a Földet a hullámokban támadó idegenektől!”

LEÍRÁS

A játékban a rajonként öt sorban rád törő és egy-egy sort balra-jobbra végigmozogva soronként közeledő idegenek legyőzése a céld, ezzel együtt pedig a minél több pont megszerzése. Három bázis nyújt védelmet az idegenek lövései ellen, de minden egyes beszedett lövés hatására pusztulnak, így kevésbé látják el létfontosságú szerepüket. Addig nem löhetsz, amíg az előző lövésed célba nem ért vagy el nem hagyta a játékreret. Csak balra és jobbra mozoghatsz a képernyő alján. Ha megöltél egy rajt (hullámot), akkor jön a következő. Pontjaidat

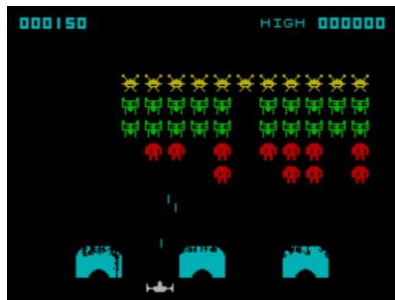
szaporíthatod még a képernyő tetején átsuhanó UFO lelövésével.

HÁTTÉR

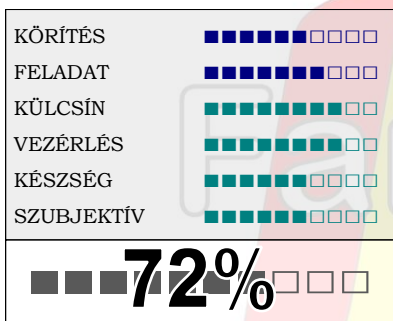
A Spectrumra történő első komolyabb játékmegjelenések között arányaiban sok Space Invaders-klón volt, ráadásul a kategória legjobbjai (Spectral Invaders a Bug-Byte-tól, az Invaders az Artic-tól és a Space Raiders) mind szinte egy időben, 1982 őszén jöttek ki.

ÉRTÉKELÉS

Nos, ötlet az nincs, de tisztességes megvalósítás annál inkább. Szép a borító, a betöltőképernyő tökéletesen felesleges, egymondatos feladat, ami speciál elég is. Puritán az egész, nincs menü, de jó a színhasználat, szépen kidolgozottak és animáltak az



ellenségek. A saját űrhajónak is legalább van valami alakja, ez nem igaz sok konkurensnél. A bázisok rongálódása remekül van megoldva. Kellemesek a hangeffektek. Gördülékeny a vezérlés, kár, hogy nincs folyamatos tüzelés. A nehézség sajnos nem változik a rajok után, az űrhajó kicsit (tényleg minimálisan) lassú, a játék kicsit könnyebb, mint az eredeti arcade. Mivel újra meg újra ugyanazt a szintet ismételjük, így egy idő után nagyon monotonná válik, megunható. Ettől függetlenül az egyik legjobb Space Invaders-klón Spectrumra.



MÁSOK SZERINT

WOS: 7,97/10

Computer & Video Games: 5,33/10

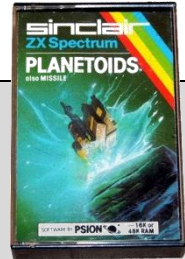
Popular Computing Weekly: 5/10

Home Computing Weekly: 80%

Crash: 42%

PLANETOIDS

KIADÓ:	Sinclair Research Ltd, 1982, £4.95
FEJLESZTŐ:	Psion Software Ltd
STÍLUS:	Arcade - Asteroids-klón
GÉPTÍPUS:	16K
MÉRET:	15572 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	1:56
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet (Z,X - forgás balra, jobbra, Enter - tolóerő be, Space - tűz, H - hipertérugrás) Joystick: IF2 és Kempston



FELADAT

„Meg kell semmisítened és elkerülnöd a közeledben elhaladó aszteroidákat. Vigyázz, mert a leshelyről támadó ellenséges hajó képes elpusztítani téged.”

LEÍRÁS

A játék célja a pontok gyarapítása, ehhez minél több aszteroidát és csészealjat kell lelőni. A hajó pozicionálása nem egyszerű, de megszokható, jobbra-balra lehet forogni, majd a tolóerő hatására meglódítani az űrhajót, ami egy idő múlva magától is megáll, elveszítve lendületét, közben ugyanúgy lehet forogni és löni, mint álló helyzetben. Hipertérugrásnál a hajó eltűnik és megjelenik egy véletlenszerű helyen,

lehet, hogy pont egy aszteroidán, szóval veszélyes manőver. Az aszteroidák szétlövésekor több kisebb darabra szakadnak, a darabkáik pedig irányt is változtatnak a rájuk ható lövés erőhatása miatt. Az aszteroidák kilövéséért kapott pont fordítottan arányos a méretükkel, a legkisebbek 300 pontot, a legnagyobbak 100 pontot érnek, a csészealj lepuffantásáért pedig 500 pontot zsebelhetsz be.

HÁTTÉR

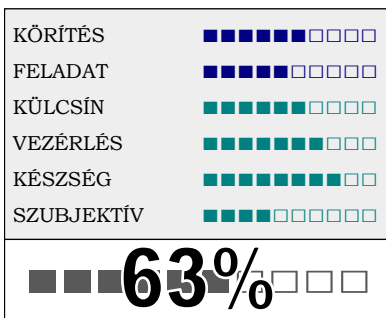
A Sinclair-PSION házasság első játékkrei 1982 őszén születtek meg: a Planetoids és a Space Raiders. Mindkettő egy népszerű pénzbedobós játék korai, de jól sikerült Spectrumos klónja (szinte természetes, hogy



licenc nélkül). A Missile című játék került ajándékként a kazetta B oldalára.

ÉRTÉKELÉS

Sajnos a Space Raidershez hasonlóan a Planetoids is csak egy csupasz klón, nincs semmi extrával feldobva. Szép űr-borítója van, a betöltőképernyő nagyon silány, nem is értem, ilyenkor minek 40 másodpercet elpazarolni, hiszen alig több mint egy perc lenne nélküle a játék betöltése... Sztori nincs, csak lényegre törően az irányítást, pontszámokat mutatja a leírás. Van egy vezérlőbillentyűket mutató menü. A látvány alapvetően szép, csillagos égbolt előtt elűző aszteroidák, jól szemlélteti a világűr végtelenségét. A nem túlcicsázott, kellően színes alakzatok szépen űsznak, nem bukdácsolnak, mint néhány más Asteroids-klónnál. Majdnem hangtalan, szolid lövéseffekt van és zajos csészealj. Jó a billentyűkiosztás, a vezérlés kellően érzékeny. A nehézségi szint nem állítható, de elég jól be van löve. Bevallom, nem szeretem ezt a játéktípust, de azt hiszem ez a verzió remekül sikerült, így gyenge szubjektív pontszáma inkább a típusnak és nem a példánynak szól.



MÁSOK SZERINT

WOS: 7,41/10
 Computer & Video Games: 6/10
 Popular Computing Weekly: 7/10
 Home Computing Weekly: 70%

MISSILE

KIADÓ:	Sinclair Research Ltd, 1982, bónusz játék
FEJLESZTŐ:	Psion Software Ltd
STÍLUS:	Arcade - 3D lőv(öldöz)ős
GÉPTÍPUS:	16K
MÉRET:	14155byte
TÖLTÉSI IDŐ:	1:49
VEZÉRLÉS:	Bill.: Z,X-bal, jobb, P,Enter-fel, le, M,N-nagyít, kicsinyít, Space - tűz



FELADAT

„Egy ballisztikus rakéta közeledik. Meg kell semmisítened az iker lézerfegyvereddel. Figyelned kell a teleszkóppal, és beállítanod a célpontot a célkereszttel, mielőtt tüzelsz”

LEÍRÁS

Több dolgot láthatsz a képernyőn: MISSILES - mennyi rakétát lőttél ki, %DAMAGE - sérülésed százalékban, CONDITION - azt mutatja, hogy mennyire veszélyes a helyzet, RANGE - rakéta távolsága méterben, MAGX - nagyítás mértékét mutatja, végül a POSITION - itt azt látod, hogy a rakéta a célkeresztedhez képest merre található. Ha lősz a lézerrel, akkor a tüzelés alatt nem tudod mozgatni a célkeresztet és vedd számításba, hogy mire a ballisztikus rakétát elérné a lövés,

addig az helyet változtat, tehát inkább lőj elé valamennyire, hogy pont belemenjen a lövésedbe. A játék addig tart, míg a sérüléseid miatt megsemmisülsz, a sérülés mértéke a rakéta kilövésének pillanatában mért távolságától függ, vagyis még ha tökéletesen célzva állandóan leszeded a rakétát, akkor is kb. 10 rakéta után vége a játéknak. Ha eltalál egy rakéta, akkor 100% sérülést szenvedsz el.

ÉRTÉKELÉS

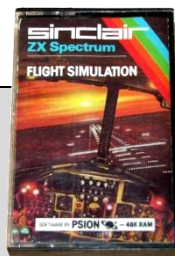
Nem rossz ötlet, de a kidolgozottsága elég kezdetleges, a kép sivár, hang alig van, a vezérlés akadozik, ahogy a találat észlelés is. Nincs igazi cél, így nem túl szórakoztató.

KÖRÍTÉS	■□□□□□□□
FELADAT	■□□□□□□□
KÜLSZÍN	■□□□□□□□
VEZÉRLÉS	■□□□□□□□
KÉSZSÉG	■□□□□□□□
SZUBJEKTÍV	■□□□□□□□
20%	

MÁSOK SZERINT

WOS: 3,86/10

FLIGHT SIMULATION



KIADÓ:	Sinclair Research Ltd, 1982, £7.95
FEJLESZTŐ:	Psion Software Ltd / Charles Davies
STÍLUS:	Szimuláció - repülés
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	34728 byte
TÓLTÉSI IDŐ:	3:33
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet: M - térkép ki/be. 7,6 - magassági kormány előre/áttra 5,8 - csűrő balra, jobbra (dőlés) Z,X - oldalkormány balra, jobbra (fordulás) P,O - gázadás, gázelvétel F,D - fékszárny ki/be G - futómű ki/be B - rádió-irányadó választás



FELADAT

- „Az elmúlt évtizedben, a számítógépek növekvő teljesítményét kihasználva, a pilóták gyakorolhatták a "repülést" új repülőgépek széles skáláján, számítógép-vezérelt szimulátorokon. Még egy kicsi számítógép, mint a Sinclair ZX Spectrum is képes valós időben megjeleníteni a repülés közbeni alapvető paramétereket, a külvilágot, éreztetni a repülés dinamikáját... A program egy egymotoros túragép szimulációja... Az alapvető

vezérlői egy repülőgépnek a botkormány, a fékszárny, a kormánylapát és a motor. A pilótafülké ablakán keresztül látható a horizont, a világos színű ég és a sötét színű föld, mindez 3D hatással. Lehet használni navigációs térképet is, ami mutatja a jelzőket, kifutópályát és segítséget nyújt a navigálásban. Betöltés után választhatsz, hogy mit is szeretnél gyakorolni: IN FLIGHT (repülést), FINAL APPROACH (leszállást), TAKE OFF (felszállást). Ezután döntened kell, hogy akarsz-e széleffektust (WIND EFFECTS). Ezután bent találsz magad a pilótafülkében, a műszerfalon öt óra-szerű számlap van, sok mérőeszköz, figyelmeztető fény.... Az öt "óra" balról jobbra:

- Műszeres leszállító rendszer (ILS)
- Sebességmérő mutatója (10 csomóban, 1 csomó=1.85 km/h)
- Irány-berendezés (RDF, a villogó pont a rádió-irányadó helyzete, a

digitális kijelző azt mutatja, hogy pillanatnyilag milyen irányban haladsz, 0 – észak, 90 – kelet, 180 – dél, 270- nyugat, ha a rádió-irányadó felé szeretnél repülni, akkor addig fordulj, míg a villogó kis kereszt 12 óra irányba nem kerül)

- **Magasságmérő** (ALTIMETER, kismutató: 1000 láb, nagymutató 100 láb, 1 láb kb. 30cm, a)
- **Variométer** (ROC, függőleges sebesség méréséhez, felfelé emelkedik, lefelé süllyed).

Az „órák” alatt:

- **POWER** : motorteljesítmény
- **FUEL** : üzemanyagszint
- **BCN, RGE, BRG**: az irányadó neve, távolsága és fokban megadott iránya
- **FLAPS**: fékszárny helyzete
- **Futómű helyzete** (up – behúzva, down – kiengedve)
- **Rádió-magasságmérő** (Ra..., csak 1000 láb alatt működik).

Ha megnyomod az M gombot, a kijelző átvált egy navigációs térképre, mutatja a kifutópályák és egyéb dolgok pozícióját. Van két repülőtér, egy nagy nemzetközi, az úgynevezett fő 'MAIN' és egy kis helyi repülőtér 'CLUB' néven. A nagy repülőtérnek hosszú a kifutópályája, több mint egy mérföld hosszú, ezért könnyű leszállni egy kis repülőgéppel, a kis repülőtérnek viszont sokkal rövidebb a kifutópályája, így oda nehezebb letenni a gépet. A repülés legnehezebb része a megközelítés és a leszállás a repülőtéren. Kísérletezhetsz a vezérlőelemekkel változtatva a sebességet, magasságot és irányt, a lényeg, hogy megfelelő irányból és szögben közelítsd meg a kifutót. A sikeres

leszállás végigvitele megköveteli a sok gyakorlást és a kellő



tapasztalatot. Földetéréskor a motorerőt teljesen vissza kell venni, hogy a gép megálljon. A magassági kormány előre/hátra döntésével a süllyedést, emelkedést szabályozod, a csűrővel a dőlést valamelyik oldalra, az oldalkormányjal pedig a fordulást. A választott rádió-irányadó mindig villog a térképen.”

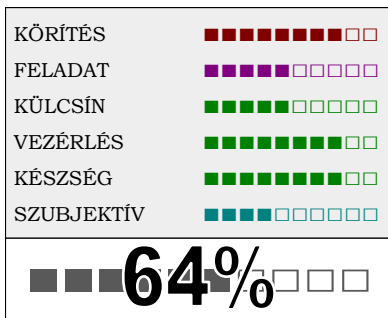
HÁTTÉR

A játékot Charles Davies, walesi programozó írta. Ő volt a Psion első alkalmazottja, az alapító, David Potter barátja volt és az ő hívó szavára feladta egyetemi fizikusi karrierjét. Charles a játék hatalmas sikere ellenére nem írt több „saját” játékot, hanem a Psionnál egyre feljebb kapaszkodva felügyelte a kiadásokat és rendkívül kiterjedt tudását kamatoztatta a cég fejlesztésében. A Flight Simulation 1983 meghatározó, üzletileg is egyik legsikeresebb játéka, április végétől július végéig 12 héten keresztül volt egyhuzamban dobogós a Home Computing Weekly hetilap toplistáján, ami eladási adatok alapján készült, sőt kilenc hétig első is volt. Egy hét kivételével év végéig megmaradt a TOP10-ben, többnyire az első felében, sőt augusztusban, majd

novemberben is többször visszakerült az élre, mindezt az átlagosnál 60%-kal magasabb ára és komoly vetélytársai ellenére.

ÉRTÉKELES

A Sinclair User 1984. januári számában egy cikk a Flight Simulationnal és szerzőjével foglalkozik, ahol Charles Davies azt mondja, hogy többek között Görögországból is kapott levelet a játék miatt, hogy egy repülésoktató szeretné használni taneszközként az iskolájában. Nos, tényleg nagyon realiztikus „játék”. Igazából tényleg nem is játék, hanem oktatószoftver. És ez az egyetlen hiányossága. Meg persze, hogy teljesen kuka. Mert elismerésre méltóan zseniális, de pillanatnyilag nem akarok megtanulni tökéletesen repülőgépet vezetni, viszont a repülőből szeretnék látni legalább néhány tereptárgyat, vagy valami feladatot szeretnék, tudom, hogy a feladat az, amit én választok az elején a három lehetségesből, de az semmi. Itt még időre körözni sem lehet, mint a Chequered Flagban. A borító, leírás, segítség a játék használatához nagyon jó, a köretből csak a screen lóg ki (szokásos Psionos). A látvány biztos nagyon reális, ráadásul gyorsan és valószínűleg jól reagálnak a mutatók, mozognak a 3D-s objektumok, mármint az a nagyon kevés. A vezérlés összetett, de elég jó a billentyűkiosztás, és gyorsan reagál minden parancsra. Szóval nem tudom megfejteni a nagy sikerének titkát, sokáig el lehet vele bibelődni, de közben nem történik semmi, csak bámulom a néma ürességet...



