



TARTALOM

ÜDVÖZÖLLEK KEDVES OLVASÓM!	3
MICROSPHERE	4
MICROSPHERE SZOFTOGRÁFIA.....	9
Crevasse	10
Hotfoot	12
Evolution	14
The Train Game	18
Wheelie	21
Skool Daze	24
Sky Ranger	29
Back to Skool.....	33
Contact Sam Cruise.....	37
MC LOTHLORIEN LTD	44
Confrontation.....	46
Dreadnoughts	55
Bedlam	58
Beetlemania	60
Micro Mouse Goes De-bugging.....	62
Red Baron.....	64
Two Gun Turtle.....	69
Grid Patrol.....	71
Mummy! Mummy!.....	73
Special Operations.....	75
Hyperblaster	81
Realm of the Undead.....	83
Redcoats	86
Masters of Serebal	90
Lifeline	96
Billy Bong	99
ÉS MOST JÖJJÖN VALAMI EGÉSZEN MÁS!	101
CSALÁSOK	102
A KÖVETKEZŐ SZÁM TARTALMÁBÓL	104

ÜDVÖZÖLLEK KEDVES OLVASÓM!

Ahogy beleásom magam a kiadók történelmébe, egyre gyakrabban előjön a kalózkodás kérdése. Mi magyarok ugyan olyan különleges helyzetben voltunk a többi KGST ország állampolgáraival együtt, hogy szinte kötelezően „szoftverhamisítás áldozatává” váltunk, az eredeti beszerezhetetlensége miatt. Ha pedig valami beszerezhető volt, az veszett drágán kellett magát. Nem sok példát találtam a WOS-on, saját emlékeim pedig ködösek. Szóval a Home Hungaroring (HH) 1986-ban jelent meg 411Ft-ért, meg is volt otthon legálisan (azt hiszem az egyetlen magyar játéunk volt). Az akkori magyar átlagfizetés 6435Ft/hó volt. Tehát durván 15,65 hasonló kaliberű játékot ad ki egy havi fizu. Lefordítva mai viszonyokra: 2012-ben 142500Ft volt a hivatalosan megállapított havi bér, ha ezt elosztom 15,65-tel, akkor megállapíthatom, hogy annyit fizettünk akkor a HH-ért, mintha a mai pénzünkből 9100Ft-ot perkálnánk ki érte. Bizony, elég soknak tűnik, bár hozzá kell tennem, hogy itthon nem sokat javult a helyzet, ugyanis egy friss, divatos játékért mostanság is durván ennyit kell fizetni. Nézzünk körbe a szigetlakóknál. Az angol átlagfizetés 1982-ben 781 font, ami 1992-ig (tehát a Spectrum fő korszakának végéig) felkészült 1684 fontra. Az átlagos játék ára mindig 5 font körül volt. Tehát a Spectrum születésekor egy átlagos angol fizetésből 156db, 1992-ben pedig már 337db átlagos játék jött ki. Lefordítva szintén a 2012-es magyar fizetésekre: a derék angoloknak 1982-ben 913 mai magyar forintot, 1992-ben mindössze 423 Ft-ot kellett volna leszámolniuk egy átlag játékért. Ugye, hogy nem is hangzik olyan rosszul? És nem az olcsó, 2 fontos játékokkal számoltam, de ha már itt tartunk, egy olyan játék 170Ft-ért volt elvihető, akár az újságárustól is. Tényleg nem értem az angolokat, és még ők „skótozzák” le az északi szomszédjaikat. Persze fel lehet hozni a Spectrum Világ példáját, amit meg állítólag mi, magyarok vásárlás helyett fénymásoltunk, hozzájárulva a megszűnéséhez. Én ugyan nem másoltam le soha egyetlen számot sem, de feltételezem, hogy valóban sokan ezt teheték, nagyon komoly veszteséget okozva az újság rajongóinak. De mégis, egymás mellé rakva a mi nem tudom milyen példányszámban elkelő HH-ünket 9100Ft-ért és mondjuk a Skool Daze-t 944Ft-ért, hatalmas a különbség, érthetetlen a hozzáállás és a nyomában járó pusztítás. Miért is hozakodtam ezzel elő? Mert az ebben a számban szereplő Microsphere is a vásárlások visszaesése miatt kellett, hogy abbahagyja a játékkiadást. Konkrétan: a 6.95 fontos (942Ft) Contact Sam Cruise bukott meg a piacon, magával rántva a Skool Daze készülő harmadik részét és az egyik legegységibb programozót is. A komoly téma lezárásaként: nem gondolom, hogy a kalózkodás tekintetében minden fekete vagy fehér (digitálisan kifejezve: 0 vagy 1:), de a nyolcvanas évek Angliájába képzelve magam, nem hiszem, hogy a nekem tetsző játékokat ilyen szerény összegekért ne vásároltam volna meg...

Mezei Róbert
M/ZX
mzx@sinclair.hu

MICROSPHERE



Családi vállalkozás, David Reidy, mint programozó, felesége, Helen, mint adminisztrátor, mindenek, valamint Helen gyerekkori szomszédja Keith Warrington, mint grafikus alkottak egy mikroszférát, az egyik legegységibb és legszimpatikusabb szoftverkiadót.

A Retro Gamer magazin több száma is foglalkozott velük, leginkább a Skool Daze-re koncentrálnak, valamint megjelent még a nyolcvanas években néhány rövidebb cikk is róluk, de jól látható, hogy inkább kerültek a nyilvánosságot, ahogy David mondta: „Minden 20 évben adok egy interjút!”

ELŐZMÉNYEK

David Reidy rendszerelemző, más források szerint termelésvezető volt egy cégnél, ahol hatalmas „mainstream” számítógépekkel dolgozott, felesége iskolai tanár volt, Keith pedig illusztrátorként próbálkozott. Dave már egyetemi éve alatt, a lyukkártyás 70-es években megismerkedett a számítógépekkel. Az egyetemen neurofiziológiát és zoológiát tanult, akkoriban még nem volt akkora divat az informatika. Hogy kerül később David Reidy a szoftveriparba? „...olyasvalaki, mint én, miért ír számítógépes programokat? Valójában az idegek felelnek minden kommunikációért. Gyakorlati szempontból az információelmélet matematikájának ismerete segített a számítógépeknél,

és nagyon érdekelnek a mesterséges intelligencia egyes kérdései”. David szabadidejében (a Sinclair User újságírója szerint) „nagyon lassan fel-le futkos Észak-London utcáin, amit ő dzsoggingnak nevez”, gitározik, főleg bluest (felesége is játszik, de ő klasszikus dallamokat). Szeret sakkozni, meg általában a táblajátékokat és a gondolkodtató kártyajátékokat. Szereti még a sci-fi könyveket.

A Reidy család első otthoni számítógépe (szinte természetes módon) egy ZX81 volt, amit 1981-ben vásároltak (nem túl meglepő módon). David neki is látott mindenféle üzleti programok írásának, amiket még mások adtak



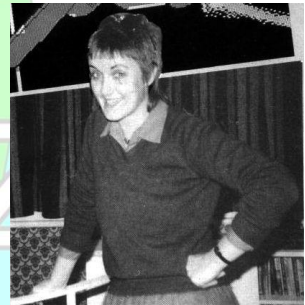
David Reidy: "Úgy gondoltam, hogy a Skool Daze egy érdekes ötlet, a karakterek és a személyiségek vonzottak. Sosem gondoltam, hogy egyedít és különlegest alkottam. Ez csak egy játék."

ki. Már ezek az alkalmazások is gyakran megkövetelték a memóriabővítést, így Davidnek kapóra jött a hatalmas RAM-mal felszerelt ZX Spectrum megszületése.

INDULÁS

Ezekhez a kiadásokhoz is kapcsolódott a Microsphere Computer Services Limited 1982. novemberi létrejötte, hogy David Reidy pénzt kereshessen, mint nagyobb számítástechnikai cégek alvállalkozója, fejlesztője, tanácsadója, de a számítógép-lázhoz igazodva és abból erőt merítve nem állt meg ennyinél, hanem nekikezdett játékaiknak és programjainak saját kezű és kiadójú megjelentetésének. Elsősorban még üzleti és irodai alkalmazásokról volt szó, de nem sokkal az indulás után, 1983 februárjára megszületett az első három játék, melyekből kettőt David talán nem ítelt önmagukban elég ütőképesnek, ezért párban jelentek meg, ezek voltak a **Crevasse** és a **Hotfoot**. A harmadik játék egy stratégiai, menedzserjátéknak álcázott oktatói szoftver, az **Evolution**. A családi munkamegosztás annyiból állt, hogy David megírta papíron a programokat, Helen pedig begépelte azokat. De kellett még valaki, aki a borítóterveket és az esetleges promóciós anyagokat meg tudja rajzolni. Helen és Keith gyerekkori szomszédok voltak, anyukáik pedig Helenék elköltözése után is leveleztek, tartották a kapcsolatot. Helen elmesélte édesanyjának, hogy milyen problémájuk van, az anyukák kitérgyalták a dolgot, Keith Warrington pedig munkát kapott és megrajzolta a borítókat. Kis,

otthonról postázós céggként kezdtek és ez így is maradt 1984 januárjáig, mikor feltűnik a hirdetéseikben a Bools üzletlánc logója. Visszatérve 1983-ra, júniusban megjelent a **The Train Game**, az első Microsphere játék, amit a legtöbb magazin, hetilap bemutatott és mindenhol csak pozitív értékeléseket kapott. Mutatja a fejlődést és a valószínűsíthető eladási sikereket is, hogy Keith Warrington az addig csak szöveges hirdetéseket is feldobta egy kis illusztrációval.



Helen Reidy, ellentétes életpályán a Skool Daze-sorozattal: a Back to Skool megjelenése előtt hagyta ott tanári állását

SIKEREK

Az igazi áttörést a karácsonyra kiadott **Wheelie** jelentette. A Crash magazin második számában az Atic Atacot megelőzve a hónap játéka lett, az addigi legnagyobb, 93%-os értékeléssel (oké, két szám után ez annyira nem nagy szám). Az áttörés, a siker útjára lépés nem volt hirtelen, ahogy David Reidy is meséli: „a Wheelie nagyon lassan tört előre, de több mint 12 hónapig értékesítettük, ami figyelemre méltó”. A játékok még mindig a már

vázolt egyszerű szereposztásban készültek, a Wheelie grafikája is teljes egészében David munkája volt, ám olyan nagyratörő tervet szövögetett, amivel, mint koca grafikus már nem bírt volna. Kellott hát egy igazán hozzáértő ember, ki másra is eshetett volna a választás, mint a már régen nekik dolgozó Keith. És vajon mi volt a terv? Persze, hogy a **Skoool Daze**. David Reidy ugyan minden interjúbán más okot jelölt meg fő inspirációként, de biztos hatással volt rá tanár felesége, az iskolás emlékek, az Angliában (is) nagyon népszerű, csintalan iskolás gyerekekről szóló könyvek, képregények, filmek, sorozatok. A terv szerint a névvel szereplő diákok és a tanárok is képregény sztereotípiák szerint viselkednek és maga az iskola úgy nézne ki, mintha minden osztályterem és helyiség a képregény egy-egy kockája lenne. "Emlékszem Dave mondta, hogy van egy új játékötlete," emlékszik Keith "A grafika egy kicsit ...több lesz, mint más játékokban. És megkérdezte, hogy érdekelne-e a feladat, megcsinálnám-e velük. Nem voltam a játékokban otthon. Többnyire munkanélküli voltam és volt időm. Szóval úgy gondoltam, hogy jó buli lesz. Leültem Dave-vel, és alapvetően mindent megtanultam től – mik a pixelek, meg mindent." Ezután Keith hazament az albérletébe, ahol hatodmagával lakott, nappalijának padlóját kinevezte munkaterületnek és elkezdte megrajzolni a játék elemeit milliméterpapírra. Felrajzolta az elképzelt ábrát, majd a kis négyzeteket besatírozta vagy kiradírozta. Ezt addig folytatta, míg úgy nem nézett ki a pixelfigura, ahogy elképzelte. Az animációkat

pauszpapírra készítette, ezen szerepeltek a mozgáskor lendülő lábak, karok, stb. Majd mikor kész volt, az egészet átadta Davidnek. „Egy idő után azt gondoltam, ez neveltség. Vettem egy Spectrumot, hogy rendesen csináljam a dolgom. De ezután is sokszor egyszerűbb volt visszatérni a milliméterpapírhoz.” Tehát Keith minden munkafázis után átvitte az anyagokat Reidyékhez, és figyelte, hogy az iskola milyen gyorsan életre kel. "Biztató volt. Befejeztem a gyerekeket és mikor következő alkalommal mentem, láttam egy verziót, ahol a gyerekek rohagáltak, de a tanárok még nem." Így alakult ki fokozatosan a játék, a részletek, a miniküldetések, majd mikor már kezdett összeállni minden, David akkor találta ki hozzá a bizar történetet. "Én csak hagytam, hogy Keith menjen a saját feje után", emlékszik vissza Dave "Amit hozott, tényleg nagyon jó volt. Einstein intellektuál volt, Angelface kicsit széles vállú és férfias, Boy Wonder szóke és vonzó, és a legfeltűnőbb – ugye utáljuk az ilyen embereket?"

„Én már tervezés közben nevet adtam a tanároknak" emlékszik vissza Keith. "A Prof, a fajankó... Különösen jól emlékszem az egyikükre, akit Walker-nek hívtam (Mr Withit a játékban). Ő részben egy junior iskolai tanáromra, Mr. Sykes-ra hasonlít. A legkedvencebb tanárom volt. Egy igazi jó haver. Egy régi Róvert vezetett,...Focizni tanított, elegáns volt és jóképű - egy ilyen vékony bajusza volt, mint Clark Gable-nek az Elfújta a szélből. Egy igazi karakter." A kis figurák miatt, hogy meg lehessen őket különböztetni, ki kellett találni

valamit. "Kell, hogy legyen egy kis kopasz, kerekfejű, szemüveges tanár. Aztán kellett egy barátságos pacák bajusszal. Meg egy ilyen egyetemista fazon, szakállal. Csak, hogy meg lehessen különböztetni őket egymástól." A szereplők nevének megváltoztathatóságát Dave ihletett gondolatnak tartotta, mert bárki, „aki iskolába járt és szenvedett egy örült kémia tanár, vagy egy bogaras történelem tanár miatt, aki mindent elfelejt”, az nem hagyta ki a megszemélyesítés lehetőségét. A játék 1984 karácsonyára jelent meg és azonnal közkedvelt lett, legalábbis azok körében, akiknél működött a rendkívül tempós Dave által kreált spéci betöltő rutin (a Crash magazin Turbo Load-nak nevezte). "A Skool Daze-t mintegy 50.000 példányban adtuk el," mondta Dave. "Tíz évvel később arra gondoltunk, hogy mennyivel több pénzt kereshettünk volna vele akkoriban, ha jobban nyomtuk volna, megadtuk volna neki a megfelelő marketinget és bolti környezetet. De nem fogok sírni az elvesztett lehetőségek miatt. Tisztességes életmódot hoztunk ki a Skool Daze-ból."

NÖVEKVŐ TERHEK

A rajongói levelek és telefonhívások özöne miatt Helen feladta tanári főállását, hogy elláthassa feladatát a kiadónál. Ahogy ő fogalmazott: „futom a köröket, embereket üldözök, mások meg engem üldöznek”, gyakorlatilag ez a terjesztőkkel, üzletláncokkal, vásárlókkal való kapcsolattartást takarja. Hogy miért kell egy kis kiadónál erre főállású ember? Két okból. Az első, hogy a nagy cégek az

első néhány év kivárása után egyre nagyobb szeletet kanyarintottak ki maguknak az otthoni számítógépek szoftvereinek piacából, hatalmas pénzeket investálva a jogok vásárlásába, a kisebb kiadóknak megfizethetetlen marketinget használva az eladások növeléséért. A másik oldal, pont az előző ellentéte, az ún. budget kiadók. Ők a marketinget kerülve, nagyon nyomott árakon, akár újságárusokon keresztül árasztották el a piacot bizonytalan minőségű (tényleg a legsilányabbtól a legjobbakig) játékaikkal. Az egyik oldal a marketingben, a másik a mennyiségben látta a megoldást, a Microsphere viszont a minőségben, kilógva a sorból. Helen így írta le a helyzetet: "Ez minden bizonnyal leginkább küzdelem, sokat vitáztunk erről. Nem is olyan régen, a nagy üzletláncok vásárlói boldogok voltak hogy nagyjából tisztességes szoftvert kaphattak bárkitől. Manapság egyre többen aggódnak a hirdetési költségvetésed és a kazettáid dobozainak mérete miatt - ez nagyon nehézé teszi, hogy hozzájuthass egy kis szoftverház jó játékához egy nagy boltból." "Imádtam a korai Microfair-ek boldog kiárusító légkörét. De ahogy a nagyvállalatok beléptek a piacra és nevet akartak szerezni maguknak a magazinokban megjelenő lepedőnyi reklámjaikkal és a TV-hirdetéseikkel, a dolgok radikálisan megváltoztak. Nem engedhetjük meg magunknak ezt a fajta játékértékesítést, de azért elég jól csináljuk." Helen és David a megszokott, mások által alkalmazott növekedési módokat elutasították. Sem licenszelést, sem új programozó felvételét nem tervezték. "Nem

veszünk fel programozókat, hogy nagyobbak legyünk - örülünk annak, ahol most vagyunk". A Skool Daze-zel egy időben jelent meg a **Sky Ranger**, de társához mérten teljes csendben és felhajtás nélkül, ki is lóg a sorból, na nem minőségi szempontból, hanem nem a Skool Daze-féle grafikai megjelenítést használja, mint az utána következő játékok. Elsőként a **Back to Skool**, ami hatalmas várakozás után 1985 őszének legvégén jelent meg.

KÉNYSZERŰ BEFEJEZÉS

Utolsó játékuk az egyáltalán nem utolsónak tervezett, fél évet csúszó, majd 1986 novemberében kiadott **Contact Sam Cruise** volt. Miért lett ez a játék a befejező darab? „1984-től az emberek nagyon sokat másoltak, valaki akkoriban úgy számolta, hogy minden ténylegesen eladott játékra jutott hét másolt példány. Ez valószínűleg így is volt. Kaptunk vissza játékokat a WH Smiths-től, a Boots-tól, mert hibásak. A legtöbb jól lejátszható volt, csak megvették, lemásolták és visszavitték. Néhányan még el is rontották, hogy bizonyítsák, a játék nem tölthető be - például beletöröltek néhány másodpercnyi csendet. De nem tudtunk mit tenni ez ellen.” emlékszik vissza Dave. "A Spectrum haldoklott," mondta Dave. "Az értékesítési volumen 1985-től gyorsan csökkent. Az 1986 karácsonyi forgalom 30%-a volt a korábbinak. Nem hiszem, hogy a Contact Sam Cruise-ból volt egyáltalán bármi hasznunk is, ezért úgy gondoltam, hogy az lesz a legjobb, hogy abbahagyom. Ideje volt szereznem egy megfelelő állást." Állítólag Dave írt még egy 3D-s

keresztretjvényprogramot és egy-két játékot más kiadóknak, amiket soha nem adtak ki, majd teljesen felhagyott a programozással. Sajnos ezekből a programokból, játékokból vagy a régebbiek terveiből, esetleg az alkotási folyamat bármelyik lépcsőfokáról Reidy-ék nem őriztek meg semmit, a kilencvenes években kihajítottak mindent.

ÉS AMIRŐL LEMARADTUNK...

Voltak még tervek, egy legalábbis biztos: a Skool Daze harmadik része, a munkacíme 'Eric and Hayley's Decathlon' volt, ami egy iskolai sportnapot jelenített volna meg. Keith emlékei szerint a tízpróba olyan számo(k)a)t tartalmazott, mint pl. a hibiszkusz-dobás! David megrendelte Keith-től a kazettaborító és hirdetés rajzát, amit Keith be is fejezett: Eric és Hayley klasszikus gátfutó pózban volt látható az iskola kerítése felett. Ám a tervek a kukában landoltak és még ez a borítóterv sem maradt meg az utókorunk...



Keith Warrington, aki örül az érdeklődésnek, de annak is, hogy továbblépett, saját kazettaborítóit pedig gyengének tartja

MICROSPHERE 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 újrakiadások)

Crevasse + Hotfoot

KIADÁSI ADATOK: Microsphere, 1983, 16k, £4.95

FEJLESZTŐ: David Reidy

Evolution

KIADÁSI ADATOK: Microsphere, 1983, 48k, £6.95

FEJLESZTŐ: David Reidy

The Train Game

KIADÁSI ADATOK: Microsphere, 1983, 16k, £5.95

FEJLESZTŐ: David Reidy

Wheelie

KIADÁSI ADATOK: Microsphere, 1983, 48k, £5.95

FEJLESZTŐ: David Reidy

Skool Daze

KIADÁSI ADATOK: Microsphere, 1984, 48k, £5.95

FEJLESZTŐ: David Reidy, Keith Warrington

Sky Ranger

KIADÁSI ADATOK: Microsphere, 1984, 48k, £5.95

FEJLESZTŐ: David Reidy

Back to Skool

KIADÁSI ADATOK: Microsphere, 1985, 48k, £6.95

FEJLESZTŐ: David Reidy, Keith Warrington

Contact Sam Cruise

KIADÁSI ADATOK: Microsphere, 1986, 48k, £6.95

FEJLESZTŐ: David Reidy, Keith Warrington



CREVASSE



KIADÓ:	Microsphere, 1983, £4.95 (a Crevasse + Hotfoot-on)
FEJLESZŐ:	David Reidy
STÍLUS:	Stratégiai - menedzser
GÉPTÍPUS:	16K
MÉRET:	2484 byte
TÓLTÉSI IDŐ:	0:21
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet (kurzorgombok)



FELADAT

„A hosszú, kemény télnek végre vége a sarki jégsapkán. Jó hírt kapsz: az ellátó hajó lehorgonyzott, és hónapok óta először egy másik emberi lényt láthatsz majd. Beugrasz a jégjáródba és irány a fogyott jégmező. De a tavasz melegebb, mint valaha. A jégmezőn valami változás kezdődött. Mindenfelé mély szakadékok nyílnak, majd amilyen hirtelen jöttek, be is záródnak. Egy rossz mozdulat, és eltűnsz a jégben örökre.

A játék kezdetén a jég csak éppen elkezd töredezni, de az idő múlásával egyre több és több nyílás jelenik meg. Szerencsére a legújabb típusú jégjáród van, remek manőverezési lehetőségekkel, szakértő kezeidben ezzel a járgánnyal átvészleheted a kisebb repedéseket is.

A kurzornyilakkal irányíthatod a járművet. Tíz járműved van kezdetben. Ha elveszted mind a tízet, akkor gyalog kell visszajutnod a civilizációba!

Pontot kapsz, ha eljutsz a képernyő egyik oldaláról a másikra. Minél gyorsabban jutsz át, annál magasabb a pontszám. Nyilvánvaló, hogy minél több szakadék nyílik, annál nehezebb átjutni biztonságosan, de minél többször sikerül, annál ügyesebb leszel. Azonban ne feledd, egyedül vagy és, ha nem teszed a dolgod, senki sem fogja megtenni helyetted!”

LEÍRÁS

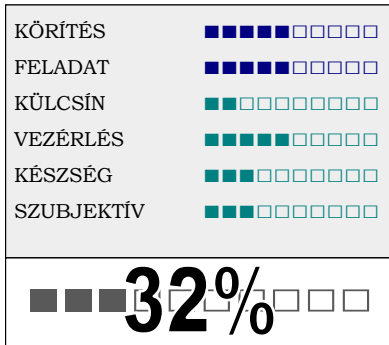
A kis kereszt jelképezi a járművedet, célod a pontgyűjtés, tehát minél többször jussz át a túloldalra. Az mindegy, hogy a túloldal melyik részére. Ha sikerül, akkor alul megjelenik a 'safely across' felirat, ha szakadékba zuhansz, akkor pedig a 'right into the chasm'. Van még olyan lehetőség, hogy menet közben, alattad keletkezik egy nyílás, ilyenkor a 'the ice engulfs you' és egy jármű elvesztése a „jutalom”. A vonalak elkerüléséhez annyi kell, hogy a kereszt egy része sem érintheti azokat.

HÁTTÉR

Az első három megjelentedett kazetta közül az egyetlen játékot tartalmazó (de az mindjárt kettőt), gyorsan feledésbe merült. Akkor még úgy tűnt, hogy jobban fekszik David Reidy-nek a felhasználói programok írása.

ÉRTÉKELÉS

Akkoriban még nem volt a csapat tagja Keith Warrington, ami játékok megjelenésén meglátszik. Nem mondom, hogy igénytelen a játék összképe, inkább csak sokat bíz a képzeletre, de túl sokat. A játékhoz tartozó leírás és maga a háttér, az ötlet jó, de mire betöltődik a játék, az alatt a fél perc alatt az élelmet szállító hajó a képernyő bal vagy jobb szélévé devalválódik, attól függően, hogy melyik oldalról indulok neki a jégmezőnek. Hang egy szál sincs. Vezérlés a kurzorgombokkal lehetséges egyedül, ami nekem megfekszi a gyomromat, de az érzékenységre, sebességre nem panaszkodom. A játékhoz nem kell nagy ügyesség, jó reflex, kötélidegek... csak türelem és a monotonitás jó tűrése. Ebben még élethűnek is gondolom, hiszen több hónapot kibírni társaság nélkül egy ingerszegény környezetben tényleg monoton lehet. Egyáltalán nem az átlagos elsőéves BASIC játék, amit sokan elsütöttek, inkább mondanám ötletes, de kidolgozatlan játéknak, ami kiindulási alapnak jó lenne, de plusz ötletekkel és jobb kivitelezésben szórakoztatóbb is lehetne.



MÁSOK SZERINT

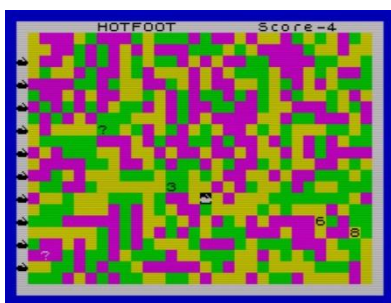
WOS: 4,80/10

Home Computing Weekly: 70%

HOTFOOT



KIADÓ:	Microsphere, 1983, £4.95 (a Crevasse + Hotfoot-on)
FEJLESZTŐ:	S. Brooks
STÍLUS:	Arcade – ügyességi, logikai
GÉPTÍPUS:	16K
MÉRET:	3002 byte
TÓLTÉSI IDŐ:	0:24
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet (kurzorgombok)



FELADAT

„Egy kis nyuszi felébredt téli álmából. Ásított, kinyújtózott és pici szürke orrával beleszimatolt a friss tavaszi levegőbe. Közben a környéken éhségtől gyötört rókák kószálnak. Az egész telet azzal töltötték, hogy próbáltak ráatalálni a nyuszi búvóhelyére, de sikertelenül! De most megérezték a tavaszi levegőben, sőt tudták is, hogy a nyuszi hamarosan előszökdecsel, keresve a sárgarépat. Ám a rókák nem tudják, hogy te segíteni fogsz a nyuszinak, hogy répát falatozzon, és aztán biztonságban visszajusson az üregébe - legalábbis a nyúl így gondolja! Minden kör elején azt látod, hogy a nyuszi ül az üregében és hallod a korgó gyomrát. Mivel okos nyúl, elrejtette az üreg bejáratát - méghozzá annyira, hogy mikor

elhagyja üregét, akkor nehezen találja meg azt újra. Ezért jobban jársz, ha megjegyzed az üreg helyét, így segíthetsz később visszajuttatni oda a nyuszit. Az üreg körüli terület színe folyamatosan változik, annak megfelelően, hogy a rókák merre mozognak. A nyúl emlékszik, hogy tavaly az emberek néhány helyre sárgarépat ültettek. Ezeket a területeket jelzik a számok, és a számok megmutatják, hogy mennyi répa maradt, amit a nyúl megehet. Sajnos a nyúl nem volt megfelelő oktató, és mindig összezavarodik az egyesektől és kilencesektől. Tehát, ahol kérdőjelet látsz, előfordulhat, hogy 1, de lehet, hogy 9 sárgarépa van, ami csak akkor derül ki, mikor odaérsz. A nyulat a kurzorgombok segítségével irányíthatod. Az üreg biztonságos területen van, de amint a nyúl elhagyja, a rókák megérik a szagát és onnantól veszélybe kerül. Ezért csak az azonos színű területekre való ugrás biztonságos. Tehát, ha a terület, amin a nyuszi van sárgára vált, akkor csak sárga mezőre való ugrás a biztonságos. Sokáig egy helyben tartózkodni szintén nem biztonságos, ez ugyanis megkönnyíti a rókák dolgát. Szerencsére a rókák zajosak és minél közelebb vannak, annál magasabb

hangot fogsz hallani. Néhány kedves lélek gondoskodott egy sávról a képernyő alján, ami szintén a rókák közeledtét mutatja (Csak süket nyusziknak!). Minden portyánál legalább egy répát meg kell ennie a nyuszinak, mire visszabújhat az üregébe. Persze megehet akár mindent, amit csak lát a környezetében, de minél többet eszik, annál izletesebb lesz, és annál könnyebben megtalálják a rókák. Az egyetlen menedék az üreg, de hol is volt?"

LEÍRÁS

A macskáknak kilenc, a nyulaknak tíz életük van. A környezetet háromféle szint vehet fel: sárgát, lilát, zöldet. Abban ne bizz, hogy mindig egyenesen a répához viheted tapsifüles barátodat, néha kitérőket kell tenni a cél érdekében. Van, hogy kimondottan visszafelé kell ugrálnod, ahhoz, hogy a ravaszok el ne kapjanak. A legnehezebb azért visszaügetni az üregbe, ami sajnos fenemód el van rejtve. Pontot is csak ilyenkor kapsz, mégpedig az elfogyasztott sárgarépák számának megfelelőt.