MÁSOK SZERINT

WOS: 8,00/10

Computer & Video Games: 8,66/10

CHESS

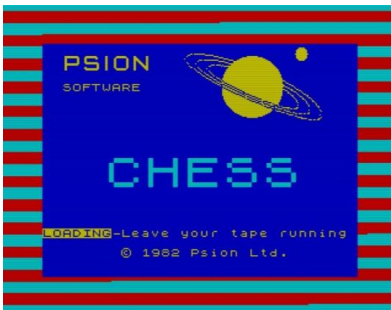
KIADÓ:	Sinclair Research Ltd, 1982, £7.95
FEJLESZTŐ:	Psion Software Ltd / Mikro-Gen
STÍLUS:	Táblás - Sakk
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	17283 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	1:54
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet



FELADAT

„ A számítógép tíz nehézségi szinten tud játszani – már a kettestől is valószínűleg kikapsz. Betöltés után a saktábla automatikusan megjelenik. A program megkérdezi, hogy akarsz-e játszani, vagy módosítod a táblát. Nyomd meg a P-t, ha játszánál. Ezután válaszolnod kell, hogy milyen színnel szeretnél játszani, W a fehér és B a fekete. Végül meg kell adnod a nehézségi szintet, ez egy szám 0-tól 9-ig. Általában elegendő az egyik alacsonyabb szinten (mondjuk 0-3) játszani, itt még gyors a válaszlépés. A pozíciókat a tábla mezőin modern algebrai jelölésekkel lehet meghatározni, a tábla oszlopait A-tól H-ig, betűkkel, a sorokat 1-től 8-ig számokkal. A fehér bástya mindig az A1-es mezőn áll a kezdő felállásnál. A tábla sorai és oszlopai jelölve

vannak a képernyőn. A lépés megadásához meg kell adnod a mozgatni kívánt bábu koordinátáit (oszlop betűjele és sor száma) majd annak a mezőnek a helyzetét, ahová a bábuval lépni szeretnél, a számítógép megvizsgálja, hogy szabályos-e a lépés, ha igen, akkor lép a bábúddal. Minden szabályos lépés megengedett, a sáncolás is. Sáncolás a király mozgatásával érhető el. Ha úgy érzed, hogy hibáztál, akkor használhatod a Delete gombot a lépés visszavonására, Shift-tel vagy anélkül. Számos parancs alkalmazható még a játék bármely szakaszában. Az R gombbal kérhetsz a számítógéptől ajánlott lépést. Az L gombbal változtathatsz a nehézségi szinten. Z-vel kinyomtathatod a képernyőt egy csatolt nyomtatóra. T-vel elmentheted az aktuális játékot kazettára. X-szel kilépsz a játékból és vagy újratekesheted vagy beállíthatod a táblát kedved szerint. A tábla beállításakor a kurzorgombokat használhatod a mozgásra. C-vel törölheted a táblát, Delete-tel az adott mezőt, a megfelelő betűkkel (K - király, Q - királynő, R - bástya, B - futó, N - huszár és P - gyalog) elhelyezhetsz egy bábút a táblán. X-szel kilépsz a tábla beállításából.”



HÁTTÉR

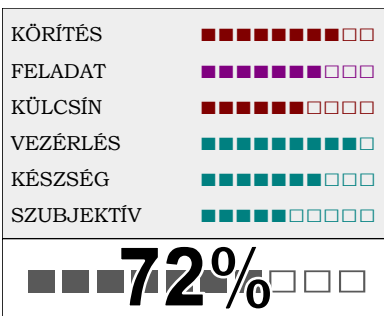
Az áprilisi ZX81-es megjelenést követően szeptemberben került kiadásra ez a program. A játék a Micro Gen (igazából Mikro-Gen, de saját kazettáikon is legalább négyféleképp írják) szellemi terméke, de őket a Psionnal szoros kapcsolat fűzte össze a ZX81-es időkből, amikor a Psion adta ki programjaik egy részét, a Chess-t például párhuzamosan a Micro Gen-nel. A kesze-kusza kiadói helyzet tetten érhető a Spectrum kiadásnál is, a Mikro-Gen verzió egy hónappal később jött ki, némileg átdolgozva, Masterchess címen. 1982-1983-ban a sakkprogramok nagyon népszerűek voltak, több sakkjáték mellett a Chess is többször bekerült az eladási TOP10-be. A játék a Computer & Video Games magazin Golden Joystick Awards díjátadóján 1983 legjobb stratégiai játékaik között negyedik lett.

ÉRTÉKELÉS

A legnépszerűbb táblásjáték beállítható játékalással és széles skálán mozgó nehézségi szintekkel. Szép kazettaborítóval, tökéletes leírással és ronda betöltőképpel körített játék szerény, néha becsapós grafikával, ritka hanggal. A vezérlés teljesen logikus és érthető. A figurák színének, alakjának és a tábla színének kombinációja néha zavaró, játékból kizökkentő helyzetet okozhat, de a sakk ügyis olyan játék, ahol többször végig kell gondolni a legegyszerűbbnek tűnő lépést is. A hangoknál hiányzik legalább egy kis dallamfoslány matt vagy sakk esetére, csak mert jól esne. A nehézségi szintek között valós tudás



és sebességbeli különbségek vannak, sajnos a sebesség hatványozottan csökken, a kilences szinten már játszhatatlanul lassan jön a válasz lépés. Minden földi jóval ki van egészítve: le lehet menteni az aktuális állást és betölteni azt később, ki lehet nyomtatni az aktuális képernyőt, lehet tanácsot kérni a géptől, vissza lehet vonni az elbaltázott lépést. Kezdőknek tökéletes lehetne, de már a kezdő szintek is túl nagy kihívást nyújthatnak. Nem teljesen kezdőknek tudás fejlesztéséhez, akár az „alapfogások” elsajátításához nagyon jó. A középhaladóknak már türelemmel kell viseltetni a nekik is kihívást jelentő szinteken. Nagyobb tudásúaknak nem ajánlott, hacsak nincs egy fölös hetük egy partira.



MÁSOK SZERINT

WOS: 7,76/10

Computer & Video Games: 7,66/10

CYRUS-IS-CHESS

KIADÓ:	Sinclair Research Ltd, 1983, £9.95
FEJLESZTŐ:	Intelligent Software Ltd / Richard Lang
STÍLUS:	Táblás - Sakk
GÉPTÍPUS:	16K és 48K verzió külön
MÉRET:	9146 / 17082 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	1:24 / 2:06
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet



FELADAT

„A kazettán található Cyrus program meggyőző győzelmet aratott a mikroszámítógépeknek másodjára kiűrt Európa-bajnokságon. A szalag egyik oldalán a 48K-s verzió két példánya, sok új funkcióval a kifejezetten kényelmes és élvezetes működés érdekében, a másikon oldalon az egyszerűsített 16K-s verzió két példánya található. Betöltést követően egy sakktábla jelenik meg a képernyőn a kiinduló helyzetben lévő bábukkal. A sakktáblán látható egy villogó négyzet, ez a kurzor, aminek a segítségével tudathatod a számítógéppel, hogy melyik bábút hova szeretnéd mozgatni. A kurzort az irány billentyűkkel (5, 6, 7, 8) tudod irányítani a megfelelő irányba. A kurzor körkörösén jár a táblán, ha túlfut az egyik oldalon, akkor a másik oldalon tér vissza. Ha világossal szeretnél játszani, akkor már készen is vagy, hogy megtedd az első lépést. De mielőtt nekikezdenél, állítsd be a program nehézségi szintjét, vagyis a gép játékerőjét. A már leírt módon állítod a kurzort, majd az Enter lenyomásával jelölheted ki a lépésre kiválasztott bábút, illetve a kurzor újbóli pozicionálása után a mezőt, ahová a bábuval lépni szeretnél. Ha

szabálytalan a lépés, akkor egy jellegzetes zümmögést hallhatsz és megjelenik az 'Illegal' üzenet. Ha szabályos a lépésed, akkor utánad a Cyrus is lép egy jellegzetes hangjelzés kíséretében. És így tovább... Ha feketével szeretnél játszani, akkor nyomd meg az M-gombot, ekkor a Cyrus fog először lépni. Előtte azonban érdemes az O-gombot is megnyomni, ezzel megváltoztatva a tábla helyzetét, ilyenkor a fekete fog felfelé játszani a táblán. A tábla mellett található az üzenő terület, ahol a számítógép rögzíti az utolsó lépést, valamint bizonyos egyéb információkat. Amikor a Cyrus rád vár, hogy lépj, megjeleníti a 'Your move?' feliratot. Míg a saját lépésének kiszámításakor a 'Let me think' feliratot írja ki. A képernyő tetején látható, hogy 'Human v Cyrus' vagy 'Cyrus v Human', elsőként a fehérrel játszó, majd a feketével játszó másodjára. A lépések megjelenítésénél az algebrai jelölés van használatban. Az oszlopokat betűk (A-H), a sorokat számok (1-8) jelölik. Minden mezőt így egy betű-szám kombináció jelöl. A lépéseknél egy szám, majd két ilyen pozíció van megadva, pl. 2 D2-D4: a D2-es mezőről a D4-esre lépett az egyik játékos a második lépésben

vagy 13 x C3 E5: C3-ról E5-re lépett valaki a 13. lépésben és kiütötte az ellenfél egy bábuját (ezt az x jelöli). Ha a lépés után egy + jel van, az azt jelöli, hogy a lépő fél sakkot adott ellenfelének. Ha egy gyaloggal átérsz az ellenfél alapsorára, akkor a gyalogod átalakul a neked megfelelő tisztté, megjelenik a 'Promote to?' üzenet és választhatsz, hogy (Q - királynő, R - bástya, B - futó, N - huszár) melyik tisztet szeretnéd a gyalog helyett látni. A 48K-s változatban a sakktábla alatti két terület tartalmazza a parancsokat, amelyek rendelkezésedre állnak. Ha a táblán háromszor ugyanaz az állás alakul ki, akkor a számítógép döntetlennek nyilvánítja a mérkőzést. A parancsokat a szavakban használt nagybetűvel lehet aktiválni.

Nyomd meg a G-gombot, ha új játékot kezdenél, a program megkérdezi: 'New game?', itt Y vagy N gombbal dönthetsz, hogy valóban újat kezdsz vagy inkább mégsem.

A Cyrus játékerejét (L-gomb) nyolc különböző szintre állíthatod, a szinteknek megfelelően változik az átlagos válaszidő, tehát ennyi idő alatt számolja ki a számítógép a saját lépését:

1. 2 másodperc
2. 5 másodperc
3. 10 másodperc
4. 20 másodperc
5. 30 másodperc
6. 1 perc 15 másodperc
7. 3 perc
8. 5-12 perc

A program gondolkodási idejét jelentősen befolyásolja a pozíció összetettsége, ezért az átlagos érték bőven módosulhat. A 48K verzió fel van szerelve a "tudás könyve"-vel, amelyben sok nyitás megtalálható,

így az első lépések a magasabb szinteken is gyorsak lesznek. A nyolc szinten kívül van még három „problémamegoldó” szint (P1-P3), ezekről később lesz szó. A szint, amelyen a program éppen játszik, mindig megjelenik az üzenet területen. Alapértelmezésben a második szint az aktív. A szintet bármikor meg lehet változtatni egy játékon belül is.

Oldalváltást a már említett M-gombbal tudsz kezdeményezni, ilyenkor a Cyrus átveszi a te oldaladat, míg te átveszed az övét. Az E-gombbal kétjátékos módba léphetsz (Human v Human) és folytathatjátok ketten az állást, a D-gombbal pedig Cyrus v Cyrus mérkőzés folytatódik adott helyzetből kiindulva. Utóbbi állapotból bármely gomb megnyomásával kiléphetsz.



Az utolsó lépést is visszavonhatod (B), ami ellen a Cyrusnak nem lesz ellenvetése, szemben a legtöbb humán ellenféllel. A saját és ellenfeled lépését is visszavonhatod. A 48K-s verzióban kezdésig is visszalépegethetsz, a 16K-s verzióban maximum 80 lépést léphetsz vissza.

A 48K-s programban az ellenfeledet is tudod utasítani, hogy az utolsó lépését változtassa meg (N gombbal).

Visszajátszás is lehetséges, ha a játék véget ér, vagy akár játék közben is, a R-gomb lenyomása után megjelenik a 'Replaying' üzenet, majd a kiinduló helyzet és a lépések sorban visszajátszásra kerülnek, körülbelül 2 és fél másodpercenként. Ha az ismétlést meg szeretnéd állítani, azt megteheted bármely gomb megnyomásával. Ezután az F-gombbal lépheted a következő lépést, az R-rel elindíthatod a visszajátszást vagy a C-vel változtathatsz a pozíción. 16K-s játék esetén csak az utolsó 80 lépést lehet visszajátszani. Az imént is említett pozícióváltogatást a C-billentyűvel lehet kezdeményezni, ilyenkor létrehozhatod egy olyan állást a táblán, amit a számítógéppel szeretnél megoldatni. Ilyenkor újabb parancsokat használhatsz: (A) sakk-tábla törlése, (K, Q, R, B, N, P) király, vezér, bástya, futó, huszár gyalog lerakása aktuális kurzorpozícióba. U-val tudod a kurzorpozíciót törölni. T-vel tudsz váltani a fehér és fekete bábuk lerakása között. Ha kész a pozíció, az E megnyomásával léphetsz ki ebből a módból. Az így kialakított játékkállásokhoz van a P1-P3 problémamegoldó tudásszintje a Cyrusnak.

A 48K-s program lehetővé teszi a tábla és bábuk színeinek változtatását is, ezt az A gomb megnyomásával teheted meg. Sorban megadhatod a fekete és fehér bábu, majd a fekete és fehér mező színét (0 - fekete, 1 - kék, 2 - piros, 3 - lila, 4 - zöld, 5 - világoskék, 6 - sárga, 7 - fehér, 8 - ne változzon, D - alapbeállítás).

A hangok letiltása/engedélyezése az S-gombbal lehetséges.

A 48K-s verzióban nyomtatni is lehet a P-gombbal. Ekkor megjelenik a választási lehetőség, ahol eldöntheted, hogy mit szeretnél nyomtatni (R - a játszma, B - a tábla).

A T-gombbal menteni (S) illetve betölteni (L) lehet játszmákat.

Az O gombbal, 180 fokkal lehet elforgatni a táblát."

HÁTTÉR

A játék megjelenésével egy időben a Sinclair és az Intelligent Software egy felhívást tett közzé, amit David Levy, az IS elnöke így fogalmazott meg: „Hajlandóak vagyunk 5000 fontba fogadni, hogy a Cyrus meg tudja verni bármelyik másik sakk-programot, amely jelenleg kereskedelmi forgalomban kapható Spectrumra”. A tét tehát 5000 font volt. Magyarországon akkoriban az átlagkereset havi 4862 Ft volt, ami éves szinten 1000 fontnak felelt meg, Angliában ugyanez 9369 font volt. Akármelyiket is nézzük, a díj elég kecsegtető, átlag fél évi angol kereset. Arról nem találtam hírt, hogy bezsebelte-e valaki a nyereményt, valószínűleg nem, bár a WOS fórumában találtam egy Spectrum sakk-program-bajnokságot, aminek a végeredménye a következő lett (itt a Cyrus-on kívül jóval később kiadott játékok szerepelnek):

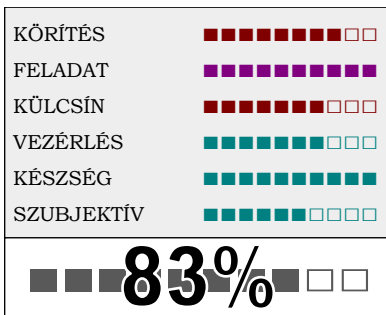
1. Cyrus II (Alligata / Intelligent, 1986) 4 pont
2. Superchess 3.5 (CP Software, 1985) 4 pont
3. Colossus 4 (CDS Microsystems, 1986) 3 pont
4. Cyrus I (Sinclair / Intelligent, 1983) 3 pont
5. Psi Chess (The Edge, 1986) 1 pont

6. Chessmaster 2000 (Dro Soft, 1990) 0 pont

Érdekes, hogy a két leggyengébb mellett a nagytesót, a Cyrus II-t verte meg a Cyrus, mégpedig 50 lépésben. Azonos pontszám esetén az egymás elleni eredmény döntött a helyezéstről.

ÉRTÉKELÉS

Tetszetős keménydobozzal, tökéletes leírással és betöltőkép helyett egy ronda felirattal megspékelt játék. Kinézete felemás, egyrészt jó a tábla és a bábuk színének kombinációja, ami mellesleg kedv szerint változtatható is. Másrészt csúnya a képernyő alján a parancsdoboz. Hanghatások tekintetében pozitív a kép. A Psion vagy Mikro-Gen-féle sakknál azt hittem el van látva minden kiegészítővel, ami elképzelhető, a Cyrus arra is rálicitál, csak kicsit rendezetlenül. A nehézségi szintek mintha jobban be lennének állítva, a Cyrus-nál nem olyan meredeken nő a szint, mégis magasabbra jut. A vezérlés jó, de a betű-szám kombináció megadása sakkhöz idomultnak tűnik, ez a kurzorgombokkal macerálás pedig kicsit körülményesnek. Úgy érzem, hogy kezdőtől haladóig megfelelő kihívást jelent a program, ráadásul jóval gyorsabb, mint cégen belüli ellenlábasa.



MÁSOK SZERINT

WOS: 8,08/10
 Home Computing Weekly: 95%
 Your Computer: 5/5
 Computer & Video Games: 7,66/10

FLIPPIT

KIADÓ:	Sinclair Research Ltd, 1983, £9.95
FEJLESZTŐ:	Lez Peranto Ltd / Leslie George Hartridge
STÍLUS:	Logikai - kirakós
GÉPTÍPUS:	16K
MÉRET:	8178 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	0:48
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet



FELADAT

„A játék célja az, hogy az egy sorban, oszlopban vagy átlóban lévő pontok (dots) vagy számok (figures) összege kilenc legyen. A tábla jobb szélén és alján láthatsz számokat, ezek mutatják, hogy adott sorban, oszlopban, átlóban található pontok, számok összege mennyivel kevesebb (pros mezőben) vagy több kilencnél. Ahol nincs szám, ott kilenc a pontok vagy számok összege.”

LEÍRÁS

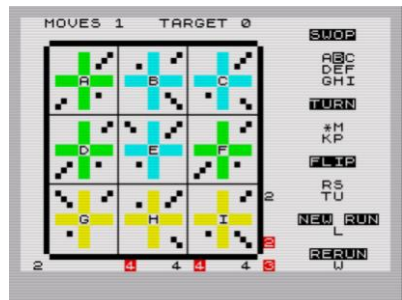
Első lépésként ki kell választanod, hogy számokat (figures) vagy pontokat szeretnél (dots) látni a táblán. A feladvány megoldásához három különböző „lépéssel” juthatsz közelebb: cserélgetheted a kilenc táblarészt, flippiteket, forgathatod mindkét irányban vagy tükrözheted őket vízszintesen, függőlegesen vagy

átlósan. Minden flippit-nek van egy betűjele A-tól I-ig, ami látszik is mindnek a közepén. Lépéseid a kívánt flippit kiválasztásával (A-I) kezded, majd a kiválasztottat:

- kicserélheted egy másikkal (A-I)
- forgathatod jobbra (M) vagy balra (K) egy lépést, esetleg két lépést (P)
- tükrözheted függőlegesen (T), vízszintesen (S), az ÉNY-DK átlóra (R) vagy a DNY-ÉK átlóra (U)

Lehetőség van adott feladvány újrajátszására (L) vagy új feladvány kérésére (W). A flippiteket színekódosak, akárhogy forgatod, tükrözöd őket, legfontosabb tulajdonságaik megmaradnak. Minden feladványban van 3db mindhárom színből. A MOVES felirat mellett látod a megtett lépéseid számát.

A játékban való elinduláshoz egy kis



segítség: a sárga egy tulajdonsága, hogy átlósan mindkét irányban három az összeg. A zöldnél ugyanez 1 vagy 5, a kéknél 2 vagy 4. Ebből kifolyólag lehetetlen megoldani a feladványt, ha átlósan valamelyik irányban minden színből van egy-egy, mert a sárga átlós összege mindenképp 3, tehát a másik kettő flippitre marad 9-3=6, ami sehogy nem jön ki egy zöld és egy kék flippit esetén, ugyanis csak 3,5,7 vagy 9 tud kijönni. De például lehet a 3 sárga átlóban, ekkor az összeg 3*3=9, akárhogy forgatod, tükrözöd őket és mégsem biztos, hogy ez a megfelelő megoldás...

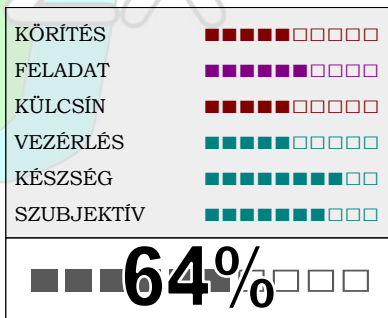
HÁTTÉR

A Flippit a Sinclair három keménydobozos kiemelt játékanak egyike, mégpedig a legkevésbé ismert tagja, pedig első ránézésre még 1983 kiadványaihoz képest is puritán kis 8 kilobájtos BASIC program. Árazását tekintve viszont Sinclairék túlzásba estek: 9.95 fontba került, mikor egy Jet Pac vagy Manic Miner is 6 font alatt beszerezhető volt. A játékot egy hölgy: Leslie George Hartridge, céges nevén a Lez Peranto Ltd készítette. A cég a Leslie és eszperantó szavak keveréke lehet, ugyanis Leslie a Flippit után csak egy eszperantó oktatókazettát jelentetett meg.

ÉRTÉKELÉS

Szép borítóval, szájbarágós instrukciókkal ellátott, eredeti logikai feladvány, betöltőképnyő nélkül, de egy 1 perc alatt betölthető

játéknál ez nem hátrány. Gyakorlatilag nincs grafika, a látvány mégis elégségesnek tekinthető a játék jellegét tekintve és használatba véve azt. Pláne, hogy még választani is lehet a pontok vagy számok közül. Hang a nullánál kicsit több van, néhány bipp, elférne még pár effekt, de igazából kell ennél több? A vezérlés kicsit átgondolatlanak tűnik: sokféle gomb, mindenféle logika nélkül, hozzáteszem: gyorsan megszokható, probléma viszont, hogy a BASIC-ből kifolyólag lassan reagál. Igazi agyafúrt logikai játék, egy gond van vele: ugyanaz a megoldás mindig „kipakolható”, mivel úgy forgatom, cserélem az elemeket, ahogy akarom, persze, ha a lépések száma számít, akkor van egy plusz kihívás. A Flippit egy bármikor elővehető, kellemes agypróba.



MÁSOK SZERINT

WOS: 5,20/10
Home Computing Weekly: 70%

REVERSI

KIADÓ: Sinclair Research Ltd, 1982, £7.95
 FEJLESZTŐ: MoI / Games of Skill Ltd
 STÍLUS: Táblás - Reversi
 GÉPTÍPUS: 16K
 MÉRET: 14435 byte
 TÖLTÉSI IDŐ: 1:40
 VEZÉRLÉS: Billentyűzet



FELADAT

„A Reversi, színcserélő vagy othello néven is ismert tizenkilencedik század végi társasjáték. Ez a jelentős stratégiai játék 9 nehézségi szinten játszható, a kezdőtől a nagyon nehézig. A Reversi egy stratégiai játék, amit két ellenfél (fekete-fehér) játszik egy sakktáblához hasonló csatatéren. A játék legfeltűnőbb jellemzője egy újonc számára a drámai fordítások mindkét oldalon a játék folyamán: először úgy tűnik, hogy a fekete vitathatatlan területtel rendelkezik, majd a fehér dominál, amíg a fekete erői engedik és így tovább. A Reversi természete miatt nem biztos a győzelem, amíg a játék véget nem ér. Egy nagy tudású játékos hatalmas hadsereget is meg tud győzni, hogy oldalt váltson - a pontszámok a két játékos között így jelentősen ingadozhatnak egy játékon

belül többször is. Több millió lehetséges játék van, így mindenki kialakíthatja egyéni stílusát. Ennek ellenére, a sakkkal ellentétben ez a játék biztos, hogy 60 lépésen belül véget ér. A legtöbb játék valójában 30 lépésnél sem több. Ez a játék szinte teljesen gépi kódban íródott és megtestesíti a mesterséges intelligencia fogalmát. Nemrég egy számítógép bemutatón a játék egy korábbi változata 30 meccsből 28-at nyert, pedig csak félgózzal játszott. A játékosok száma a világon, akik meg tudják verni a programot kilences, „expert” szinten, igen korlátozott. A játékot úgy tervezték, hogy minden játékos megtalálja a magának való szintet, kihívást. „

LEÍRÁS

A betöltés utáni főmenüben választhatod, hogy egy játékos társad ellen játszol (1), a gép ellen és te kezdesz (2), a gép ellen szintén, de ő kezd (3), mintajátékot kérsz (4), beállítasz egy startpozíciót (5) vagy kilépsz a játékból (6). A mintajátéknál az egyes gombbal vissza, a kettessel előre lépegethetsz a játszmaiban, majd a hármassal folytathatod is a játszmat az aktuális helyzetből.



A Reversiben a játszmat mindig a fekete kezdi. A lépés szabályos, ha a letett korong és egy másik saját korong közrefogja az ellenfél egy vagy több korongját megszakítás nélkül vízszintesen, függőlegesen vagy átlósan. Ilyenkor a közrefogott korongokat meg kell fordítani és azok szint változnak. Ha ilyen, szabályos lépés nem létezik, akkor a játékos passzol, ebben az esetben az ellenfél következik. Ha egyik játékos sem tud lépni vagy a tábla betelt, esetleg elfogyott az egyik fél összes korongja, akkor vége a játéknak. A játék végén az nyer, akinek több korongja van a táblán, ha egyenlő a korongok száma, akkor döntetlen az eredmény. Passzolni akárhányszor lehet. A lépések egy betű-szám kombináció megadásával, majd az Enter megnyomásával lehetségesek. A betű-szám a kinézett mező koordinátáinak megfelelően az oszlop-sor értékét adja meg. A számítógép mindig az enter megnyomása után lép csak. A lépéseid közben a koordináták megadása előtt az enterrel visszalephetsz a menübe és akár :

1. új játékot kezdhetsz
2. nehézségi szintet módosíthatsz
3. visszajátszhatod a játszmat
4. oldalt válthatsz
5. kicserélheted a színeket

6. kinyomtathatod az állást

Enterrel visszalephetsz a játékba. A visszajátszásnál az 1-es gombbal visszafelé, a 2-essel előrefelé lépegethatsz a játszmban, a 3-assal pedig a választott időponttól folytathatod.

Ha kezdő szinten is folyamatosan veszítesz, ne vedd el a játékedet, hanem alakíts ki neked megfelelő kezdőállást, hátha úgy több lesz a sikerélményed. Vagy kipróbálhatod azt is, hogy mindkét felet te vezeted, majd adott pozícióban átadod az egyik játékost a gépnek.

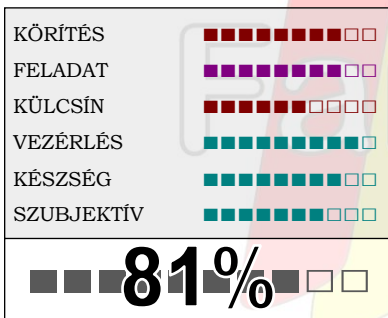
HÁTTÉR

Az első Spectrumra megjelent Reversi, 1983-ban többen próbálkoztak ennek a grafikai egyszerűen megvalósítható játéktípusnak a kiadásával, de a végeredmény többnyire csapnivaló lett. A MoI, tehát Mine of Information Ltd és a Games of Skill Ltd egyetlen játéka a Reversi, amely elkészült ZX81-re és QL-re is, mondhatjuk, hogy kihozták ebből a kis játékból a maximumot.

ÉRTÉKELES

Tipikus Psionos táblajátékos borítója van, pedig nem is Psion játék. Az értékelhetetlen, felesleges betöltőkép is követi a Psion hagyományait, csak nem az a stílus. Instrukció van bőven. A játék menüje, átláthatósága nem tökéletes, de megszokható. A grafika a maga primitívége ellenére a célnak maximálisan megfelel. Hangoknál a korongok lerakásának, fordításának hangján kívül maximum menüzene lenne elképzelhető, de ugye ez egy 1982-es

16K-s játék, szóval elégedett vagyok. A vezérlésre a legjobb módot választották, a betű-szám kombinációs típust. Nehézségi szintekkel bőségesen el van látva, az egyszerűnek mondottól, a nagyon nehézig. A Reversi egy nagyon magával ragadó, sok stratégiai lehetőséget magában foglaló játék a maga egyszerű szabályaival, rengeteg játékvariációjával, gyorsnak számító játszmaival. Egy másik Sinclair klasszikus, a Backgammon jut róla eszembe, hasonlóan egyszerű, de a célnak tökéletesen megfelelő megvalósítás mindkettő, de a játékélmény mégis a lehető legmagasabb.

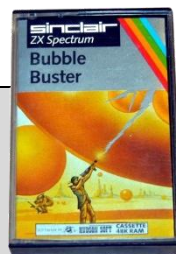


MÁSOK SZERINT

WOS: 5,20/10

Computer & Video Games: 8,33/10

BUBBLE BUSTER



KIADÓ:	Sinclair Research Ltd, 1984, £5.95
FEJLESZTŐ:	Hudson Soft
STÍLUS:	Arcade – Cannon Ball (Stilusteremtő)
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	7788 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	1:03
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet: A,J – balra, D,L – jobbra, Space, Caps Shift, – tűz Joystick: IF2

FELADAT

„Nyomd meg a tűz gombot és egy cikkcakkos sugarat lősz a levegőbe. Ha egy buborék érinti ezt a sugarat, mielőtt az eltűnik, a buborék kettéosztódik. Minden buborék háromszor tud egyre kisebb buborékokra kettéosztódni, aztán a legkisebb buborékok szétrobbannak a sugártól. A legkisebb buborékok kidurrantásáért kapsz csak pontot. A játék szakaszokra oszlik, az első három szakaszban egyre több buborék pattog, amit meg kell semmisítened. A negyedik szakasz a bónusz rész, ahol nem sérülhetsz meg, csak pontot szerezhetsz. Aztán ismétlődik minden újra, minden négy szakasznál nő a tempó.”

LEÍRÁS

A buborékok pattognak, az ágyugolyók nem. Persze, ezt mindenki tudja, nem írtam semmi eget rengetően újat. De a játék eredeti, „japán” címe Cannon Ball, tehát ágyugolyó. Tehát ott tartunk, hogy pattognak a buborékok/ágyugolyók, ha alattuk maradsz, akkor békává lapítanak. Hát, ezt már nem értem, a béka

rendben, de a buborékok összenyomnak? Az ágyugolyók meg pattognak? Nem, a buborékok pattognak, az ágyugolyók kilapítanak. Akkor félig ágyugolyó, félig buborék... Szóval ezeket a fura, fizikával össze nem egyeztethető gömböket lézereddel osztódásra veheted rá egy darabig, aztán megsemmisülnek, nyolcadrészig nem kidurranak, hanem szét, mégpedig kettőbe. Aztán már olyan picik, hogy megsemmisítheted őket. Egyszerre csak egy lézersugarat lőhetsz ki, aztán mikor pár másodperc múlva eltűnik vagy hamarabb, ha beletéved egy gömb, akkor jöhet a következő.

HÁTTÉR

A Hudson Soft játékeit körülengi a misztikum. Játékaik, játéktörténelmi





szerepükhöz képest nem kellően elismertek (a Stop the Express kivételével). A Cannon Ball / Bubble Buster például egyértelműen a Pang inspirálója, egy arcade-típus megteremtője. A játékok előéletéről, a Hudson Soft programozóiról, a meghiúsult további Spectrum játékokról nincs információ. Nem ide tartozik, de például az egyik legjobb 2000 utáni játék, az Alter Ego is egy 1984-es MSX-re megjelenő Hudson játék, a Binary Land klónja, ami még igazán beleférhetett volna a hosszú távúnak tervezett Sinclair-Hudson üzletbe a Nuts & Milk-kel együtt.

ÉRTÉKELÉS

Remek ötlet, ez a játék „inspirálta” a japán Mitchell Corporation-t a mindenféle platformra megjelenő és rendkívül sikeres Pang (más néven Buster Brothers) játék 1989-es elkészítésében. Átlagos borítóval, betöltőkép nélkül, mindössze 7,5 kilobájtos terjedelmével és egy perces betöltési idejével nem egy figyelemfelkeltő játék. A menüben a betűk mögött precízen, tempósan és valószínűen pattogó golyók már jelzik: magasabbra lehet helyezni a léceket. Sajnos sztori nincs, csak egy rövidke leírás, így elég misztikus marad ez az ágyúgolyóbuborék. A szaladgáló vagy inkább karját

lengetve oldalvást csúszkáló pacák elég reménytelenül fest, rá nem sok időt szakított az ismeretlen játékkészítő mester. A lufikra annál több idő jutott, nagyon egyenletesen, akadozás nélkül pattognak. A háttér elsöre sivárnak tűnik, de három pattogó lufinál, sőt később azok osztódása után ez már fel sem tűnik, élettelibbnek egy kétnapos ünnep előtti hipermarket sem tűnne. A hangok, csipogások, dallamocskák olyanok, amilyenek egy ilyen típusú játéktól elvárhatóak. A nehézségi szint nem semmi, már az első egy az egy elleni harcnál is fel kell kötni a gatyát, a harmadik pálya előtt elkel egy rövid ima is, biztos, ami biztos. Lassabb kezdés adhatott volna egy kis lökést, egy kis sikerélményt. A vezérlés tökéletes, jól használható variációk a billentyűzetten és joystick is van. Bele kell jönni, aztán már nagyon addiktív. Sikertelenség esetén pedig jöhet még egy menet és a fogadkozás, hogy „most majd jobban odafigyelek!”. Túrelmetlenebbek viszont gyorsan selejtezhetik...