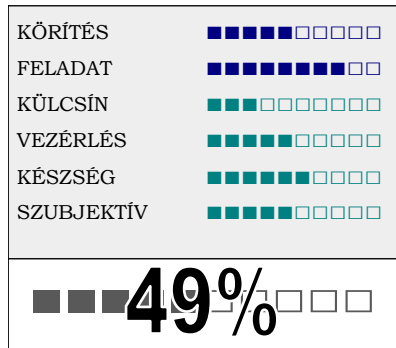
HÁTTÉR

A játékdúót a Sinclair User újságírója „Egyszerűen csodálatos” jelzővel illette, kiemelve a játékok addiktivitását.

ÉRTÉKELÉS

Tetszik a sztori is, az ötlet is, ebben talán még több lehetőség is van, mint a Crevasse-ben. Az ilyen játékokról egy 2006-os játék jut eszembe: a Box. Egyszerű, de egy csipetnyi zsenialitással. Ja, és azért

hoztam fel a Box-ot, mert annak elkészült az ötletnek megfelelő, feltuningolt változata: a Box Reloaded. Mindegy, sajnos ennek a játéknak már nem lesz Hotfoot Reloaded verziója. Ha valaki mégis elkészítené, akkor remélem, kihagyja a betöltés utáni „olvasd csak el a szöveget, addig úgysem engedlek tovább”, legalább fél perces részt. A látványvilág szegényes, de színes, a véletlenszerű színezés miatt változatosabb, mint pl. a Crevasse. A rókaveszélyt jelző hang miatt sokszor tettem magam süket nyúlknak és hagyatkoztam inkább a képernyő alján lévő sávra. A vezérlés a gyenge pont, a régi játékok betegsége: a kurzorgombok. Az érzékenység jó. A sikeres játékhoz el kell kapni azt a pillanatot, amikor már nem éri meg kockáztatni és el kell térni az egyenes úttól, persze ez sem mindig segít, van olyan helyzet, mikor egyszerűen nincs a nyuszi-paper-nek megfelelő szomszéd mező (szomorú, de ezt minden állat bekalkulálja magának, amelyik nincs a helyi tápláléklánc csúcán). Élvezetes játék, megéri kipróbálni!

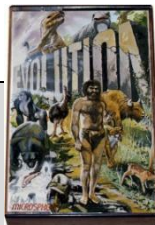


MÁSOK SZERINT

WOS: 6,80/10

Home Computing Weekly: 70%

EVOLUTION



KIADÓ:	Microsphere, 1983, £6.95
FEJLESZTŐ:	David Reidy
STÍLUS:	Stratégiai – biológiai/menedzser
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	40450 byte
TÓLTÉSI IDŐ:	3:48
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet (0-új élőlény teremtése, 1-leírás, 2-pontszám, 3-kilépés, 4-katasztrófa)

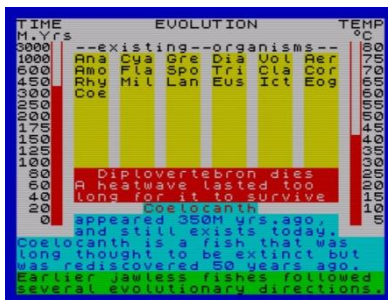
FELADAT

„Képzeld el, hogy a Földön állsz 3 és fél milliárd évvel ezelőtt. Körülötted kítőró vulkánok, villámlás a vörös égen, és a Nap melegebben és könyörtelenebbül tűz, mint manapság a legmelegebb sivatagban. Nincs elég oxigén a légzéshez, és ha levennéd a maszkodat egy pillanatra, az orrlyukaid tele lennének az ammónia csípős szagával.

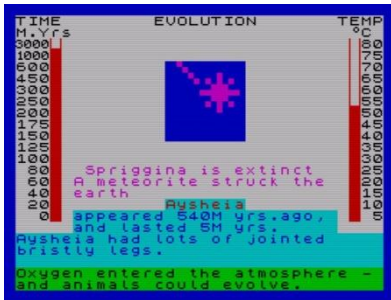
Egy ilyen nem túl ígéretes kezdet után események láncolata vezetett az első növényekig és állatokig, az első halakon keresztül, a dinoszauruszokon át, az első bátortalan emlősökön is túl végül az ember kifejlődéséig. A világ várakozott. Az evolúció elkezdődött.

Az egyszerű játék (EASY GAME): ez a kissé egyszerűbb játék is a program része. Ebben a játéktípusban is ugyanazok a lények vannak, de a hőmérséklet és az állatok közötti kapcsolat nincs figyelembe véve. Így, miután megalkotasz valamit, az soha nem fog kihalni. Ahhoz, hogy megnyerd a könnyű játékot, mindössze annyi kell, hogy elérj az emberig, mielőtt a képernyő közepe teljesen megtelne élőlényekkel. Játssz a könnyű játékkal egyszer-

kétszer, mintegy felvezetve a fő játékot, de ne feledd, hogy ez csak az egyik oldalát mutatja meg az evolúció figyelemre méltó folyamatának. A játék célja, hogy végigjárd az evolúció lépéseit, elérve az emberig. Ez magában foglalja, hogy a felfedezel különböző utakat, mielőtt bármi létrejönne, a létszükségleteknek rendben kell lenniük. Nyilvánvalóan az éghajlat például erősen befolyásolja az élőlény túlélési esélyeit, de a többi állatnak és növénynek is ki kell vennie a maga részét – hiszen mielőtt valami létezik, kell ott lennie valaminek, amit megehet; és versenyképesnek kell lennie a világ többi teremtményével szemben. Például mielőtt az első oxigént belégző állatok kifejlődnek, kell lennie oxigént termelő növényeknek.



Valójában, ha a feltételek nem alkalmas egy új teremtménynek, akkor teremtsd meg, és figyelj meg, ahogy rögtön kihal, többet nem is kell mondani erről. Ha bármikor úgy találsz, hogy egy lény nem fejlődik tovább, tartsd szem előtt, hogy ez egy átmeneti állapot. Természetesen ez működik a másik irányban is. Ha létrehozta valakit, majd a feltételek megváltoznak, a lény már lehet, hogy nem képes a túlélésre és kihal.



Felélénkítve a cselekményt, időről időre katasztrófa fog bekövetkezni. Az ilyen katasztrófák véletlenszerűen fordulnak elő, akár a valóságban. Így minden alkalommal, amikor játszol, az kicsit más lesz, különböző kihívásokkal kell szembenézned.

Ahhoz, hogy megnyerd a játékot, el kell érned az emberig, mielőtt az időből kifutsz. Függetlenül attól, hogy nyersz vagy veszítesz, kapsz egy pontszámot. Ez a pontszám azt tükrözi, hogy mennyi lényt sikerült létrehoznod, és ha sikerült eljutnod az emberig, akkor azt milyen gyorsan érted el, és milyen más állatok léteznek. (Elég unalmas lenne a világ pl. macskák, kutyák, stb nélkül!)

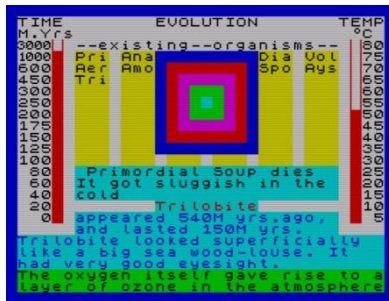
A fő képernyő 5 részből áll. A baloldalon a piros oszlop mutatja, hogy hol tartasz az időben. Ahogy a játékidő telik, az oszlop rövidül és befejeződik, mikor eltűnik teljesen. Az

idő oszlophoz tartozik a képernyő alján a zöld mezőben lévő kommentár, ez azt mondja el, hogy mi is történik valójában a világon abban az időben. A képernyő jobb oldalán egy másik piros oszlop mutatja a hőmérsékletet. Ez időszakról időszakra változik, befolyásolják bizonyos katasztrófák. A képernyő közepén egy rács van sárga téglalapokból. Itt jelenik meg minden teremtmény nevének első három betűje, amelyik még él. Ez alatt van egy megjelenítési terület, amelyen további információk jelennek meg a lényekről. Ez automatikusan megváltozik, mikor valami új történik. A játék betöltése után olvasd el az utasításokat, majd jön a fő képernyő. Vedd észre, hogy egy villogó kurzor van a sárga téglalapok felső részén. Ezt a kurzort a kurzorgombokkal tudod mozgatni. Annak kiderítésére, hogy milyen lényeket hozhatsz létre, mozgasd a kurzort egy élőlényre és nyomd meg a nullát. Ha a választott lényből újabb lény nem fejlődhet ki, a számítógép megmondja neked, máskülönben a képernyő közepén látsz egy listát a fejlődési lehetőségekről, ezek meg vannak számozva. Az utód létrehozásához nyomd meg a megfelelő számot, vagy, ha úgy döntesz, hogy nem hozol létre semmit, nyomd meg a nullát. Ha létrehozta valakit, akkor arról kapsz egy rövid leírást. Általában a képernyő az utolsó lény leírását mutatja. Ha egy létező lény leírását szeretnéd elolvasni, akkor mozgasd a nevére a kurzort és nyomd meg az 1-es gombot. Játék közben a pontszámodat megnézheted a 2-es gomb lenyomásával. Ha ki akarsz lépni mielőtt lejár az idő, nyomd meg a 3-ast. (A program

megeősítést kér, mert lehet, hogy csak véletlenül nyomtad meg a gombot.) Végül, ha megnyomod a 4-es gombot, az katasztrófát eredményez, a helyzet lehet, hogy rosszabb lesz, de néha akár hasznos is lehet.”

LEÍRÁS

A játék kezdetén még csak az ősleves (Primordial soup) fortyog. Informálódva erről a nem étkezési célú valamiről, megtudhatod, hogy gőzök, szén-dioxid, metán és ammónia keveréke. Hát, nem sok élőlénynek kedvez, de isteni hatalmaddal élve létrehozhatod az anaerob szervezeteket, nekik nincs szükségük oxigénre az anyagcseréjükhez és a szaporodáshoz, szóval mehetnek a levesbe! Az anaerobok után már két lehetőség van: a cianobaktériumok a napfény energiájából oxigént termelnek, az aerob baktériumoknak pedig oxigén kell az életben maradáshoz. Itt még könnyen meghozhatod a logikus döntést. Így már túl vagy a harmadik természetesen és eddig minden oké. Elvileg az ember a 126. teremtenivaló, persze odáig eljutva kihagyhatsz ezt-azt, de könnyen lehet, hogy rossz döntést hozol és felborul az addigi törekeny egyensúly, a világod pedig a stagnálás vagy teremtményeid kihalásának útjára lép. A kezdés után az első lépcsők után már növényeket és állatokat is teremtesz, egyértelműen nem mehet egyik a másik rovására és nem maradhat el egyik a másiktól, persze nem darabszámban, hiszen kb. ötszörös túlsúlyban vannak az állatok. Néhány evolúciós lépcsővel később bonyolódik a helyzet, megjönnek a ragadozók is... Mikor megnézed,



hogy milyen új élőlényeket hozhatsz létre, csak a nevüket látod, az (egyszerű és nem mindig elégséges) ismertetőket róluk csak teremtésük után láthatod, így nem árt a közelben tudni a megfelelő információkat (akár fejben, akár enciklopédiában). Vedd figyelembe, hogy minden élőlénynek vannak bizonyos igényeik, így előfordulhat az a helyzet, hogy adott esetben még nem lehetséges egy lény továbbfejlődése (például mindjárt az elején: a zöld moszatok csak az ősleves eltűnése után fejlődhetnek tovább fonalas zöld algává, addig ezt a lehetőséget nem is láthatod). Ezzel csak arra célozgatok, hogy érdemes visszanézni azokra az élőlényekre is néha, amiket elkönyveltél tovább nem fejlődőnek. Vagy olyan is lehetséges, hogy teremtésük után bizonyos élőlények mindjárt ki is pusztulnak, aminek okát a program megmutatja, a következtetéseket le kell vonni. Érdemes az egyszerű játékot próbálgatni kezdetben, aminek segítségével fel lehet deríteni az evolúciós fa ágait.

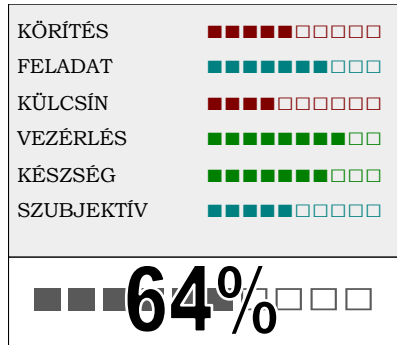
HÁTTÉR

A Skool Daze-zel kapcsolatban nyilatkozta David Reidy, hogy a történelmi dátumokat szerette volna vizsgálatni a játékmagazinokban, be

is jött neki, a legtöbb magára adó újságban ott voltak az évszámok. Ennél már csak az lett volna nagyobb durranás, ha e játékok kapcsán az evolúciós fa is megjelent volna a lapokban, magyarázatokkal, évszámokkal, esetleg képekkel.

ÉRTÉKELÉS

A borító nem rossz, betöltőkép nincs, az útmutató részletes és a Microsphere játékoknál megszokott stílusú, fantáziadús kezdő sorokkal. A feladat ötletes, egy dolgot hiányolok igazán, hogy teremteskor külső segítség nélkül nem tudok meg semmit a választható élőlényekről. Már az is elég lenne, ha ki lenne írva, hogy állat vagy növény, hol él, mit eszik... A látványvilág a stratégiai játékok átlagát majdnem eléri, ahogy a nem túl lényeges hanghatások is. Érdekesebb a vezérlés szerepe, ami elég egyértelmű, könnyen megszokható és használható. Nehéz játék, mégpedig túl nehéz, mert nem adja meg a kellő információkat, és nem mindig egyértelműek az összefüggések, ami ront a játékélményen. Lehet, ha jobban konyítanék a biológiához, akkor könnyebb lenne, sőt az is lehet, hogy akkor túl könnyű lenne, de azt hiszem, rendelkezem az átlagos ismeretekkel, tehát megfelelek átlag játékosnak. Azt mindenesetre elmondhatom, hogy hasznos volt vele időt tölteni, sok élőlényről megtudtam, hogy kifele-miféle, lába van, nem levele... Nem hinném, hogy bárkinek bekerülne a kedvencei közé, de érdemes kicsit belemélyedni, fel lehet fogni akár tudáspróbának is.



MÁSOK SZERINT

WOS: 4,50/10

Crash: 70%

THE TRAIN GAME



KIADÓ: Microsphere, 1983, £5.95
 FEJLESZTŐ: David Reidy
 STÍLUS: Szimuláció - vasút (terepasztal)
 GÉPTÍPUS: 16K
 MÉRET: 14700 byte
 TÖLTÉSI IDŐ: 1:34
 VEZÉRLÉS: Billentyűzet (A..Z - váltók állítása, 1,2,3 - vonatok megállítása,
 Space - pause, CS+0 - hangok ki/be
 0,1 - fordítókörong mozgatása balra, jobbra)

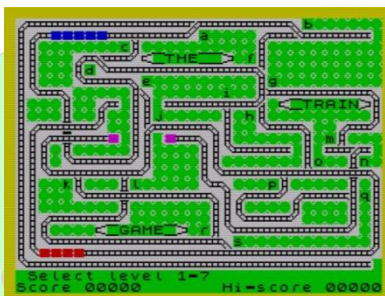
FELADAT

„Most kaptál munkát, üzemvezető leszel egy nagy vasútállomáson. Első napodon, megérkezve a kapott címre, egy osztályon felüli, légkondicionált iroda vár, de rémülten fedezed fel, hogy mindent egyedül kell majd megcsinálnod egy huzatos, öreg jelzőbódében. Egy borítékot veszel észre, feltűzve a falra. Kinyitod, és elkezded olvasni...

Kedves legújabb üzemvezető!

Teljesítményével annyira lenyűgözött minket az interjú, hogy úgy döntöttünk, megkapja a biztonsági igazgatói és a közönségkapcsolati vezetői állásokat is. Aprópó - óvakodjon a 10.47-estől!

Már úgy vagy, hogy veszed a táskád és lelépsz, mikor egy csengő megszólal. Fel nézel a vágányokra és látsz egy vonatot közeledni. Elnézel a másik irányba és azt látod, hogy egy másik vonat rohan előbbi felé. Csak te akadályozhatod meg az ütközést.. Csak te előzheted meg a vasút történelmének legnagyobb



katasztrófáját.. Számptalan ember élete függ tőled. Rohansz a jelzőbódéba és próbálsz gyorsan átolvasni a következő instrukciókat...

A játékot 7 különböző nehézségi szinten tudod játszani, az 1-6 szinteken 6, a 7. szinten 9 alszint van. Mindegyik alszinten egyedülálló kombinációja van beállítva a vonatoknak és sebességnek, ha valamilyen csoda folytán teljesítesz minden alszintet, akkor megbizonyosodhatsz efelől. Mikor minden alszinttel kész vagy, akkor automatikusan a következő szintre ugrasz.

Négy étellel indulsz, de 5000 pont elérésénél kapsz egy bónusz életet. A még meglévő életeid számának megfelelő fekete vagon látható az alsó sorban. A felette lévő sorban

láthatod a szintet-alszintet, amin játszol, valamint a vonatok sebességét (a vonatokat színek jelölik, az eltévedt szerelvények feketék).

Mielőtt kiválasztod a szintet, amin kezdesz, megnézheted a bemutató játékot. Itt tanulmányozhatod a vágányok elrendezését, láthatod, hogy minden váltónak van egy betűjele. Lejátszás közben, ha megnyomod a betűjelnek megfelelő gombot, a vágány állása megváltozik a választott ponton, és a vonatok a váltóállásnak megfelelően fognak áthaladni azon a szakaszon. De vigyázz, mikor egy szerelvény elérte a váltót, akkor a váltó állásának módosításával kisiklatod.

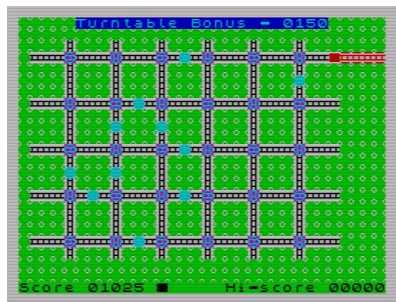
A vonat az állomásoknál a megállj jelzésre felveszi a viteldíjat fizető utasokat. Pontszámot kapsz utasonként, mégpedig az alszintnek megfelelő mértékben. A vörös vonat a vörös utasokat, a kék a kékeket, a lila a lilákat veszi fel. A szerelvények megállítására az '1', '2' és '3' gombokat használhatod, a színeknek megfelelően (kék, vörös, lila). A vonat akkor fog megállni, ha eléri a következő állomást.

25 utast kell minimum felvenned, hogy átjuss a következő alszintre. Fontos, hogy utasaid boldogok legyenek. Ha sokat késik a vonatuk, akkor fehérek lesznek a haragtól és eltérítik a következő szerelvényt, ami megáll az állomáson, nem engednek fel senkit és természetesen nem is fizetnek. Ha nagyon lassú vagy, az állomás peronja dugig lesz utasokkal és a következő utasnak már nem lesz helye, a lökdösődésben pedig valaki a sínekre esik, ilyenkor veszítesz egy életet.

Néhány alszinten eltévedt expressz vagy áruszállító vonatok jelennek meg a jobb alsó sarokban lévő alagútból. Az egyetlen módja, hogy megszabadulj tőlük az, hogy visszaküldöd őket oda, ahonnan jöttek. Ha azonban a saját vonataid közül valamelyik bemegeg az alagútba, akkor elveszítesz egy életet a nemtörődömséged miatt.

A Space megnyomásával megállíthatod a játékot, de az idő pénz, így ne lepődj meg, ha a pontszámod visszafelé fog haladni. Bármelyik gomb megnyomásával indíthatod tovább a játékot.

Fordítókorong (bónusz) játék: hébe-hóba, mikor befejezel egy alszintet, kapsz egy lehetőséget, hogy növeld a pontszámod ezzel a játékkal. A játékban a fordítókorongokkal kell terelni a vonatot. A bónuszpont megszerzéséhez el kell juttatni a vonatot a bal alsó sarokból a jobb felsőbe. Ha a fordítókorong rossz irányba áll, akkor kisiklik a vonat. Van még egy veszély: a nagy esőzések elmosják a vágány egyes részeit, és áthaladva ezeken a pontokon, a vonat lecsúszik a sínekről."



LEÍRÁS

Lehet, hogy a sztori szereplőjének nehéz volt egy állomást irányítani,

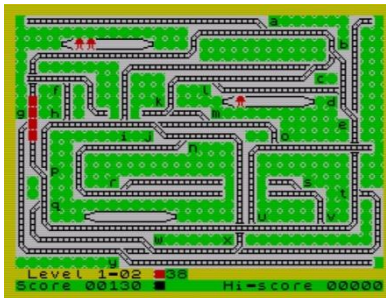
neked hármat kell! A sínhálózat elég kaotikus, az állomások nem rendezhetőek egy állandó körbe, maximum kettő, a harmadik eléréséhez már meg kell valahol fordítani a vonatot, de akkor is egy állomás ki fog maradni a körből, tehát sűrűn kell forgatni a szerelvény(eke)t. Sajnos a betévedt vonatokkal sem jobb a helyzet, őket is elég hosszadalmasan lehet visszaterelni, hogy lássák az alagút végét... Érdekes megoldásként, a kazettán a játék két különböző verziója található meg, melyekben más-más sínhálózatot játszható a játék. Az egyikben A-tól Y-ig, a másikban A-tól S-ig vannak a váltók elnevezve, tehát egyik kevésbé nehéz, mint a másik. Hát, nem is tudom...

HÁTTÉR

Az előző játékokhoz hasonlóan ez is kivívta a szaksajtó elismerését, a használt kazetták árából itélve elég jól is fogyhatott, de toplistára nem került. A kiadás utáni viszonylagos érdektelenség után néhány évvel, a *Microsphere* kult-státuszba emelkedése után került a játékosok látóterébe és vált jól ismertebb játékká.

ÉRTÉKELES

A kazettaborító semmilyen, betöltőkép nincs, a feladat David Reidy fantáziáját, a megvalósítás pedig leleményességét dicséri. A vasúthálózat tipikusan angol, egymást érik a megállók és a másodperces pontosságot követelő utasok. A grafika egyszerű, minden extrát nélkülöző, leginkább célszerűnek mondhatom. Az állandó



hátterraj, hasonlíthat akár egy vonat hangjához is, nekem inkább fehér zajnak tűnik. A vezérlés nagyon praktikus lett megoldva, kellően érzékeny is, és annak ellenére nem tartom tökéletesnek, hogy nem tudom, hogy lehetne rajta javítani, felhasználhatóbbá tenni. A játékhoz szükséges koncentrációsint véleményem szerint meghaladja egy ember képességeit. Ennek tudom be, hogy a kedvelt RZX archívumban nem található még végigjátszás. Nehézsége ellenére képernyő elé szögező és újabb és még újabb próbálkozásokra ösztönző kis játék.

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

79%

MÁSOK SZERINT

WOS: 8,22/10
 Home Computing Weekly: 100%
 Crash: 75,5%

WHEELIE



KIADÓ:	Microsphere, 1983, £5.95
FEJLESZTŐ:	David Reidy
STÍLUS:	Arcade – platform/motoros
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	46693 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	4:19
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet (újraderfinálható, alapbeáll.: 1..0 – fagyasztás, Q..P – fel, A..En – le, CS..V – balra, B..Sp – jobbra) Joystick: Kempston, IF2, Cursor...



FELADAT

„Most vetted át a csúcs-szuper kétkerekűdet, a 4 hengeres, turbófeltöltős Zedexaki 500-ast. Betömöd a fejed egy bukósisakba és már ugrasz is fel a motorra, hogy útnak indulj első próbakörödre. Az út gyors, üdítő és könnyed, elveszítéd az időérzéked. Hamarosan otthonod messze magad mögött hagyod és egy fákkal szegélyezett földúton találod magad. Éppen előtted egy táblát látsz a baloldalon:

„MAGÁNÚT,

**MERÉSZ MOTOROSOKNAK NINCS
SEBESSÉGGKORLÁT!”**

Végre lehetőséget kapsz, hogy kipróbáld, milyen gyorsan is megy a motorod. Keresztülhajtasz néhány öreg vaskapun és meghúzod a gázt.

Járgányod nekilódul, a motor üvöltése elnyomja a becsapódó kapuk hangját. Versenyed elkezdődött egy furcsa világban, egy veszélyekkel teli világban. A világban, ahol óriás sündisznók állnak lesben, hogy lecsapjanak az ártatlan motorosokra. A világban, ahol szükséged lesz minden készségedre és bátorságodra, hogy túlélj - a szellemlovos világot!

Csapdába estél ezeken a furcsa utakon és egyetlen reményed a menekülésre, hogy megtaláld a szellemlovast és legyőzd őt egy élet-halál versenyben. Az úthálózat egyik végén kezdesz, míg a szellemlovos valahol a másik felén szundikál. Ahhoz, hogy megtaláld őt, haladj jobbra, túl a veszélyeken, zsákutcákból visszafordulva, elkerülve az életveszélyes vadállatokat. Ha eléred a szellemlovast, értsd meg, hogy felbressz, és a verseny megkezdődik. Megérinteni őt még egyszer végzetes lenne, elveszítenéd a versenyt. Versenytársad elijeszti a vadállatokat és élvez egy kis előnyt – át tud menni a sziklákon. Ha valahogy sikerül nyerned, akkor kapsz egy kódot, amit ha később



játszol, meg kell adnod a következő pályára való lépéshez.

A játék a betöltése után azt feltételezi, hogy billentyűzetet fogsz használni a vezérléshez, a motor egyszerre több gomb megnyomására is reagál ugyanabban az időben. Az menüben magad is beállithatsz egy neked tetsző vezérlést.

Fagyasztás – megállítja a vadállatokat néhány pillanatra. Sajnos elég sok üzemanyagot használ fel.

Fel/le – fel/levisz egy kereszteződésben (máshol csak mész tovább egyenesen) Megjegyzés: csak akkor működik, ha az első kerék elérte a kereszteződést.

Jobbra/balra – gyorsítani tudsz az adott irányba (vagy fékezni, ha a haladásnak ellentétes gombot használod)

Ugrások előtt győződj meg róla, hogy nem mész-e túl gyorsan vagy túl lassan. Bukkanókon egy kerékkel próbálj átjutni. Ne csússz meg a jégen és ne száguldj lefelé a lejtőkön. Mindenfelé karatéra oktatót élőlényekkel találkozol, ne hagyd, hogy megérintsenek.

Kerekek - 50 pontot ér az érintésük, kár, hogy a levegőben vannak!

Minél gyorsabban mész, annál több üzemanyagot égetsz el. Minden benzinkúton ("GAS") csak egyszer

tudsz tankolni., gondold arra, hogy még visszafelé is meg kell tenned az utat!

A Wheelie szupergyors 100 % gépi kódú akciójáték, választható joystickvezérléssel (a legtöbb vezérlő támogatott), bemutató móddal és az egyik legjobb grafikával, amit Spectrumon láthatsz!"

LEÍRÁS

A feladat egyértelmű, néhány kiegészítemem lenne csak hozzá. A legfontosabb, hogy a szellemlovas szerencsére egy csiga. Mármint nem egy puhatestű, csak nagyon megadja a módját a motorozásnak, ül a hatalmas chopperén, szép lassan csordogál és hagyja, hogy a környéken mindenki megcsodálja. A dolog azért fura, mert nincs a környéken senki... Ez a ráérős „versenyzés” többnyire kapóra jön, mert zsákutcát jelző táblák híján sokszor nem a cél, hanem a start felé kell száguldani, és ha a pokol angyala gyorsabb lenne, hamar reménytelenné válna a helyzet. Mondjuk az is igaz, hogy adott esetben, egy zsákutca után choppere mögé kerülve elég idegőrlő tőtyörgésre kényszerítheti amúgy igyekvő versenytársát. A másik dolog, ez szinte mindig bejön: ha a játékban megszokott keretek között már túl régen nem volt akadály előtted, akkor ne örülj, tuti, hogy egy hosszú zsákutcában vagy és inkább fordulj vissza időben. A pályákat nem érdemes lerajzolni, mert mindig különböznek. Ami mindig ugyanaz, az a pályák szerkezete: mindegyik 10 blokkból és az őket összekötő rövid egyenesekből áll. A blokkokon belül vannak az akadályok, zsákutcák, meg minden egyéb, az összekötő

szakaszok üresek, ott lehet szusszanni egyet pár másodpercre. Ja, és minden blokkban van egy adag benzin.

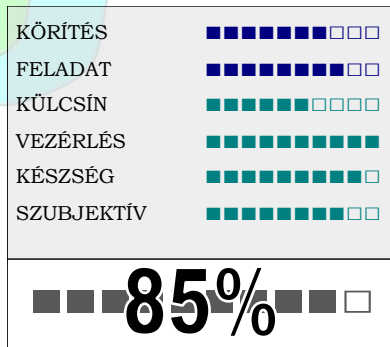
HÁTTÉR

Az első igazán, de nem Skool Daze-szinten sikeres játéka a kiadónak, 1983 karácsonyára jelent meg, az eladási TOP10-be csak következő év májusában, júniusában került be egy-egy hétre, ezek szerint hónapokig elég jó eladási mutatókkal rendelkezhetett. Manapság, ha a WOS-on leadott szavazatokat vehetjük mérvadónak, a Wheelie a legmagasabbra taksált Microsphere játék!

ÉRTÉKELÉS

A nem túl sok David Reidyvel készített riportból nem derül ki, hogy ki találta ki a játékokhoz a háttértörténeteket (gondolom D.R.), de dicséretet és kalaplengetést érdemel. Ha már a kiadó tevékenységéről általánosságban írok, a borítók „minőségét” nem tudom hova tenni, mint utólag kiderült, Keith Warrington rajzolta mindet, de a Skool Daze-féle dizájn teremtőjétől valami mást, szebbet, viccesebbet vártam volna. Csúnyának, rossznak nem nevezem, de átlag alatti mind. A betöltőképernyő is gyengécske, viszont van bemutató mód, a játékhöz instrukciók, vezérlésválasztás, szóval sok okosság. A feladat nem különösebben változatos, de nem is unalmas, sőt rendkívül addiktív. A pályákat, azok egyedi, ám véges variációjú generálása miatt nem lehet gépiesen teljesíteni, ám

használható tapasztalatot mégis lehet gyűjteni. A látványvilág furcsa, ellentmondásos. Mint kiderült, ezt a játékot még teljes egészében David Reidy „rajzolta”, aki saját bevallása szerint sem egy rajztehetség. Hogy miért ellentmondásos? Csak rá kell nézni, villog, szegényes, nincs semmi animálva (csak a sárga hullámlás, mikor összetöröm magam), de gyorsan mozog, görgöt, nem akadozik és hibái ellenére nem néz ki rosszul. A vezérlés példamutató, az elterjedt joystickok használhatóak, újradefiniálható, érzékeny és remekül használható. A végigjátszáshoz (akár csak egy pályához is) nagyon sok gyakorlás, jó memória és ütemérzék szükséges. A pályakódokat nagyon jó ötletnek tartom, mert nélkülük bitang nehéz lenne végigjátszani. Nem mintha kódokkal könnyű lenne, de megfelelő idő ráfordításával nem lehetetlen. Remek szórakozást és állandó kihívást nyújtó játék!