KÖRÍTÉS	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ □ □ □
FELADAT	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ □
KÜLCSÍN	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ □ □ □
VEZÉRLÉS	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
KÉSZSÉG	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ □ □
SZUBJEKTÍV	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ □ □

MÁSOK SZERINT

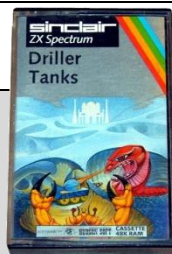
WOS: 7,25/10

Crash: 57%

Home Computing Weekly: 60%

Sinclair User 5/10

DRILLER TANKS



KIADÓ:	Sinclair Research Ltd, 1984, £5.95
FEJLESZTŐ:	Hudson Soft / Fumihiko Itagaki
STÍLUS:	Arcade – Labirintus
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	11564 byte
TÓLTÉSI IDŐ:	1:28
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet: A,J – balra, D,L – jobbra, W,I – fel, X,M – le, Space, Caps Shift – tűz Joystick: IF2

FELADAT

„A házad alatt bányák labirintusa van feltöltve szeméttel. Itt tudsz mozogni a spéci Fűrő Tankoddal, szabaddá téve az utat, amerre jársz. A célod az, hogy megöld a bányában kóborló rózsaszín mamutokat. Ezt úgy teheted meg, hogy rájuk lősz a fagyasztó sugárral, majd a tankkal darabokra töröd őket, ám erre a felolvasásuk előtt elég kevés idő van. Óvatosnak kell lenned még azért is, mert a mamutok tüzet okádnak rád. Vannak más ellenségek is, a rákok, ezek újra meg újra feltöltik a labirintust szeméttel és az érintésük halálos.”

LEÍRÁS

A tüzet köpködő, földalatti szeméttel bókászó lény a játék szerint mamut, hát nem tudom, a hatalmas rák még elképzelhető. Szóval, a mamutok nem juthatnak ki a föld szintjére, mert befutnak a házba (inkább palota, sőt: Taj Mahal), amit a föld alá süllyesztenek és ezzel vége a játéknak. A mamutok ráadásul a kitisztított bányarészben sprintelni is tudnak, szóval minden eddig tanult dolgot felejt el erről az



állatról, igazság szerint egy sárkányvakond-gepárd keverék, semmi köze a lomha föld fölött élő elefántokhoz. Sőt, lehet még valami róka és farkasgén is bennük, mert néha nagyon ravaszul bekeritenek és falkaként támadnak. A pályák egyre nehezednek, nőhet a mamutok száma, a rákok (Skorks) száma (ők ugye alulról felfelé nyomulnak minden kerestül, szemetet hánnyva) valamint néha eltűnik a labirintus is (minden negyedik szinten), ilyenkor egy falak nélküli, egybefüggő szemetes árokban találd magadat.

HÁTTÉR

A Hudson Soft verzió neve a *Stop the Express* rajongóknak ismerősen csenghet: *Itasundorious*. Nem ismerős? Na jó, csak az első szótag... Fumihiko Itagaki, a program írója



saját neve első tagját csempészte ennek a játéknak a címébe és amannak a vonatjára. Nem vádolható azzal, hogy így egy jól csengő, könnyen megjegyezhető, közönségcsalogató címmel látta el eleddig ismeretlenségbe burkolózó játékát. A „japán” verzióban egy Lolitank az eszköz a Hectolien (mamut) és az Ikedanien (rák) nevű ellenségek ellen, mások a színek is és nem lehet joystickot használni vezérlés gyanánt, de a játék ugyanaz, legalábbis első ránézésre annak látszik.

ÉRTÉKELÉS

Fura, szürreális, fali szöttesre emlékeztető kazettaborítója van, nincs betöltőképernyője, de van informatív, a játék elemeit bemutató menüje. A sztori pedig lehet, hogy tudatmódosító szer hatása alatt született (akárcsak a Bubble Buster). A jópofa, animált figurák mozgása darabos, a látvány szép, a Hudson Soft verzió még egy picit szebb is a színek miatt. Arcade játékhöz szükséges remek, átlagosnál mindenképp jobb, többféle effekt, dallam színesíti a játékelményt. A játék gyengéje a vezérlés, sajnos a tank valami letompult állapotban van és a vezérlésre való reagálása

csapnivaló. A nehézségi szint nagyon jól el van találva, viszonylag könnyű a játék elején és egyre nehezedik. A játék a vezérlési nehézség ellenére addiktív, kár a hibákért, jobb, élvezetesebb játék lehetett volna belőle.

KÖRÍTÉS	■■■■■■■■□□
FELADAT	■■■■■■■■□□
KÜLCSÍN	■■■■■■■■□□
VEZÉRLÉS	■■■■□□□□□□
KÉSZSÉG	■■■■■■■■□□
SZUBJEKTÍV	■■■■■■■■□□
<div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <div style="width: 100px; height: 15px; background-color: #333; margin-right: 10px;"></div> <div style="font-size: 2em; font-weight: bold; margin-right: 10px;">70%</div> <div style="width: 100px; height: 15px; border: 1px solid #333; display: flex; align-items: center;"> <div style="width: 70%; height: 100%; background-color: #333;"></div> <div style="width: 30%; height: 100%; background-color: #fff;"></div> </div> </div>	

MÁSOK SZERINT

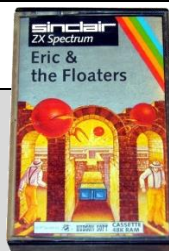
WOS: 6,23/10

Crash: 62%

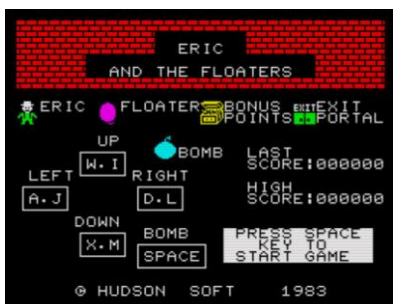
Sinclair User 3/10

Personal Computer Games: 4/10

ERIC & THE FLOATERS



KIADÓ:	Sinclair Research Ltd, 1984, £5.95
FEJLESZTŐ:	Hudson Soft / Y. Tanaka, Toshiyuki Sasagawa
STÍLUS:	Arcade – Bomberman (stílussteremtő)
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	8484 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	1:06
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet: A,J – balra, D,L – jobbra, W,I – fel, X,M – le, Space, Caps Shift, – tűz Joystick: IF2



FELADAT

„Eric vagy, egy régész, aki megtalálta az utat a rejtett kincshez, amit gonosz lények őriznek. Robbantással tudsz magadnak utat csinálni és megtalálni a keresett kincset, valamint el kell pusztítanod ellenségeidet. De vigyázz: a bombák veszélyeztetik a testi épségedet is.”

LEÍRÁS

Eric a főhős, Indiana Jones által inspirálva úgy gondolta, hogy a lerobbant külváros helyén, ahol ő is lakik, valaha civilizált emberek is éltek. Ha már úgyis lerobbant a telep, egy kis robbantgatás már fel sem tűnik alapon kezdett a kutatásnak. Munkavédelmi felszerelés gyanánt felkapta apja zöld kezelését és nagyapja

szalmakalapját, ami akár cowboykalap is lehetne és nekikezdett a „feltárásnak”. Nagy meglepetésére a járatoknak képzelt törmelékhalomok alatt valóban egy labirintusrendszert talált, mégpedig egy ókori misztikus védelmi rendszerrel ellátva. A folyosók háborítatlanságáért az eddig élőlényként nem azonosított lufiszerű lények felelősek. Hozzájuk érni szigorúan tilos! Erre néhány szerencsétlen kimenetelű, elhalálozással járó pacsizás után Eric is rájött, ez lenne az ókori érintésvédelem. Szerencsére az ember a macskáktól származik, így kilenc élete van Ericnek is, a történetbe ott kapcsolódsz be, amikor Eric a tapasztalatszerzésen túl van, de már csak három élete maradt. Eric amatőr bombái ön és közveszélyesek, két lépés távolságban mindent letarolnak, eredeti céljuknak megfelelően még a meggyengült falakat is kirobbantják. Akár ötös bombasorozatokat is elhelyezhetsz a biztos hatás érdekében, ilyenkor gyorsan spurizni kell és szükség esetén bebújni egy védelmet nyújtó keresztfolyosóba. A labirintusszakaszok egyenként

15x11-lépéses pályákat alkotnak, melyek négyes csoportokba rendezhetőek: mindig van három normális szakasz, ahol egyre több ellenség van. A negyedik szakaszban



van jelentős változás, ahol Eric automatikusan potyogtatja a bombákat, amerre jár, szerencsére egyszerre csak ötöt tud továbbra is elhelyezni, aztán van egy kis szusszanásnyi szünet. Robbantás közben néha előtűnik egy kincsesláda, pénzeszsák, EXIT feliratú ajtó, ezek használata értelemeszerű. Egy-egy pálya megtisztítására meghatározott idő van, aminek fogyását a szakasz teljesítésekor kapott bónusz (jobb felső sarokban) fogyásával követhetsz. Ha az érték nullára csökken, akkor eltűnnek a falak, csak az ellenség és kétlépésenkénti téglaszlopok maradnak. Eric megalomán végcélja a labirintusrendszer teljes megtisztítása a fura biztonsági személyzettől, de hol van a labirintus vége?

HÁTTÉR

A játék eredeti címe Bomber Man (a játékban külön van írva, máshol egybe írják) volt, valószínűleg így ismeri a többség, pedig ilyen nevű

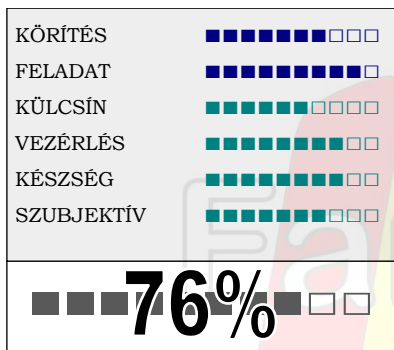
Spectrumos kiadásra ugye nincs is bizonyíték, van viszont MSX-re, Sharp és NES gépekre kiadott verzióra. Aztán egy ezekből kinövő videójáték franchise-ra, aminek évről évre jelennek meg hivatalos és nem annyira hivatalos részei mindenféle platformokra. Úgy látszik, a kezdet volt csak nehézkes, ugyanis a későbbi nagy felhajtás és siker ellenére a Spectrum verzió még sem eladási, sem elismertségi szinten sem alkotott jelentőset. A Bomber Man című verzió nem sokban különbözik, legszembetűnőbb, hogy ott a lebegő lények bárgyún vigyorognak. A NES-re megjelent Bomberman sztorija szerint a főhős egy robot és a Föld középpontjában harcol a félelmetes idegenek ellen...



ÉRTÉKELÉS

A Sinclair/Hudson Soft kazetták borítóinak és játékaiknak van egy stílusa, aminek jelen játék is maximálisan megfelel. Közös jellemzőjük például rendkívüli tömörségük, négyből három simán 16K-s kategória, de valamiért a szükségesnél magasabb memóriacímeket használnak, így 16K-s gépen nem játszhatóak. Ez a játék is mindössze 8 és fél kilobájtos, egy perces betöltési idővel. Kellő információ és sztori szűken van

mérve, de minden kitalálható. A figurák kidolgozottsága közepes, kicsit gyerekes, mozgásuk animált, robbanásakor mindenki lelassul. Elfogadható számú és minőségű hangeffekt dobja még fel a játékelményt. A vezérlés majdnem tökéletes, bal és jobbkezesek és Joystickot kedvelők is találnak maguknak való vezérlési módot. A játék nehézségi szintje jól eltalált, egyre nehezedő, a feladat addiktív, hosszú időre magával ragadó.



MÁSOK SZERINT

WOS: 8,00/10

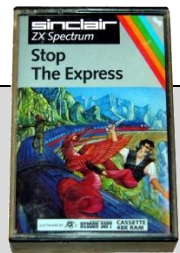
Crash: 60%

Popular Computing Weekly: 4/5

Sinclair User: 6/10

Computer & Video Games: 7,25/10

STOP THE EXPRESS



KIADÓ:	Sinclair Research Ltd, 1984, £5.95
FEJLESZTŐ:	Hudson Soft
STÍLUS:	Arcade – Akció
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	15663 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	1:50
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet: A – balra, D – jobbra, Q, W, E – ugrás balra, fel és jobbra, Z, X, C – lehajolás balra, helyben és jobbra, Space – tűz Joystick: IF2



FELADAT

„Az ITA Expresszt banditák eltérítették és téged, egy különleges ügynököt küldtek, hogy vedd át az irányítást és állítsd meg a vonatot. Meg kell küzdened késdobáló banditákkal, meg kell találnod a kulcsot – de vigyázz az alacsony hidaknál! Sok szerencsét!”

LEÍRÁS

Az ITA Expressz tehát a magukat Redmen-nek nevező banditák karmába kerül, te, a helyi James Bond, helikopterről ereszkedsz le az utolsó vagon tetejére, azzal a céllal, hogy megállítod időben a vonatot. Ahhoz, hogy sikerüljön a küldetésed, előre kell jutnod a motorkocsiig, ami 20 vagonnyival van előrébb. Legyél óvatos: a terroristák meg fognak támadni, késeket dobálnak feléd,

lehajolással kerülheted el a halált. Néha nagy madarakat, kígyómadarakat láthatsz a vagonok felett, ha elkapod őket, akkor fel tudod használni ellenségeid ellen, gyakorlatilag a meglepett ellenfelekhez vághatod az előzőleg levegőből leszedett súlyos madarat. Feladatod teljesítése nem ilyen egyoldalú, mert ugye a vagonok között vannak rések, amiket át kell ugranod. No meg a vágány fölött vannak valamiféle hídserű közműszerelvények, amik alatt éppen elfér a vonat, ezekre pár másodperccel érkezésük előtt CAUTION felirat figyelmeztet, ilyenkor egy a lényeg: ne ugorj fel, mert akkor felkenődsz az objektumra, állva és hasalva fész csak el alattuk. Az említett hasalást,



ugrást az előre való haladással kombinálva kell megtenned, mégpedig nagyon pöpecül, jól időzítve kell bemutatnod, ha munkádat elégedett sóhajjal szeretnéd befejezni. Eljutva a tizedik kocsiig, lejatsz a tetőről az utastérbe, de ne hidd, hogy ettől könnyebb lesz: a banditák előlről jönnek és itt nincs kigyómadár, van viszont rengeteg kapaszkodó, amiket felhúzódkodásra használhatsz. Hogy ne tölthess a kelleténél több időt a kapaszkodókon, arról a minden vagonban jelenlévő helyi szellem gondoskodik, ne érintkezz vele, bármilyen barátságosnak is tűnik. A banditákat egyrészt át tudod ugrani a kapaszkodók segítségével, másrészt fejbe is tudod őket rúgni. Egyszer csak eljutsz az első kocsihoz, ahol megtalálod a mozdony kulcsát, aminek megszerzésében egy ide-oda pattogó csavar próbál megakadályozni. Ezután jöhet a boldog végkifejlet: megállithatod a száguldó vonatot és megkapod a legendás üzenetet: „Congraturation! You Succsess!”. Természetesen játék közben nem felejtheted el azt sem, hogy a határ közeleg, az idő is lejárhatsz, tehát nem várhatod az ellenséget mindig a megfelelő helyen felkészülve, elébe kell menned a dolgoknak és kockáztatni, ahogy James Bondhoz illik. A játékok közti szünet kitöltéséről is gondoskodtak a programozók, levetítik neked az utolsó próbálkozásodat.

HÁTTÉR

Egy elismert Sinclair/Hudson Soft játék: a Your Sinclair magazin a valaha készült negyedik legjobb Spectrum játéknak választotta. Az

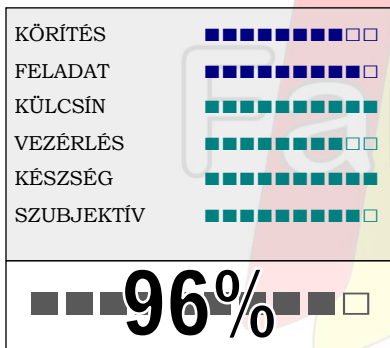
ITA Express nevéből kiindulva valószínűleg a Driller Tanks-ot is író Itagaki úrnak köszönhetjük ezt a győngyszemet, de erről is nincs pontos információ, de azért is gyanus fenti úr, mert Human68k-ra írt egy programcsomagot, aminek neve: ITA Toolbox, szóval szereti belecsempészni a neve első szótagját a programjaiba. A többi Hudson Soft játékhoz hasonlóan ez sem lett kiadásakor különösebben sikeres, de még mindig ennek volt a legnagyobb az ismertsége és elismertsége is akkoriban és azóta is.

ÉRTÉKELES

Szép, Hudson sorozatba illő borítóval rendelkező és betöltőképernyő nélküli rövidke játék. Az ötlet zseniális, pedig nagyon egyszerű: néhány mozdulatot kell kombinálni megfelelő ütemben folyamatosan változó körülmények között, a la Hunchback, de nem olyan statikusan, hanem annál a játék lendületessége miatt sokkal nehezebben, dinamikusabban. A sztori megfelelő, a menü helyett alkalmazott ismétlés opció pedig zseniális, ha először töltöd be, akkor érdemes végignézni a számítógép „próbálkozását” a teljesítésre. A grafika nagyon jól kidolgozott, szép,



színes, gördülékeny, gyors. A vonat zakatolása, az effektek, kis dallamok, mind-mind tökéletesek. A folyamatosan mozgó, megállást nem hagyó, folyamatos figyelmet kívánó játékmenet közben eddig fel sem tűnt, hogy felül, az életet jelző figurák mellett van egy STG felirat, ahol az aktuális nehézségi szint van jelezve. Hát, nem tudom mennyien jutottak el a kettes szintre, de már az egyes is iszonyú nehéz, embert próbáló feladat. Vezérlésnél a billentyűzet rész túlbonyolított, külön van három ugrás, három lehajolás variáció oldaltól függően, a Joystick használhatóbb, ott az ugrás és lehajolás is póriasan egyszerű.



MÁSOK SZERINT

WOS: 8,30/10

Crash: 80%

Personal Computer Games: 9/10

Sinclair User: 8/10

ZIPPER FLIPPER



KIADÓ:	Sinclair Research Ltd, 1984, £5.95
FEJLESZTŐ:	R.E.D. Sunshine
STÍLUS:	Arcade – Flipper
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	25227 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	2:26
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet: (Q-T, A-G,Z-V – balra lendít, Y-P, H-L, B-SS – jobbra lendít, 1-5 dugattyú le, 6-0 – dugattyú fel, Enter – kilövés Joystick: IF2



FELADAT

„Késő este van, a kávézó zsúfolt és a zene hangos. Elindult a vadászat egy flipper-varázslóra – az egyetlenre, aki mestere a guruló golyónak. Villám reflexek kellene, hogy a Zipper Flipper mestere legyen. És most rajtad a sor, hogy kipróbáld magad... A Zipper Flipper két játék, a flipper és a félkarú rabló vegyítése. Hogy aktíváld a félkarú rablót, először is üsd ki a sokszínű téglából álló falat. Amikor a golyó ráesik a félkarú egyik elemére, akkor a tűz gombbal (Enter) tudod azt aktiválni. A flipper ütőjével elütés 25 pont, az egyik oldalzsebbe való lökés 5,10 vagy 50 pont szimbólumtól függően. A félkarú rabló egy szorzóval sokszorozhatja pontjaidat, ha a jobboldali és a középső azonos, akkor négyszeres,

ha mindhárom ugyanaz, akkor kilencszeres pont jár figurától függően. 10.000 pont elérése esetén kapsz egy bónusz golyót.”

LEÍRÁS

A figurák közül az alma és a dollár a legértékesebb, ezek 50 pontot, a fecskendő és a cseresznye 10, a szilva és a szőlő 5 pontot ér. A középső kettő vibráló szem érintése is 25 pontot ér. A játék menüje elég hosszú és sokrétű: el lehet olvasni az instrukciót (2), a pontozás módját (3), be lehet állítani a játékosok számát (4), meg lehet nézni a játékosok legjobb eredményét (5), meg lehet nézni a demót (6) és le lehet nullázni a „High Score” táblát, persze lehet játszani is. A menüben nem a megfelelő gombot kell megnyomni, hanem fel és le lehet lépegetni a számbillentyűkkel (1-5 – fel, 6-0 – le). A játéktér egy szegényes, pici flipper, aminek egységei hatféle szimbólum valamelyikével vannak jelölve, a már említett szimbólumok a pontozás alapjai, mivel a lehető legtöbb pont gyűjtése a cél, így a játék alapját is képezik.

HÁTTÉR

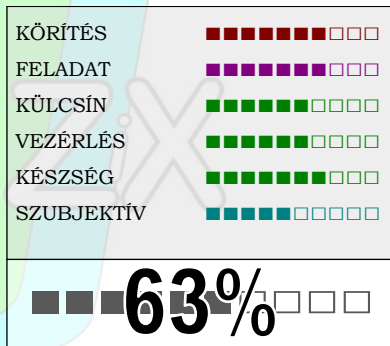
Szokásos témámon kérődzve: a WOS szerint újrakiadás (az eredeti Pro Pinball címen jelent meg), a WOS-ról letölthető angol instrukció szerint: „First published in 1984 Sinclair Research Ltd.”. A játék készítőjének, a R.E.D. Sunshine-nak a nevéhez nem is tapad több játék, a Zipper Flipper Timexre kiadott verzióját viszont Pro Pinball-nak hívják, a letölthető Timex verzió pedig egy az egyben ugyanaz, mint az állítólagosan első Spectrum kiadás. Mindegy, már kezdem megszokni, hogy a Sinclair játékok előélete nem éppen patyolat tiszta.

ÉRTÉKELÉS

A körítés jónak nevezhető, a csábító borítón egy hatalmas flipper látható, de ez csak félreértés lehet, biztos a perspektíva zavart meg. A játékban instrukció, bemutató mód és akár ötjátékos mód is elérhető. A grafika kellemes, a pálya ugyan nem túl összetett, de a golyó mozgása, tempója remek, az ütők mozgásában mintha lenne egy kis leheletnyi kivárás. A vezérlés joystickra van inkább jobban megoldva, hiába a billentyűzetten használható szinte összes gomb, valahogy nem leltem az



optimális megoldást, jobban jártunk volna egy QAOPSpace típusú beállítással. A játék jellegéből adódóan nincsenek nehézségi szintek, de ez nem azt jelenti, hogy nem lehetett volna megoldani, például lassabb vagy gyorsabb golyóval. A vezérlés egyébként kellően érzékeny, de a mindkét oldalra lendülő ütő annyira szokatlan, hogy nehéz jól használni, hiszen a bal ütő is lehet jobb, a jobb is bal, szóval zavaros a dolog. A hangok jók, életszerűek. Ezzel a játékkal a legnagyobb gond az, hogy van egy sokkal jobb flipper Spectrumra: a Pinball Wizard.



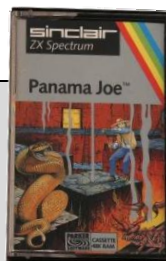
MÁSOK SZERINT

WOS: 6,00/10

Crash: 60%

Sinclair User: 4/10

PANAMA JOE



KIADÓ:	Sinclair Research Ltd, 1984, £4.95
FEJLESZTŐ:	Parker Software / Amazon Systems (David)
STÍLUS:	Arcade – Platform
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	16738 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	2:05
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet (definiálható) Joystick: Kempston, Protek, IF2

FELADAT

„Montezuma rap

*Ez a hely, hová Joe menne
Te méssz vele, követed bármerre
Föld alatt, mit eltemetett pár század
Egy piramis van, Montezuma háza
Játsszunk hát!*

*Lejtva oda, hol Montezuma élt
Nézzük hát meg, mit hogyan is véd
Tűz és láng szerte mindenütt
Bármerre lépsz, arcod felhevül
Ez ám a kelepce!*

*Ugord át a koponyát – a kígyótól is féj
Ne lépj rájuk, hogy tovább élj
Szökkenj a völgy fölött - mássz kötélén
Ha leesel, kábult leszel, nem kétlem
Ez ám az esés!*

*Míntha már jártál volna itt
Hogy is volt? Az ajtó nem nyílt
Azt hiszem, jobban át kell gondolni
Szerezni egy kulcsot és tovább loholni
Ez ám a labirintus!*

*Így a játékban sok a dolog
De Panama Joe csak tovább robot
Van öt életed, és bizonyos lehetsz
Ez elég, hogy a kincset megszerezd
Ez ám a lopás!”*

```

PANAMA JOE
'J', 'K' AND 'L'
SELECT GAME LEVELS 1,2 AND 3
'P' PAUSES AND RELEASES
GAME PLAY
'CAPS SHIFT' AND 'SYMBOL SHIFT'
ARE RESERVED
ALL OTHER KEYS CAN BE DEFINED
AS JOYSTICK KEYS
SELECT JOYSTICK INPUT
1...KEMPSTON JOYSTICK
3...PROTEK JOYSTICK
3...INTERFACE 2 PORT 1
4...DEFINE OWN KEYS
TYPE 1,2,3 OR 4

```

LEÍRÁS

A formabontó, leíráspótló versike után, ami elég szabadon követi a kazettaboritón található eredetit, prózában is lássuk a lényegét. Panama Joe meg akarja szerezni Montezuma kincsét. Játék közben a bal-felső sarokban vannak a fontos infók, jobbszélsőként az életek száma, ami öt kezdetben. Balra pedig a felvett és nem használt tárgyak képe látható (kulcsok, török, egyebek). A kulcsok használata elég egyértelmű: vannak különböző színű ajtók és színben hozzájuk passzoló kulcsok, felveszed a kulcsot és az egyező színű ajtóhoz érve az kinyílik. A török egy ellenséget iktatnak ki, mégpedig azt, amelyikhez hozzáérsz először, miután felvetted a tört, ezután a tör elveszik. Láthatsz a plafonon lógó díszeket, ezeket a

pontgyűjtés örömeért szedd össze, na meg a tízezer pontonként kapott újabb életért. Vannak még billenőkapcsoló-szerű tárgyak, amik az aktuális ellenséget teszik egy időre ártalmatlanná. Meg van még egy tárgy, amit meg fogsz találni, ez a meglepetés. Az ellenségek zöme kiszámítható, kivéve a lila pamacsoknak álcázott pókok, ezek felmásznak a létrára is akár, ha úgy tartja úri jókedvük. Nem érdemes egy szoba első látogatásakor szaladgálni, mert a középkori azték biztonsági rendszerek része a néha megjelenő, máskor megbúvó láncszerű, halálos lézersugár. Mikor azt gondolod, hogy szerencsésen elérted a kincset, jussanak eszedbe a kalandfilmekben sokszor látott korhadtt fák, könnyen leomló falak vagy vastag, de elgyengült kötelek által tartott alkotmányok, amikről a főhős pont az utolsó pillanatban tud átugrani a következő, szintén hasonlóan instabil, baromi precízen megtervezett tákolmányra.

HÁTTÉR

Ha a Hudson játéka misztikusak, akkor a Parker Soft két játéka a Mézga család főcímdalából idézve: „Titkos is és misztikus, kicsit utópisztikus”. Oké, az utópisztikus nem teljesen korrekt, de jelez valamit. A játékot az Amazon Systems-nél készítették, de a jog a Parker Software-é, tehát a Parker Brothers szoftverkészítő részlegéé. A Parker Brothers az egyik legnagyobb társasjátékgyártó cég, székhelye az USA-ban van, az ő termékük pl. a Monopoly. Bővítve palettájukat és felmérve a lehetőségeket, 1982-ben kezdtek el játékszoftvereket is készíttetni. Ezek nagyrészt licencelt

arcade játékok voltak, kisebb részük a saját társasjátékok számítógépes megvalósításai. 1984-ben a Spectrum



és amerikai testvére, a Timex játékok sikereit látva elhatározták, hogy kedvencünkre is iratnak játékokat. A licenc ár és a kazetták könnyű másolhatósága, valamint ezen tények kombinálása arra vezette őket, hogy a ROM kiadás kitaposatlan újtára lépjenek. Kiválasztottak hat, talán hét címet a már licencelt és más platformokra megjelent játékaikból és elkészítették az Amazons Systems-szel a Spectrum konverziókat. Eddig ismert, de inkább csak kikövetkeztethető a történet. Aztán jön a homályos rész, mert a játékok kiadásából nem lett semmi, pontosabban a Parker részéről nem, valamiért visszaléptek. Eltelt egy kis idő és mintha szégyellni kellene a dolgot, a Sinclair kiadott a játékokból kettőt, mégpedig úgy, hogy senki se vegye azt észre. Nem is reklámozták őket, sikeresen elsikkadt mindkettő, a tekintélyes számú magazin egyikének sem tűnt fel egyik játék sem, így hírt sem adtak róluk, értékelést pláne nem készítettek. Egyedül a Softline című időszakos kiadványban (ami a hivatalos Sinclair Spectrum szoftver klub magazinjának mondja magát)

bukkannak fel, mint rendelhető és létező termékek. Az is furcsa, hogy a Panama Joe minden más platformon Montezuma's Revenge-ként jelent meg, ráadásul több gépre már egy évvel korábban, tehát bejáratott név volt, de akkor miért kellett megváltoztatni? (A WOS-on fellelhető kiadás előtti verzióknak még az eredeti címe van.) Lehet, hogy csak a Sinclair Hudson játékoknál is tapasztalt névváltoztatás kedve mutatkozik meg, lehet azért is akár, mert a többi gépen 100 képernyőt tartalmaz a játék, nekünk a fele sem jutott, így nem is nevezhetjük ugyanannak a játéknak? Valószínűleg a ROM 16K-s korlátja miatt kellett megrövidíteni a játékot, de ezt David, az Amazon programozója tudná megmondani, ő írta át a játékot Spectrumra, két másikkal (Loco Motion és Popeye) együtt. A kiadás szokatlansága miatt a játék a nyolcvanas években nem lett sikeres, sőt a játékhoz fűzött itt-ott található megjegyzések szerint még az angol közönségnek is teljesen ismeretlen maradt. Ehhez képest manapság ismert, sőt elismert játéknak mondható spectrumos körökben, ki érti ezt? És miért van a kazettán az első Basic-blokk kétszer, az első „Panamajoe”, a második



„Joy” címen? Látszólag teljesen ugyanaz mindkettő, csak Spectrumon való betöltéskor feltűnő, hogy egy viszonylag hosszú rész (kb. 3kB) alatt nem töltődik az adat, emulátoron ez a rész automatikusan kimarad. Tehát ez miért is kellett?

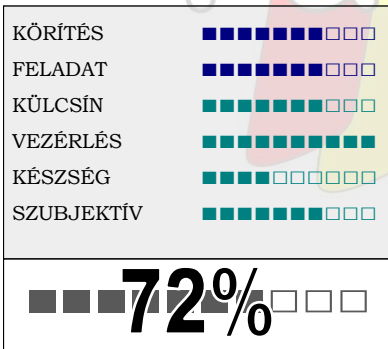
ÉRTÉKELES

Mindig is divatosak voltak és lesznek az ehhez hasonló Indiana Jones-



típusú történetek, ki ne szeretne hasonló kalandokat átélni, főleg gyerekként? A borító is jól jelképezi ezt a minden érzékünket igénybevevő trükkös, akciódús kalandfajta. A betöltőképernyő ki lett spórolva, kaptunk viszont egy versikét extraként. A menü gyakorlatilag csak a vezérlés módjának beállításáról szól. Grafikailag nem lehetek teljesen elégedett, bár darabokra szedve semmi gond, de egészében nézve sokszor bántóan üres, máskor szinte csak egy téglablokk az aktuális képernyő. Igazán azt sem értem, hogy hősünket miért nem fogta alkotója egy kis fogyókúrára, így is jópofa, csak hihetőbb lett volna, mint Indy-féle kalandor. A tűz megoldása szuper, szinte izzik tőle a képernyő. A hangokkal hasonló a helyzet, eldúldogatom magamban a tárgyak felvételekor hallható 'La Cucaracha'.

t, meg nagyon jók az elhalálózaskor hallható különböző effektek, de ezektől eltekintve csak azt „hallom”, hogy minden kong az ürességtől. A vezérlés minden igényt kielégítő, a választék maximális, a reagálás szintén. Nehézségi szint elvileg van három, de nem tudom, hogy lehet elérni, a menü szerint a J, K és L billentyűkkel lehet változtatni, lehet, hogy csak játék közben, próbáltam mindenhol, de nem vettem észre semmilyen változást. Az „alap” és egyben egyetlennek tűnő szint viszont Manic Mineren edződött játékosoknak gyermeknek. Hiányosságai ellenére mégis gyorsan megszerethető, kedves kis játék, ahol a könnyű játékmenet nem hat riasztóan, mint néhány játéktársánál, használj inkább sikerélményekben való könnyed feltöltődésre!