MÁSOK SZERINT

WOS: 8,46/10

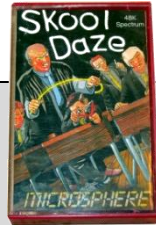
Crash: 93%

Home Computing Weekly: 95%

Personal Computer Games: 7/10

Sinclair User: 7/10

SKOOL DAZE



KIADÓ:	Microsphere, 1984, £5.95
FEJLESZTŐ:	David Reidy, Keith Warrington
STÍLUS:	Akció - kaland
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	82461 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	4:09
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet (Q,A-fel,le, OP-balra,jobbra, CS-tel együtt nyomva gyorsabb mozgás, S-ül, feláll, H-ütes, W-írás, J,L-ugrás, C,F-csúzlizás) Joystick: Kempston, IF2, Cursor



FELADAT

„A játék főhőse vagy, Eric (vagy választhatsz neki más nevet is, akárcsak a többi szereplőnek), és tudod, hogy a tanári szoba széfjében tartják az iskolai bizonyítványokat. És rájössz, hogy a bizonyítványod bármilyen áron meg kell szerezned, mielőtt meglátja az igazgató. A széf kombinációja négy betűs, amiből minden tanár ismer egyet. Az igazgató betűje mindig az első. Ahhoz, hogy megszerezd a kombinációt, először meg kell ütnöd a pajzsokat, amik a falakon lógnak. Az a baj, hogy ez nem olyan egyszerű, mint amilyennek látszik. Néhányat kögüthetsz, ha felugrasz. A többi nehezebb feladat.

Megpróbálhatod azt, hogy egy csúzlizól kilótt golyóval ütöd meg őket, amit egy alatta ülő tanár fejéről pattintasz felfelé. Vagy dönthetsz úgy is, hogy leütsz egy gyereket, és amíg fekszik a földön, felmászva a testére, magasabbra tudsz ugrani és így eléred a pajzsot.

OK. Szóval, mikor minden pajzs vadul villog, megzavarodnak szegény tanárok. Leütheted őket addig, míg magukhoz nem térnek, ilyenkor megmondják a kódot. Mind, kivéve a történelem tanárt, természetesen, ő nagyon öreg és rosszul lát, nem bízik az emlékezetében. Az ő betűjét hipnotizált állapotban rejtették el az elméjében. Ahhoz, hogy felfedhesd a kódját, meg kell tudnod, hogy melyik évben született (ami minden játékban változó). Ezután be kell jutni a termébe, és ha tiszta a tábla, fel kell írni az évszámot. Mikor bemegy a szobába és meglátja a születési évét, mintha poszt-hipnotikus állapotba kerülne, elárulja a betűt.

Most, hogy tudod a kombináció összes betűjét, arra kell rájösszöd, hogy milyen sorrendben követik egymást. Azt tudod, hogy az igazgató betűje az első, de a másik három... Ki kell próbálnod a lehetséges

variációkat. Találnod kell egy tiszta táblát és felírni egy kombinációt. Ezután vissza kell rohannod a tanárba, és felugrani a széfígre, elérve a kezdeddel. Ha nem történik semmi, akkor a kombináció nem stimmel, ilyenkor keresned kell egy újabb üres táblát, felírni egy újabb kombinációt. Ha a széf kinyílik, még mindig nem lesz vége a gondjaidnak, mivel a villogó pajzsok árulkodó jelek. Meg kell állítani a villogásukat, újra meg kell őket ütnöd. Kész vagy? Gratulálunk! A barátainkkal együtt a következő osztályba léphetsz. De ne feledd, év végén újabb bizonyítványosztás...

Iskolai szabályok:

A tanulók órákat látogatnak – amit mutat a képernyő alján lévő tábla. (Ne feledd, hogy az év végi vizsgákon történő csalásod miatt ugyanazokra az órákra jársz, mint a stréber)

A tanulók nem pontokért látogatják az órákat, de beírást kaphatnak, ha más témában elcsípik őket.

Azokat a tanulókat, akik több mint 10000 beírást szereznek, azonnal kicsapják az iskolából.

A tanulók nem léphetnek be a tanári szobába, sem az igazgatóiba. Vigyázz magadra!

A játékidőben a tanulónak játszani kell és nem valamelyik osztályteremben.

A tanulók nem verhetik egymást.

A tanulók nem használhatnak csúzlit.

A tanulónak csendben kell közlekedniük, nem futhatnak, és nem ülhetnek a földre.

Az iskolai étkezéseken minden tanulónak kötelező megjelenni.

A tanulónak mindig elegánsnak és udvariasnak kell lenniük.

A játék betöltése után a bemutató módból kilépvél, megváltoztathatod a

szereplők neveit (Ha a 'Do you want to change names?' kérdésre 'Y'-t nyomsz) és kiválaszthatod a vezérlési módot is. Jostick használata esetén is használnod kell a billentyűzetet az irány és csúzlil billentyűkön kívül.

Pontozás:

- pajzsok megütése – a pontszám függ a nehézségtől
- mind a 15 pajzs megütése – bónusz pont
- széf kinyitása – bónusz pont
- pajzsok megütése a széf kinyitását követően – a pontszám függ a nehézségtől
- beírást szerzése a strébernek és a verekedősnek – a beírásnak megfelelő pont
- Angelface leütése vagy lecsúzlizása – csak ha mered!"



LEÍRÁS

Felnőttfejjel könnyen megfeledezzünk róla, hogy milyen nehéz is volt az általános iskola. A Skool Daze-ben ez fokozottan érvényes, egy nap alatt könnyen össze lehet beírást gyűjteni, ami az iskolából való azonnali kirügást eredményezi. Mindezt piti dolgokért, mint: tanárok lecsúzlizása, verekedés, iskolai pajzsok paskolása, vagy

lecsüccsenés a földre. A helyszín egy kis, vidéki iskola, ahol négy tanár lát el közfeladatot, a tanulók létszáma mindössze 14 fő. Az iskolában négy tanterem, a második emeleten az Olvasás terem (Reading Room) és Földrajz terem (Map Room), az első emeleten a fehér terem (White Room) és a vizsga terem (Exam Room) található. Van még egy könyvtár az olvasó terem előtt, valamint az első emeleten a tanári, felette az igazgatói szoba. A helyi erőviszonyokat kell először felmérned. Találkozni fogsz az utálatos stréberrel, Einsteinnel, az ökölvívónak készülő Angelface-szel, a senkivel sem törődő Boy Wanderrel, aki a csúzlizást hobbiszinten űzi és 10 másik kislány, meg nem nevezett diákkal. A tanári kart illik az igazgató úrral, Mr. Wackerrel kezdeni, aki a porosz nevelés híve, ideges típus, fegyelmező pálcáját csak seggreeséskor teszi el. Mr. Creak a tőri tanár, aki olyan öreg, hogy a legrégebbi csatákról is jó eséllyel a saját élményeit mesélheti el (ez fontos). Aztán ott van a tudomány megszállottja, Mr. Rockitt, a pedáns úriember, aki már fiatalon is középkorúnak néz ki. Utolsóként pedig Mr. Withit, a nők kedvence, a laza fickó, aki szabadidejében egy újhullámos együttesben játszik. Idővel rá fogsz ügyis jönni, hogy Einstein és Angelface a két nagy ellenlábasod, főleg Einstein, aki mindig lesi, hogy melyik osztálytársát köpheti be a tanároknál. Legtöbbször el is hiszik neki, amit mond, amiért megkapod a beírásodat. Angelface nem verbális típus, ő csak a fizikai erőszakban hisz, ha találkoztok, megpróbál majd orrba vágni. Nincs is ezzel baj, te is



nyugodtan leverheted, de ha rosszkor (lehet jókor is?) üt le és kifekszel, beírást kapsz, ha meglát egy tanár. Angelface-szel van egy másik gond, azért van olyan kis kölyökgolya képe, mert mumpszos. A két vetélytársad ellensúlyozására van egy kislány, spiclid, aki felkeres a szünetekben, ha a fülébe jut valami téged is érintő infó. Három különböző dolgot közölhet (aminek a végén az 'U'-t kell megnyomnod, mert megértetted az üzenetet). Az első, hogy az a tenyérbemászó Einstein be fog köpni téged valami vélt vagy valós vétségedért. Ilyenkor meg kell állítanod a csúszómászót, hogy ne érjen el addig a tanárig, akinek be akar mártani (általában Vackor igazgató úr). Ha nem tudod megakadályozni a tanár-diák eszmecserét, akkor még megpróbálhatsz elfutni, hátha becsöngetnek, mert akkor érvényét veszti a büntetésed (2000 lines). Második lehetőség, hogy kiderül Angelface betegsége és nem érthetsz hozzá, mert elkapod a ragályt. Megoldás: elkerülöd az izomagyat. Ha nem ezt teszed, akkor haza leszel küldve, mert te is megfertőződsz (játék vége). Harmadik, hogy a diri megtudta, hogy egy köpöcső van elrejtve a hátsó tűzlepcsőnél, amire a

te neved van vésvé. Boy Wander és a diri versenyez, hogy hamarabb érje el a tiltott tárgyat. A célod nyilván az, hogy Vackort hátráltasd, ha nem sikerül, akkor 2000 „lines” a jutalmad. Az aktuális feladatodról a képernyő alján láthatsz információt: pl. „Mr Wacker – Reading Room”, tehát az Olvasás terembe kell menned, ahol a diri fog okítani. A „Playtime” a szünet, amit tantermen kívül bárhol eltölthetsz. A „Dinner” az étkezés ideje, a földszinten elhelyezett hosszú asztalnál, mégpedig szaladgálva! Azt is ki kell tapasztalnod, hogy melyik teremben hova érdemes ülni, majd meglátod miért. Ha másra nem is, a törli tanárra mindig figyelj oda, hátha mond valami olyat, amit felhasználhatsz ellene... Ha teljesítetted a feladatod, akkor nekikezdhetsz egy újabb évnek, amit ismét csak csalások árán tudsz teljesíteni, kezdődik minden előlről.



HÁTTÉR

Hogy gondol vissza David Reidy az iskolára? „A legjobb dolgok, amikre emlékszem, azok az órák között történtek. Fociztunk a folyosókon, conkerst játszottunk, csúzliztunk. Gúnyt űztünk a tanárokból. Gúnyt űztünk a többi gyerekből. Ez volt az alapvető oka, hogy meg akartam írni

a Skool Daze-t. Nagy feladat a teljesítése – de ha akarod, eltöltheted minden idődet verekedéssel is, megteltheted. Akár az iskolában... Minden karaktere egy képregény sztereotípiája, mert nagyjából minden iskola egyforma... Mindig van egy népszerű ember – akit utálsz, természetesen. Mindig van egy zsarnok. Mindig van egy stréber. És a Skool Daze-ben lényeges, hogy felismerhetőek ezek a karakterek. A játékmenet vicces és élvezetes, ami persze egyben azt jelenti, hogy kicsit gonosz is.”

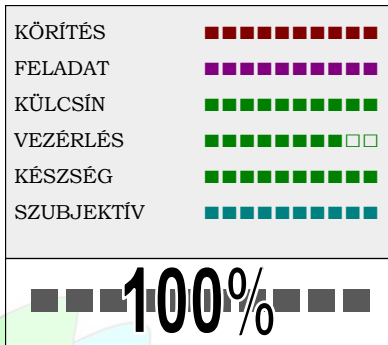
David Reidy 1985-ben a Sinclair Usernek adott nyilatkozatában elárulta, hogy „az egyetlen oka a játék elkészültének, hogy látni akartam a magazinok tipprovatában az angol történelem nagy csatáinak dátumait”. Tehát sok egyetlen és legfőbb oka volt a játék megírásának, a fő, hogy elkészült, a végeredmény pedig a Microsphere első kasszasíkere lett, kritikai, eladási és közönségsíkert is bezsebelve.

ÉRTÉKELÉS

Előre leszögezem, hogy elfogult vagyok, de ez a játék egyszerűen tökéletes. A sztori magával ragadó, egyedi, ötletes. A borító speciál nem annyira tetszik, de a screen szuper. A szereplők nevének megváltoztathatósága zseniális ötlet. Ki ne írná be a saját iskolatársait, tanárait, hogy aztán kedvére szórakozhasson velük? A feladat szintén hiba nélküli, a hipnotizált Creak tanár úr és az ő születési éve, amikor történt még valami fontos dolog... lenyűgöző ötletek garmadája. A Keith Warrington által létrehozott semmivel össze nem keverhető látványvilág egyszerűen Spectrumra

termett, utánozhatatlan. A hangok, dallamok az egyik gyengébb pont, de még azok is átlagon felüliek. A vezérléshez többféle Joystick is használható. A használhatóság a sok gomb miatt nem tökéletes, sőt az érzékenységet sem érzem 100%-osnak. Például, mikor leütök egy kishavert, hogy ugráljak a hasán, ugye ilyenkor arrébb kell lépni a pocakjához és ugrani. Nos, az arréblépés nem mindig megy hirtelen, vagy megy, de akadozva, vagy kifutok az időből és felpattan a kissrác. A mozgáshoz érdemes joystickot használni, mert míg a billentyűzetnél a lassú mozgás az alap, botkormánynál a gyors, és bizony többnyire sietni kell mindenhova, a shift-tel való görcsölés meg fárasztó. De hol állíthatom be a joystickot? Kissé elrejtve, csak akkor választhatok vezérlést, ha a játék eleji névváltoztató kérdésre igennel (Y) felelek, majd az újabb, vezérlést firtató kérdésre a megfelelő joy kezdőbetűjével válaszolok... (Ezután, a következő játékokban ez a vacakolás elkerülhető, marad a választott vezérlés, alapbeállításként a kurzor joy használható). Egyszerűbben is meg lehetett volna oldani. A játék által igényelt készségek szintjét optimálisnak látom. Plusz ott van a lehetősége a David Reidy által említett konkrét cél nélküli játéknak, ahol lehet rosszfiúnak vagy akár eminensnek is lenni (na jó, jelentkezés nélkül), vagy egyszerűen megpróbálni minél tovább kihúzni kirúgás nélkül. 1984-ben még nem volt tudtommal életszimulációs játék, de a Skool Daze valahol ennek a stílusnak is az

előfutára volt. Megunhatatlan, kiemelkedő játék, hosszú játékidővel, poénokkal, táblára felírt reklámokkal (SKYRANGER is grate és i love WHEELIE!).



MÁSOK SZERINT

Speccyalista TOP100: 8,53/10
 WOS: 8,28/10
 Crash: 93%
 Popular Computing Weekly: 5/5
 Big K: 3/3
 C&VG: 8,5/10
 Sinclair Programs: 75%
 Sinclair User: 8
 Your Spectrum: 3,33/5
 ZX Computing: 8/10
 Your Sinclair: 8/10
 GamesArk.it: 94%

SKY RANGER



KIADÓ:	Microsphere, 1984, £5.95
FEJLESZTŐ:	David Reidy
STÍLUS:	Arcade - lövöldözős
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	89631 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	4:32
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet (újraderfinálható, alapbeáll.: 1..0-tűz, Q..T-gyorsítás, A..G-lassítás, CS..V-balra, B..Sp-jobbra, Y..P-emelkedés, H..En-süllyedés)



FELADAT

„Ártatlanul kezdődött. A szemekink voltak az égen: a szolgálaink, a barátaink a város biztonságáért vívott harcban. Ezért kapták az emberektől az Őrzők becenevet. Hamarosan a Rics és Drags, a Dores és Trums megszokott látvány lett, ahogy lebegtek az égen. A bűnözés alábbhagyott, a város biztonságos lett. Nem volt igazi bűn, így az Őrzőket kisebb bűncselekményeknél alkalmazták. Az emberek nevettek rajta, hogy nem tudtak szabálytalanul parkolni vagy szemetelni. Senki sem tudja, hogy az Őrzők mikor fedezték fel az archívumot. Az archívum – minden, amit a történelem folyamán a kormánytagok mondtak, minden

törvény, amit megalkottak, minden dolog, amit valaha engedélyeztek – az Őrzők tudtak mindenről.

Számos régi törvény elég furcsa volt - egy-kettő nevetséges is, nem számít, de némelyiket soha nem helyezték hatályon kívül. Még mindig érvényes törvények, és az Őrzőket úgy programozták, hogy tegyenek meg mindent a jog érvényesítése érdekében...

A város félelemben élt.

A feladatod, hogy felkutasd és elpusztítsd az Őrzőket az ultrahangos impulzus generátor segítségével.

A jetcopterred fel van szerelve a legjobb technológiákkal, beleértve a 360 fokos radart, amivel a hozzád közeli Őrzők helyzetét tudod ellenőrizni. Közelíts hozzájuk, amíg az Őrző a képernyő közepén nem lesz, és ekkor tüzelj rá. (A cél indikátor alatt a radar pirosan villog, ha célon vagy és az Őrző hatótávolságon belül van)

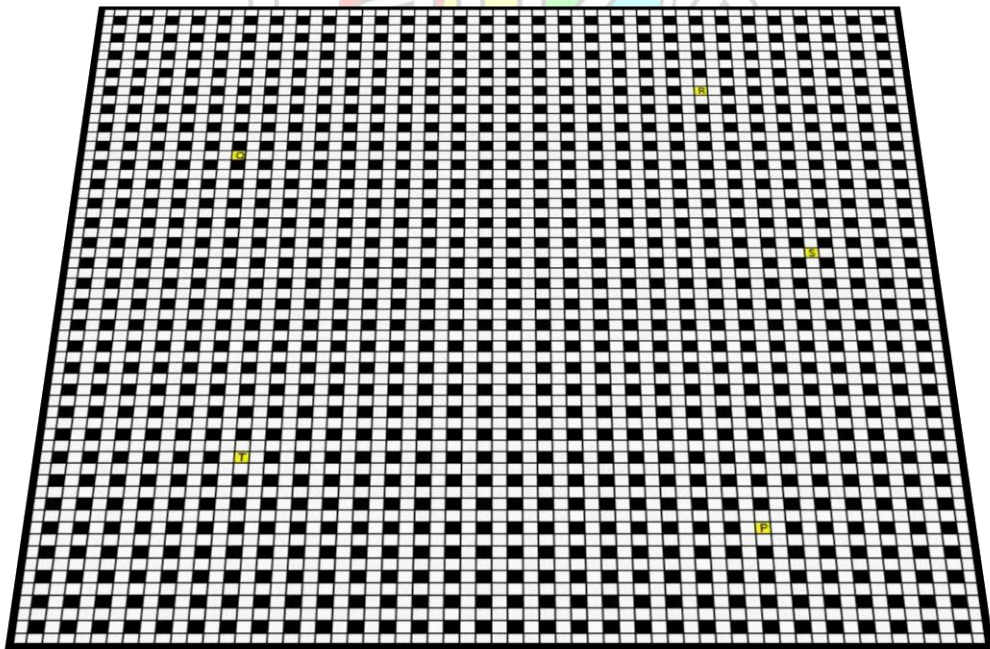
A városban a nagy sebességgel való repülés nagyon sok üzemanyagot igényel. Szerencsére vannak üzemanyagtöltő állomások öt helyen, mindegyik helyet egyszer látogathatod meg játékszintenként. Hogy könnyebb legyen megtalálni az állomásokat, egy közelségérzékelő

került a műszerfal bal oldalára. Ha közel a 'Piazza Synclaro', akkor a 'P' villog, ha a 'Quantum's Leap'-hez közelítesz, akkor a 'Q', stb. A tankoláshoz le kell szállnod, győződj meg arról, hogy valóban jó helyen értél földet, pont a töltőállomáson. Például, ha a 'Ranger Square'-en tankolnál, az pont a kellős közepén van a térnek. A teret körbeölelő utcákon nem tudsz tankolni.

A város közelében található a tenger, emiatt gyorsan sűrű köd képződhet. Ez nagyon veszélyes lehet, ezért egy speciális 'CEIL' (plafon) eszköz található a vezérlőpulton. Ez mutatja a felhők magasságát, így ha esni látod a szintjét, akkor tudod, hogy alacsonyabb szinten kell repülnöd.

Sokan próbáltak kiváló Skyranger-ré válni. Mindannyian elbuktak. A jetcopter maga jól páncélozott - az

egyetlen veszélyeztetett rész a szélvédő, ami megreped épületekkel való ütközésnél vagy túl gyors landolásnál, vagy egy Őrzővel való ütközéskor is. A repedések, amik keletkeznek, a játék végéig megmaradnak. Totálkártnál vagy az üzemanyag elfogyása esetén viszont veszítesz egy életet. Ha elveszíted mind a négyet, akkor a repülő napjaid véget érnek.



Vannak különböző Skyranger-szintek, jártasságtól függően. Először minden játék kéri, hogy add meg a szinted kódját. Amikor elkezded a játékot, még nem fogsz tudni megadni ilyen kódot, csak nyomd meg az 'Enter'-t. Ha teljesítesz egy-egy szintet, akkor kapsz egy kódot, amivel bármikor beléphetsz arra a szintre.

A vezérlőbillentyűk újradefiniálásához a bemutató módból kilépve a 'Change Keys?' kérdésre 'Y'-t kell válaszolnod, majd a 'Rows/Other' kérdésnél 'O'-t. Ezután a kívánt billentyűket sorban meg kell adnod, mind a hét művelethez."



LEÍRÁS

Az előző oldalon látható szabályos 31x31 utca és 30x30 sárga tömbház alkotta városban kell megoldanod a tisztogatást. A város alaprajza is mutatja, hogy itt igazán kockafejű, csak a szabályok szerint élő emberek laknak, nem véletlen, hogy megalkották az Őrzőket, de ami sok az sok, a nem merőlegesen forduló emberek megbüntetése már tényleg túlló a célon!

Minden szinten 16 Őrzőt kell kiiktatnod, amiért szintenként egyre több pontot kaphatsz. A benzinkutak mindig ugyanott vannak, a térképen jelöltem. Mindegyik kutat egyszer használhatod szintenként,

megtalálásukra mindig spórolj üzemanyagot!

HÁTTÉR

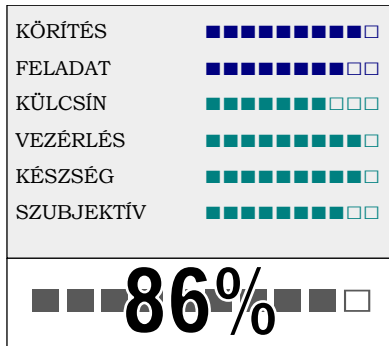
David Reidy-t vajon George Orwell: 1984 című regénye inspirálta a játék megírásában? Lehet, hogy csak egybeesés, de inkább nem: hiszen a játék 1984-ben jelent meg, egy túlszabályozott, egydimenziós társadalomból való kitérés kísérletéről szól...

Sem a Skool Daze-zel egy időben való megjelenés, sem a vele való kényyszerű összehasonlítás nem tett jót neki, szinte sikertelenségre lett ítélve.

ÉRTÉKELÉS

A Microsphere borítói közül talán a legjobb, a betöltőképernyője szintén elég jól sikerült, a sztori is bejön. Most jut eszembe, hogy még nem írtam a Microsphere reklámjairól... Érdeemes megnézni őket, Keith Warrington próbálta összehozni egy képre az éppen futó játékokat (Eric egy Zedaxaki 500-ason ugrik át egy autó felett és egy jetcopter világítja meg), a Sky Ranger volt az utolsó ilyen módon reklámozott produktum. A kitérő után visszatérve, a játék értékcsökkentő gyengéje a feladatnál és a látványvilágnál is az egysíkúság, ami nem nyomja agyon egyáltalán a cselekményt, az élvezhetőséget, csak kicsit visszaveti. A feladat, tehát a becserkészs+kiiktatás ötletes és egyszerűsége ellenére ritkán alkalmazott cél Spectrum játékoknál. A grafika lényegében a téglalakú házak és gömb alakú őrzők rajzából áll, de az egészet feldobja a színes műszerfal, a Sky Ranger embléma.

Az idomok rajzolása egyébiránt szépen kivitelezett, minden sebességnél és mozdulatnál folyamatos, akadástól mentes. Az egyszínű házak és utcák adják a játék egyik legfőbb nehézségét, ők a felelősek a tájékozódási és navigálási nehézségekért. Skool Daze-es csörömpölés helyett ebben a játékban az amúgy remek effektek mellé még néhány vállalható kis dallam is társul. Az irányítás újradefiniálható, az érzékenység remek, egy dolgot kivéve: egyszerre egy gombot érzékel, tehát gyorsítás közben nem kanyarodhatok, nem emelkedhetek, stb. Nem komoly veszteség, de mégiscsak egy kisebb hiba, bár lehet, hogy szándékos nehezítés. A szintek közötti nehézség árnyalatnyi, az őrzők mozgási sebessége és irányváltási képessége változik kicsit, de összehasonlítva az első szintet a nyolcadikkal már hatalmas a különbség. Az első szinten még városi tempóval is nehézkes a navigálás, a végére már országúti sebességnél is hibátlanul fog menni. Míg a Wheelie esetén a túlzott nehézség miatt vontam le egy picit az értékből, itt inkább hangyányit könnyűnek érzem. Bevallom, eddig nem ismertem ezt a játékot, mint ahogy másik négy Microsphere játékot sem, de mindegyikben pozitívan csalódtam. Közülük is kiemelkedik a Sky Ranger, ami első kipróbálásnál taszítónak és gyengének tűnt, de egy kiegyensúlyozott, szórakoztató játékot ismertem meg benne, aminek irányításához egy kis gyakorlás, az egysíkúságán való felülemelkedéshez pedig egy kis fantázia szükséges.



MÁSOK SZERINT

WOS: 8,00/10

Crash: 71%

Popular Computing Weekly: 4/5

Your Spectrum: 2/5

Sinclair User: 2/5

MicroHobby: 6,16/10

BACK TO SKOOL



KIADÓ:	Microsphere, 1985, £6.95
FEJLESZTŐ:	David Reidy, Keith Warrington
STÍLUS:	Akcio - kaland
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	82461 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	4:06
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet (Q,A-fel,le, O,P-balra,jobbra, CS-tel együtt nyomva gyorsabb mozgás, O-pad felnyitása, S-ül,feláll, H-ütés, W-írás, J,L-ugrás, F-csúzlizás, C-egér,béka felvétel, D,U-büzbomba eldobás, G-lövés vizipisztollyal, M-biciklire ugrás, R-egér elengedése, T - vizipisztoly eldobása, K-Hayley megcsókolása) Joystick: Kempston, IF2, Cursor



FELADAT

„Miután az elmúlt tanév utolsó pár napján sikerült ellopnia a bizonyítványt, az egész szünetet a tanárok aláírásának, kézírásának hamisításával töltötted, hogy a legértelmesebb, legédesebb, leghasznosabb kis lélekké változtasd magad, aki valaha iskolatáskát hordott.

Most mindössze annyit kell tenned, hogy rakd vissza a bizonyítványt az igazgató széfébe...