MÁSOK SZERINT

WOS: 6,93/10

RETURN OF THE JEDI: DEATH STAR BATTLE



KIADÓ:	Sinclair Research Ltd, 1984, £4.95
FEJLESZTŐ:	Parker Software / Amazon Systems (Les Fairbrother)
STÍLUS:	Arcade – Lövöldözős
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	15108 byte
TÓLTÉSI IDŐ:	2:01
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet (definiálható) Joystick: Kempston, Protek, IF2

FELADAT

„Küldetésed célja a Halálcsillag megsemmisítése. Ennek elérése nem lesz könnyű, mert nagy erővel védik az őrállomást. Először túl kell élned a rád vadászó Tie Interceptorok könyörtelen támadásait. A Halálcsillag eléréséhez figyeld meg a látszólag véletlenszerűen nyíló portálokat. Ezek a portálok biztosítják a Tie Interceptoroknak a bejutást a bázisukra, egyben a Millennium Falconnak is ezen portálokba való bejutás az egyetlen esélye, hogy átjusson a védelmi rendszeren. A bejutáshoz szükséged lesz nagyon gyors, tizedmásodperc-pontos időzítésre. Ha behatolsz, akkor is számolnod kell még a hőérzékelős sugárral. A Halálcsillag felrobbantásához ki kell lőnod a fő reaktort és az ahhoz vezető útvonalat – ekkor a szörnyű robbanás még mindig veszélyes rád is, mert több száz lángoló tűzgolyó száguld ilyenkor az űrbe. A játékban előrehaladva láthatod, ahogy a Halálcsillag épül, védelmi zónáról védelmi zónára. A fehér objektumokat

```

DEATH STAR BATTLE
'B' SELECTS DIFFICULT GAME
'P' PAUSES AND RELEASES
GAME PLAY
'CAPS SHIFT' AND 'SYMBOL SHIFT'
ARE RESERVED
ALL OTHER KEYS CAN BE DEFINED
AS JOYSTICK KEYS
SELECT JOYSTICK INPUT
1....KEMPSTON JOYSTICK
2....PROTEK JOYSTICK
3....INTERFACE 2 PORT 1
4....DEFINE OWN KEYS
TYPE 1,2,3 OR 4

```

láthatod, ahogy építik be őket. Ha elkészül a munka, a Halálcsillag teljesen működőképes lesz és elpusztítja a Millennium Falcont és megnyitja az utat a Birodalom világegyetem feletti uralmának. A Birodalmi Űrsikló is feltűnik néha, fedélzetén Darth Vaderrel. Nem könnyű elpusztítani ezt a járművet, de a megfelelő lépésekkel, és gyors reakcióidővel képes lehetsz rá, mikor a sikló közeledik, hallhatsz egy figyelmeztető hangot. Ha nekiütökzöl, akkor egy életedet elveszted. Minden alkalommal, mikor elpusztítod a Halálcsillagot, a játék automatikusan újraindul, de a Halálcsillag építése egyre gyorsabb lesz. Céloed a pontszámod gyarapítása, ezt megteheted a következőkkel: Zöld Tie Interceptor 50pont, sárga Tie

Interceptor 500pont, Birodalmi Űrsikló 3000pont, Halálcsillag védelmi zóna 30pont/egység. Bónusz pontokat szerezhetsz a Halálcsillag felrobbanása után, 1000 pont a jutalmad, ha B szint van kiválasztva.

LEÍRÁS

A játék elején a B gomb megnyomásával lehet két nehézségi szint közül választani, amiről semmilyen visszajelzés nincs azon kívül, hogy sárga színű Tie Interceptor csak a nehezebb szinten van. A sztori egy alternatív változat, a filmhez képest elég nagy csúsztatásokkal, például Darth Vader nagyon nem ért rá le-föl röpdödni az Ezeréves Súlyomra vadászva, sőt a Halálcsillag felrobbantásakor már meg is halt. Mindegy, a lényeg, hogy Lando Calrissian vagy, a Millennium Falcon parancsnoka és két különböző, mégis hasonló képernyőn kell elérned a monsturn űrállomás bukását. A zöld űrhajók a legkevésbé veszélyes ellenségeid, ezekkel nem tudsz ütközni, „áthatolnak” rajtad. A sárgákkal és a kék űrsiklóval ne ütközz, mert meghalsz. Vigyáznod kell még a mindig feléd mozgó hó érzékelős sugárral, ami a képernyőn vízszintesen mozogva, meghatározott időközönként halálos sugarat bocsát ki. Ha eltalál, egy életednek löttek. Helyileg a portálok helye és a Halálcsillag között található, kis kék objektum lenne ez a veszélyes fegyver. A portálokat is védi egy vízszintesen látható fehér lézersugár, ami néha megszakad, ezeket az időpontokat kell kihasználnod az átjutásra, ha rosszul időzítesz: meghalsz. Vigyáznod kell még, mert először szinte fel sem tűnik, de zöld,

picike lövedékekkel lönek is rád, ezek szintén egy életedet követelnek, ha eltalálnak. Ha már a Halálcsillagnál vagy, akkor a középső két sávra koncentrálj, ja és

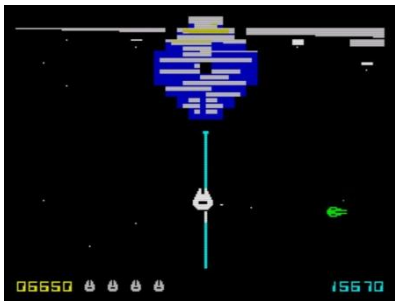


eddig nem volt szó a lövés mikéntjéről. Fontos, hogy ne sűrűn lőj, mert akkor a lövéseid rövidtávúak lesznek, hagyni kell egy kis időt a lövésnek, hogy „kibontakozzon” és elérje távoli célját. Ha sikerül felrobbantanod a fő reaktort, akkor próbálg találni egy semleges területet, mert az űrállomás felrobbanásakor minden egyes védelmi rendszer darabka egyik balra, másik jobbra nagy sebességgel kirobban helyéről és ahogy már megszokhattad, ezek is életveszélyesek. Többnyire a képernyő szélén lehet találni egy semleges zónát, amit elkerül a törmelék, de ez tényleg csak többnyire igaz. A képernyő oldalirányban átjárható mindkét irányban, de csak neked, így könnyen át is ugorhatsz veszélyes helyzetben a másik oldalra.

HÁTTÉR

A játék Spectrum átíratát a Parker megbízásából a Panama Joe-hoz hasonlóan az Amazon Systemsnél készítette el Les Fairbrother, aki biztos a Csillagok háborúja-

specialista volt a cégnél, mert a másik, ki nem adott játékot, a Star Wars-ot is ő konvertálta. Nem tudom miért nem maradtak a sztorinál, de így biztos könnyebb volt a megvalósítás, ugyanis Spectrum előtt

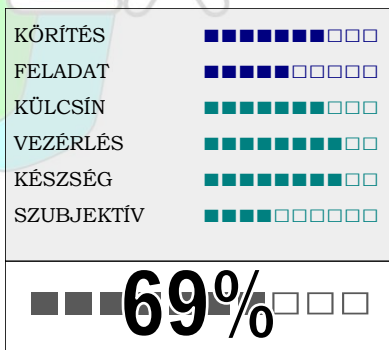


még az Atari 2600-as, 5200-es konzoljára és szintén az Atari 8 bites mikrógépeire jelent meg a játék, egyik sem a programozót kényeztető erőforrásbőségéről híres.

ÉRTÉKELES

A nem bevallottan, de valószínűleg Indiana Jones által inspirált Panama Joe után egy licencelt George Lucas produkciót, a Jedi visszatért kapjuk a Parker testvérektől. A kazettaborító hozza a Star Wars hangulatot, a sztori is az egyik legizgalmasabb részt dolgozza fel a maga módján. Betöltőkép nincs, a menü gyakorlatilag vezérlésválasztó, de annak tökéletes. A nehézségi szint beállítása nem tűnik végiggondoltnak, legalább valami visszajelzés lehetne a választásról. A grafika bőven teljesíti a kategóriától elvárhatót, tetszenek az életvesztéskor látható, hallható effektek. Jó a két képernyő közötti egyszerű, mégis megfelelő átvezető „videó”. A hangeffektek is elérik az átlagot, egyszerűek, többnyire csipogásszerűek, sajnos zene nincs,

de van egy pillanat a játék végén, két csippanás után már azt hiszem, hogy a filmből jól ismert dallam következik, de minden alkalommal csalódnom kell, mert nem folytatódik. A vezérlés variációi minden igényt kielégítenek, az irányító billentyűkre, joystickra való reagálás is remek, de a lövés megoldása nem tűnik letalálatnak. Az első képernyőn a portálokot védő sugár sem úgy működik, ahogy illene, van olyan is, hogy láthatóan belemegyek, mégsem halok meg, mint ahogy az ellenkezőjével is többször találkoztam. A két nehézségi szint között elég nagy különbség van, a sárga űrhajók jócskán feljebb rakják a lécet. A részleteket tekintve valamivel átlag feletti játék, viszont játékelményt, addiktivitást vizsgálva megmarad az átlagos játékok szintje körül.

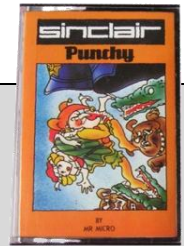


MÁSOK SZERINT

WOS: 4,00/10

PUNCHY

KIADÓ:	Sinclair Research Ltd, 1987, ingyenes
FEJLESZTŐ:	Mr. Micro Ltd / Issi
STÍLUS:	Arcade – Hunchback-klón
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	46104 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	4:24
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet: 6,7-balra,jobbra, 0-ugrás, 8-kolbász használata, H – pause Joystick: Kempston



FELADAT

„A csúnya, gonosz Punch bezárta Judyt a Punch & Judy standján, ezért a bátor Bobby rendőrrel ki kell szabadítanod, végigvezetve őt az egész színpadon. Bobbyt Judy hívta fel, hogy megmentse. A Punch & Judy hagyományai szerint a közönség segíti Bobbyt át a színpadon, és mondja neki, hogy mikor kell átugrani az akadályokon. Ugorj át a színpadon található lyukakon, kerüld el a szurkálókat, a rohadt paradicsomokat és persze a tortákat is, amit feléd dobálnak. Tökéletes időzítésre lesz szükséged, hogy pontosan átugorj a repülő szőnyegre, ami átrepít a krokodilok fölött. Hébe-hóba Judy küld kolbászt, amit Bobbyval elkaphatsz. lehet fogni. Mikor 3 kolbászt kapsz a '8'-as gomb megnyomásával átrepülsz a következő képernyőre teljesen sértetlenül. Ezt a varázslatot hagyd meg az igazán nehéz szakaszokra. Bobby haladása látható a felső tekeres közepén, amely a színpadot ábrázolja. Minden képernyő egy bizonyos időn belül teljesítendő, ami



látszik a jobb felső sarokban. Ez az elvárt idő a választott szinttől függ. Minden képernyő befejezése után jár egy bónusz sisak, ami a felső tekeres bal oldalán látható. Minden ötödik sisak begyűjtése után bónusz pont jár. Azonban minden alkalommal, mikor Bobby hibázik, elveszíti az összes bónusz sisakot és kolbászt. Mikor Bobby regenerálódik, onnan folytatja útját a színpadon, ahol elakadt. A játék elején Bobbynak 3 hibára van esélye. Ez 60.000 pont után egyel nő. Ha kiszabadítottad Judyt, akkor kezdődik minden előlről, amíg el nem veszíted a hibalehetőségeid vagy ki nem kapcsolod a számítógépet!”

LEÍRÁS

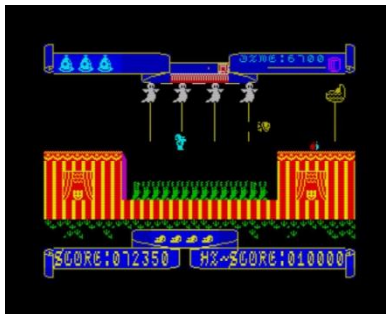
A játék menüben nehézségi szintek közül választhatsz (az 1-5 gombokkal). 0-val kezded a játékot.

HÁTTÉR

Eredetileg *Hunchy* (a *Hunchback* becézése) címmel jelent meg 1983. júniusában, majd három hónap után licenc hiánya miatt lett átalakítva és átnevezve. *Punch* és *Judy* egy tradicionális vásári bábszínházi műsor szereplői. *Quasimodo*, más néven *Hunch-back* szerepére, pontosabban szerepét is lecserélve *Bobby* szállt be, mint nem licencköteles hős. *Issi* és a *Mr.Micro* a *Crazy Golf* után ezzel a játékkal sokat javított megítélésén.

ÉRTÉKELÉS

A Century Electronics nem túl fantáziadús *Hunchback*-jének klónja kényszerből feltupirozva vásári komédiázással. A screen módosítására már nem jutott idő vagy úgy gondolták, hogy az a kutyát (jelen esetben *Bobbyt*) sem érdekli. A sztori a kényszerű módosítás hatására élettelibb lett. Az első feltűnő jelenség a játékban egyértelműen a sok digitalizált beszéd meg a kacagás. A játékban hallható dallamok, effektek szinte tökéletesek, így zeneileg, hangzásban elégedettnek kellene lenni, de a leglényegesebb, ami minden kutyalépésnél hallatszik, az a sustorgó nem tudom milyen hang, nagyon nincs rendben. Grafikailag már árnyaltabb a kép. Egyrészt szép színesek a képek, a képernyő fix része jól kidolgozott, bár a betűtípussal hadilábon állok. A figurák már egy szinttel lejjebb



léptek, de még mindig hozzák az átlagos szintet, kivéve a rohadt paradicsom, az szétcsúszott. A negatív, a mozgás, normál esetben is kicsit darabos, de egyenletesen az, ám mikor sok mozgó dolgot kell megjeleníteni, akkor piszkosul belassul, ezzel váratlan hibára kényszerítve a játékost. A vezérlésre ezen kívül nincs több panasz. A színpadon előrejutva egyre nehezebbek a feladatok, ami csak abból áll, hogy a különböző irányból érkező nehézségek leküzdését időben össze kell egyeztetni. No és persze ott van az 5 választható nehézségi szint. Átlagos, de jópofa játék, kicsit egysíkú, de szerethető feladattal

KÖRÍTÉS	■■■■■■■■□□
FELADAT	■■■■■■□□□□
KÜLCSÍN	■■■■■■■■□□□□
VEZÉRLÉS	■■■■■■■■□□□□
KÉSZSÉG	■■■■■■■■□□□□
SZUBJEKTÍV	■■■■■■■■□□□□

MÁSOK SZERINT

WOS: 5,75/10
Crash: 88%

CRAZY GOLF

KIADÓ:	Sinclair Research Ltd, 1987, ingyenes
FEJLESZTŐ:	Mr. Micro Ltd / J. Dale, Issi
STÍLUS:	Sport szimuláció – Golf
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	30315 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	3:08
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet



FELADAT

„Ebben a szórakoztató játékban egyedi grafikai akadályok között kell játszani, mielőtt a labdát begurítod a lyukba. Minden pályán az irány és az ütés erő helyes kombinációja kell a sikerhez. Ha van Currah μ Speech modulod, akkor hallhatod az ütőhordozód felettébb "hasznos" és "felvilágosult" megjegyzéseit.”

LEÍRÁS

A kis fekete pöttyöt, a labdát kell nyolc különböző „örült” golfpályán bejuttatnod a lyukba. Ütés előtt mindig be kell állítanod a bal felső sarokban látható irányjelzőt (sárga négyzetben) és a felül látható ütés erő jelzőt (RANGE). Enter megnyomására végrehajthatod a beállított ütést.

HÁTTÉR

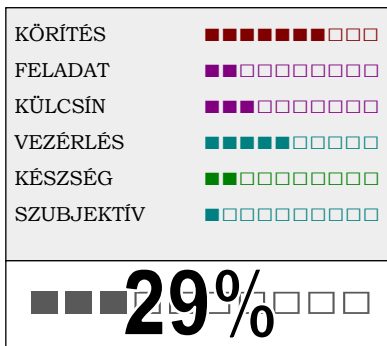
A (betöltőkép szerint) „Krazy Golf” 1983 szeptemberében látta meg Anglia felhős egét a Mr. Micro néven futó szoftvercég jóvoltából. A reklámokban egy nagyon vidám, bolondos, egész családnak élvezetes kikapcsolódást nyújtó játékot festenek le, ehelyett a kazettán valami egész más van. Készítői közül J. Dale nevéhez csak az egyik legrosszabb Frogger-klón, a Frog 5-öt lehet kapcsolni. A másik szerző, Issi az ügyesebb és tevékenyebb, neki öt Mr. Micro játék mellett a Spitfire 40 című, Mirrorsoftnál megjelent sikeres szimuláció tapad a kezéhez.

ÉRTÉKELÉS

Jó ötlet, egyfajta számítógépes minigolf, van benne fantázia. Első



benyomásként: jópofa kazettaborító, csúnya betöltőkép és kidolgozott, mégis ronda fogadó képernyő. A billentyűkiosztás és a joystickok használata dicséretes. A másik és egyben utolsó pozitívum: elsők között vállalta be a frissiben megjelent Currah µSpeech használatát, bár nem sok szerepe és értelme van a játékban. A hanghatások átlagos vagy kicsit az alatti szinten vannak. A negatívumok aránya jóval nagyobb, ott van mindjárt a semmilyen, igénytelen, csak játékkedv elvételére alkalmas grafika. Aztán az összevissza pakolt nyolc pálya, de lehet, hogy csak én nem vettem észre, hogy nehézségi sorrendben vannak. Ha már nehézség, akkor mit kell leküzdeni? Először azt gondoltam, hogy lent a TOTAL PAR feliratnál látható 54-es szám jelöli azt a bizonyos szükséges kihívást, mert a 'par' szó jelentése: egy kör lejátszásához szükséges ütések golfban. De nem, akármennyit lehet ütni, ráadásul 'Space'-szel még pályát is lehet váltani a jelenlegi teljesítése nélkül. Azt ne nevezzük nehéznek, hogy pár labdányi résen kell átütni a labdát, ha erre végtelen számú próbálkozás áll rendelkezésre. A vezérlés módja is lassúbbnak tűnik az elvárhatónál. Mit is ígértek? Vidámság, kacag az egész család! Hát, nem hallom azt a nevetést...

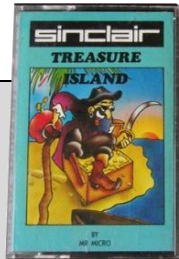


MÁSOK SZERINT

WOS: 6,70/10

TREASURE ISLAND

KIADÓ:	Sinclair Research Ltd, 1987, ingyenes
FEJLESZTŐ:	Mr. Micro Ltd / Jim Greg, Issi
STÍLUS:	Arcade – Frogger-klón, Labirintus
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	42379 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	3:56
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet: O,P-balra,jobbra, Q,A-fel, le, M- tűz, H-pause Joystick: IF2



FELADAT

„Egy izgalmas játék Robert Louis Stevenson klasszikus kalandja, a kincses sziget alapján. A háttér ismerős lehet a történetből, a cselekmény pedig arcade stílusú akció. Először Jim Hawkins-nak fel kell szállnia a Hispaniola-ra, el kell kerülnie Pew-t, a vakot. Utána el kell kerülni, hogy elkapják, miután kihallgatta a lázadó legénység terveit. Ha sikerül legyőznöd ezeket a kihívásokat, akkor kezded a fő játékot, a Kincses szigetet. A kincsvadászat a kalandorok kis építményénél kezdődik. Majd miközben leszereled a gonosz, gyilkos kalózokat, Jimmel meg kell találnod Ben Gunn barlangját. Keresgélés és mászkálás közben egy attraktív "Kincses térkép", maga a

sziget jelenik meg előtted, a 64 képernyőből álló játéktér. Miután megtaláltad Ben Gunn barlangját, ahol megtalálod a kincset is, el kell jutnod a Spy Glass Cove-nál horgonyzó hajóhoz, hogy befejezhesd ezt az arcade kalandot. Játék végén mindig kapsz egy százalékos értékelést, ami tükrözi a sebességed és a harci szellemed.”

LEÍRÁS

Ahogy a leírás fogalmaz: a fő játék előtt két feladatod van, látszatra egyszerűnek tűnnek, de közel sem azok. Az első feladat Frogger-típusú, menj át az úton úgy, hogy nem érsz hozzá a vak öregemberhez. Minden pixel számit, ne tévesszen meg az ál 3D-s hatás, ha a vállad hozzáér az öreg talpához, akkor is buktad. A



következő feladatnál gyakorlatilag háromszor kell ugranod, persze mi sem egyszerűbb, de vedd számításba, hogy mindössze maximum pár tizedmásodperc időintervallum eltalálása esetén jutsz a következő hordóra, ez egy nagyon



idegesítő és könnyen bukható feladat, ráadásul hiba esetén lehet az egészet újrakezdeni. A negyedik hordóról már a szigetre ugrasz. A szigeten 64 képernyő van szinte fix haladási iránnyal felfűzve, néhol nagyobb, néha kisebb térrel. Találkozhatsz majdnem minden képernyőn egy-egy kalózzal, ezek kétfélek lehetnek, azon kívül, hogy zöldek vagy lilák. Tehát az egyik típus, az optimista, aki szeret kockáztatni, ezek jellemzően nagy távolságból megcéloznak a törjűkkel, ilyenkor el kell futnod a maximális dobási távolságig, aztán felveheted a földön heverő törjűket és akár okító jelleggel le is mészárolhatod a könnyelmű banditát. Ha nem veszed fel a tört, akkor felveszi a kalóz, de csak mikor átmész egy másik képernyőre, biztos szégyenlős. Ha már elvetted a törjét, nyugodtan elszambázhatsz előtte, semmit sem fog tenni az életed kioltása érdekében, kivéve, ha nekímész. Vannak még az alapvetően pesszimista, ezért tört nem is hordó

kalózkod, ezek elállják az utat és kisportolt izomzatukban bíznak. Az emlegetett törvényen kívüliek közös jellemzője, hogy tengeri medveként megvetik a lábak használatát és mivel nincs náluk hajó, így nem mozdulnak még akkor sem, ha törödet feljűk dobod. A szigeten vannak még a természetes növénytakarón, folyókon, köveken és a kovácsoltvas kerítéseken Mr. Micro logóval, szóval mindezen kívül találhatsz töröket, sajtदारabokat, ásókat, csontvázakat, egy kulcsot és hordókat. Ezeket mind felveheted, a kulcs a legfontosabb. A hordó nem annyira, mégis érdekes: ezek tartalmát az XXX feliratból ítélve csak felnőttek nézhetik meg. Persze nem meztelen hölgyek vannak a hordóban, hanem a kalózkod legjobb barátja: a rum. A legtöbb tárgy valószínűleg csak a játék végi százalékos értékelésnél lesz figyelembe véve. Hogy ne legyen egyszerű rohanás és mészárlás a játék, figyelned kell, hogy melyik kalózt melyik törrel szűrod le, sőt



valakit jobb, ha meg sem késelsz. Természetesen nincs a kalózkodnak névre szóló karmikus török, ami egyedülként alkalmas az életük kioltására, hanem ahogy a pályát felderíted, láthatod, hogy a török

elpcsékolása, tehát minden arra járó félszemű kilyukasztása nem vállalható, mert akkor olyan helyzetbe kerülhetsz, hogy például egy folyosót elálló jöember kiiktatására nem marad eszközöd és ez a befejezhetetlen feladattal egyenlő. Egyszerre egy fegyver lehet nálad, ezért ne vedd fel automatikusan az erdőben elszórt törököt, mert lehet, hogy a következő képernyőn dob neked egyet az egyik



nehézfű. A tör eldobását nem árt gyakorolni, nem mintha fejleszhető lenne Jim Hawkins tudása, de komoly galibába kerülhetsz, ha túl messziről vagy rossz irányba dobod, ilyenkor a földre esik és el is tűnik, legrosszabb esetben a feladat bukását is jelentheti. A kalózok megkéselésének módja: megállsz a kalóztól kb. másfél embernyi távolságra, felé fordulsz és megnyomod a tűz gombot. Mehetsz közelebb is, de gyors mozgásod miatt könnyen kartávolságba kerülhetsz, abból meg semmi jó nem sül ki, sőt még a töröd is elveszi az izomagy. A kincs megtalálásáig 50 és 60 közötti gyilkosságot fogsz elkövetni és bejárd az egész szigetet, pedig minden lényeges a nyugati parton van, légvonalban közel egymáshoz, alulról indulsz a kalyibától, felülre jutsz a barlanghoz, aztán középre

kell menned az öbölbe, a hajóhoz, hogy elhagyd a szigetet.

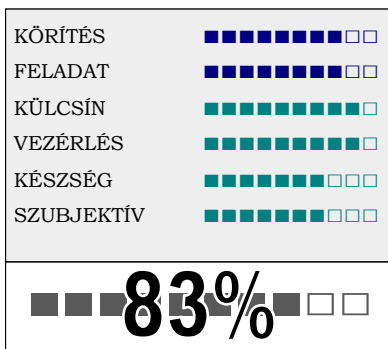
HÁTTÉR

A Mr. Micro, mint kiadó utolsó produkciója, ezután már csak szerzőként lehet találkozni a nevével. Valamikor az 1984-es év második felében jelenhetett meg, de a WOS adatbázisa szerint semmilyen említés nincs a játékról. Nincs róla leírás, kritika, de még reklám sem, ami elég furcsa, a Mr. Micro minden játékát több újságban, magazinban hirdette. Az eredeti kazettaborító és a betöltőkép sem viseli már a Mr. Micro-s jegyeket, ami szerintem nem vált hátrányára, sőt. A szerző, Issi javuló tendenciája továbbra is megmaradt, egy évvel később pályájának utolsó darabja és egyben csúcspontja, a Spitfire 40 a Mirrorsoft kiadásában jelent meg, utána eltűnt a Spectrum térképéről. A másik alkotó, Jim Greg pedig egyetlen alkotásaként tekinthet erre a játékra. Később a Firebird kiadta a játékot japánosra átalakított grafikával, lassított mozgással Willow Pattern címmel, az alkotó meglepő módon a Mr. Micro csoport volt.

ÉRTÉKELÉS

A Kincses sziget sok gyermek fantáziáját megmozgatta, természetesen számítógépes játék inspirációjaként is jelen van, Spectrumra inkább szöveges kalandjáték formájában. Mr. Micro-ék akciójátékként is feldolgozhatónak találták a történetet, miért is ne? Gyakorlatban egy kétrészes, vegyes (történetileg is) bevezető után a mászkálós, gyűjtögetős akcióban látták a megoldást. A körítést végre egy jó

borító után nagyon szép betöltőképernyővel folytathatom, a sztori irodalmi. Kellemes, ám nem túl informatív kezdőkép fogad, sajnos az ilyen kaliberű játékoknál már elvárható zene nélkül. A látványt az egész játékban a jól megválasztott színek, nagy figurák és igényesen megrajzolt háttér jellemzik. A mozgás gyors, lendületes, akadástól mentes. Tetszik a hibázáskor mutatkozó hang és látvány együttese. Sajnos hangokkal nem bántak bőkezűen az alkotók. A vezérlés érzékeny, kitűnő a billentyűk elrendezése és joystick is használható. Az első, Frogger-klón a történet szempontjából lehetne csak fontos, gyakorlással bármikor könnyen megoldható. A második, ugrálós rész hosszas próbálkozás esetén is korai öszülést eredményezhet. Szerencsére van egy már publikált trükk ennek a résznek az átugrására. A sziget megfelelően nagy, a gyors mozgás ellenére mégsem hat fárasztóan és untatóan, ha vissza kell szaladni pl. egy bicskáért. A százalékos értékelés ötletét jónak tartom, mert valami visszajelzés kell, nekem legalábbis hiányérzetem volt a végén, nagyobb ovációt vártam. A nehézséget (a második, ugrálós szakaszt leszámítva) két dolog eredményezi, a török elől való elfutás, valamint a török jó helyen való felhasználása, ezen kívül ifjúsági kalandregénybe illő a többi könnyed megpróbáltatás. A játék jó párszor újrajátszható, egyrészt nem vesz el sok időt, másrészt csak piszkálja az embert, hogy: „hiszen megcsináltam mindent, miért csak 80%-ot kaptam?” (finomított verzió)

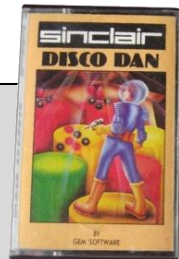


MÁSOK SZERINT

WOS: 7,07/10

DISCO DAN

KIADÓ:	Sinclair Research Ltd, 1987, ingyenes
FEJLESZTŐ:	Gem Software / Daren White, John Line
STÍLUS:	Arcade – akció
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	19496 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	2:00
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet: O,W-fordulás, mozgás balra, jobbra, alsó sor-tűz, P-előre, ugrás) Joystick: Cursor és Kempston



FELADAT

“Egy különösen veszélyes feladatra jelentkeztél. (Persze, nem te tetted fel a kezéd.) A küldetésed, hogy deaktiválj űrben keringő nukleáris reaktorokat. Ezek a reaktorok rendkívül instabil állapotban vannak és elpusztíthatják a galaxist, ha felrobbannak. Most a küldetésed végső eligazítását olvashatod, hogy mit csinálj a veszélyes helyzetekben, amikbe kerülhetsz. Ezt az eligazítást figyelmesen olvasd, mert az információ megmentheti az életed! Sok szerencsét!

Először a reaktorhoz szállít egy járórhajó. Mikor elhagyod a hajót, egy hyper-alagútban találod magad, ami a reaktor magjához vezet. Minden reaktor, amit meglátogatsz, ilyen

alagúton megközelíthető, melyek védve vannak csapdákat alkalmazva. Hogy elérd a reaktormagot, el kell jutnod a sugárzási szobáig. Itt található egy lézer és egy sugárzásvédő öltöny. Ha már felszerelkeztél, akkor juthatsz a reaktormagba. A veszélyeken túl kell jutnod az alagútban, vannak lézerek, kátyúk és mutáns pacmen-ek. Az egyetlen nem halálos veszély a kátyú. Ezek csak csökkentik az erődöt, de végül ezek is halálosak lehetnek, ha elvész az összes energiád. Akkor is meghalsz, ha megérinted a lézert vagy egy mutáns pacmen-t. Hogy ne ütközz a lézerbe, át kell ugranod azt. A pacmen-t is át tudod ugrani vagy kikerülni, de az ugrás energiát emészt fel és ezt jobb





elkerülni. Ha a magban vagy, stabilizáld a reaktort, ugrálnod kell tárcsák között, amik a reaktormagot alkotják. Minden alkalommal, mikor egy lemezre ugrasz, egy lépéssel közelebb kerülsz a biztonságos állapothoz. Ha a lemez zöld (0) lesz, akkor biztonságos a lemez, ez egy stabil állapot, amíg Robot Ron rá nem lép vagy felrobban egy szomszédos lemez, ilyenkor újra instabil lesz. Mielőtt egy lemez felrobban, villogni fog, robbanás után pedig nem lesz rajta szám. A lemezeken bolyongnak mutáns atomok (Atom Arry és vándorló részecskéi). Ha egy ilyen atomhoz érsz, csökkeni fog az energiád. Másik veszélyes elem a lemezeken: Ron, a hibásan működő robot. Vele halálos kimenetelű az érintkezés. Mikor Robot Ron távozik egy lemezről, annak eggyel romlik az állapota. Ront lövéssel lehet hatástalanítani rövid időre. Az atomokra is lehet tüzelni, ilyenkor ők egy lemezzel arrébb mennek. Az energiádat az ugrálással és a tüzeléssel is használod, valamint a felrobbant lemezekre ugrás is elvesz belőle jó sokat. Ha sikerül az összes lemezt zöldre váltanod, akkor kapsz egy plusz életet, ha minden lemez felrobban, akkor vége a játéknak, ugyanis egy láncreakció végén

felrobban a galaxis. Ha még megvan a galaxis, akkor mehetsz a következő reaktorba”

LEÍRÁS

A játék két teljesen különböző részből áll, az első teljesítése egyszerűbb, az állandó veszély a lézersugár, amit könnyen átugorhatsz, a véletlenszerű kátyúk nem okozhatnak gondot, míg a pekmenek mindig valamelyik oldal felé kergetnek, általában az alagút szélére húzódva elkerülhetőek. A második rész, a reaktormag. Ez egy Q*bert alapú, de annál összetettebb, gyors reagálást és gyors gondolkodást igénylő rész. A nehézséget fokozza, Disco Dan mozgatója: balra és jobbra forgatható és előre ugrasz vele. A lemezek kis idő eltelté után váltanak színt, tehát kerülnek kevésbé biztonságos állapotba. A játéknak nincs vége, a galaxis nagy, atomreaktor pedig annyi van, mint homokszem a sivatagban.

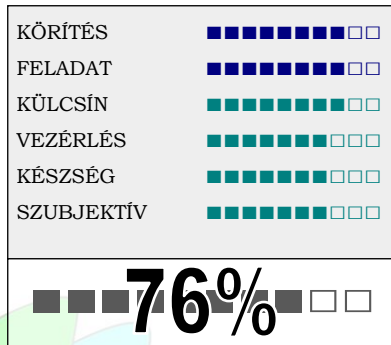
HÁTTEÉR

Disco Dan 1984 májusában került a magányos hős státuszába a Gem Software, azon belül Daren White és John Line munkájának gyümölcseként. Daren a mai napig készít játékokat, honlapján sajnós épphogy csak megemlíti 8 bites múltját, felsorolva néhány játékát, Spectrumon is több remek játékhoz volt köze, leghíresebb a tárgyalt két játékán kívül talán a Turrican. John, a másik szerző csak egy kiegészítő ember lehet, mindkét játékát Daren-nel fejlesztette, a másik az ezután görcsö alá vett, időben viszont pont előző Oh Mummy.