Néhány évvel ezelőtt a bátyád pontosan ugyanilyen probléma előtt állt és kölcsönadta neked egy régi

példányát az Iskolai Szabályzatnak, amire láthatatlan tintával néhány megjegyzést firkált. A stréber égő sapkájának máglyaszerű tűzénél el tudod olvasni, a következőket betűzöd ki:

- a széf kulcsa a csajok dirinjének a nyakába van. utája a békát.
- beraknia békát a kupaalá a konyhába, azt rá borithatod a dirinő nyakába
- emlékezz a bringára
- békák vannak a tudományos laborba. kombinációlyának betűit a tanárok tutyák – itazsd meg őket
- serri van a dirinő szekrényébe – de bezárja adig míg az összes fiú vissza nem megy a suliba
- töltsd vizipisztolyba a serit , hogy felugrasz a-érte. Tedd a serrit a iskolai kupába és aztán csúzlival öncsd rá a tanárookra
- büzbombától a diri kinyitya az ablakot, mikor melette vagy közel robandod
- gonnok - ha lelövöd őt egy gesztenyével amit lelösz a fárol akor el mehetsz melette

- bicaj leláncolva a gesztenyefához 4 szám kombinációja kel A táblára írd fell. Minden tanár tudja 1 számot – ezér le kell locsolni a csúzlából kilöni mikor alata van a töltöt kupa alat.
- vízipisztoj és bűzbomba a padokba van eldugva, emlékező: a csajoknál is padok vannak
- a víztől a virág nő
- az egerek viccesek a lányok sulijába még vicesebb
- ha van sok beirasod akor menny a csajokhoz, de próbáj ekstra kedves leni hozá!
- csak a diri tudja ki nyitni a igazgatóit – fel kel ugrani a széfhez magasra”

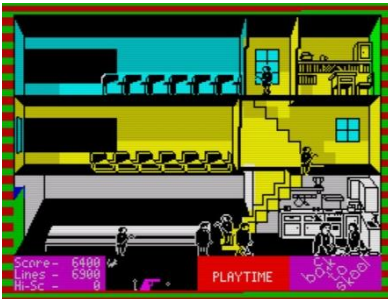
LEÍRÁS

Ha joystickot akarsz választani az irányításhoz, esetleg neveket módosítani, akkor légy résen, az elején, a visszaszámláláskor kell megnyomnod egy gombot. A játék elkezdése után ismerős arcok, ám idegen környezet fogad. Új iskolában találd magad, ahol csak egy kerítés választ el a lányiskolától, ahová a barátnőd, Hayley is jár. A szerelem csodákra képes, persze nem lettél eminens, de a szerelmeddel való csokolózástól eltűnik 1000 „lines”. Alapfelszerelésed a vízipisztoly és a bűzbomba, ezeket minél előbb szerezd meg, hogy foglalkozhass a fontosabb dolgokkal is. Az ismerős diákok és tanárok mellett új szereplők is vannak: nyolc lány, egyikük a már említett barinő, valamint a hölgyek tanára, Miss Take, na meg Albert, az udvaros. Az iskola termei megfogyatkoztak, egy kék és egy sárga terem, valamint a tudományos labor a lehetséges okító



hely, valamint Vackor diribá összehívja néha a gyűlést, mikor mindig valami furcsa problémára keresi a választ a PTA-val (Szülő-Tanárszövetség), meg Lollipop Ladyvel és hasonló jelentéktelen dolgokkal kapcsolatban. Szünetben Albert kinyitja az iskolák közötti kis kerítést, ezzel biztosítva az ellenkező nemmel való érintkezést. Eleve az udvarba is csak a szünetben lehet kilépni, kivéve, ha ki tudsz hámozni valamit a bratyó jegyzetéből. Végso célod a széf kinyitása, ami most nem köddal, hanem kulccsal történik. Hogy a számkombinációktól se szabadulj meg, a bicikli az udvaron számmzárral van lezárva. Sőt még betűkombinációra is szükséged lesz, a labor szertárába való bejutáshoz. Az előző évi 15 pajs után felüdülés, hogy csak 3+1 kupával kell bajlódnod. A feladat összetettebbnek tűnik, de sok mindent elég egyszer használni és a kombinációkkal sem kell annyit bajlódni, ugyanis a karakterek sorrendjétől függetlenek. A teendők leírása helyett néhány segítség:

- a vízipisztollyal vizet locsolhatsz kupába, növénybe (valami génmódosított gyorsan növo típus)



- ha van nálad cherry, akkor az lesz a vizipisztolyban, ezt szintén belelőheted a kupákba, a növények nem reagálnak az alkoholra
- nyitható ablakok vannak az udvar felőli lépcsőházban
- biciklizni a balra és jobbra iránygombok felváltva történő igen sűrű nyomogatásával tudsz, leszállás a le gombbal, felállás a bicajra és elugrás róla a fel gombbal lehetséges
- Hayley jósága nem véges, rájön, ha csak kihasználod és olyankor agresszív is tud lenni
- volt az iskolában egy latin tanár is, de valaki megmérgezte
- Boy Wandert érdekli, hogy „Ki az a Sam Cruise?”
- nem biztos, hogy minden itt leírt dolog segítség

HÁTTÉR

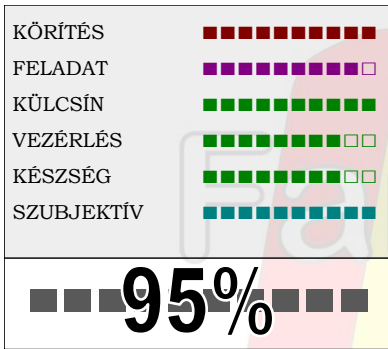
A Skooldaze eladási sikere után egy évvel nagy várakozás után mindössze pár heti eladási siker produkált. Elődjéhez hasonlóan később kultikus státuszba került.

ÉRTÉKELÉS

Ahogy az első résszel, úgy ezzel is elfogult vagyok, de a tökéletes elődhöz képest látok benne

hiányosságokat is. A sztori, a borító, a betöltőkép tökéletesen illeszkedik az első részhez, a feladat viszont kicsit bonyolódott a tárgyhasználattal. Eredeti ötletek vannak itt is, de mégsem ugyanaz a kategória. Kimaradtak dolgok, amik tetszettek az első részben: például a kishaver, aki spiclikedik, nincs a diribával óra, több a funkció nélküli terület. Még azon sem kell gondolkodni, hogy melyik teremben melyik pad a szabad. A tanárokat mintha nehezebb lenne lelőni. Az első rész szinte belehajtott a rosszalkodásba, itt ezt nem érzem. Hangsúlyoznám, hogy ez még összesítve is csak pár árnyalatnyi különbséget okoz, mert a pozitív oldalon is vannak dolgok. Például a nagyobb játéktér, és a több szereplő. A látványvilág még javult is a tökéleteshez képest, ez már szintiszta sztahanovizmus. A vezérléshez maradt a háromféle választható Joystick használata. Itt van egy baki: a Kempstont választva a balra és jobbra ellentétesen vezérel. Rengeteg gombot kell használni, egy részüket csak egy-két alkalommal. Az érzékenység mintha javult volna az első részhez képest. A mozgás tempókülönbsége megmaradt a joystick-billentézet viszonylatban. A Joystick kiválasztásának lehetősége megint elég szerencsétlenül lett megoldva, a betöltés utáni visszaszámlálásról nagyon könnyen le lehet csúszni, utána pedig már lehetetlen az irányítást és a szereplők nevét megváltoztatni (az első részhez hasonlóan alapbeállítás a Cursor Joystick használata). A nehézségi szint úgy érzem esett az első részhez képest, ami Hayley csókjainak is

köszönhető. A játékmenet ugyan változatosabb lett, ennek ellenére a játékban mégis több az üresjárat. Még Einstein is kevesebbszer árulkodik. A két játék teljes játékideje tapasztalatom szerint majdnem megegyezik, de a Back to Skool-ban könnyebb tőkélyre fejleszteni a szükséges képességeket, mozdulatokat. A sok „negatívum” mellé még egy dolog, amit nem tudok hová tenni: miért nem lehet leülni a lépcsőre? És még egy: miért nem készült el a harmadik rész? És ki lehetett a latin tanár?



MÁSOK SZERINT

- Speccyalista TOP100: 7,77/10
- WOS: 8,27/10
- Sinclair User: 5/5
- Computer Gamer: 4/5
- Your Sinclair: 9/10
- C&VG: 7,5/10
- MicroHobby: 7.33/10

CONTACT SAM CRUISE



KIADÓ:	Microsphere, 1986, £6.95
FEJLESZTŐ:	David Reidy, Keith Warrington
STÍLUS:	Akcio – Kaland
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	50061 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	5:03
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet (Q,A-fel, le, O,P-balra, jobbra, CS-tel együtt futás B-roló fel/le, D-álsruhacsere, F-biztosíték le, G-tárgy felvétel/lerakás I-info, üzenet lassítása, K-kopogás, kulcs használata, ajtó nyitása, L-lámpa fel/le, R-bukfenc, S-szaltó, T/H-telefonálás/lerakás, C-kampó eldobása) Joystick: Kempston, IF2, Cursor



FELADAT

„Ez is csak egy újabb nap a Sam Cruise detektív iroda életében. A külső irodából hallom Daisy szagatott zörgését a régi írógépen: a zenekar a fejemben rázendít. Töltök egy erős kávét. Felhúszom a rolót és kinézek a koszos ablakon át az utcára. Átlagos emberek átlagos ügyeiket intézik, mit sem tudva a kis világukon kívüli ármánykodásokról. Eltűnődtem, hogy vajon mit tudnak ők a Kövér emberről, vagy a 19-es szám alatti titokzatos történésekről? Lanára gondoltam, ahogy rázta magát, és egy ravasz mosoly bujkált

rubin vörös ajkain. Egy széllökés kergette a szemetet a járdán. Aztán megszólalt a telefon...

A képernyő aljának közepén van egy ikonpanel, ami megjeleníti azokat a tárgyakat, amikkel rendelkezél és azokat, amelyek körülötted vannak:

1. Ajtó, megjelenik mikor egy ajtónál állsz. Akkor is megjelenik, ha a börtönben vagy és a cella ajtaja zárva van.
2. Lámpaizzó villog, ha egy kapcsolónál állsz
3. Biztosíték jelenik meg, ha egy biztosíték mellett állsz. Minden épületben csak egy biztosíték van.
4. Telefon, elég egyértelmű, ha cseng, akkor felveheted. Minden telefonnak megvan a saját száma, de a játék elején egyetlen számot tudsz: a sajátodat, ami 7337. A játék folyamán több számról is fény derül.
5. Elsősegély csomagból tíz darab van, akkor használod fel, mikor lelőnek.
6. Kulcsok nélkül belépve egy épületbe, betörésnek számít és a

rendőrség kiszállását eredményezi. Ezután körözött személy leszel. Összesen 4 kulcs van. Hogy megtudd, hogy van-e megfelelő kulcsod, kopogtass be az ajtón. Ha nyitva van, akkor megvan a kulcs, de ha meg kell várni, hogy valaki kinyissa, akkor még nincs.

A jobb oldalon láthatod az álruha panelt. Sam számos álcázást tud használni. Ha az aktuális álcát már ismeri a rendőrség, akkor pirosban, ellenkező esetben kéken fog megjelenni. Természetesen egyre kevesebb álcázás lesz elérhető a játék előrehaladtával. Bizonyos álruhákat a nekik megfelelő időpontban kell használnod.

Pénzszerzésre két forrás van. Az ügyfelek fizetése mellett pénzt szerezhetsz az utcáról, a legutóbbi nagy bankrablás után szétszóródott a pénz egy magas épület tetejéről, és azóta is szél fújja a város utcáin. A kiséretek azt mutatják, hogy az egyetlen módja annak, hogy megszerezd ezeket a pénzeket az, hogy végrehajtasz egy tökéletes szaltót. Ha egy ilyen értékes szeméten sikerül földet érned, akkor megtarthatod a bankjegyet.

Az épületekből való menekülésre nagyobb az esélyed, ha lekapcsolod a lámpát, ilyenkor üldözőid mellett futhatsz el.

999-cel lehet kihívni a rendőröket egy helyszínre, akik rövid időn belül kimennek a címre; ez lehet, hogy hasznos, de az is lehet, hogy nem az. Minden biztosítékot csak egyszer csaphatsz le. Ilyenkor minden dolog működése megáll az épületben, amivel jobb esélyed lesz az onnan való menekülésre.



A 19-es ház a gengszterek háza. Ide bármilyen módon be lehet törni, a rendőrök nem fognak kivonulni.

A bukfcenc és szaltó jó módszer, hogy elkerüld a mesterlövészek golyóit. Próbáld elbukfencezni a magasabb lövések alatt és átszaltózni az alacsonyabbak felett.

A játéknak vége, ha a lelőnek, és nincs már elsősegélycsomagod, de vége lesz akkor is, ha elfogy a pénzed.”

LEÍRÁS

Egyből a játék indítása után a 'J' gomb megnyomása után lehet Joystickot választani: Kempstont, Cursor (alapbeállítás) és Interface 2-t, az első betűjűkkel.

Sam Cruise magánetektív egy olyan városban, ahol papírpénzt fújdogál a szél az utcán, gengszterek lövöldöznek lépcsők mögül, a modern rendőrpalota előtt rendőrök szeme láttára bármikor lefoghatják és elrabolhatják az embert. Sam felkészült a kihívásokra, egyrészt van nyolc tuti álruha a táskájában, másrészt az utcán sétálva egykedvűen szaltózik, bukfcencezik elkerülve a veszélyesen közelítő lövedékeket. Egyetlen segítsége a titkárnője: Daisy, akit bármikor felhívhat. Elsősegélycsomagból pedig 8 van, nem 10. A szél által fújdogált

bankjegyek fele egy dolcsis, van benne sok 5, kevesebb 10 és még kevesebb 20 dolláros is. De hallgassuk tovább Sam Cruise történetét:

Ott tartottam, hogy csörgött a telefon, Lana hívott, és megkért, hogy találkozzunk a Royale Hotel felső szintjén lévő szobájában. Így kezdődött a történet, pontosabban a "Bali papagáj" ügy. Elmentem a Hotelbe, rossz érzéseim voltak, mert nagyon izgatott volt Lana hangja. Mikor odaértem, egy holttest hevert a földön, valamint 100 dollár és csörgött a telefon. Naná, hogy felvettem, egy férfi szólt bele.

- Ed, mondd meg az Olajosnak, hogy a Kövér ember házának kulcsai a 31-es szám alatt vannak, ja és a főnök beszélni akar veled a 19-ben!

Zajt hallottam, valaki értesíthette a rendőrséget, eljártam a gondolattal, hogy elmenekülnék, megkeresem Lanát és elfelejtem az egész ügyet, de akkor egy szekrényajtónyi fakabát megragadtam és hűvösre kerültem. Ennyit a felejtésről! Míg 50 dolcsi óvadék ellenében ki nem engedtek, volt időm elgondolkodni. Természetesen megígértem, hogy nem hagyom el a város határait, de nem is állt szándékomban, tisztázni akartam magam, mert senki más nem fogja megtenni helyettem. A rendőrfőnök örül, hogy meg van személyemben a tettese, a bizonyítékok hiánya meg kicsit sem izgatja. Ebben a velejéig romlott, korrupt városban még örülhetnek is egy életfogytiglaninak. Szóval leperkálva az óvadékat, kölcsönkértem az irodai telefont és felhívtam Daisyt.

- Lana telefonált és elnézést kért, hogy el kellett sietnie. Várj csak, hangokat hallok a mennyezet felől... - mondta Daisy és megszakadt a vonal, felhívtam újra.

- Lana új száma 7162, ja és itt volt a rendőrség.

Végre valami információmorzsa, felhívtam Lanát a megadott számon, remegő hangon vette fel.

- Ki az?

- Sam vagyok!

- Ó, Sam! Megölték a vőlegényem és ellopták a papagájomat!

Majd megint megszakadt a vonal, ez egy ilyen nap, a nőkből úgy kell minden mondatot kipréselni. Máskor ez lehet, hogy tetszene, de most beszélgetnem kellett őket. Újra tárcsáztam:

- Ó, Sam! A tettes a Kövér embernél van, csak menj a 15-be!

Összegeztem a lényegét, a gengszterfőnök beszélni akar velem, pontosabban Ed-del, aki nem tudom kicsoda, valami rosszfiú. Aztán a Kövérhez is el kell mennem, de az ő kulcsa a 31-ben van. Tehát átsétálhatok a szomszédba, a 31-be, bekopoghatok, még talán be is engednek, de nem hiszem, hogy jó néven vennék, ha elkezdenék kulcsot keresgélni. Rájöttem, hogy becsületes módszerekkel semmire sem jutok. Egy hirtelen ötlettől vezérelve elindultam felfelé a rendőrpalota lépcsőházában, ha az utcáról nem sikerül észrevétlenül bejutnom a házba, akkor bejutok a tető felől! Nem mondom, hogy nem rendült meg a hitem saját épelméjűségemben, de mielőtt meggondolhattam volna magam, végre is hajtottam örült tervem. A



31-es számú ház lapos tetején landoltam félig kifecamodó bokával, de bent voltam, elkezdhettem a kutatást, a másodikon semmit sem találtam, leszaladtam az első emeleti lakásba, ahol várakozással ellentétben megtaláltam a kulcsot. Irány a 19 és 15, egyik sem leányalom. Azt meséltem, hogy fiatalabb koromban próbálkoztam a színészkedéssel? Mindegy, az egy másik sztori, a lényeg, hogy bármilyen szerepben eladom magam. A gengsztereket jól ismerem, így nem okoz nehézséget eljátszani ezt a típust. A gengszterfőnökhöz tartva átalakultam rosszfiúvá, még a szivarra is visszaszoktam erre az időre. A nem idevalósiaknak azt még elárulom, hogy városom gengszterei, akik egyben szomszédaim is egyben, nem a könyörületességükről híresek, aki nem tetszik nekik, azt lehajítják a tetőről. És ahhoz, hogy valaki zuhanjon, elég bekopognia hozzájuk. Ezt csak azért mondom, mert kellett a jó lélekjelenlétem, hogy ne tojjam tele a gatyámat, mikor az egyik nehézfiú kinyitotta az ajtót. Bementem, a földszinten odakészítették nekem, pontosabban Ednek a díjazását, vacak 50 dollárt. Aztán felmentem a felső szintre, ahol csörgött a telefon, körülnéztem,

rajtam kívül senki sem volt az emeleten, így felvettem a kagylót. Megkérdezték, hogy ki vagyok, mondtam, hogy „Én vagyok az, Ed”, erre a főszereplő azt mondta, hogy „Oké Ed, a Kövérnél van a 27-es ház kulcsa”. Nagyon jó, a számokkal mindig hadilábon álltam. Nem tudtam, hogy bánkódjak-e vagy sem, hogy nem jött össze a főnökkel a randi, de inkább leléptem, a következő nyom a 15-be vezetett, meg amúgy is az irodám felé vettem volna az irányt, hogy egy whisky mellett elgondolkodjak. A szomszéd ház meg nem jelentett nagy kitérőt. A házba belépve, mielőtt bármit láttam vagy hallottam volna, minden elsötétült, valami dagadék ledöntött a lábamról és üvöltözni kezdett:

- Nem fogod megkapni a kulcsot, amíg én itt vagyok!

Mi van? Miről beszél ez? Mi a franc baja van ennek velem? Aztán csörgött a telefon, Daisy volt. De honnan tudta, hogy itt keressem? Kezdtél olyan érzésem lenni, hogy mindenki többet tud nálam, sőt a titkárnőm mondanivalója meg is erősített ebben:

- Sam, egy gengszter les rád a rendőrség túlfelén.

Oké, kezdtem magam teljesen debilnek érezni, erre megint csengett ez az átkozott készülék, valaki beleszólt:

- Oké Dagi, a kampó a 74-ben van és Al őrzí.

Ha már a telefon a kezemben volt, felhívtam Daisyt, hátha mond ő is egy számot és még jobban összekavarodok. Kiderült, hogy Lana telefonált neki és elmondta, hogy a Kövérnél két kulcsa van, nem egy. Kezdtél derengeni valami a kulcsok körül, de még nem állt össze a kép,

így okosabb ugyan nem lettem, de tudtam, hogy meg kell keresnem azt a kulcsot. Lanát is megcsörgettem, aki sirva mondta, hogy Bud találkozni akar velem a hotelben a jobboldali zöld szobában. Majd megkért, hogy menjek el helyette. Oké, a nőknél ritkán tudok nemet mondani, de ki az a Bud? A többit a hüppögésétől nem értettem és nem éreztem kedvet a vizsgáztatásához. A kulcsot könnyen megtaláltam, nagyképűség nélkül mondhatom, hogy ehhez nagyon értek. Az eldugott dolgok szinte jeleznek felém, hogy megtaláljam őket. Komolyan vettem Daisy figyelmeztetését és nem mentem a rendőrség környékére sem, nem akartam több emeletet zuhanni. A gond csak az volt, hogy a hotel, ahol Lana-ként kellene megjelennem és a 74-es számú ház is a rendőrségen túl helyezkedett el. Ahhoz, hogy a rendőrséget megkerüljem, be kell jutnom a 27-es számú házba, felmenni a tetőre, átmenni a rendőrpalota tetejére és megint leugrani a 31-es ház tetőteraszára. A bokám még mindig lüktetett minden lépésnél az előző ugrás miatt, szóval nem sok kedvem volt az akcióhoz, de ez az egy megoldás volt. Már csak a Kövér kellett, hogy kölcsönkérjem tőle a 27-es kulcsát. Meg kell találnom a Dagit. A házból kifelé menet felmarkoltam még egy jelentős összeget, majd azon tűnődtem, hogy épp annak a házból jövök ki, akit meg akarok találni. Épp a szeméthegek között lépkedtem, mikor szemben jött velem a keresett személy. Arra gondoltam, elkérem a kulcsot. Hehe, biztos ideadná, de nem szeretek kéregetni, úgyhogy mást eszeltem ki. Felmásztam a ház



tetejére és a tűzlétráról révettem magam a Kövér jól kipárnázott testére, elvettem a kulcsát és elfutottam, mire feleszmélt, már bent voltam a házban. Felmentem, átugrottam, lejöttem, a hotelben átmaszkiroztam magam szóke nővé, remélem Bud nem látta még Lanát, máskülönben csúnya bukta lesz. Felmentem a megnevezett szobába, sehol senki, csörög a telefon, ezen a napon ez tűnt normálisnak. Felvettem hát a kagylót, ahogy szoktam, egy férfi szólt bele:

- Oké Lana, a 74-es ház kulcsa a függőfolyosó utáni szobában van, de van egy őrl!

Remek, lesz szép kulcsgyűjteményem, de az ügy megoldásától fényévekre éreztem magam. Újra férfivá alakulva körülnéztem a 74-es épületet. A függőfolyosó a következő épülettel kötötte össze. Mivel ez az épület nyitott lépcsőházas volt, így felmentem szaglászni a tetőre. Mikor felértem, valaki leütött, alighanem már vártak rám. Halottnak tettettem magam, mondjuk nem is kellett magam nagyon megjátszani. Két férfi távolodó lépteit hallottam, az egyik valami ilyesmit mondott:

- Hé Don, nem félsz, hogy Cruise felmászik a szobádba, mikor Al-lal beszélsz telefonon?

Mikor elmentek, felkeltem, és szédelegve felálltam a tető szélére, majd az alkalmas pillanatban rávettem magam az örré, berohantam a szobába, felkaptam a kulcsot és visszarohantam a másik épületbe, kerestem egy telefont, hogy felhívjam Daisyt, hátha tudja Al számát, persze, hogy tudta: 6124. Bementem a 74-es számú házba, az első telefonon tárcsáztam Al-t, hogy elcsaljam a szobától. Felrohantam a kampóért a negyedikre, aztán rohantam volna ki a házból, mikor a harmadikon csörgött a telefon, nem bírtam ki, felvettem, azt mondtam, hogy Don vagyok (csak az ő neve jutott eszembe), megtudtam, hogy a kampót hogy kell használni, hát nem nagy kunszt. Vissza kellett jutnom a gengszter-főhadiszállásra, a rendőrség előtt meg várt rám a zordarcú barátom. Felmáztam a 31-es tetejére és ráugrottam az emberemre, majd elspuriztam a gengszterek melletti házig, felmentem a tetőre és elhajítottam a kampót, a kötelet kifeszítettem. Úgy éreztem, hogy reggel óta valami idióta kiképzésen vagyok, általában magasból ugrálok, most meg kötélén egyensúlyozva kellett átmennem az irodám házának tetejére. Megtettem. Lementem a tűzlépcsőn az irodám feletti lakásba, ahonnan Daisy a zajt hallotta, mert tudtam, hogy a bűnügyi történetekben minden részlet fontos lehet. Már említettem az elrejtett tárgyakhoz való különleges viszonyomat, éreztem, hogy valamit találni fogok, gondoltam még egy kulcsot, de nem, megtaláltam a papagájt! Az agyam már kezdte összerakni a kirakóst, de még ki kellett jutnom az épületből, hogy befejezzem életem egyik



legmozgalmasabb napját. Visszamentem a tetőre, átugrottam a 19-es tetejére, lecsaptam a biztosítékot, végigszánguldoztam a lépcsőházon, majd felrohantam az irodámba. Töltöttem volna egy whiskyt, de elfogyott. Felhívtam Lanát, elmondtam neki, hogy megtaláltam a papagájt, és megbeszéltem vele, hogy az irodában találkozunk. Az ablakból figyeltem, ahogy a bájos Lana belibben a lépcsőházba és szomorú szívvel hívtam a rendőrséget. Tettetett közönnyel bámultam, mikor köszönetet mondott, hogy megtaláltam a papagájt és elárulta, amit már tudtam, hogy átvert, ő ölte meg a vőlegényét. Ekkor érkezett meg Szekrényajtó őrmester, aki hallott mindent. Lana azóta is a börtönben van és a hírek szerint korán rádöbbsent, hogy démoni vonzereje csak a férfiakra hat.

HÁTTÉR

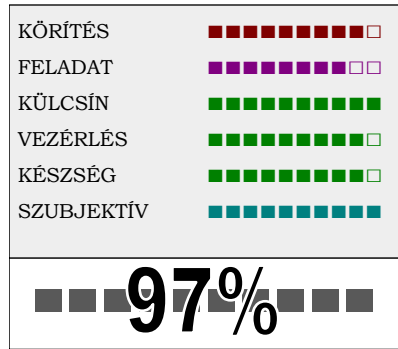
A játékról és a háttértörténetről Dashiell Hammett: Véres aratás című regénye ugrik be, ami Personville városában játszódik, de sokan csak Poisonville-ként említik, nem véletlen. Sam Cruise is egy ilyen „mérgező” helyen magánnyomozó. Ha megfilmesítenék a játékot, akkor az biztos egy film noir stílusú krimi

lenne. Sajnos ez a remek játék, pontosabban a sikertelensége, egy különleges kiadó megszűnését okozta.

ÉRTÉKELÉS

Kiváló ötlet és történet, stílusos borítóval és betöltőképernyővel. A mellékelt útmutatás nem biztos, hogy elég információt ad a játék elkezdéséhez, sőt az életek (elsősegélycsomagok) számát tekintve még lódit is. A feladat és a történetvezetés nagyon jó, kisebb bukkánokkal és elkerülhető, ám a sztori szempontjából fontos történésekkel. Nem minden egyértelmű és nem minden kitalálható, van amire csak túl hosszú próbálkozásokkal vagy segítséggel lehet megoldást találni. A látványvilág Skool Daze-féle, tehát tökéletes. Szenzációs, ahogy az épületek, a szereplők, a hangulat, a feliratok, üzenetek és minden kis szösszenet egyben van, stílusban, korhűségben. A vezérlés is kitűnő, pontlevonás csak a joystick választásának eldugásaért jár, lehet, hogy David Reidy úgy gondolta, hogy egy magánnyomozó ügyis megtalálja. A játék nehézségi szintje optimális, amiről az utcán fedezékből lövöldöző idióta gondoskodik. Az osztályzat a már említett hiányosságok miatt nem maximális, mármint a történetvezetés bukkánói és a csak próbálkozással kiöthető dolgok miatt. Végeredményben egy zseniális játék, ami sorozatot érdemelt volna. Ebben a játékban is megtalálhatóak David Reidy finom humorérzékének jelei, pl. a játék elején az unott bevezető felirat: 'csak egy újabb nap az iroda életében, épp a csótányokat tanítottam pökerezni/gépelni/kávét

főzni/dzsiggelni/korcsolyázni/..., mikor...'.
 ■■■■97%■■■■



MÁSOK SZERINT

Speccyalista TOP100: 8,33/10

WOS: 8,16/10

Crash: 93%

Sinclair User: 4/5

C&VG: 8/10

Your Sinclair: 8/10



LOTHLORIEN



A BILLENTYÜZET HADURAI (folytatás)

Az első részben túljutottam a kezdeti botladozó lépéseken, következik a második (botladozó) etap, mikor az arcade-játékokkal próbálnak közelebb kerülni a játékosok és a kritikusok szívéhez.

PROGRAMOZÓK

Steve Hughes



JÁTÉKOK: Beetlemania (1983)
Bedlam (1983)
Micro Mouse Goes De-bugging (1983)
Two-Gun Turtle (1984)
Arena (1985)
Hocus Focus (1986)
Hyperbowl (1988)
Rasterscan (1987)

FEJLESZTŐK: 1986-87: Binary Design Ltd

A WOS-on található interjúból kiderül, hogy Steve 1982-ben egy manchesteri versenyen, amit Sir Clive Sinclair szponzorált, nyert egy ZX81-et, így került kapcsolatba a számítógépekkel. Ahogy ő fogalmazta meg vidáman: „akkor kezdődött el a meghülyülésem és azóta a látásom egyre rosszabb”. Kicsivel ezután egy barátjánál látott először Spectrumot. A játékaikról nincs túl jó véleménnyel, de amúgy sem egy nosztalgikus alkat. Legnagyobb sikerének a NES-re megjelent Solar Jetman-t tartja. Ami hiányzik neki a nyolcvanas évekből: az egyszerűség és az

áratlanság, a felfedezés öröme és az innováció.

Robert T. Smith



JÁTÉKOK: Confrontation (1983)
+ Scenarios Vol 1 & 2 (1984)
Arnhem (1985)
Desert Rats (1986)
Biggles (1986)
Vulcan (1987)
Cyberknights (1988)
Encyclopedia of War: Ancient Battles (1989)

Mindig szabadúszó volt, leghíresebb játékaikat a CCS adta ki. 1979-ben egy helyi iskolában kezdett számítástechnikát tanulni, pontosabban Fortrant. Vizsgáját 'C' minősítéssel végezte el, gondolom ez az ottani közepes. Ez azóta is az egyetlen számítástechnikai végzettsége. A következő évben az iskola vásárolt egy számítógépet, amire Bob írt néhány egyszerű játékot. Az első egy Lunar Lander-féleség volt, ahol le kellett szállni egy kis platformra, amely mozgott egyik oldalról a másikra egyszerű harmonikus mozgással. 1982 karácsonyán szüleitől egy Spectrumot kapott ajándékba. A játékaira visszatérintve úgy érzi, hogy megállták a helyüket és sok algoritmusukat még friss háborús-stratégiákban is lehet alkalmazni, a fő fejlődési terület a grafika és a

felhasználói felület. Kedvencei a Desert Rats és a Vulcan. A Spectrumot egy VW Bogárhoz hasonlítja, az egyértelmű korlátokkal együtt kell élni, megszokni és egy jól megtervezett, megbízható gép a jutalom. A régi időkről elmondta, hogy mivel minőség-ellenőrzés abszolút nem volt, így előfordulhatott, hogy az Arnhem első verziója egy elég nyilvánvaló hiba miatt nem volt végigjátszható, vagy a Desert Rats is két órával azelőtt lett kész, hogy a futár elvitte és már készült is belőle a master-verzió. Bob manapság a Shining Pixel Studios-t vezeti, méghozzá Thaiföldön! Honlapja: www.shiningpixelstudios.com

ARGUS PRESS SOFTWARE LTD



Ők nyalábolták fel a Lothlorient, mint kiadó-terjesztő, de miért? És kik voltak ők? A kezdéshez egész 1895-ig kell visszamenni, amikor megalakították a British Electric Traction Company Ltd-t, röviden ők voltak a városi közlekedés villamosításának úttörői, gyorsan növekedtek, terjeszkedtek, a II. világháború után a cég felvásárlásokba kezdett minden irányban, a közlekedéstől a hulladékgazdálkodásig részük volt mindenkiből. Szóval bitang nagy cég lett a BET. 1966-ban összeszedve a társaság minden kiadói ágát (volt bőven), létrehozták az Argus Press-t. Az Argus Press önmagában is hatalmas volt, így több különböző divízióra osztották, a napilapok, magazinok... és a nyolcvanas években a szoftverkiadások miatt. Ekkor jött létre az Argus Press

Software Ltd. El is kezdett tovább szétszakadni, a játékrészelet ASP Software-nek, az oktatószoftverek gyártóját Computer Tutor-nak nevezték el és volt egy Mind Games nevű frakció is. 1982. decemberben jelent meg az ASP első játéka, a The Valley, 1984 tavaszán az utolsó, a The Fall of Rome. Ezalatt az alig több mint egy sikertelen év alatt rájöhettek, hogy jobban járnak, ha megvesznek néhány bejáratott nevet, 1984 májusában be is kebelezték a Quicksilva-t és nem sokkal később a liverpooli Starcade-et (nem tudni miért). A QS megvásárlásakor hangsúlyozták az erőteljes tengerentúli és belföldi terjeszkedés fontosságát. Egy évvel később lényegében magukévá tették a Lothlorient és kicsivel később a Bug-Byte-ot is. Ez az ágas-bogas történet több görcsöt is tartalmaz, sok forrás szerint 1987 végén felvették a Grandslam nevet, ehhez képest már 1986 végén a Peter Shilton's Handball Maradona kiadásakor ezt a megnevezést használták. Valószínűbb, hogy egy átmeneti időszakot követően 1987 végén lett a szoftvercsoport új neve a Grandslam Entertainments Ltd., addig csak egy újabb címke volt a sok közül. Utána már csak ezt használták. Angliában a Bug-Byte és Quicksilva, Spanyolországban a Mind Games, mind megmaradtak „Budget”-kiadónak, de erről még bővebben lesz szó, ha ezek a kiadók is sorra kerülnek. A Lothlorien neve fejlesztőként élt tovább, olyan programozókkal, akik a kiadói érában még nem szerepeltek az akkori játékok alkotóiként. A görög sisak pedig a rendkívül tevékeny Icon Design neve mellett díszelgett.

CONFRONTATION



KIADÓ:	MC Lothlorien Ltd, 1983, £7.95 MC Lothlorien Ltd, 1984, £5.95 (Scenarios Vol 1) MC Lothlorien Ltd, 1984, £5.95 (Scenarios Vol 2)
FEJLESZTŐ:	Robert T. Smith
STÍLUS:	Stratégiai – háborús/taktikai
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	45411 byte + (2x27208 byte a kiegészítők)
TÖLTÉSI IDŐ:	5:21 + (2x 2:44 a kiegészítők)
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet















FELADAT

„A Confrontation egy háborús játék, amit egyszerre két játékos játszhat. Az egyik játékos a pirosokkal, a másik a kékekkel van. A fő program betöltése után állítsd le a magnót. Ekkor az opciómenüben találsz magad, amelyben a 7.-opció lehetővé teszi, hogy betölts egy forgatókönyvet, ez lehet akár egy már korábban elmentett, vagy a főprogram után mellékelte is. Miután betöltöttél egyet, már használni tudod az első hat lehetőséget is.

1. Játék kezdése.
2. Forgatókönyv mentése. Lementi az aktuális helyzetet, emiatt, ha a mentést többször szeretnéd használni, akkor érdemes még a





















játék kezdése előtt lementeni, amikor minden az alaphelyzetben van. Mentés után ellenőrzés következik. Ha ellenőrzési hiba lép fel, akkor újratekintődik az eljárás.

3. Térkép megváltoztatása. Ez az opció lehetővé teszi egy új térkép létrehozását, vagy egy régi szerkesztését ('E' billentyű). A kurzort a kurzorgombokkal lehet mozgatni. A fekete négyzet a kép közepén nem a térkép része, csupán egy segítség a szimmetrikus térkép tervezéséhez. A terep kialakítását a megfelelő billentyűk megnyomásával tudod elvégezni, melyek a következő oldalon látható táblázatban szerepelnek. A 'D' billentyű megnyomása után két funkció közül választhatsz, 'M'-mel a térkép bal oldalát tükrözheted a jobb oldalra, 'U'-val szintén, csak ami fent lenne az lent lesz és fordítva. Ezek a funkciók elég időigényesek.
4. Rendelkezésre álló egységek módosítása. Ez az opció lehetővé teszi, hogy módosítsd a vörös és/vagy kék egységeket. Az

Bill	Egység	Jel
T	tank	
M	gépesített gyalogos	
E	műszaki	
F	légvédelem	
A	tankelhárító	
S	felderítő	
I	gyalogos	
R	tűzér	
P	ejtőernyős	
C	harci repülőgép	
G	bombázó	
B	szállító repülőgép	

egységek betűjelével tudsz hozzáadni új egységet. Ha előtte megnyomod a 'D'-t, akkor egy egységet törölni tudsz. Egyik csapatban sem lehet 35 egységnél több. Az egységek a következők:

- T - tank, a legerősebb egységtípus, amely súlyos károkat okozhat. Ugyanakkor hatása kevésbé nagy rögzített egységek ellen vagy nehéz terepen, ára 9 pont
- M - gépesített gyalogos, ugyanaz, mint a gyalogos, de gépesített egység, ára 7 pont
- E - műszaki egység, általában gyenge a harcban, de hatékony az erődök és városok ellen, képes átkelni a folyókon, és nagy segítség

Bill	Funkció	Jel
A	repülőtér	
B	híd	
C	város	
F	erőd	
H	domb	
M	hegy	
N	mocsár	
T	falu	
W	erdő	
Q	függőleges	
R	vízszintes	
I	elágazások	
J		
K		
L		
O		
P	kanyarok	
U		
V		
E	térkép széle	
Sp	törlés	
D	másolás	
S	vissza a menübe	

hidak pusztításánál, ára 6 pont

- F - légvédelem, gyenge a harcban, de csak ez a földi egység tud kárt okozni a légi egységeknek, ára 6 pont
- A - tankelhárító, gyenge a harcban, csak tankok ellen használható igazán, ára 6 pont
- S - felderítő, a leggyorsabban mozgó egységtípus, képes bárhol átkelni a folyókon, ára 6 pont
- I - gyalogos, a legáltalánosabb egység, ára 5 pont
- R - tüzér, az egyetlen egység, ami képes kárt okozni a nem szomszédos ellenségnek is, hatásos városok és erdők ellen is, ára 7 pont
- P - ejtőernyős, gyalogos, azzal a képességgel, hogy ejtőernyős ugrásra képes, ára 7 pont
- C - harci repülőgép, a legerősebb légi harci egység, támadhat földi egységeket is, ára 12 pont
- G - bombázó, főleg földi egységek támadására, csekély mértékben légi harcra, ára 12 pont
- B - szállító repülőgép, felderítőnek és ejtőernyősök szállítására használható, ára 5 pont

Alul láthatod az egységek összértékét, a játékosok dönthetnek ennek korlátozásáról. Ha már minden egységet felvettél, akkor a 'Q'-val léphetsz tovább az egységek elhelyezéséhez. Lényeges, hogy a térképnek

tartalmaznia kell legalább egy-egy repteret, különben a légi egységeket nem tudjátok hova elhelyezni! Erre mindig gondolni kell a térkép készítésekor!

5. Egységek elhelyezése a térképen. Ez az opció a 4-es pont után automatikusan megnyílik. Az egységek helyét a kurzorgombokkal és a 'P' billentyű megnyomásával tudod kijelölni. A képernyő alján látod, hogy éppen melyik egységet kell elhelyezned. Alternatív megoldásként az egységeket az '1'-'4' gombokkal is elhelyezheted. Ezek az utánpótlás elhelyezési lehetőségeid. Az utánpótlás csapatok az elhelyezéshez használt szám háromszorosának megfelelő körben jelennek meg, tehát például 2-essel helyezed el az adott egységet, akkor a hatodik kör végén fog megjelenni a jelölt helyen. A légi egységek a térkép minden mezője fölé mozoghatnak, kivéve azokat, amiket az ellenség megszállt, de a mozgásukat korlátozza az üzemanyag. A megmaradt üzemanyag mennyisége megjelenik minden parancsadáskor (Unit). A légi egységeknek elég üzemanyaggal kell rendelkezni egy reptérre való visszajutásra, különben megsemmisülnek. Az üzemanyagpótlást a reptéren automatikusan megkapják. A leszállt légi egységek nem jelennek meg a térképen, csak akkor lesznek láthatóak, ha a levegőben vannak.
6. Forgatókönyv tisztítása. Törli a memóriából az egységeket, de nem változtatja a térképet. Egy új

forogatókönyv tervezése előtt ajánlott ezt használni.

A játék kezdetekor a gép megkérdezi, hogy fekete-fehér TV-n játszol-e. Ha igen, akkor a kék egységek a szokásos módon, a pirosak pedig inverz módon jelennek meg.

Ezután megjelenik a térkép, rajta az egységek. Az ezután következő dolgok minden körben megtörténnek. A TURN felirat mutatja az aktuális kör számát, alatta a 'Cities owned' felirat pedig azt, hogy a kék és vörös csapatnak mennyi város van az irányítása alatt. (Megjegyzendő, hogy kezdetben a képernyő bal felén lévő városok a vörösökhöz, a másik oldalon lévők a kékéhez tartoznak, kivéve, ha a mezőt egy egység (földi vagy légi) foglalja el a másik csapatból) Nyomd meg az 'S'-t ha visszatérnél a főmenübe, akár a játékállás mentése miatt, bármi más esetén folytathatod a játékot.

Minden kör a következő öt szakaszból áll: első légi fázis, első gépesített fázis, nem gépesített fázis, második légi fázis, második gépesített fázis. Minden egység mozoghat és harcolhat a neki kijelölt fázisban. A gyalogosok, az ejtóernyősök és a tüzérség jelentik a nem gépesített, minden más földi egység a gépesített egységeket. Minden fázisban mindkét játékosnak meg kell adnia egymás után a parancsait, melyek azonnal végrehajtásra kerülnek. A sorrend megfordul minden körben. Minden egység parancsot kap minden körben. Az egység típusát és számát, aminek aktuálisan parancsot adhatsz, láthatod az alsó sorban, és a mező, ahol áll, villog a térképen. Ne feledd, a légi egységek csak akkor jelennek meg, ha repülnek. Az egység

Bill	Parancs	Egység	
5	balra	mozgás	mindenki
6	le		mindenki
7	fel		mindenki
8	jobbra		mindenki
E	beássa magát	mindenki	
B	hidat épít	műszaki	
D	hidat lerombol	műszaki	
J	ugrás	ejtőernyős	
K	repülőre felszállás	ejtőernyős	
T	felszállás reptérről	légi egységek	
L	leszállás repterre	légi egységek	

parancsnokaként add meg a parancsot és nyomd meg az Entert, ha befejezted. A parancsokat a fenti táblázat tartalmazza. Mikor minden egységed megkapta a parancsot, azok végrehajtásra kerülnek. Minden légi egységnek 5 parancsot adhatsz fázisonként. A földi egységeknek viszont csak kettőt, egyes parancsoknak kell a teljes fázis és megfelelő sorrendben kell lenniük. Megjegyzés: a K parancs csak akkor adható, ha az egység repülőtéren van és van ott egy szállító repülő is. Ezzel az ejtóernyősöket felrakod a repülőre és addig tétlenek, amíg meg nem kapják a J (ugrás) parancsot. Az E, B és D parancsok szükséges a teljes fázis bármilyen sorrendben, ha olyan terepen mozog az egység, ami neki nehéznek számít (a következő táblázat szerint). Egy egység illegális helyzetbe való mozgatásánál a játék figyelmeztető jelzést ad ki és Enter

megnyomására vár. Légi egységek csak repülőtéren kezdhetnek, de léphetnek olyan mezőre is, amit más földi egység elfoglalt (bármelyik oldalon). Az egységek sorrendben mozognak, ahogy a parancsokat kapták. Az E megbízás nem adható ki mocsárban, városban vagy erődben. A J parancs csak üres mezőn vagy repülőtéren, illetve híd fölött adható ki. Az utánpótlás csapatok nem tudnak megjelenni a megfelelő kör végén, ha a kiinduló pontjukon ellenség tartózkodik.

Megjegyzés: a felderítő egységeket mozgatni lehet a gépesített és nem gépesített fázisokban is.

Ha azt akarod, hogy az egység ne csináljon semmit, add ki neki a 0 parancsot vagy csak nyomd meg az Entert. Általában minden egység megtámadja azokat az egységeket, amelyek mellett állnak, azt követően, hogy befejezted a mozgatását. Kivételt képeznek ez alól a légi

egységek, ők akkor végeznek támadást földi egységek ellen, miután a légi mozgások és harcok véget értek. A földi egységek esetén, ha több szomszédos ellenséges egység is van, akkor a támadó fél eldöntheti, hogy melyik egységet támadja meg. Ezen kívül a légvédelmi egységek támadják a szomszédos mezőn található légi egységet. A harci repülők és bombázók támadhatnak földi és légi egységet is. A repülőtéren landolt légi egységek is támadhatóak. Minden egység csak egyszer támadhat egy egységet (azaz ha megtámad egy egységet az első fázisban, akkor nem támadhat a másodikban). Kivételt képeznek ez alól a légvédelmi egységek, ők kétszer támadhatnak légi egységre. Az egységek soha nem szenvednek kárt támadás közben. A támadással okozott kár függ attól, hogy milyen típusú az érintett egység és milyen a terep. Emellett a rögzített egységek extra védelmet élveznek a légi és

EGYSÉG/TEREP	domb	mocsár	erdő	hegy	folyó
tank	nehéz	tilos	nehéz	tilos	tilos
gépesített gyalogos	nehéz	tilos	nehéz	tilos	tilos
műszaki	nehéz	nehéz	nehéz	nehéz	nehéz
légvédelem	nehéz	tilos	tilos	tilos	tilos
tankelhárító	nehéz	tilos	nehéz	tilos	tilos
felderítő	ok	nehéz	nehéz	nehéz	nehéz
gyalogos	ok	nehéz	ok	nehéz	tilos
tüzér	nehéz	tilos	nehéz	tilos	tilos
ejtőernyős	ok	nehéz	ok	nehéz	tilos

tanktámadások ellen. Ha egy egység erősen támadva van egy körön át, tehát nem csak egy fázisban, akkor megsemmisíthető. Ellenkező esetben az ereje csak csökkenni fog, ami csökkenti a hatékonyságát támadásokban és a sérüléseinek összege nő, tehát könnyebb lesz elpusztítani. A földi egységek a harcból vissza tudnak vonulni. Az egységek, amelyek kénytelenek visszavonulni nem kaphatnak a kör hátralévő részében parancsot, és a következőben sem. Az egységek, melyek képtelenek visszavonulni, elpusztulnak. A tűzértségnek van egy különleges képessége, képes átlósan támadni és akár kétmezőnyi távolságba is egyenes irányban. Ne feledd, hogy egy egység csak egy egységet támadhat.

Két játéktípus van, a nyílt játéknál nézhetitek egymás parancsait, a titkos játéknál nem. Az egységek típus szerint csak akkor jelennek meg a térképen, ha van vagy volt egy szomszédos mezőn ellenséges egység, ez szimulálja a csata kiszámíthatatlanságát. A győzelmi cél megegyezés kérdése és a forgatókönyv függvénye.

A játékkal olyan forgatókönyvek hozhatók létre, ahol a csatákra jellemző hadviselés megegyezik a játékban elérhető egységek típusával, tehát tankok, tűzérek, repülők, stb.

A Lothlorien 1984-ben több forgatókönyv-csomagot szándékozik kiadni, melyek használhatóak lesznek ezzel az alapprogrammal. Így a játék gyakorlatilag a végtelenségig bővíthető (ha létrehozol egy érdekes és eredeti forgatókönyvet az alpprogram felhasználásával, boldogok lennének, ha hallatnál magadról). Az alpprogramban egy

forgatókönyv van, amely egy modern európai hadszíntérre vezet, ahol a két ország célja, hogy ellenőrizzék az alföldet és a városok között a folyót. A forgatókönyv biztosítja a földi és a légi erőket, valamint ejtőernyősöket és a javasolt célkitűzést: a győztes legyen az a játékos, aki ellenőrzése alá von 5 várost."

LEÍRÁS

Az elég terebélyes és nekem nem túl egyértelmű útmutató után szükséges néhány pontosítás. Azt hiszem, a szerkesztő rész nem túl bonyolult, az oda vonatkozó dolgok egyértelműek. A játéknál viszont maradtak vakfoltok. Kezdem a légi egységekkel. Az üzemanyag mennyisége parancsadáskor az '=' jel után látható, ahány egység, annyi kör áll rendelkezésedre, hogy egy baráti reptérre navigáld az egységedet. A repziknél érdekes még az az eset, mikor egy ellenség felett vagy, nos, ilyenkor nem tudod támadni, ilyenkor is csak a szomszédos egységet tizedelheted. A játékban való eligazodást nehezíti, hogy semmit sem tudsz a saját és ellenséges egységek egészségügyi állapotáról. Várost csak földi egységgel lehet elfoglalni, repülővel nem. A játékban megjelölt cél, tehát például az győz, aki elfoglal öt várost, nincs ellenőrizve, a játék nem foglalkozik vele, hogy a kitétel megvalósult vagy sem, folytatódik a megszokott mederben tovább. Ugyanígy az összes katonai egység elpusztulása sem rendíti meg a játékmotort, akkor is minden megy tovább. A kiegészítők közül az elsón az alábbi csaták vannak:

- ANGOLA: polgárháborús helyzet, a piros csapat az MPLA-t



képviseli, a kék az UNITA nevű szervezetet, a fővárosért, Luandáért megy a harc, ami kezdetben az MPLA kezében van és az UNITA próbálja megszállni

- SINAI: a szuezi válság vagy más néven 2. arab-izraeli háború, pirosak az egyiptomiak, kék az ENSZ békefenntartói vagy az izraeliek francia-brit támogatással, el kell foglalni a másik fél két városát is



- AFGHAN: a Szovjetunió, a



vörösök és a helyi hadsereg szétesése utáni gerillák, a kék közötti harc, a cél, a stratégiai fontosságú három város felügyelete

- KENT: második világháborús csata, a kék németek próbálják elfoglalni a pirosak, tehát britek által védett Londont



A második készlet II. világháborús csatákat gyűjt össze egy csokorral:

- POLAND: a Molotov-Ribbentrop-paktum aláírása után a vörös csapatok (németek és szovjetek) megszállták Lengyelországot, a kék lengyelek célja az ellenség kiűzése az országból, a vörösöké pedig az ország elfoglalása és a paktum szerinti felosztása



- GREECE: Mussolini elfoglalta Albániát és onnan próbálja ugyanazt megtenni Görögországgal, cél Athén elfoglalása, illetve megvédése, az

olaszok a vörösök, a görögök a kék csapat



- DESERT WAR: a második elameini csata, ahol a kék csapat a szövetségesek, főleg britek, a vörösök pedig a német-olasz vegyes, a vörösöknek el kell foglalniuk a stratégiai fontosságú várost, a kékeknek meg kell védeniük azt



- CRETE: a krétai csata, északról támadnak a vörös



tengelyhatalmak, védekeznek a kék szövetségesek, a cél: a sziget felügyelete

HÁTTÉR

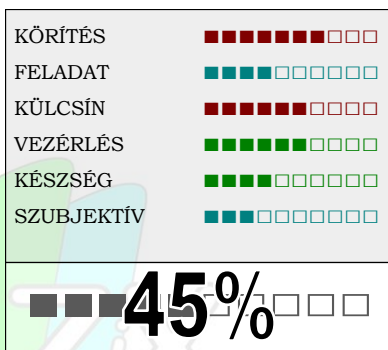
Robert T. Smith első játéka, ami még nem mutat sokat a későbbi játékeinál tetten érhető zsenialitásából. Egy évvel az alapjáték után megjelent két kiegészítő, melyek egyenként négy új hadszínteret tartalmaztak.

ÉRTÉKELÉS

A külső és belső közötti ellentmondás korán felismerhető, a borító szép, látványos, a hozzá tartozó útmutató bőséges, de zavaros. A betöltőkép elfogadható. Az az érzésem, hogy ez a játék nagyon küzd, hogy túlnője az alapvető korlátait. Egyszerre akar monumentális lenni, de a kisstilúságával együtt. Az elképzelés remek: egy alapprogram, amit mindenki kedve szerint bővíthet újabb és újabb csatákkal, így egyre több ilyen kiegészítő terjedhet el, növelve a játék népszerűségét. A baj ott kezdődik, hogy a játék alapvetően hibás, ugyanis egy stratégiai játéktól minimálisan elvárható, hogy a játékos stratégiát építhessen magának. Itt pedig ez szinte lehetetlen, hiszen a saját egységeimről nem kapom meg a megfelelő információkat, ami minimálisan egy eű. állapot és egy támadási hatékonysági érték lenne, ezek nyugodtan elférnének az alsó sorban a parancsok bekérésekor. Legyen szó néhány pozitívumról is. A grafika, a látvány egységes, szép. A hangok nem kényeztetnek el, de ki várja el ettől a típustól, hogy végig szóljon valami effekt a háttérben? A

menü alapvetően jól használható, mint ahogy annak pontjai is. Jó, hogy körök végén ki lehet lépni a játékból és némi változtatás után akár folytatni is lehet a küzdelmet. A győzelmi célok rugalmassága megítélés kérdése, nekem speciálisan nem tetszik, jobb megoldásnak találnám, ha lenne egy konkrét elképzelése a forgatókönyv készítőjének, esetleg játék kezdetén lenne egy kérdés, hogy azt elfogadják-e a játékosok. A vezérlés megfelelő, de ha ügyis a kurzorbillentyűk számát kell megadni, akkor miért nem lehet eleve a kurzornyilakkal lépkedni? Miért nem léphetek egy foglalt helyre, amit felszabadítok még abban a fázisban. Erre egy egyszerű megoldás lenne, ha át lehetne ugrani egy-egy egységet a parancsok osztogatásakor. Néhány kiegészítő pályán vannak is olyan helyzetek, amikor egy szűkített játéktéren egymás mögött tobzódnak az egységek és természetesen a hátsókat kell először irányítanom... A vezérlést megkönnyítené, ha láthatnám, hogy melyik egység micsoda, ne csak a parancsmegadásnál. Ha már az útmutató is kitér arra, hogy elvileg lehet nyíltan és titkosan játszani, akkor miért nem alkalmazkodik ehhez, mindössze egy kérdést kellene feltenni játék előtt, ami firtatja, hogy a játékosok mit szeretnének. Nyílt játéknál meg látszódnának az egységtípusok. Egyik legnagyobb hiánya a játéknak a számítógép elleni játék. Lehet, hogy a nyolcvanas években még könnyen le lehetett akasztani a szögről egy játékos társat, manapság már szinte lehetetlen, főleg egy

hosszúnak ígérkező játékra. Ha a gép ellen játszhatnék, az sokat lendítené a szubjektív véleményem, valamint a játék készség-szintjén. Ebben az állapotában a játék nem tud túllépni egy gépesített társasjáték szintjén, de még azt sem éri el az említett hiba miatt, hogy nem látom a saját egységeim típusát.



MÁSOK SZERINT

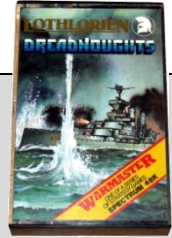
WOS: 5,75/10

Crash: 45%

Sinclair User: 7/10

ZX Computing: 2/5

DREADNOUGHTS



KIADÓ:	MC Lothlorien Ltd, 1983, £5.95
FEJLESZTŐ:	M.J. Dora
STÍLUS:	Stratégiai – háborús/taktikai
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	47292 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	4:30
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet



FELADAT

„A játék a brit és német cirkálók találkozását szimulálja az Északi-tengeren az első világháborúban. Minden játékos erői a következők: 2 egység (2x2db) könnyű cirkáló, (1-2. egység), 3 egység (3x4db) 'M' osztályú romboló (3-5. egység), 4 csatahajó (6-9. egység)

A játékban előforduló hajók jellemzői (a tüzérső, védelmi erő és sebesség) valóságűek. A játék akkor ér véget, amikor eléri a játékosok a 24. kört. Minden kör a valóságban 15 percet jelent. Minden távolság és sebesség grafikus egységekben mérhető, ami 1,25 mérföld egy hajózási térképen. Három fázisból áll minden kör: a brit játékos döntései, a német játékos döntései és a végrehajtási fázis.

A döntéshozatali szakaszban a játékosoknak felül kell vizsgálniuk a rendelkezésükre álló információkat és dönteniük kell a csatarendről és az egységek alkalmazásáról. A kódok használata minden játékos számára lehetővé teszi, hogy az egységei adatait, a számára lényeges információkat az ellenfél ne tudhassa meg.

Az előkészítés rövid periódusa után a program megkérdezi a nehézségi szintet, amin a játékosok szeretnének játszani. Ennek értéke 1 és 4 közötti, és a játékban a győzelem megszerzéséhez szükséges, megsemmisítendő páncélozott egységek számát jelképezi. Ha mindkét játékos eléri ezt a számot ugyanabban a mozgási körben, akkor a nagyobb pontszámú játékos nyer. Ha az is egyenlő, akkor döntetlen az eredmény. Ugyanez igaz, ha 24 kör után nincs megsemmisített csatahajó. Ezután mindkét játékos meg kell, hogy adja a hárombetűs titkos azonosítóját (ha játszani akarsz, akkor vedd komolyan, ne nézd a televízió képernyőjén, ha az ellenfél beírja kódját)

A játék menüjében az alábbi lehetőségek közül lehet választani:

1. Egységek neve, védelmi ereje.



2. Ez a térkép megmutat minden egységet, ami láthatáron belül van. Az ellenség megfigyelése függ a láthatóságtól, ami változhat körről körre. A hajók háttere mutatja a nemzetiséget: zöld a brit, sárga a német hajók színe. A hajók számozott szimbólumai megmutatják az egység irányát, sebességét.
3. Harci jelentések. Először a saját, majd az ellenséges egységekről ad jelentést.
4. Sebesség és irány változtatása. Itt lehet a hajókat navigálni.
5. Tüzérségi célok beállítása. Ezzel az opcióval a játékos hozzárendelheti a célokat a hajói tüzérségéhez. A cél kiválasztásánál figyelembe kell venni a saját egység hatótávolságát (Maximum Range), sebességét, az ellenség sebességét, sok minden befolyásolhatja a támadás eredményességét.
6. Torpedók és másodlagos ütegek. A beállítás lehetővé teszi a játékosnak, hogy célokat rendeljen a torpedóval és másodlagos üteggel rendelkező hajókhoz. Minden torpedó hatótávja 3 egység és mind csak egyszer alkalmazható.
7. Műveletek befejezése.

Ezután látható a végrehajtási fázis.

A játék megkönnyítése céljából következzenek a csatahajók történelmi jellemzői. A könnyű cirkálók az ellenséges erők felkutatása mellett segítenek harcképtelenné tenni az ellenség könnyű cirkálóit és rombolóit. A rombolók főleg a torpedók indítására és a saját hajók védelmére hasznosak. A páncélos hajók nagy ütegeket hordoznak, amelyek létfontosságúak a csata végkifejlete szempontjából. Nem szabad elfelejteni, hogy a páncélos egységek a legértékesebbek és nem szabad kockáztatni az épségüket.

A játékos eldöntheti, hogy a csata elején indítson torpedótámadást vagy kivár a végéig. Azt is mérlegelheti, hogy a tüzérséget összpontosítja egy célpontra a gyors eredmény elérésének érdekében, vagy elosztja a tüzéret a látható célok között, így minden ellenséges egységre hatást kifejtve. Ilyen és ehhez hasonló dilemmákkal találja szembe magát minden játékos és a pillanatnyi játékállást értékelve dől csak el, hogy melyik megoldás a helyes. Végül, ha a dolgok egyre rosszabbra fordulnak - szégyen a futás, de hasznos, felhasználva a könnyű cirkálókat a védelemre. Ily módon meg lehet menteni a többi, fontosabb egységet és ott lehet hagyni az ellenséget egyedül.

Végül is: szerelemben, háborúban mindent szabad!"

LEÍRÁS

Először a brit, pontosabban az antant, majd a német, vagy központi hatalmak flottáját vezérlő játékos állíthatja be a hadmozdulatokat, de csak a játék elején megadott három

betűs titkos kód beírása után. A játék menüjében való cselekvések befejezése és a visszatérés a menübe mindig a nullával lehetséges. Az első három menü adja az információkat, a következő három pedig az akciók beállítására való. Érdeemes jól átböngészni az első hármat, esetleg kijegyzetelni a beállítandó dolgokat, hogy ne kelljen újra meg újra ugyanabba a menübe visszalépni, mert a sebesség nem a játék erőssége. A négyes, tehát sebesség/irány megadó résznél először a hajót kell kiválasztani, majd a fel és le (7,6) megnyomásával a lehetséges határokon belül be lehet állítani a sebességet, majd a nulla megnyomása után ugyanígy az irányt és ismét a nullát megnyomni. A sebesség elég kicsi mértékben módosítható, feltételezem nem volt a csatahajókon satufék vagy „állati nagy sebesség” feliratú kapcsoló. Az irány kijelzése fokokkal értendő (0 – észak, 90 – kelet, 180 – dél, 270 – nyugat). A tüzérségi és torpedós menüben egyértelmű a használat.


HÁTTÉR

M.J. Dora játéka az egykori dicsőséges csatahajóknak állít emléket. A betöltőképen látható HMS Tiger és a játékban szereplő hajók mind megjárták az I. világháborút. A csatahajók a II. világháborúra elérték fénykorukat és a japán Jamato-val felérték a csúcspontra, ahonnan a repülőgépekkel vívott tengeri hadviselés taszította le őket, napjainkra teljesen eltűntek.