ÉRTÉKELÉS

A két különböző arcade-típus összegyűrése már sok játéknál sikeres lett, itt még fel is lett tuningolva, mármint a második Q*bert-féle reaktormagos rész. A szép kazettaborítóról kiderül, hogy a lemezek inkább hengerek. Betöltőkép nincs, van viszont kidolgozott, mutáns pekmenes sztori, több oldalas instrukció, bemutató mód, nagyon jó menüzene. A körítés tehát remek. Szép, kidolgozott, akadozás nélküli, színes, animált grafika, jó hangeffektek jellemzik a külsőségeket. Ha csak az alagutas rész lenne, akkor nehézségről nem beszélhetnénk, bár reaktorról reaktorra egyre kevésbé könnyű eljutni a magba. A magban a lemezek elhelyezkedése, az ellenségek mozgása, az idő múlása és ezek egyre kaotikusabbá és követhetlenebbé válása okoz nagy galibákat. Rosszul kivitelezett, lassú fordulásokkal sok lemezt lehet bukni, ami hiba előbb csak energiavesztéssel jár, később életet is követel, sőt: galaxist. A vezérlés tökéletes, a billentyűkiosztás jó, főleg balkezeseknek. Jó időtöltés lenne a diszkéken való ugrálás az alagút nélkül is, azzal együtt pedig jól kiegészítik egymást. Az egyik kevésbé, a másik sokkal inkább koncentrált játékot igényel és jól jön egy kis agyi üresjárat. Már csak azt nem tudom, hogy mi köze ennek a diszkóhoz? Csak most, a kérdés leírása után esett le a húszfilléres, több órai nyüzás után, hogy Disco Dan nem a tánc tudása alapján kapta a nevét, pedig a szerkójában simán el tudom képzelni, ahogy

kicsit nőies mozgásával a hetvenes évek végi úrdiszkó zenékre ugrál és énekel: „I Lost My Heart To A Starship Trooper...”.



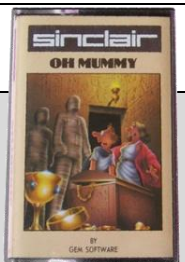
MÁSOK SZERINT

WOS: 6,50/10

Crash: 85%

Personal Computer Games: 7/10

OH MUMMY



KIADÓ:	Sinclair Research Ltd, 1987, ingyenes
FEJLESZTŐ:	Gem Software / Daren White, John Line
STÍLUS:	Arcade – Amidar-klón
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	11376 byte
TÓLTÉSI IDŐ:	1:18
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet: definiálható, alapbeállítás: (K,L-bal, jobb, A,Z-fel, le)



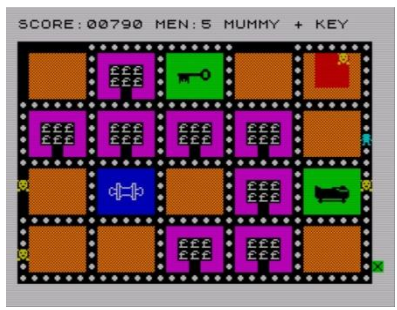
FELADAT

„A British Múzeum megbízásából egy régészcsoporthoz tagjaként Egyiptomba utazol, hogy megvizsgáljátok az ősi királyi sírokat. Minden sír ötszintes. Minden szinten található kincsek, egy mágikus tekerces, egy kulcsot, egyet a királyi család múmiái közül és két őrzőt. Az egyik őr, mivel felébresztetted a behatolásoddal, üldözőbe vesz, hogy megbosszulja a szentségtörést. A másik őr életre kel, mikor a kamráját feltárod, aztán ő is munkához lát. Az örök ellen az elrejtett mágikus tekerces segíthet. Mikor felfedezed a tekerces, utána egyetlen alkalommal képes lesz végezni egy őrral, mikor az megtámad. Ha összegyűjtösz öt királyi múmiát, akkor kapsz egy telexet a múzeumból, melyben jutalmat ígérnek az

erőfeszítéseidért. Ezután következhet egy másik sír, ahol az örök ravaszabbak, mint korábban. Csak akkor tudsz kimenni a sírok kijáratán (jobb alsó sarokban), ha megtalálod a színt kulcsát és a királyi múmiát. A kulcs, múmia, stb feltáráshoz az öt körülvevő kamra minden oldalát körbe kell járnod, mikor ezt megtetted, feltárod a kamra titka. A kincseskamrákba veszély esetén el tudsz bújni, az örök oda nem mehetnek be. Mikor sikeresen kijutsz a sírből, minden életben maradt őrt követ a kijáraton át a következő szintre.”

LEÍRÁS

Minden sír végén kapsz egy jutaloméletemet, A képernyő tetején láthatod, hogy a múmiát és a kulcsot megtaláltad-e, ilyenkor megjelenik a



MUMMY vagy a KEY felirat, nem mintha nem látnád a játéktéren is a múmia és a kulcs piktogramját. Tehát nem kell feltárnod az összes kamrát, a továbblépéshez elég a múmia és a kulcs, ha az megvan, akkor még nem árt a tekercs, aztán levadászni az őrt. Ha mindez sikerül és megüszöd a befalazott őrt feltárását, akkor örkiséret nélkül léphetsz a következő szintre.

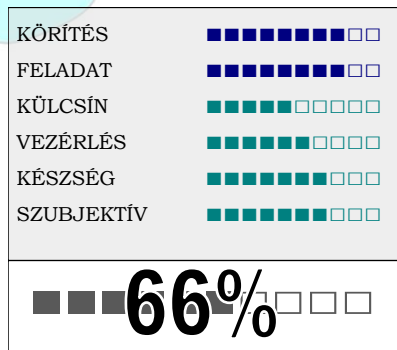
HÁTTÉR

Az Oh Mummy a Disco Dan-nél megismert páros (White & Line) első játéka 1983. novemberéből. A rövid életű Gem Software-nek ez a két játék volt az utolsó életjele, legalábbis Spectrumra. Előtte még W.E. MacGowan három silány próbálkozását adták ki.

ÉRTÉKELÉS

Az arcade játékok hatalmas birodalmában az Amidar-típusú játékok területe az egyszerű megvalósíthatóság és az elérhető összetett, logikát és ügyességet is igénylő játékmenet és magas játékelmény viszonylag könnyű elérhetősége ellenére nagyon kiaknázatlan, Spectrumra a Romik jelentetett meg két elég jó változatot, ezután következett az Oh Mummy, ami szintén Amidar-klón, de a játéktípus továbbgondolása, átalakítása miatt különbözik mindkét elődjétől, ahogy azok is egymástól. Az egyiptomi téma örök bestseller, egyből felkelti az átlagember érdeklődését, a múmiás sztorik meg pláne kiemelkedőek. Mellé egy vicces és mégis misztikus kazettaborító egy betöltés utáni fülbemászó dallam, részletes, jó kis

kalandokat ígérő leírással kiváló kezdés. Aztán a játékról nyert első benyomások már nem lesznek ilyen pozitívak: primitív, statikus grafika, folyamatos kattogás, nehézkes irányváltás. Kell egy kis türelem, mire a sok elműlik, az irányítás, pontosabban a folyosókra való rákanyarodás ütemét a játékos ujjai elsajátítják. Innentől kezdve nagyon addiktív, szórakoztató, egyre nehezedő, szerencsét is igénylő a játék. A billentyűkiosztás újradefiniálható, a régész jól reagál a noszogatásra. Két dolog hiányzik igazán személy szerint, egyrészt nem változik a kamrák mérete, pedig a sír fix teljes mérete ellenére sírról-sírra finoman lehetett volna az alakjukat bonyolítani, másrészt a pac-man-nél megszokott előre gondolkodós befordulás... ezt nem tudom máshogy megfogalmazni. Egyszerűségének sokján felül kell emelkedni, nem egyből kikapcsolni, remek szórakozással és az átlagosnál nagyobb kihívással fogja a bizalmat meghálálni.



MÁSOK SZERINT

WOS: 6,38/10
 Crash: 85%
 Your Spectrum: 6,33/10

ALIEN DESTROYER

KIADÓ:	Sinclair Research Ltd, 1987, ingyenes
FEJLESZTŐ:	Kuma Computers Ltd / P. Dormand
STÍLUS:	Arcade – Galaxian-klón
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	24886 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	3:26
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet: O,P-balra, jobbra, Q-tűz Joystick: Kempston



FELADAT

“Te vagy az utolsó ember Roolfhtenin fellegvárában, feladatod, hogy a lehető legtovább feltartóztasd a gonosz Crabok sereget. Három lézeres bázis áll a rendelkezésedre, melyekkel löni tudod a támadó hordákat. Minél több idő telik el, annál gyorsabbak lesznek ellenségeid és annál gyakrabban támad meg zuhanóbombázással egy-egy alakzathól kiváló idegen űrhajó. Az ellenség erői végtelennek tűnnek, így hosszú harcra rendezkedj be!”

LEÍRÁS

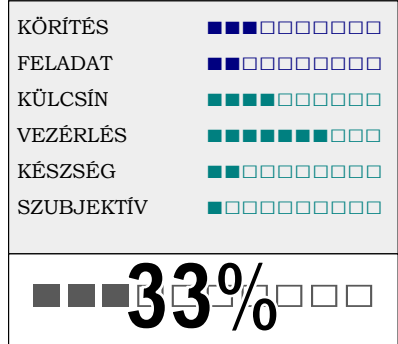
A bal alsó sarokban (általam először programhibának vélt) lila objektumok jelzik, hogy hány szintet éltél túl.

HÁTTÉR

Az Alien Destroyer 1984 júniusában jelent meg a Kuma Computers kiadásában, sajnos ez a verzió pillanatnyilag nem elérhető, borítóból is csak az Amstrad/Sinclair-féle újrakiadásé fellelhető. A Kuma játékaiknak, programjainak jó része hasonlóan ritka, a WOS-on 10 kiadott kazettájukból csak 5 érhető el. Ezek egyike az Alien Destroyer, aminek az adatlapján néhány dolog hibásan szerepel. Az egyértelmű, hogy ez a játék nem hozza már az átlagos 1984-es szintet sem, de akkor miért került be egy kedvcsináló válogatásba három évvel később? Passz...

ÉRTÉKELÉS

Egyéniség és ötlet nélküli csupasz Galaxian-klón. Átlagos kazettaborító, hiányzó betöltőképek és egy igénytelen és színeiben ritka izléstelen vezérlésválasztó menü után a játékról mindent elárulól és az eddigiek után váratlanul ötletes mozgókép fogad. Az ötletesség ezek után a csillagfényes égboltra és a bázis felrobbanásakor látható effektre korlátozódik. A sztori a megszokott klisé. A figurák és a

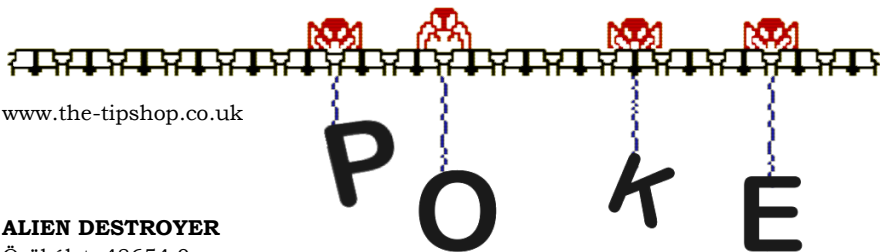


hangok hozzák az átlagos szintet. A mozgás nagyon primitív és darabos, az ellenség még villog is minden egyes melleleg túl nagy és túl gyors helyzetváltoztatásnál. A saját eszköz vezérlése viszont elég csiga. A jól kiosztott billentyűk helyett használható Kempston Joystick is. A játékban előrehaladva minimálisan nő a feladat nehézsége, pontosabban csökken a könnyűsége, általában elég megállni egy helyen és löni, amíg van ellenség. Azért a tizenvalahányadik szintre eljutva már bele kéne törjön a játékos lézerpisztolya a feladatba, ehelyett inkább a türelem fogyása, az egysíkú, ötlettelen játékmenet okozta frusztráció okoz csak nehézséget. Néha előforduló hiba, hogy találathang és látható találat ellenére nem pusztul az ellenség. Ha sokkal pörgősebb lenne, akkor sem lenne alkalmas egymás elleni versenyzésre, de ebben a tempóban és nehézséggel egy ilyen verseny csak egykedvű lövöldözést és az ellenfelek részéről ásitózást eredményezne. Ez a színvonal 1984-ben nevetséges és értékelhetetlen, az 1982-es év amatőr játékaiknak színvonala.

MÁSOK SZERINT

WOS: 4,22/10
Home Computing Weekly: 70%





www.the-tipshop.co.uk

ALIEN DESTROYER

Örökélet: 48654,0

Sérthetetlenség: 48418,195

BUBBLE BUSTER

Örökélet: 32969,183

Sérthetetlenség: 32900,0

Kezdő szint: 32822,54 : 49202,x-1 (x = 1-12)

CHEQUERED FLAG

Nincs hatása, ha lemész az útról: 32434,0

DISCO DAN

Örökélet: 49266,0 : 56668,0

DRILLER TANKS

Örökélet: 49266,0 : 56668,0

Átugorhatod a halálos utáni lassú startpontra jutást: 32887,0 : 32903,195

ERIC & THE FLOATERS

Örökélet: 33245,0

Végtelen 'BONUS' idő: 34093,0

HORACE GOES SKIING

Csak mentő van az autópályán: 29009,0

Nincsenek autók az autópályán: 29270,0

Nem fogy a pénzed: 30027,0: 30644,0: 30762,0

HORACE & THE SPIDERS

Örökélet: 27680,167

Nincs domb az első szakaszon: 25142,0

Nincs pók az első szakaszon: 28773,0

A pókok nem húzzák fel a „kötelet”: 29626,52

Nincs pók az utolsó részen: 30070,0

A barlangban pókhálót szövő pókot egy ugrással meg lehet ölni: 32218,205

Bármikor lehet ugrani a második résznél: 29720,0

Első szakasz átugrása: 24960,0

Második szakasz átugrása: 25461,201

Harmadik szakasz átugrása: 25762,201

HUNGRY HORACE

Örökélet:26429,0

Sérthetatlenség: 26290,42

MATCH POINT

Mozgás felgyorsítása: 53646,0 : 53657,0

OH MUMMY

Örökélet: 24381,0 : 33337,0

PANAMA JOE

Örökélet: 38633,183

Életek száma: 35198,x

Sérthetatlenség ellenségekkel szemben: 34247,0

Sérthetatlenség tüzzel szemben: 37480,33 : 38693,33

Sérthetatlenség láncakadállyal (középkori lézer) szemben: 38701,0

Leeshetsz bármilyen magasból: 37520,58

PLANETOIDS

Életek száma: 24026,x

Örökélet: 25732,182

Nincs ellenséges tűz: 26744,0

Egyfajta „autofire”: 24373,182

Sérthetatlenség: 25631,24

PUNCHY

Örökélet: 45632,0

RETURN OF THE JEDI: DEATH STAR BATTLE

Örökélet: 35809,0:37640,0

SPACE RAIDERS

Örökélet: 25962,0

STOP THE EXPRESS

Örökélet: 34464,183:34926,183:35257,0

Nem fogy az idő: 39549,0

TREASURE ISLAND

A második szintet átugorhatod, ha nyomkodod a h,t,h,t,h,t,h.... gombokat

Örökélet: 59669,0:60127,0:61143,0:61282,0

ZIPPER FLIPPER

Nem fogynak el a golyók: 52153,0

A KÖVETKEZŐ SZÁM TARTALMÁBÓL



LOTHLORIEN



A BILLENTYŰZET HADURAI

Lothlorien egy erdő Középföldén J. R. R. Tolkien Gyűrűk Ura című regényében, de ez teljesen lényegtelen, mert a MC Lothlorien Ltd nem ezzel érdemelte ki a Crash magazintól „A billentyűzet hadurái” nevet, hanem amiatt, hogy nevük egybefonódott a minőségi történelmi, háborús stratégiai játékok kiadásával. Történetük több szálon indul Manchester külvárosaiban, de időszámításunk kezdetére, 1982-re összefonódik. Nagy termelékenységük miatt, kettéválasztva munkásságukat, az első időszakra fogok koncentrálni.



Az első brit szoftverház, amelyik a TV-ben reklámozta termékeit, nem is akármilyen termékeket. Sajnálatosan rövid életű, mindössze tíz teljes értékű játékot kiadó cégecske volt.

Tervezem még a 2013/1-es számból kimaradt törmelék, tehát a Hudson, Kuma, Gem Software, Mr. Micro, Parker többi játékának összeszedését. Természetesen ez csak a tervezet, meglátjuk mi lesz belőle.

V É G E

mzx@sinclair.hu