ÉRTÉKELÉS

Szép borító, korrekt leírás, gyenge betöltőkép. A látvány és hang eléri az

átlagost, a hajók ugyan kicsik, de csak azért, mert az Északi-tenger nagy:) Kis méretük ellenére hordozzák a szükséges információkat, a sebesség és irány jelzése ötletes. A csata villogós bemutatásával nem vagyok teljesen elégedett. A menük jól áttekinthetőek, a feladatok elvégzése pofonegyszerű és logikus. Nem azt mondom, hogy öröm így beállítani az összes hajó sebességét, irányát, de nem jut eszembe sokkal hasznosabb megoldás, ami 1983-ban elérhető lett volna. A vezérlés okosan megoldott, néha kétszer kell megnyomni a kívánt billentyűt, mert a játék nem „érezkeli” elsőre. Ez a program tempójára vezethető vissza, ami néha a többi Basic játékhoz viszonyítva is nagyon lassú. A titkos kódot baromira feleslegesnek tartom, csak időhúzás. Jó az időkorlátozás és a győzelmi cél megjelölése is. Kár, hogy gép ellen nem lehet játszani, ez manapság, mikor egy játékost is alig találok (ja, az én vagyok), nagy kitolás, jön valaki játszani?

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

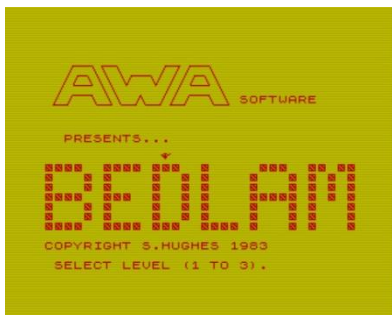
MÁSOK SZERINT

WOS: 6,00/10
Big K: 2/3
Crash: 65%

BEDLAM



KIADÓ:	MC Lothlorien Ltd, 1983, £5.95
FEJLESZTŐ:	AWA Software / Steve Hughes
STÍLUS:	Arcade – labirintus
GÉPTÍPUS:	16K
MÉRET:	8405 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	1:05
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet: újradefiniálható (alapbeáll.: Q,Z-fel, le, I,P-bal, jobb, O-tűz)



FELADAT

„A Bedlam egy teljesen új, 100%-os gépi kódot alkalmazó arcade játék, szuper-sima grafikával és szintetizált hanghatásokkal. Csapdába kerültél egy bolondokházaként használt bolygón, a Bovryll-on, az egyetlen fegyvered egy kétlövetű fotonágyú. Hullámokban undorító lények támadnak meg, egyre félelmetesebbek, egyetlen reményed a túlélésre, hogy megöljöd őket! A játék előrehaladtával találkozni fogsz részeg örökkel: ha megölsz közülük tízet, akkor kapsz egy bónusz életet.”

LEÍRÁS

Betöltés után a 'K' billentyű megnyomásával újradefiniálhatod a vezérlést, majd a nehézségi szint választásával (1-3) indíthatod a

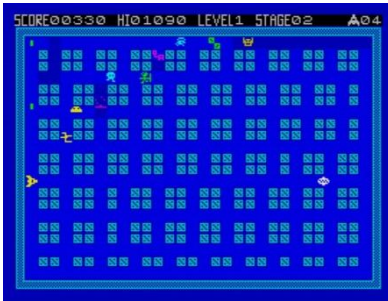
programot. Bekerültél egy elmeszociális otthonba, egy idegen bolygóra és a furá bentlakókat meg kell ölnöd, néha egy-egy ápoló is körberohan, őket sem kiméled. Természetesen szerintük ez csak egy tévképzet, de te biztos vagy magadban és szintről szintre elpusztítod a feléd igyekvőket, bízva benne, hogy egyszer vége lesz és kijutsz erről a rémes helyről. Az örök vagy ápolók még lövöldöznek is rád (ezen nem tudom miért vagy meglepve, hiszen te is aprítod a népet), ráadásul totál részegek (valószínűleg ez a szerencséd). Öt étellel kezdesz, új életet szerzésének lehetőségével. A sorok teljesen átláthatóak és átlóhetőek, az oszlopoknál van néhol egy kis gubanc, változó szélességű tömbökkel, emiatt a függőleges mozgás nehezekebb.

HÁTTÉR

Steve Hughes második Spectrum játéka, amivel levette a lábáról a Lothlorien-vezérkart és pár évre új kiadót biztosított magának.

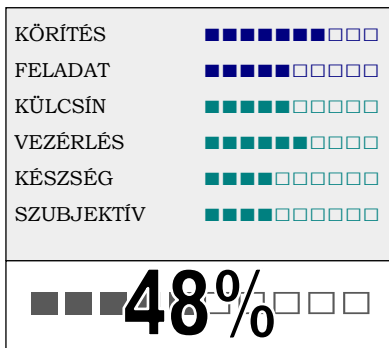
ÉRTÉKELÉS

Ha a folyosón egy olyan lény közeledne felém, mint aki/ami a borítón van és lenne egy



fotonfegyverem, akkor nem sokat vacillálnék én sem. A történet nagyon fura, bizarr, de miért is kell egy elmegyógyintézetben úrhajóval közlekedni? Betöltőképernyő nincs. A grafika „szuper-sima” és még „szintetizált hanghatások” is vannak, ezen kívül jók a valóban örülten animált, ám állapotukhoz képest nagyon kiszámíthatóan viselkedő bentlakók. Két vagy három típus egy valószínűsíthető programozási hibából kifolyólag kondenzcsíkot húz maga után. A látvány ezen kívül elég egysíkú, unalmas, a hanghatásokkal viszont abszolút meg vagyok elégedve. A vezérlés újradefiniálható és kellően érzékeny, viszont van egy fura tulajdonsága: ha egy irányba meg akarok indulni, akkor kétszer kell megnyomnom a megfelelő gombot. Első nyomásra csak irányba áll a jármű, majd újabb felengedéslenyomás után megindul, ez elég fura viselkedés még a bolondokházában is. A megfelelő sorhoz, oszlophoz pozicionálni ezzel a módszerrel elég nehézkes és idegesítő. A játékban három nehézségi szint közül lehet választani, de nincs eget rengető különbség, sok pályát egy (jól megválasztott) helyen maradván és egyfolytában tüzelve le lehet tudni. Összesítve az eddigieket: egy átlagos

arcade játék az átlag alatti és feletti jellemzőkkel, rövid ideig még szórakoztató is lehet.



MÁSOK SZERINT

WOS: 6,00/10

Home Computing Weekly: 50%

Popular Computing Weekly: 8

Crash: 78%

BEETLEMANIA



KIADÓ:	MC Lothlorien Ltd, 1983, £5.95
FEJLESZTŐ:	AWA Software / Steve Hughes
STÍLUS:	Arcade – labirintus
GÉPTÍPUS:	16K
MÉRET:	8133 byte
TÓLTÉSI IDŐ:	1:05
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet: Q,Z-fel, le, I,P-bal, jobb



FELADAT

„Szuper sima animált grafikájával és szintetizált hanghatásaival a Beetlemania egy eredeti, 100%-os gépi kódú arcade játék. Csapdába estél egy labirintusban négy óriási, zöld bogárral. Az egyetlen menekülési lehetőség: ellopni egy-egy petét minden bogártól és beletenni őket egy zárba. Sajnos az egyébként nyugodt bogarak dühösek lesznek, és üldözőbe vesznek, ha a tojásait ellopod. Magasabb szinteken bonyolultabb labirintusok és gyorsan mozgó pókok várnak.”

LEÍRÁS

Úgy tűnik, ez a „csapdába estél” kérdés volt a sláger az AWA Software-nél (mindkét AWA játék sztorija így kezdődik). Nem gond, ha csapdába estem, akkor megpróbálok belőle kievickélni. Ha egy

labirintusban esnél csapdába, eszedbe jutna bogárpetéket pakolni a zárakba? Gondolom nem, pedig nagyon logikus. Ugyanis ezek a bogarak nagyon falánk fajták, elrágják a fémeket is, így a kikelő kisbogar egyből nekikezd a zárat felzabálni. Ez jusson legközelebb eszedbe, ha reménytelen helyzetben taláod magad! A labirintusban tehát véletlenszerű helyen felbukkanó petéket kell összeszedned, anélkül, hogy anyukával/apukával közvetlen testi kontaktusba kerülnél. Ha megvan a pete, akkor a szintén random helyen megjelenő zárhoz kell vinned. Ha megvagy négy ilyen cselekvéssorral, akkor ajtó nyílik a labirintus falán, ahol végre távozhatsz erről a baljóslatú helyről. De ahelyett, hogy napfény csillanna gyöngyöző homlokodon, egy újabb labirintusban taláod magad. Sebaj, ugyanaz a módszer itt is beválik, és végre szabadulsz... De nem, mindig van újabb és újabb labirintus. Ahelyett, hogy könnyebb lenne, még fokozódik a veszély, a falak egyre zártabbak, kevesebb a lehetőség a rovarok elől való eliszkolásra, sőt a száguldó pókok is megjelennek! Először 1100 pont után, majd minden újabb 2200 pont után kapsz egy bónusz életet.

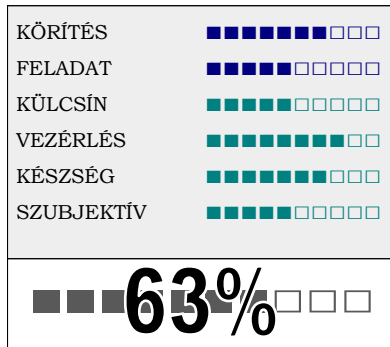


HÁTTÉR

Steve Hughes első játéka, erősen Pac-man ihletettséggű, de annak fontos jellegzetességei nélkül, ötletesen átdolgozva. Timexre is elkészült, Crazy Bugs! címmel, Spectrumra csak Beetlemania-ként jelent meg, ezért érthetetlen, hogy a WOS miért a Timex-féle címen jelöli.

ÉRTÉKELÉS

Úgy látszik Steve Hughes nem ragaszkodik a megszokott és unalmas történetekhez, egy újabb elmés sztori egy amúgy átlagos játékhoz. Betöltőképernyő nincs. A grafika természetesen „szuper-sima”, ez igaz is, akadásmentesen mozgó, animált kis figurák alkotják a mozgórészt. Az állórész, a labirintus átlagos, de sok kortársától eltérően legalább változik, több variációban. A hanghatások jók, jó a bogárkák szolid háttérzaja is. Tehát a kulcsin átlagon felüli, bár azt jelentősen azért meg nem haladó, korrektnek mondható. A vezérlés egy billentyűkombináció, ami az egyik klasszikus és amúgy kellemes variáció. Az érzékenység tökéletes. A játék elég komótosan, de érezhetően nehezedik az újabb labirintusokkal és újabb (egyszerű algoritmus alapján működő) lakóikkal.

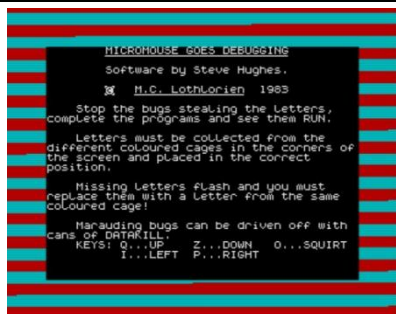
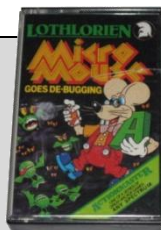


MÁSOK SZERINT

WOS: 5,14/10

MICRO MOUSE GOES DE-BUGGING

KIADÓ: MC Lothlorien Ltd, 1983, £5.95
 FEJLESZTŐ: Steve Hughes
 STÍLUS: Arcade – labirintus
 GÉPTÍPUS: 48K
 MÉRET: 15566 byte
 TÖLTÉSI IDŐ: 1:51
 VEZÉRLÉS: Billentyűzet: újradefiniálható
 (alapbeállítás: Q,Z-fel, le, I,P-bal, jobb, O-tűz)
 Joystick: Kempston



FELADAT

„Az utolsó művelet hajtod végre belül egy számítógépes programban! Csak te, Micromouse védheted meg a programokat a szoftverhibáktól, amelyek megpróbálják elpusztítani őket. Küzdhetsz a hibák ellen a Datakill-lel és extra pontokat kapsz. A sikerhez futtatnod kell a programot, hogy a következő programszintre juthass. Rekord nyilvántartása, 100%-os gépi kód és szuper-sima grafika.”

LEÍRÁS

Micromouse, a programok megmentője, aki a Lothloriennél a kezdeti időkben sokat segíthetett volna az első Basic programoknál. Mert ez a specialitása, mint ahogy a képen is láthatod, a közepen lévő kis

kódrészt próbálják a bogarak vagy inkább bugarak tönkretenni. Ha jól számolom, akkor hat hiba, tehát hat villogó, bizonytalan betű esetén bekövetkezik a rendszerhiba, a játék vége. Ezt kell megakadályoznod. A bugarak begyűjtik a színes betűket, berakják a potrohukba és bezárják a képernyő négy sarkán lévő színes betűketrecekbe azokat. Te viszont ki tudod venni és visszaviheted őket a megfelelő helyre, a megfelelő villogó betű helyére. A betűk lerakása egyszerű, elég elsuhannod közvetlen a villogó betű alatt, felett. A programok lefutnak, amint nincs bennük több hiba, tehát nincs villogó betű. Ha egy bugar még szállítja a hiányzó betűt, akkor használhatod ellene a Datakill nevű, direkt bugarirtó sprayt, amit a kép alján találsz és korlátozott számú spriccelésre alkalmas (a fogyasztását a Squirt-o-meter, magyarul spriccméter mutatja). Ha ráspriccelsz a szerrel egy betűt cipelő bugarra, akkor a betű visszakerül a helyére. A kódrészletek, szavak, szünetek Micromouse számára egy labirintus falaként, átjáróiként állnak össze. Előfordul, hogy ugyanaz a betű több helyről is



hiányzik, ilyenkor nem rakhatod vissza akárhova, meg kell találnod a megfelelő helyét.

HÁTTER

Steve Hughes ismét megcsillantotta fantáziáját, igazi agyament ötlettel rukkol elő első Lothlorien-nek írt játékával. Hat évvel később készült egy remake/folytatás is Micro Mouse címmel, első látásra szebbnek tűnő grafikával, hangokkal, de kevesebb játékelményel.

ÉRTÉKELÉS

A borítón a vagány, mindenre elszánt főszereplő, Micromouse és ellenségei a gonosz bugarak. Sajnos hasonló szintű betöltőképernyővel nem kápráztattak el. A feladat tökéletes: a programok megmentése, mindenki harcokészültségbe! Első ránézésre nagyon fura és



ellentmondásos a játéktér látványa, aztán jobban megfigyelve egyszerűen zseniális, bár nem tökéletes. A gyönyörű, nagy figurák, néha lépegetve, néha csúsza teszik meg útjukat. Sőt van, hogy villognak. A betűk első ránézésre csak oda vannak hányva a képernyőre, de Micromouse szemszögéből nézve egy igazi labirintust formáznak meg. A betűket cipelő figurák is nagyon jópofák, a grafikai effektek is a programozó ötletességét mutatják. A hangok is nagyon jók, na meg a hatféle program, amit futtatni kell, elképesztőek, nagyon egyszerűek, ennek ellenére egyediek és tökéletesek. A vezérlés módja hozza a maximumot, használhatósága, érzékenysége szintén. Nincsenek nehézségi szintek, de a pályák egyre nehezednek. Engem levett a lábamról, nem is számítottam ilyen szintű arcade játékelményre a „billentyűzet hadurái”-tól.

KÖRÍTÉS	■■■■■■■■■□
FELADAT	■■■■■■■■■■
KÜLSÍN	■■■■■■■■■□□
VEZÉRLÉS	■■■■■■■■■■
KÉSZSÉG	■■■■■■■■■□□
SZUBJEKTÍV	■■■■■■■■■□□

■■■■ **91%** ■■■■□

MÁSOK SZERINT

WOS: 7,85/10

Personal Computer Games: 5/10

Crash: 58%

Sinclair User: 6/10

RED BARON



KIADÓ:	MC Lothlorien Ltd, 1983, £5.95
FEJLESZŐ:	Keith Hunt
STÍLUS:	Stratégiai – taktikai/repülés-szimuláció
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	47071 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	4:19
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet: 5,8 – fordulás balra, jobbra, 7 – előre, M - tűz F, S – sebesség emelése, csökkentése C, D – magasság emelése, csökkentése



FELADAT

„A Red Baron egy I. világháborús repülő valós idejű szimulációja. A Sopwith Camelt pilótaként te irányítod a légi harcokban, a német légierő legnagyobb ászai ellen.

Kegyetlenség, ravaszság, eltökéltség és gyors reakció elengedhetetlen célod eléréséhez, hogy megszüntesd a német légi főlényt Nyugat-Európában.

Hat különböző lehetőség van a játékban, mindegyikről következik egy rövid leírás.

1. Tüzelés ellenséges repülőkre. Ahhoz, hogy hozzáértő harci pilóta legyél, képesnek kell lenned arra, hogy meghatározd a mozgási irányát, szögét az ellenséges gépeknek, valamint a

feltételeket, amelyek mellett lőni tudnak rád. Ezt gyakorolhatod ebben a pontban.

2. Repülésoktatás. Az első küldetés előtt célszerű megismerni a gépet, a vezérlését és a képességeit nem harci körülmények között.
3. Játékszint. Jelenleg 19 különböző játék van, kezdve az egy viszonylag tapasztalatlan pilótával szembeni harctól akár a két gép elleni harcig, ahol a pilóták Lothar von Richtofen és testvére, Manfred, a rettegett Vörös báró.
4. Teljes játék. Ellenséges repülők törnek rád egyik a másik után, a tizedik után a hírneved olyan nagy, hogy már párban fognak vadászni rád. A cél tehát az, hogy az összes, 19 szintet teljesítsd, tehát elpusztítsd az összes ellenséges gépet.
5. Saját játék tervezése. Ez egy lehetőség számodra, ha te vagy a "szuper ász", aki teljesítette mind a 19 szintet és újabb kihívásra vágysz. Vagy ha nem jutottál ilyen messzire, de változtatni szeretnél valamin. A lehetőségek

a saját játék tervezésénél szinte korlátlanok.

6. Vége, ha már elég volt!

Mielőtt felszállnál a repülővel, nem csak a saját, hanem az ellenséges gépek specifikációi is megjelennek a képernyőn. Ha van egy ZX Printered, akkor lehetőséged van, hogy kinyomtasd ezeket az adatokat. Ez különösen hasznos saját játék tervezésekor. A bemutatott adatok a következők: -

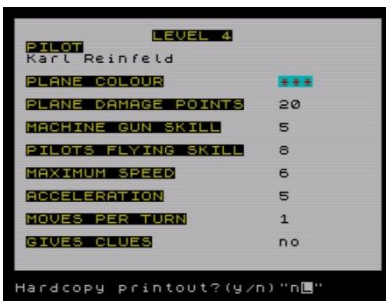
1. Pilóta neve (te és az ellenség).
2. Repülőgép színe (Amilyen színben megjelenik a repülő harc közben)
3. Sérülési pontok (megmutatja, hogy a gép mennyi sérülést képes elviselni, ha ez a szám nulla, akkor gyakorlatilag a gép úgy tekinthető, mintha lelőtték volna)
4. Géppuska szint (azt a kárszintet mutatja, amit okozni lehet, hatással van rá a cél távolsága és a szintkülönbség, a legtöbb kárt közelről lehet okozni. Ha nincs sérülés, akkor a távolság vagy a szintkülönbség túl nagy. A tüzelés az ellenséges gépekre teljesen automatikus, csak a parancsot kell kiadnod)
5. Pilóta repülési szintje (csak az ellenséges pilótáknál van

jelentősége és azt jelzi, hogy mekkora az esélye, hogy a pilóta hibázik. Minél nagyobb a szám, annál kevesebb hibát fog véteni)

6. Maximális sebesség (a legnagyobb sebesség, amit a repülőgép képes elérni, a tartomány: 3-9)
7. Gyorsulás (a maximális sebességváltozás mértéke manőverenként, de a maximális sebességet nem lehet túllépni)
8. Mozgásfázis/manőver (az egy fordulat alatti manőverek száma, amit meg kell tenni, mielőtt a gép az új pozícióban jelenik meg. A legtöbb játékszínten ez a szám 1, bár 9., 10., 18. és 19. szinteken a 2 használatos)
9. Időbázis (csak akkor jelenik meg az adat, ha egy manőverre meghatározott idő van megszabva. Ha nem csinálod meg a fordulást elég gyorsan, akkor a gép folytatja útját az eredeti irányba.)
10. Rejtélyesség (néhány kevésbé tapasztalt pilóta nem jó a szándékai elrejtésében és előfordul, hogy szinte mutatja, hogy merre fog fordulni, Horst Krankel egy ilyen pilóta az 1. szinten)

A felszálláskor a pilótafülkéből fogod látni (akár előre, jobbra, hátra vagy balra) az ellenséges gép(ek) helyzetét és a fülke alatti állapotterületen valami ilyesmit:

YOU s2 a13 r d19 AJ TS UC GJ
ONE s4 a15 r89 d11 AJ TS UC GJ
TWO s7 a13 r123 d22 AJ TS UC GJ



(két ellenséges repülőgéppel állsz szemben, az utolsó (TWO kezdetű) sor nyilván nem lesz jelen az 1-1 elleni helyzetekben) A első elem a gép azonosítója, 'YOU' a te géped, 'ONE' az egyik ellenség, 'TWO' a másik. A felirat színe mindig megfelel a repülő sebessége, majd a repülési magasság, 1 a legalacsonyabb, 9 a legmagasabb. Következik az ellenséges gépek távolsága megközelítőleg (pl. r89). A játékban használt három alapvető céltávolság tartomány: hosszú ($r > 80$), közepes ($r > 20$ és $r < 80$) és rövid ($r < 20$). A tartományt a játék során gyakran kell figyelni, különösen manővereknél, ami egyébként szokatlan eredménnyel végződhet, különösen rövidtávon. A "d" utáni szám mutatja, hogy még mennyi kárt tud elszenvedni a gép a lezuhanásig. A négy további rövidítés után nincs szám, ezek villognak, ha a jelzett állapot fennáll. AJ azt jelzi, hogy a csűrő elakadt. Amikor ez bekövetkezik a gép nem lesz képes fordulni. TS azt jelzi, hogy a gáz beragadt. Amikor ez bekövetkezik a gép nem lesz képes változtatni a sebességét, illetve magasság változtatást végezni. UC azt jelzi, hogy a pilóta eszméletlen. Egy eszméletlen pilóta nem tud lőni, sebességet módosítani, fordulni, magasságot változtatni. GJ jelzi, hogy a géppuska elakadt, így a pilóta nem lesz képes tüzelni, amíg szabaddá nem válik. Utóbbi négy jelzés csak akkor igaz, ha villog. Az első három jellemző csak akkor fordulhat elő, ha a károsodás mértéke 15 alá esett. A GJ más, az egy mechanikai hiba, ami bármikor előfordulhat, ellentétben a másik hárommal, ahol a hiba oka



ismeretlen. Egy utolsó megjegyzés a repülőgépek hibáiról, az első körben keletkező hibák a kijavítás után is villogni fognak a kör végéig. Csak, hogy adjunk egy kis bizonytalanságot az ellenségek megfigyeléséhez.

A Sopwith Camel-lel repülni meglehetősen egyszerű, mivel csak nyolc vezérlőt kell felügyelni, három az irányt, kettő a sebességet, kettő a magasságot és egy a tüzelést kontrollálja.

Az irányítást végző billentyűk a következők: 5-balra fordul, 8-jobbra fordul, 7-egyenesen előre (a balra és jobbra fordulás 45 fokos irányváltást eredményez, például ha északra tartasz, és egyszer megnyomod a '8'-t, akkor az irányod Észak-Északkelet lesz)

A magasságot a következőkkel kontrollálhatod: c-emelkedés, d-süllyedés (a maximális magasságváltozás körönként 2 lehet. A lehető legalacsonyabb magassági szint értéke 1, a legmagasabb 9)

Sebességváltoztatás eszközei: f-gyorsítás, s-lassítás (a sebesség- és magasság-kezelőszervek két módon használhatók, a gyors módban megnyomod a gombot, változik a sebesség vagy magasság egy egységnyit, így több nyomás nagyobb változást eredményez. A másik módszerben folyamatosan lenyomva

tartod a gombot néhány másodpercig, ez a maximális sebesség változást eredményezi. Sebesség és magasság változtatásokat akkor tudsz végezni, mikor kint van a 'do your manouvre now' felirat. Ha nem hajtasz végre manővert ez alatt az idő alatt, akkor a repülő irányában, sebességében nem történik módosulás.

Csak akkor tudod lőni az ellenséget, ha magad előtt látod a képernyő közepén. Ha eszméletlen vagy, vagy a fegyvered beragadt, vagy az ellenség túl messzire van, esetleg nagy a magasságkülönbség, akkor nem tudsz lőni. Ha a feltételek adottak, akkor megjelenik a 'FIRE' felirat, ekkor kb. két másodperced van, hogy az 'm' gomb megnyomásával tüzet nyiss. A kár összegéről egy felirat jelenik meg és megtörténik a sérülési pont levonása. Minden egyéb hatás is megjelenik, például: csúró sérült, stb.

Az első pár szinten előfordulhat, hogy az ellenséggel fej-fej mellett repülve sikeres lehetsz, de ez a nagyon egyszerű taktika csak akkor működik, ha a másik pilóta képzetlen. Ahhoz, hogy pilótaként igazán sikeres lehess, a készségeidet kell fejlesztened, hogy a levegőben olyan helyzetet tudj kialakítani, ahol te tudsz lőni ellenségedre, de ő nem tud rád, mert például a háta mögött vagy.

Saját játék tervezésébe fogva egy újabb kifejezéssel fogsz találkozni, amiről eddig nem volt szó: ez a sebességbázis (1-3), ez határozza meg a repülő maximális sebességét"

LEÍRÁS

Az eddigiekből nem derült ki a lényeg kristálytisztán: ne várj olyat, hogy előtted elszáll az ellenséges gép,

ez egy taktikai csata, kb. mintha sakkozna az ellenféllel, csak nem bábukat tologatsz, hanem sebességet, magasságot változtatasz és irányt. Amit látsz, azok csak pillanatképek a gépek néhány másodpercenkénti egymáshoz való elhelyezkedéséről. Ha a német gép a hátad mögött van, akkor pl. a saját géped farkát és ellenfeledet látod egy körülbelüli pozícióban, de még az sem valóságos, mert a magasságkülönbség csak az információs sávban jelenik meg. Az mindenesetre látszik, hogy merre helyezkedik el téled, merre halad pillanatnyilag és az infók között megvan a sebessége és magassága is. A játékidő két részre oszlik. egyszer van egy hosszú manőverezési időszak (do your manouvre now), amikor sebességet, magasságot, irányt változtathatsz és utána van egy köztes időszak, amikor pl. lőhetsz, valamint az új pozíciójában látod az ellenfeled és magad. A magasságod és sebességed csak az információs sávban követhető és csak a manőverezés után változik meg. A pozíciód a balra, jobbra fordulás hatására akár többször is változhat manőverezési fázisonként.

HÁTTÉR

Red Baron, azaz a Vörös Bátor. Manfred von Richthofen báró és vörös Fokker Dreidecker-je az I. világháború legjobb légi párosát alkották, több mint 80 légi győzelemmel. Sok pilótatársához hasonlóan a báró sem élte túl a háborút, 1918-ban lőtték le gépét, de még ellenségei körében is olyan elismert volt, hogy teljes katonai pompával temették el egyik

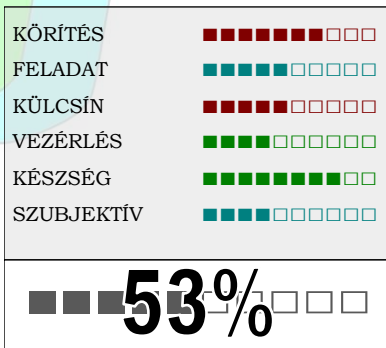
legnagyobb ellenfelüket. Neki állít emléket ez a játék.



ÉRTÉKELÉS

Szokásos szép kazettaborító, a hirhedt tűzpiros géppel, a betöltőkép már kevésbé kidolgozott, egy egyszerű elcsipett pillanatot a játékból. A játékhoz tekintélyes leírás nyújt segítséget. A repülés szimulációjához nem sok köze van a játéknak, mint már írtam inkább hasonlít egy taktikai csatához, aminek pillanatnyi állásáról mindig kapok egy fényképet és a fontos adatokat. Érzetre még reálisnak sem mondhatnám, amit nem tudok megindokolni, ugyanis még nem vezettem repülőt (viszont vezettem a verhetetlenül reális Flight Simulation kisgépét!). A pilótaülésben forgolódás nem engedi, hogy beleéljem magam a helyzetbe, egy kis ábra szerintem elég lett volna felülnézetből, ami jelölte volna az ellenfél helyzetét az enyémhez képest. A pillanatképek nem rosszak, de erős kompromisszumnak tűnik ez a megoldás. A játéköttlet viszont tetszik, a neves pilóták elleni harc kedvemre való és a játékban előrehaladva tényleg egyre nagyobb

kihívásokat rejt az ellenfél legyőzése. A saját játék készítése egy olyan plusz, amit nem sokan fognak kihasználni, de mindenképp méltányolandó, hogy van rá mód. A vezérlés átlagos és egyszerű, de nem elég érzékeny, nehéz megszokni a „manőverezési” és végrehajtási időt és nem mindig tiszta, hogy mit is érzékelt és mit nem. A leirtakból is látszik, hogy nem is tudom igazán ez a játék melyik skatulyába rakható be: szimuláció vagy stratégia? Saját magát szimulációnak mondja, de a jellemzők alapján inkább stratégia. A lényeg, hogy érdemes kipróbálni, az elején könnyen szerzett önbizalomtól a szintek egyharmadáig lendületet kaphatsz, onnan meg beindul az igazi kihívás, az ellenfelek a fizika törvényeire fittyet hányva tűnnek el az orrod előtt, hogy utána pár másodperccel már a hátad mögül tüzeljenek.



MÁSOK SZERINT

WOS: 3,20/10

TWO GUN TURTLE



KIADÓ:	MC Lothlorien Ltd, 1984, £5.95
FEJLESZTŐ:	Steve Hughes
STÍLUS:	Arcade – lövöldözős
GÉPTÍPUS:	16K
MÉRET:	15327 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	1:44
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet: újradefiniálható (alapbeállítás: Q,Z-fel, le, I,P-bal, jobb, O-tűz) Joystick: Kempston



FELADAT

„A kétlövetű teknős egy abszolút új, 100%-os gépi kódú arcade játék szuper-sima grafikával. A tél közepén egy teknős a földieper-ültetvényét próbálja védeni portyázó rovarok változatos seregei ellen. Néhányan az eprekre hajtanak, néhány rád, és néhányan nem mennek semmire, de véletlenül megtámadhatnak. Ne feledd, tél van, és soha nem lehet tudni, mikor jön a hó!

Öld meg a rovarokat, figyelj a bónusz pontokat hozó hópelyhekre, de fél szemmel mindig figyelj a naptárat.”

LEÍRÁS

A naptárat azért kell lesned, mert az ellenségek havonta váltják egymást (szóval lehet, hogy nem is kell annyira figyelned, így is úgy is látod,

ha más rosszakaród portyázik). Inkább az eperre figyelj, mert a lövöldözésnél könnyen megsérülhet. A csószkódést október elejétől március végéig kell végezned, majd kis időúgrással folytatnod újra októbertől, és így tovább. A „portyázó rovarok változatos seregei” kifejezést valójában értsd idézőjelben, mert látni fogsz olyan „rovarokat”, amikre biztos nem számítanál vagy inkább nem rovarként képzeled el őket. Ha elfogy az epred, akkor véget ér a játék.

HÁTTÉR

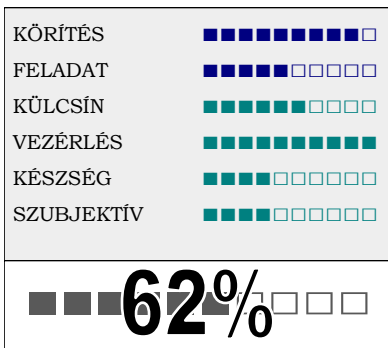
Steve Hughes negyedik játéka egy éven belül, az ilyen termelékenység sajnos általában a minőség rovására megy.

ÉRTÉKELÉS

Azt hiszem, a Lothloriennél a kazettaborítókra általában nem lehet panasz, igaz ez ennél a játéknál is. A screenre annál inkább panasz lehet, de nem ennél a játéknál, ami kapott egy átlagos, rajzolt betöltőképernyőt. A sztori alapvetően jól indul, de Steve Hughes játékeinál megszokottan kicsit kicsavart, furcsa. A látványvilág ellentmondásos. Pozitív oldalon a



szép, nagy, színes figurák, a háttérben mozgó csillagok, negatív oldalon az enyhe villogás, a levegőben nem mozgó, hanem csúszó alakok. Hanghatások tekintetében átlag feletti a játék, még egy kis dallamocská is színezi az összképet. A vezérlés a játék gyorsasága ellenére tökéletes, ráadásul újradefiniálható, sőt még Kempston joy is használható. A játék nehézségi szintjéről szólva nem vagyok boldog, de lehet, hogy csak koptak az amúgy sem tökéletes játékos-reflexeim. Nekem nagyon nehéz, a teknős és az ellenségek is nagyon gyorsak, ráadásul méretük miatt nehéz a menekülés, a lövéshez meg kell a megfelelő pozicionálás. Nálam háromnegyed tempónál talán átbillenne az átlagjátékok fölé, mert önbizalom-csökkentő hatása ellenére addiktív. Egy háromszintű nehézségválasztási lehetőség dobna rajta, de így személy szerint csak a joystickvirtuózoknak ajánlom.



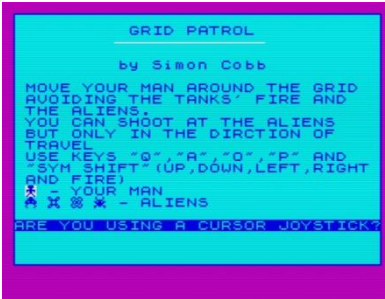
MÁSOK SZERINT

WOS: 5,56/10
 Your Spectrum: 4/10
 Crash: 73%
 Sinclair User: 7/10

GRID PATROL



KIADÓ:	MC Lothlorien Ltd, 1984, £5.95
FEJLESZTŐ:	Simon Cobb
STÍLUS:	Arcade – Transversion-klón
GÉPTÍPUS:	16K
MÉRET:	9861 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	1:10
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet: Q,A-fel, le, O,P-balra, jobbra, SS-tűz Joystick: Cursor



FELADAT

„Mozogj az embereddel körben a rácson, elkerülve a tankok lövéseit és az idegeneket. Tudsz löni, de csak a menetiránynak megfelelően.”

LEÍRÁS

Az emberkével nagyon gyorsan kell mozognod, mert a képernyő négy oldalán lévő tank gyorsan felveszi a neki megfelelő függőleges vagy vízszintes pozíciót és egyből tüzelnek. Négy különböző ellenség van, ezek szintenként újra és újra váltják egymást. A kinézetükön kívül a gyorsaságuk, mozgásuk is különbözik. Minél kevesebb van belőlük, annál gyorsabban mozognak. Négy pályánként egyre több vak négyzetrács keletkezik,

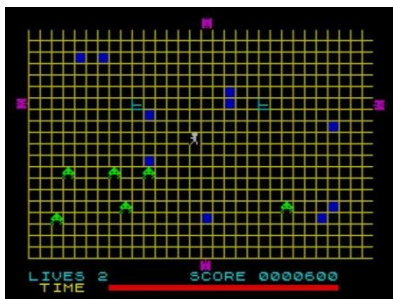
amelyeknek nem szabad nekiszaladnod, mert életet vesztesz. Nem csak az idegenek, hanem az óra ellen is küzdened kell, ha lejár az idő (amit a képernyő alján látsz), akkor szintén életet vesztesz. A három nehézségi szint között csak az életek számában van különbség.

HÁTTÉR

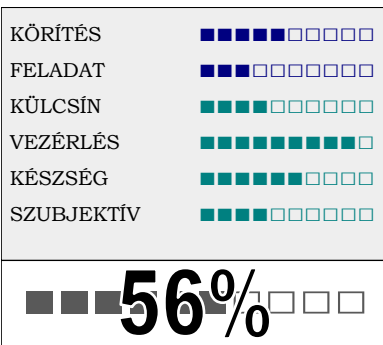
Simon Cobb első játékának, a Hewson Consultants-nál megjelenő Di-Lithium Lift-nek egy változata ez a játék. A Di-Lithium szinte egy az egyben az Ocean Transversion-jének a szegényesebb változata, a Grid Patrol pedig grafikailag ugyanaz, mint a D-Lithium Lift, csak gyűjtögetés helyett lövöldözni kell.

ÉRTÉKELÉS

A borító átlagos, betöltőkép nincs, sajnos a borítón lévő útmutatót nem találtam sehol, így nem tudom, hogy milyen sztori kapcsolódik a kezdőképernyőn olvasható kétmondatos feladathoz. Emiatt kap egy közepes osztályzatot a külsőségekre, feltételezve az átlagos lothlorienes útmutatót. Mint a háttérnél írtam, ez a játék a klón egy verziója, egyben önismétlés is. Grafikailag semmi világmegváltó,



sőt inkább csak az alapokat adja a játék: néhány pici, csúnyácska figura, semmi animáció, border-effekt. Tehát a látvány szegényes, de jó a színhasználat és a mozgás sem akadozik a rendkívüli tempó ellenére. A szintek közötti változatosságról a négyféle alien gondoskodna, nem nagy sikerrel, a hangeffektek jók, zene nincs. Hiányolom az adott szint kijelzését. Állítólag a borító újradefiniálható vezérlést ígér, ehelyett van egy klasszikus billentyűkiosztás és a Cursor Joy, mint lehetőség, az érzékenység nagyon jó. A korabeli kritikák egyöntetűen játszhatatlanul nehéznek állítják be, ami szerintem erős túlzás, a fenti kép az ötös szinten készült örökélet nélkül, igaz, hogy a legkönnyebb fokozaton, de az ennél a játéknál úgyis csak a maximális életek számát változtatja. Tény, hogy nagyon nehéz, sőt túlságosan az, de például a Two Gun Turtle véleményem szerint nehezebb. Nem hiszem, hogy sokszor fogok ezután játszani vele, de nem is az a selejt, amit próba nélkül érdemes félredobni.



MÁSOK SZERINT

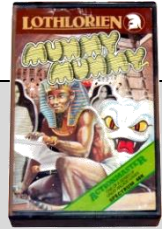
WOS: 3,67/10

Crash: 59%

Home Computing Weekly: 10%

Personal Computer Games: 5/10

MUMMY! MUMMY!



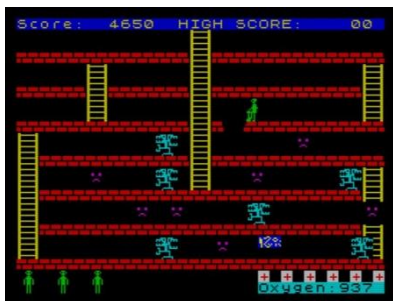
KIADÓ:	MC Lothlorien Ltd, 1984, £5.95
FEJLESZTŐ:	Dave Stevens
STÍLUS:	Arcade – Space Panic-klón
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	16439 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	1:50
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet: Q,A-fel, le, I,P-bal, jobb, D-ásás, F-temetés, R -olvasás) Joystick: IF2, Cursor



LEÍRÁS

Eredeti leírás híján költők egyet... Mad Clive, a régész felébreszti álmából Disoranicot, Nefertiti egy távoli rokonát. Ahhoz, hogy a prominens személyiség, mai nevén a múmia újra békében nyugodhasson, rá kell jönnie Clive-nak, hogy mi a megfelelő temetkezési szertartás. Ezt az információt pedig a piramis labirintusában található kártusok töredékeiből tudja összerakni. Első lépésben le kell jutnod a labirintusba, ezt egy piramist formázó pályán tudod megtenni. A piramis alsó négy szintjén van véletlenszerűen hat ellenség, akiket el kell temetned a sikerhez (ha nem sikerül, akkor is továbbjutsz a labirintusba, csak egy életednek annyi). A játékban Mad Clive

bebizonyítja, hogy igazi kubikus östehetség, ugyanis pályáról pályára eltemeti egyre szaporodó ellenségeit. A temetés módja: lyukat ásol, megváród a lyukba ballagó prédát és betemeted. A piramisban ez annyival bonyolódik, hogy Clive az ásás után automatikusan létrát dob a lyukba, így itt vigyáznod kell, három ásonyi lyuk elég. A labirintusban egyszerűbb a helyzet, rátenyerelhetsz az ásásra, majd a temetésre, és ezt váltakozva addig csináld, amíg a libasorba odagyülő ellenségek el nem fognak. Ne aggódj, ha sűrű, tömött sorokban mennek feléd, az örült régész megdöbbenő sebességgel forgatja ásóját. Ez volt a technikai rész, a taktikai részt a piramisok belső tereinek rossz légellátása és az ellenségek algoritmikus viselkedése biztosítja. Minden labirintusszakasz teljesítésére 999 egységnyi oxigént használhatsz fel. Az ellenségek egyszerű lények, ha észrevesznek, akkor utánad mennek, könnyen elcsalhatod őket, de néha összezavarodnak a bitjeik és képesek megakadni létrán, meg létra és gödör között, ilyenkor a közelükbe kell kerülnöd és rövid noszogatás után helyreáll az agyuk (sajnos ritkán, de előfordul olyan is, hogy valamelyikük



teljesen ledermed, amivel tönkreteszi a játékodat, mivel nem tudod eltemetni). Még az van hátra, hogy miért is ásol ennyit? Van 15 labirintusszakasz, az első 14-ben van egy-egy kártus (az a kék-sárga izé, az alsó szinten) az utolsóban pedig megtalálod a Desoranic sirtermének a bejáratát. A labirintusokban először hét, majd mindig eggyel több ellenség ögyeleg, mindegyiküket föld alá kell juttatnod, de vigyázz, ne kapjon el a gépszíj, mert a kártust addig kell elolvasnod, amíg még legalább egy „él” belőlük. Az utolsó ellenség elpusztítása pedig a következő pályaszakaszra repít. A labirintusszakasz vége tehát a sirkamra ajtajának megtalálása, itt rengeteg olvasnivalót, három ellenséget és a felséges múmiát találsz. Segíts neki, hogy békében nyugodhasson! Mindössze 25 kártus elolvasása már elegendő tudást biztosít ehhez.

HÁTTÉR

Az egyiptomi téma és a Space Panic-klonok 1983-84 körüli népszerűsége ellenére sikertelen maradt.

ÉRTÉKELÉS

Szép borító, a kiadó többi játékához mérten szép betöltőkép,

(valószínűleg) csalogató egyiptomi sztori a játék alapja. A feladat egyszerű és a legtöbb arcade klónhoz hasonlóan gépiessé válhat a játék. A látványvilág érdekes, pálcikarégész és háromféle ellenség, egyszerű animációval, jó színhasználat, átlag felett hangeffektek, a kis dallamocská az elején meg kimondottan pozitív, hangulatkeltő. Irányítani ugyan lehet joystick-kal is, de az ásás, temetés funkció akkor is billentyűzetről megy. A vezérlés érzékenysége megfelelő, kicsit változékony, többnyire nagyon jó. Az ilyen játékoknál fontos, hogy könnyen lehessen felszaladni a létrára vagy időben leugrani róla, ez tökéletesen működik. A nehézségi szint változó, vannak könnyebben és nehezebben teljesíthető (minden ötödik) labirintusszakaszok, de összességében jól eltalált, kicsit talán könnyű. Az egyik legjobb spectrumra írt Space Panic-klón (mondjuk nincs nagy konkurencia).

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

■■■■■ **72%** □□□□

MÁSOK SZERINT

WOS: 5,56/10

Crash: 55%

Home Computing Weekly: 85%

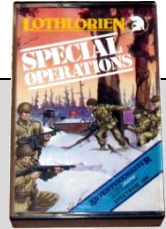
Personal Computer Games: 5/10

Sinclair User: 6/10

Big K: 1/3

SPECIAL OPERATIONS

KIADÓ: MC Lothlorien Ltd, 1984, £5.95
 FEJLESZTŐ: Keith Hunt
 STÍLUS: Stratégiái – taktikai
 GÉPTÍPUS: 48K
 MÉRET: 45919 byte
 TÖLTÉSI IDŐ: 4:38
 VEZÉRLÉS: Billentyűzet



FELADAT

„Két hónappal ezelőtt egy rutin felderítés során az egyik repülőnk lefotózott valamit, ami egy fokozottan őrzött biztonsági területnek tűnik. Egy friss hírszerzési jelentés pedig azt sugallja, hogy egy hatalmas földalatti komplexum van ott az ellenség fogolytábora alatt. Nagyon úgy tűnik, hogy itt található a Speciális Fegyverek Kutatóközpontja, aminek a pontos helye eddig rejtély volt számunkra. Időszakosan kaptunk jelentéseket a Kutatóközpont néhány tudósának tevékenységéről, ezzel együtt más hírszerzési jelentésekből arra a következtetésre jutottunk, hogy a Központban egy rendkívül kifinomult fegyverrendszer fejlesztése már elég előrehaladott állapotban lehet. Feltételezhetően ez a rendszer magában foglal egy nagyon erőteljes,

halálos betegséget okozó vírustörzslet. Továbbá, úgy gondoljuk, hogy a vírust együtt fogják használni egy új típusú rakétával, amiből arra következtetünk, hogy félelmetes fejlődést produkáltak a rakétatechnológiában, az üzemanyagok terén, az irányítási rendszerekben, stb. Rendkívül fontos, hogy létrehozunk egy csapatot, amilyen gyorsan csak lehetséges, annak érdekében, hogy értékelje a fejlődését és a lehetőségeit ennek a projektnek. Lehetséges, hogy szükséges lesz megsemmisíteni ezt a bevezetőt. Kérjük, olvassa el a mellékelt jegyzeteket és jelentéseket, és legyen kész megkezdeni a működését nyolc napon belül. Ez az izgalmas kaland a II. világháború utolsó napjaiban játszódik, a játék osztott képemyős technikát használ és különböző helyszínek térképeit. A pozíciód minden egyes ilyen térképen úgy jelenik meg, mintha valójában ott állnál (a fogolytábor küldetés kivételével, amiről neked már van egy légi felvételed a területről). Az idő fontos szerepet játszik, előfordul sok időzített esemény a játék különböző szakaszaiban. Van egy időlimit, amit te állítasz be saját magadnak. Ez a találkozási idő a téged felvevő

szállító repülővel. A felszereléseket fel lehet venni és használni, mint más kalandjátékoknál, de van még egy fontos funkció, ami meghatározóan nagy szerepet játszik a sikereidben vagy kudarcaidban, mikor problémákkal találsz szemben magad. Ez a funkció a "kézségek" használata. A csapatod minden tagja rendelkezik 2 speciális képességgel, amelyek szükségesek lesznek egyes feladatok megoldásához. A csapat tagjainak kiválasztása rajtad áll - 30 lehetséges tagból választhatsz. A kaland más minden alkalommal, amikor játszol, de lehetőség van rá, hogy ugyanazt a beállítást használd újra és újra a mentési lehetőség felhasználásával. Hét különböző, változó nehézségű célkitűzés kiválasztására van lehetőség. Kezdet után a következő kérdésekre kell válaszolnod:

- „Continue a saved game (y/n) ?” (Folytatnál egy mentett játékot?). Ha egy részben elkészült, korábban mentett játékot folytatnál, akkor az 'y'-t, ha új játékot kezdenél, akkor az 'n' gombot nyomd meg és a játék elindul (ami mindig más)
- „Your objective (1-7) ?” (Mi a célod?) (a mentett játékoknál is lehet változtatni a célkitűzésen):
 1. Keresd meg a tábort és készíts fényképeket. A táborba nem kell bemenned.
 2. Keresd meg a táborba való be- és kijutásra.
 3. Keresd meg a földalatti komplexumba való be- és kijutásra.
 4. Szerezz üzemanyagmintát.
 5. Szerezz vírustörzsmintát.

6. Szerezz dokumentációt a rakétairányító rendszerről (tervek, előírások, stb.).

7. Pusztítsd el a komplexum termelési részlegét.

- „Time limit (1-9) ?” (Időlimit): a rendelkezésre álló órák számának tizede, például 6 azt jelenti, "jöjjön a gép 60 óra múlva és gyűjtsön be minket" (Mentett játék betöltésekor is változtatható)

Ezután következik a csapatod kiválasztása. Egy listáról 30 pályázó közül négyet kell választanod, hogy segítsenek a küldetésedben. A pályázó férfiak vagy nők, mindannyian két speciális képességgel rendelkeznek, de a játék ezen pontján csak az egyik képességükkel lehetsz tisztában.

Jelöltjeid:

1. acrobat (akrobata)
2. actor (színész)
3. biologist (biológus)
4. cartographer (térképész)
5. chemist (vegyész)
6. ciphers (rejtjelező)
7. climber (hegymászó)
8. diver (búvár)
9. doctor (orvos)
 - a) electronics (el. műszerész)
 - b) explosives (robbantási szakí)
 - c) forger (hamisító)
 - d) interrogator (vallató)
 - e) leader (vezető)
 - f) linguist (nyelvész)
 - g) locksmith (lakatos)
 - h) mechanic (gépész)
 - i) midget (törpe)
 - j) navigator (tengerész)
 - k) photographer (fotós)
 - l) physicist (fizikus)
 - m) pickpocket (zsebmetsző)
 - n) pilot (pilóta)
 - o) radio operator (rádiós)
 - p) sapper (utász)

- q) scout (felderítő)
- r) sniper (mesterlövész)
- s) strong-man (erőember)
- t) unarmed combat (harcművész)
- u) vehicles (sofőr?)

Ahhoz, hogy megtaláld a második készségüket, ki kell kérdezned őket, de az egy teljes napot igénybe vesz jelöltenként és csak nyolc napod van a küldetés megkezdéséig. Gondos kiválasztás szükséges a küldetés sikeres teljesítéséhez. Nem kötelező kiválasztanod a kikérdezett jelöltet, és nem muszáj kikérdezned egy kiválasztottat. Mivel te vagy a vezető, így a két képességed közül egyik a vezető (leader). Ez is és a másik képességed is ki van emelve a listában. Arra a kérdésre, hogy "Which Applicant?" (Melyik jelölt?), meg kell adnod a jelölt kódját, ami a készség előtt található meg. Arra a kérdésre, hogy "s(elect) or i(nterview)?" (kiválasztás vagy kikérdezés?), ha az 's' gombot nyomod meg, akkor a személy a csapatodba kerül. Ha az 'i' gombot nyomod meg, akkor megtudod a jelölt második képességét. Az utolsó előtti nap után több kikérdezés nem lehetséges, csak addig lehet használni. Miután kiválasztottad a csapatod tagjait, a számítógép megalkotja a kalandodat - ez körülbelül egy percet vesz igénybe.

Bár 18 térkép van, a legtöbb játék középpontjában a 3 fő rész áll: az erdő, a tábor és a komplexum.

D1 - Az erdő közepén, közel a célterülethez ugrik le ejtóernyővel a csapatod, a térkép kezdetben azt mutatja, amit esés közben láthattál, ez nem pontos és nem teljes kép a környezetről. Egy villogó négyzet jelöli a helyzetedet (akár a többi küldetésben). A valós

terepjellemzőket csak a környező négy négyzetben láthatod. Amíg az erdőben vagy, légy óvatos, az ellenség járőreibe bukkanhatsz mindenfelé, ha belépsz az ellenőrzött területükre, akkor számíthatsz rá, hogy az tűzharcot fog eredményezni.

D2 - A fogolytábor területéről már van egy légi felvételed. A földalatti komplexum bejáratát a tábor közepén láthatod, amit állandóan őriznek. A főkapu szintén állandó megfigyelés alatt áll. A többi ór és egyéb személyzet helyzete, mozgása nem látható, mivel helyzetük úgy is állandóan változik - röviden, a hely szó szerint "nyüzösög" tőlük.

D3 - A földalatti komplexumban folyosók sora és azokról nyíló szobák vannak, amiket láthatsz sorban egymás után, de a folyosón a sarkon túl vagy az ajtókon át nem látsz semmit! A kijelzőn megjelenik, hogy mit láthatsz, valamint a területek, amiket már ismersz. A komplexum keleti és nyugati szélé után nincs zsákutca - minden folyosó vezet valahova. Jelenleg 3 lehetséges bejárata/kijárata van a komplexumnak, ezek a keleti és a nyugati oldalainál vannak. A komplexumból való kilépéshez használd az 'ou' (kilépés) parancsot. Csak akkor lehetséges kilépned egy adott helyen, ha ott léptél be, kivéve a főbejáratot.

A küldetésed kezdete óta eltelt idő folyamatosan megjelenik órában és percben. A különböző akciók és képességek használata különböző mértékű időt vesz igénybe. Ez helyszíntől függ is - pl. a mozgás az erdőben körülbelül 20 percet, míg a komplexumban mindössze 2 percet vesz igénybe. Rajtad múlik, hogy mennyi idő alatt fejezel be egy

műveletet, hozzáadva egy kis izgalmat azzal, hogy nem tudod mindig a maximumot kihozni magadból.

Cselekvések, akciók:

- mn , ms, me , mw – mozgás északra, délre, keletre vagy nyugatra (észak mindig felül van)
- in – belépés/beszállás épületbe/járműbe (néha valamilyen képesség ill. felszerelés kell ehhez a művelethez)
- ou – kijutás házból, barlangból,..., gyakorlatilag gyors kilépés
- su,sc - képesség használata és használatainak befejezése (utána add meg a képesség első három betűjét)
- eq – felszerelésed listája
- se - keresés (automatikusan keresel barlangban és házban)
- ta – felszerelés felvétele
- hi – rejtőzés
- at – őrség letámadása (erdőben)
- no - várakozás (rövid ideig)
- wa - várakozás (hosszabb ideig)
- st - csapat egészségi állapota
- tf – jelmagyarázat az erdőhöz
- qu - kilépés a játékból (tartalmazza a mentési opciót is)

A képességek többsége magától értetődő, de a képesség csapatban való használata fontos és egyedülálló



tulajdonsága a játéknak, és van néhány korlátozás a képességek használatában. Csak három képesség használható egyszerre. A vezető úgy tekinthető, hogy ő járta minden képességben, de köszönhetően a különleges küldetés fáradalmainak, csak ötször használhatja a tudását. A csapat képességei folyamatosan ki vannak írva a térkép alatt. A csapat tagjai csak akkor használják tudásukat, ha arra parancsot kapnak. Ez a parancs a 'su'. A képesség használata visszavonásig tart. Ahhoz, hogy a vezető képességgel használj valamilyen másikat, először ki kell választanod a 'lea' (vezető) képességet, majd a következő kérdésre meg kell adnod az alkalmazandó képesség első három betűjét. A képesség használatainak befejezése az 'sc' parancssal, majd a képesség első három betűjének megadásával történik. Ahhoz, hogy a vezetői képességgel használj másik tudás használatát befejezd, a vezetői képesség használatát kell befejezni.

Megjegyzés: a képességek megadásakor nem lehet törölni. A hibák kijavítására nyomd meg a 'z'-t egyszer vagy kétszer, hogy befejezd az akciót/képességhasználatot. Ha hibásan kiválasztod a 'su' vagy 'sc' parancsot, akkor az egyetlen módja a hiba elkerülésének, hogy megadsz egy olyan valós képességet, amivel a csapatod tagjai nem rendelkeznek. A képesség használata mindig törlődik, mikor harc kezdődik. Ha egy ellenséges járőr belép egy embered körüli négy szomszédos terület valamelyikére, akkor többnyire elkezdődik a harc. Harc közben a te embereid a harci zóna alján jelennek meg, mint 1 és 5 közötti számok. 1 a

vezető, 2 a második tagja a csapatnak, stb. Az ellenség foglalja el a zóna felső részét.. Minden embered részére ki kell választanod egy ellenséges célpontot. Aztán lépned kell minden embereddel kettő egységnyi a kurzorgombokkal (5-8), vagy a 9-es gombbal megállít is parancsolhatsz. Ezután az ellenség is elvégzi harci mozgását. Egy találat sebesülést, kettő pedig halált okoz. Annak érdekében, hogy egy lövés célt érjen, tiszta rálátásnak kell lenni, tehát akadály, fa, ember... nem lehet a cél és a célzó között. A célzott személy elkezd villogni.

Bár a járőrök általában támadnak, ha észrevesznek, elkerülheted őket, követheted őket vagy csapdába is csalhatod őket.

Az aktuális játékállást le lehet menteni a 'qu' (kilépés) paranccsal. Ilyenkor a játék megkérdezi, hogy szeretnéd-e menteni a játékot. Ha igen, akkor nyomd meg az 'y'-t, és kövesd az utasításokat.

Megjegyzés: ha a játék mentése az első rész után történik, akkor betöltés után már nem lehet a célon változtatni.

Végül néhány tipp:

1. Tartsd a vezetőt biztonságban nélküle a cél elérése nehezebb.
2. Legalább 6 teljesen különböző útvonal van a táborhoz vagy a komplexumhoz, ahol nem vesznek észre. Gondolkodj el rajta.
3. Légy óvatos a tábornál és a komplexumnál – emlékezz: ez egy magas biztonsági szintű övezet.
4. Nagy gonddal válaszd ki a csapatod, egyensúlyban tartva a célod és a képességeket.
5. Ne feledd, a vezető használhatja mind a 30

képességet és ezt tartsd fejben a kiválasztásnál is.

6. Használd a képességeid a végsőig, próbálkozz és derítsd ki mire képesek az embereid.

Megjegyzés: a feladat befejezéséhez találkoznod kell a repülővel, a tábor térképének ellenkező szélén.”



LEÍRÁS

A játék mindig az erdő közepén kezdődik. Ha megnézed a táborról készített légifotót, láthatod, hogy egy út vezet a kapuhoz, vagyis, ha az erdőben megtalálod az utat, akkor előbb-utóbb az egyik végén megtalálod a tábor is. Míg odajutsz, találkozni fogsz az erdőben andalgó örökkel. Ha ők a harc mellett döntenek, akkor a képernyő jobboldalán megnyílik a harci zóna. Mivel több ilyen találka lesz az erdőben, nem érdemes fejtel a falnak rohanva, fedezékből kibújva, nyílt küzdelembe bocsátkozni, mert lehet, hogy elvesztesz néhány kulcsembert a csapatodból. Vannak pozíciók, ahonnan jó eséllyel tudsz célozni, de a fedezék megvéd az ellenség próbálkozásától. Időt nem sajnálva addig kell ritkítani az ellenséges csapatot, míg elfognak vagy visszavonul egy-két emberük. Ha már a tábornál vagy, akkor az első feladat kivételével (mikor elég egy

fényképet készítened valamilyen képesség segítségével) be is kell jutnod oda. Besétálni nem lehet, mert az örök nem teljesen idioták. A hangsúly a „nem teljesen”-en van, mert át lehet őket verni, ami nem is olyan könnyű, de a 30 képesség közül biztos segít valamelyik. És így tovább, ahogy bonyolódik a feladat. Menet közben jól jön pl. egy orvos, aki a sebesültek állapotát javítja. Az erdei házak ajtaja zárva van, de van segítség, legalábbis, ha a csapat tagja egy bizonyos „tehetséggel” rendelkező személy. A házakba és barlangokba érdemes benézni, mindegyikben akad valami figyelemre érdemes dolog. A halott német katonáknak is van valamijük, ami még jól jöhet.

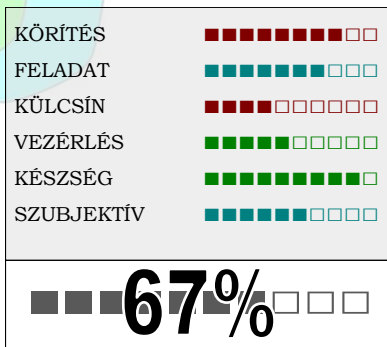
HÁTTÉR

Ismerve Keith Hunt másik két játékát (Red Baron, Masters of Serebal) is, úgy tűnik, igyekezett összetett játékokat alkotni. Ez a játék a Lothlorien Adventuremaster sorozatának első tagja, pedig nem egy tipikus kalandjáték, de összetettsége miatt nem is áll távol tőle a műfaj.

ÉRTÉKELÉS

A borító jó, a betöltőképet nem értem, mármint el tudom olvasni, de céltalannak tartom és értelmetlennek. A sztorihoz könnyedén lehetett volna rajzolni valami figyelemfelkeltőt, de ez nem megy Lothlorienéknek. A sztori és annak felbontása egyre összetettebb feladatokra nagyon jól van megoldva. A feladat megoldása igényel némi fantáziát, azért, hogy a silány grafika ne legyen túl kiábrándító, játéktól

elüldöző hatású. Hangok csak pittyegési szinten vannak. A játék igazán gyenge pontja a vezérlés. Persze sokadszor írhatom, hogy ugyebár a BASIC hatása a tempón (grafika és vezérlés különösen sújtott terület) rendesen kiütöközik, de itt nem csak erről van szó. A kétbetűs utasítások teljesen feleslegesek, a mozgás lehetne a harci mozgásnál alkalmazott kurzorvezérlés, a néhány egyéb parancsnak meg lehetne saját, kijelölt betűje. Nagyon fájdalmas, mikor átjutok a táborhoz és az erdőrészt körbe kell utazni ilyen kétbetűs hülyéskedéssel. A játékszintek, vagyis a feladatok bontása nagyon jó, az egyértelmű feladattól a rendkívül komplexig skálázódik, igénybe véve a játékos agytekervényeit és stratégiai képességeit. Ha nem lenne a vezérlés szándékos idegörlése, akkor egy kimondottan játszható kalandstratégia lenne, így megmarad egy átlag feletti, többre hivatott játéknak.

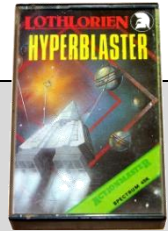


MÁSOK SZERINT

WOS: 7,67/10
Sinclair User: 8/10
Crash: 6/10

HYPERBLASTER

KIADÓ:	MC Lothlorien Ltd, 1983, £5.95
FEJLESZTŐ:	Matthew Rhodes
STÍLUS:	Arcade – Asteroids-klón
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	49252 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	4:16
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet: 1,2-balra, jobbra, 6-előre, 7-tűz, CS..Sp-hipertérugrás



FELADAT

„Miközben az új fejlesztésű G.P.4.U. berepülését végzed, műszerfaladon a legújabb hi-tech galaxis felügyelő rendszer ledje villog, ellenséges támadást jelez. Az első gondolatod, hogy készen állsz a cselekvésre, de akkor az elméd átveszi az irányítást az ösztöneid fölött, és arra jutsz, hogy a villogó led egy egyszerű tervezési hiba eredménye. Ahogy elfordulsz a radartól, hogy lejegyezd ezt az úgynevezett hibát, kinézel a legújabb X-Ray Mirror üvegen, és a Deltanoidok hordáit látod. Második pillantásra rájössz, hogy a szemed és az agyad tényleg jól működik, az érzékeid nem csaltak meg. Miután jelenteni próbálsz a földi irányításnak, összeszeded a bátorságod, és úgy döntesz, hogy

kihozod a repülődből az elképzelt képességeinek maximumát és részt veszel a harcban. A fegyvertelen Deltanoidok könnyen elpusztíthatók a pulzus aktivált robbanótölteteiddel. Mikor azt hiszed, már mindet felrobbantottad, a radar képernyőjének szélén újabbak jelennek meg, brutális támadóformációban sötétebb színű lényekkel, mint a formáció vezetői. A távbeszélő folyamatosan jelez, és lehet hallani a földi bázis projektvezetőinek hangját harsogni a hangszóróban "Visszatérés a bázisra, teszt küldetés vége"

El tudod pusztítani az összes látható ellenséget, és még több százat, ami várja a megfelelő pillanatot a támadásra?

Csak a tehetséged, bátorságod és a „Hyperblaster” tapasztalatod tarthat életben téged és a reményt...”

LEÍRÁS

Egy-egy szint teljesítéséhez az összes, véges számú ellenséget el kell pusztítanod. Ha életet vesztesz, akkor a szint kezdődik az elejéről. Az ellenségek többszínűek, a fehérek egy lövéssel leszedhetőek, a többiek pedig lövésenként haladnak a fehér szín, majd a megsemmisülés felé. Egy darabig minden szinten más

formájú és mozgású ellenséggel találkozhatsz. Később több típus lesz egy-egy szinten.



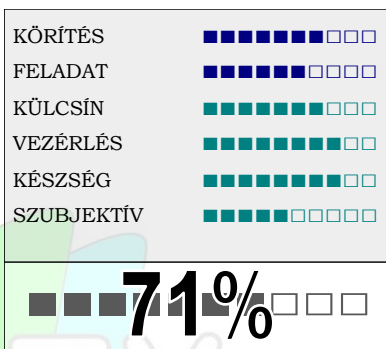
HÁTTÉR

Matthew Rhodes első programja, még szabadúszóként. Később, a Binary Design tagjaként már csak a programozás volt a feladata, amit meglehetősen jól végzett el, olyan játékok fűződnek a nevéhez, mint a Xenó, a Motos és a Grange Hill.

ÉRTÉKELÉS

A borító átlagos, és végre egy átlagos betöltőkép a Lothlorientől, van még egy sablonos sztori, de értékelem, hogy van. A feladat a klasszikus Asteroids továbbgondolása. Az aprítandó, nagy aszteroidákat itt a színekódos ellenségek jelentik. Ez együtt jár a látványbéli változatossággal is. A csillagos égbolt valószerűtlenül pezseg, de ez egyáltalán nem zavaró, sőt! Az ellenségek jól kidolgozott, rendkívül furcsa teremtmények. A saját űrhajó a klasszikus Asteroids-féle. Jók a grafikai és hangeffektek is, szóval a külsőségekkel elégedett vagyok. A menü alatt körbevándorló Lothlorien logók is ötletesek. A vezérlés mindössze egy billentyűkombináció, de az elég jó kiosztású és megfelelő érzékenységgű. Nincs autótűz. Három

nehézségi szint választható, és még a harmadik is játszható, nem olyan veszett nehéz, mint némelyik klóntársa. Azért továbbra sem lettem rajongója ennek a játéktípusnak, de ez a verzió tudott eddig a legtovább lekötöni.



MÁSOK SZERINT

WOS: 5,50/10
 Crash: 73%
 Your Spectrum: 1,66/5
 ZX Computing: 9/10

REALM OF THE UNDEAD



KIADÓ:	MC Lothlorien Ltd, 1984, £5.95
FEJLESZTŐ:	R.J. Yorke
STÍLUS:	Arcade – labirintus
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	26359 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	3:04
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet: 1,Q-fel, le, 9,0-bal, jobb, S-csőlp a szívbe



FELADAT

„A Realm of The Undead egy szuper grafikus játék, nagy felbontású gépi kódú grafikával, hanghatásokkal, több nehézségi fokkal és különböző elrendezésekkel a játék minden részén.

Neked jutott a feladat, hogy megmentsd a falusiakat és megöld a Sötétség Urát. Ehhez el kell utaznod az élőhalottak birodalmába, gyűjtened kell annyi fokhagymát, amennyit csak tudsz, elkerülve a madárpókok halálos harapásait, a vámpír csókját és a zombik ölelését. Ha elkap Drakula egyik szolgája, veszítesz egy gerezd fokhagymát, és mikor a készleted teljesen kifogy, akkor meghalsz. Azonban, ha Drakula háromszor megharap, bár nem halsz meg, de számíznak a

birodalom külső tartományába, és újra kell kezdened az eredeti feladatot, a falusiak megmentését, majd visszatérhetsz a végső összecsapáshoz Drakula ellen. Mindenfelé a játékban találhatsz titkos ajtókat, és emelőkarakat, amiket használhatsz, érdekes eredményeket produkálva, melyek lehet, hogy előnyösek, de az is lehet, hogy nem, a küldetésed szempontjából. Kezdetben a birodalom külső részén találsz magad. Három gerezd fokhagyma van a birtokodban, és gyűjtened kell, amennyit csak tudsz, hogy nagyobb eséllyel legyen a túlélésre. Legyél nagyon elővigyázatos és óvakodj a tarantuláktól, amik a kertben kószálnak. Meg kell találnod egy titkos kijáratot, hogy átjuss a következő helyszínre. A játék második részében meg kell mentened a csapdába esett falusiakat a várbörtönből. Egy rejtett bejáratot kell felfedezned, miközben gondosan kerülöd a vérszívó denevéreket, miközben repülnek át a barlangon és a kószáló madárpók-hordákat. A kiszabadtított falusiaknak segítened kell biztonságban visszatérni a falujukba. Ezt úgy teheted meg, hogy sorban mindannyiukat elindítod. Ha kész vagy az eddigiekkel,

megpróbálhatsz belopakodni a Sötétség Urának kastélyába. Be kell jutnod a börtönbe, és megkeresni a titkos bejáratot, ami elvezet a végső összecsapáshoz. Egy sötét szoba közepére kerülsz, egy emelvényt látsz, ahol a vámpír alszik a koporsójában, nem tudva a jelenlétéről. Meg kell ölnöd, de hogyan? A zombikat is rejtő zárt cellában homályosan érzékelsz egy facölöp-szerűséget, és látsz két emelőkart. Meg kell valahogy szerezned a kalapácsot és a cölöpöt, ha meg akarod ölni Drakulát. De vigyázz, ha a koporsó fejrészénél feljebb lépsz, felébreszted Drakulát, aki üldözni fog, hogy igyon a véredből. Ha megvan a kalapács és a cölöp, akkor be kell csapnod Drakulát, hogy visszamenjen a koporsójába. Ha ez megvan, akkor alulról kell megközelítened a koporsót, lezárni és átütni a cölöpöt a sötétség urának gonosz szívéen. Jó vadászatot!

A alsó állapot sor mutatja, hogy hány gerezd fokhagymád van még. Ha nincs egy sem, akkor meghalsz. A pontszám minden játékban attól függ, hogy hány gerezd fokhagymád marad a végén, és attól, hogy mennyi idő alatt mentted meg a falusiakat és ölted meg Drakulát.”

LEÍRÁS

A játék elején villámcsapásként ér, hogy öt nehézségi szint közül választhatsz. Az első pálya egy labirintus, ahol felszedheted a zöld fokhagymákat, tehát nem kötelező, csak ajánlott foglalkozás. A pókok faltól falig rohangálnak, nyugodtan lavírozhatsz köztük, rád sem hederítenek. Látsz egy emelőkart is, aminek oldalról nekifutva felfedheted



a titkos átjárót. Az átjáró eléréséhez nehézségi szinttől függően van valamennyi idő, ha nem érsz oda időben, akkor eltűnik. Ne aggódj, próbálkozhatasz újra. A következő pálya sem lesz nehezebb, ott felül látod a kastélyt, alatta a börtönt, ahol a falusiak rohangálnak, jobb alsó sarokban pedig az üres falu szemléltető meg, balra tőle egy emelőkar. Az emelőkarral először kinyithatod a börtönajtót, majd visszajutva az immár nyílt mezőn rohangáló falusiakhoz, egy

gyógyütközéssel hazajuttatod őket. Ha a kartól visszafelé haladva hibázol, akkor a jóemberek újfent börtöntöltelékek lesznek. A börtön kiürítése után átrohanva a titkos ajtón, máris a szundikáló Drakulánál találhatod magad. A neves vámpír alapvetően egy egyszerű gondolkodású „ember”: arra megy, amerre te. Tehát felsétálva a kalapácsért szinte kirántod az ágyikójából. Szerencsére ugyanilyen egyszerű visszajuttatni az álmok mezejére, rá fogsz jönni a megoldásra...


HÁTTÉR

A játék 1983 augusztusában jelent meg az Express Programmes Company kiadásában. A tervekben valószínűleg több játék szerepelt, mert ott virit a kazetta oldalán egy nagy egyes, utalva az elsősülöltre. Valamilyen okból aztán több játék nem készült. A Lothlorien pedig kétségbeesetten kapkodva az akciójátékok után, újra kiadta a nagyreményű (az egyetlen fellelhető reklám szerint nagyon gondolkodó) EPC egyikét. A játékot R. J. Yorke írta, aki megegyezhet Robert J. Yorke-kal, akinek kezéhez még egy 1983-as játék, a Phasorchase tapad.

ÉRTÉKELÉS

Ha 1984-ben a vámpírok olyan menők lettek volna, mint manapság, ez a játék, akkor sem ért volna el sikereket. Már a kórités sem egetverő, a boritón a játékban kábé aluszékony debilisként bemutatkozó Nagyúr, a betöltőkép silány, a sztori összeszedetlen és zavaros, például hogy kerülnek madárpókok Erdélybe? A feladat a borító

útmutatóját olvasva jól hangzik, elindítva a játékot porrá foszlik. A látványvilág szegényes, egyszerű, kidolgozatlan figurák csúszkálnak a képen, merthogy animáció nuku. Te is csak egy kereszt vagy... Hangok néha vannak, de nem sokat löknek az élményen. A vezérlés egy billentyűkombináció, ami jól kiosztott, az érzékenysége a nehézségi szinttől is függ, egyes nehézségen „alulkormányzott”, ötösön „tülkormányzott” a kereszt. Furcsa elgondolás, nekem nem jött be. A készségszintről mit is mondjak? Ötös nehézségi szinten játszhatatlan, mert nem lehet normálisan pozicionálni Keresztet, a főhóst. Az ez alatti szinteken meg szinte képtelenség nem végigjátszani. Az oké, hogy a végén pontot ad és lehet, hogy lassú voltam, és akkor? Pár perc alatt végignyomtam mind a négy használható szintet kétszer, senki más nem fog vele ennyit játszani. Ezzel a szubjektív véleményem egyértelmű, olyan kifejezéseknek ennél a játéknál nincs értelme, mint addiktivitás, időtállóság...

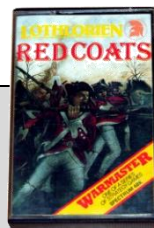
KÖRÍTÉS	■■■■■□□□□□
FELADAT	■■□□□□□□□□
KÜLSÍN	■□□□□□□□□□
VEZÉRLÉS	■■■■■■■■□□□□
KÉSZSÉG	■□□□□□□□□□
SZUBJEKTÍV	■□□□□□□□□□
	

MÁSOK SZERINT

WOS: 4,83/10

Crash: 50%

REDCOATS



KIADÓ:	MC Lothlorien Ltd, 1984, £5.95
FEJLESZTŐ:	Mike Williams, Andy Pugh
STÍLUS:	Stratégiai – taktikai
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	45676 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	6:00
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet



FELADAT

„A Redcoats egy teljesen grafikus háborús játék, egy vagy két játékos részére, témája az amerikai függetlenségi háború. A program lehetővé teszi a lovasság, gyalogság és tüzérségi erők teljes mértékű használatát és öt különböző harci forgatókönyvet tartalmaz, valamint a lehetőségét annak, hogy módosíts régi vagy készíts új forgatókönyveket. Fontos, hogy kövesd a betöltési utasításokat a borítón, valamint a képernyőn töltés közben.

1775 és 1783 között a britek és az amerikaiak harcoltak az amerikai gyarmatokért. Ez a játék néhány akkoriban lezajlott csatát reprodukál. Négyféle egység van: lovasság, tüzérség, lóvessék és muskétások.

- a lovassági egységek 20 egységet mozoghatnak, csak szabályjuk van, nem tudnak lőni.
- a tüzérség 10 egységnyit mozoghat. Egy-egy kört igényelnek az ágyútaligára rakáshoz és levételhez mozgás esetén, valamint lövés után egy kör szükséges az újratöltéshez. A tüzérségi tűz hatótávolsága 350 yard.
- a puskás egységek 10 egységnyit mozoghatnak. Tüzelés után egy körre van szükségük az újratöltéshez. Pontosabbak, mint a muskétások, hatótávolságuk 200 yard. Viszont a puskások közelharcban csak fele olyan hatékonyak, mint a muskétások, mivel a puskákkal nem használható bajonett.
- mindkét hadsereg nagyját a muskétások teszik ki. A muskéta rövidebb hatótávolságú, mint a puská (100 yard), de gyorsabban lehet újratölteni, és fel lehet szerelni bajonettel a közelharcához.

A játék során mindkét fél státuszjelentéseket kap

pl. S100 M60 C R L

A "S100" jelöli az erőt.

Az "M60" jelöli a morált. A "C" azt jelzi, hogy az egység fedezékben van,

ahol a veszteség fele a nem fedezékben lévő egységhez képest. Az "R" azt jelzi, hogy az egység újratölt. Az "L" azt jelzi, hogy az egység ágyútaligán van (csak tűzérés esetén)

A lehetséges műveletek: -

- "M" mozgás - az irányt egy szám jelzi (0-12, mint egy óralapon), tizedes érték is megengedett, pl. 3.5
- "F" tüzelés - az egység maga választja ki a célját
- "C" töltés
- "R" újratöltés
- "L" ágyútaligára rakás (csak tűzérésnek)
- "U" ágyútaligáról levétel (csak tűzérésnek)
- "N" nem tesz semmit
- "?" segítség (a műveletek kiírása)

A tüzelés 50%-ban hatékony (pl. egy egységnyi veszteséget okoz két tüzelés), ezekben a tartományokban:

Tűzérés	400 yard
Puskások	200 yard
Muskétások	100 yard

Túl ezeken a tartományokon a hatékonyság csökken, egészen a kétszeres hatótávig, azon felül a lövés hatástalan. Ha egy egység megtámadja az ellenséget, akkor az ellenség elveszti a morálját. Ha azonban nem sikerül elérni az ellenséget, akkor az egység elveszti a morálját és kimerült lesz. A töltött egység mozgása 40%-kal tovább tart, mint egy normál egység mozgása.

A fedezékben lévő egység 50%-nyi veszteséget szenved el.

A szalagon öt csata található a függetlenségi háborúból. Ezeket a csatákat lehet betölteni a "Load battle from tape" opció kiválasztásával (L), ha betöltődött a csata, akkor a „Play

the game" (P) választásával indul a játék. A csaták:

Freeman's Farm

Burgoyne tábornok vezette a brit fő hadosztalot az erdőn át Bemis Heights felé, ahol az amerikaiakat sejtette. Frazer tábornok hadosztalpa volt tőle jobbra és a német sereg, von Riedsel tábornok irányítása alatt a bal oldalán. Hirtelen, ahogy belépett a Freeman Farm körüli tisztásra, lövések dördültek. Megtalálta az amerikaiakat.

Camden

Gates tábornok vezette a kimerült amerikai csapatokat Camden felé, ahol a britek voltak. Meglepő módon úgy döntött, hogy éjjel vonulnak és támadást tervezett a britek ellen hajnalban. A brit tábornoknak, Cornwallisnak kémek jelentették Gates szándékát, mire úgy döntött, hogy meglepi az amerikaiakat, és elindult feléjük ugyanazon az úton. Hajnali fél háromkor a két hadsereg szembetalálkozott Parker's Old Field-nél.

Cowpens

A britek már néhány hete üldözték Morgan amerikai erőt. Végül Morgan úgy döntött, hogy megáll, és választ egy annyira szokatlan csatateret, amelyet csak tud. Ahelyett, hogy felsorakoztatta volna nyíltan a csapatait, elrejtette őket az erdőben. A britek beleszaladtak egy frontális támadásba egy nyílt terepen.

Guilford Courthouse

A britek Cornwallis irányításával már hosszú ideje üldözték az amerikaiakat. Végül Green parancsára az amerikai erők megálltak a Guilford Courthouse kisvárosa körüli mezőkön. Az

amerikai erő sokkal nagyobb volt, mint a brit, de sok csapatot "Milicisták" alkottak, akik nem gyakorlatoztak túl sokat és alacsony volt a moráljuk. A tényleges harc folyamán több mint 1000 amerikai milicista menekült el az első brit előrenyomulásnál.

Ettaw Springs

Greene-nek sikerült meglepni Stewart brit erőit, miközben az letáborozott. A briteknek rövid idejük maradt, hogy megszervezzék a védelmüket, mielőtt az amerikaiak elérték őket. A sűrű kökény bozótok és a téglá épületek nyújtottak fedezéket.

Mikor futtatod a programot, akkor a következő lehetőségek közül választhatsz:

L - Csata betöltése

T - Cím változtatása

M - Térkép változtatása

Megjelenik az aktuális térkép (ha van), a kurzort a kurzorgombokkal irányíthatod, és a számokkal változtathatod meg az aktuális pozíciót:

0 - üres hely

1 - fa

2 - DNY-i sarok

3 - ÉNY-i sarok

4 - ÉK-i sarok

5 - DK-i-sarok

6 - déli fal

7 - északi fal

8 - keleti fal

9 - nyugati fal

'E' megnyomásával léphetsz ki a szerkesztőből.

U - Egységek változtatása

Több mint 8 egységet határozhatsz meg mindkét hadseregbe. Minden egységénél a következő információkra lesz szükség:



Name (név) 17 karakter lehet

Strength (erő) a katonák száma

Morale (morál) 10 és 100 között

Morale threshold (morál küszöb)

az az érték, ami alatt az egység legyőzött lesz

Type (típus) a négy egységtípus valamelyike

D - Hadrend változtatása

Az egységeket a kurzorgombokkal lehet a megfelelő helyre mozgatni, az 'E'-vel pedig rögzíteni. Ha 'R'-t nyomsz, akkor utánpótlásnak jelölöd ki az egységet, ezután a program megkérdezi, hogy: melyik kör előtt érkezzen meg az egység? Ha egy sereg elveszti az összes egységét, akkor elveszítette a csatát, a meg nem érkezett utánpótlás nem számít.

S - Csata mentése

Csak akkor lehetséges, ha minden (cím, térkép, egységek és hadrend) meg lett adva.

P - Játék"

LEÍRÁS

Nem sok kiegészítés jut eszembe, csak az, hogy: rohanj előre és tüzelj! Ez a módszer többnyire hatásos.

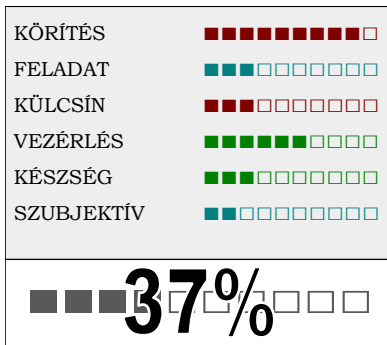
HÁTTÉR

A Johnny Reb után újabb amerikai témájú Andy Pugh-játék, ismét BASIC. A játékot néhány reklám és

nulla kritika, sőt egyáltalán említés nélkül felejtette el mindenki.

ÉRTÉKELÉS

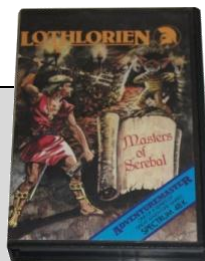
Remek borító és meglepően jó screen, sőt a történelmi háttér is csalogató a konkrét csaták újrjátszhatóságának lehetőségével. A grafika a szokásos silány, még a BASIC-nek sem a java. A hangok is a szokásos csipogások. A vezérlés buta, mint ahogy az igényelt közreműködés is butaságot feltételez a játékosról: csak automatikusan választott célpont van. A közelharc lehetséges, de mire odajutnának egységek, addigra nem marad belőlük egy ember sem. A puskások és muskétások alig haladnak, a tűzérés szívatása ezzel a taligás hülyeséggel meg nevetséges. Minden pályán könnyen győzelemre vihető mindkét fél, mindenféle stratégia, taktika nélkül. Még a kéjtétkosos mód sem dobja fel, hiszen a játékosok szerepe nem jelentős ebben a játékban, inkább a szerencse dominál. Jó kezdés, nagy remények, hatalmas csalódás!



MÁSOK SZERINT

WOS: 6,33/10

MASTERS OF SEREBAL



KIADÓ:	MC Lothlorien Ltd, 1984, £6.95
FEJLESZTŐ:	Keith Hunt
STÍLUS:	Akció - kaland
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	47586 byte
TÓLTÉSI IDŐ:	5:17
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet: térképen, barlangban mozgás kurzorgombokkal, harcnál: A,Z-fel,le, L,En-balra, jobbra, SS-tűz B-vásárlás, D-gyógyital használata, G-szörnylista megtekintése, M/F-belépés/kilépés barlangba/ból, C-nyom megfejtése tekercsről R-pihenés, T-jelmagyarázat térképhez, S-játék mentése Joystick: Kempston



FELADAT

„Kezdetben a Föld kopár, mozdulatlan és élettelen volt. Nem volt teremtmény, ami nyomot hagyhatott volna a békés, zavartalan felületén. Az eonok elteltek, és ez így is maradt egészen addig, míg lassan és feltartóztathatatlanul a Föld elkezdett lélegezni, a szíve elkezdett verni, az izmok megfeszültek. A hosszú álom véget ért, a Föld élt, és ezzel az ébredéssel tizenegy faj jelent meg. Mindegyik elkülönült, mindegyik elégedett volt, békés és kielégült. Korok teltek el, nemzetek nőttek fel, konfliktusok kezdődtek. A Föld

siklott, a szíve megszakadt elvesztett gyermekei lelkeiért, és a kétségbeesés behatolt a föld szövedékeibe. A sötétség leereszkedett az emberekre a Földön, és vele együtt a betegségek, éhínség és bőséges árvizek, oda ahol egykor világosság, béke és nyugalom volt. A Föld egyre mélyebbre zuhant a kétségbeesésbe, az emberek szorult helyzete egyre nőtt, a gonosz uralkodott.

A Föld a káosz, az emberek pedig a kihalás felé haladtak, a visszatérés az élettelen álmhoz egyre közeledett. Csak Serebal mesterei álltak szemben a rothadással és a Föld teljes kihalásával. A legnagyobbat közülük Tolidar-nak hívták, az emberi fajból, aki összehívta az első Serebal Tanácsot. Tizenegy tudós a tizenegy fajból, együtt küzdöttek, hogy megmentsék a Földet. Az idő megállt a Tanács számára, lassan a Föld elkezdett gyógyulni, ahogy a fény száműzte a sötétséget, jó váltotta fel a gonoszt és az élet újra maga mögé utasította a halált. A Serebal mesterei megnyugodhattak, a Földet

visszahúzták a szakadék széléről, és kezdett visszatérni a régi dicsőség, de a munka még nem fejeződött be.

Összehívták a második Serebal tanácsot, hogy a gonosz erőt kordában tarthassák örökre.

Összeállították a Tizenegy Törvénytekeracet, és minden faj feladata lett megőrizni belőle egyet. A tekercek megtestesítettek minden jót, ami csak volt a Földön, és ezzel együtt elrémitő hatalmuk volt a gonosz erői felett. A Földet a törvények irányították, a törvényeket a tekercek jelentették és mindegyikhez tartozott egy Serebal mester és egy Oltalmazó harcos.

Ahogy múltak az évek, a mesterek meghaltak, fiaik vették át a helyüket, a harcosok meghaltak, az ő helyüket is fiaik vették át, és így tovább. A tekercek hatalmát megtartották, a törvény erős volt és a Föld virágzott.

5016 év telte el Tolidar halála után. A tekercek hatalma fogyóban és a sötétség ismét megsemmisüléssel fenyegeti a Földet. A gonoszság tobzódik, barbárok és degeneráltak által. A tizenegy faj legtöbbször eltűnt, helyükbe keverék-fajták és mutáns fajok léptek. Valójában a fajok száma a Földön már 400 vagy annál is több. A mesterek feladatai szinte feledésbe merültek, és a tekercek gondozása el lett hanyagolva.

A Föld összes faja közül, egyetlen, az ember maradt hű a fajához, és az első tanács igaz eszméihez. Csak egy mester gondozta és védte már a rá bízott tekeracet. Ennek az embernek lett a feladata, hogy megtalálja az elveszett tekerceket, összegyűjtse őket és még egyszer helyreállítsa a rendet, a békét és a törvényt a Földön. Több mint 5000 éve Serebal mestereinek palástja apákról szállt



fiúkra, a megtiszteltetés most Altaborn vállain nyugszik, Tolidar közvetlen leszármazottján. Hasonlóképpen, az Oltalmazó harcosok kiképezték fiaikat, hogy kövessék őket őseik nyomdokain. Te egy harcos fia vagy... Eljött az idő, hogy felhasználd a születésed óta kapott képzést. Altaborn hív, menned kell.

A fő célod, a játék lényege, hogy visszaszerezd a 10 elveszett tekeracet. Minden következő tekeracs hollétéről van egy nyom az előzőben, de a nyomokat csak Altaborn, a Serebal mester tudja megfejteni. Az első tekeracs Altaborn birtokában van, ezért először a nagy keleti úton el kell jutnod a fővárosba, Parasikba, ahol Altaborn kastélya is van. Minden elveszett tekeracs földalatti barlangokba van elrejtve.

A jobb oldali rész a képernyőn az állapotterület, amely ábrázolja fentről lefelé az állóképességet, az élelmiszertartálékot (étel, ital), aranyat, drágaköveket, páncélt, gyógyitalokat és a begyűjtött tekerceket. Minden sárga blokk jelez egy egységet, és minden lila blokk tíz egységet.

Állóképesség: Amikor ez eléri a nullát meg fogsz halni. Csökkenhet számos módon; pl. betegségek, harc elvesztése, mozgás (ha nincs



élelmed), valamint a különböző típusú párbajoktól. Az állóképesség feltölthető, ha megiszol egy gyógyított vagy pihensz (amikor nyugalomban vagy két egység fogy az élelmentartalékból és egy egységgel nő az állóképesség). Az állóképeséged nő a szinttől és az életkortól.

Élelmeszertartalék: utazásod közben fogyasztod, attól függően, hogy milyen típusú a terep. Megvásárolhatod minden faluban, városban, vagy alkalmanként vándorkereskedőktől.

Arany: használhatod élelem, gyógyital, páncél vásárlására

Drágakövek: minden kő értéke 100 arany, és arra használhatod, mint az aranyat

Páncél: védelmet nyújt harc közben. Minél jobb a páncél, annál jobb a védelmed. Az állóképességgel együtt a páncél adja meg a találatok számát, ami felett már eszméletedet veszted a harcban. Páncélt ugyanúgy vásárolhatsz, mint élelmet.

Gyógyital: nagyon drága, de nagyon erős, mivel képes visszaállítani az állóképeséged az eredeti szintre. Minden palack csak egy adagot tartalmaz és csak a végső esetben használj fel.

Tekercsek: kezdetben nulla, célod, hogy tizenegy legyen.

Minden harc erősen stilizált és megfelel a tekercsek szigorú törvényi előírásainak. Minden teremtmény ugyanazt a fegyvert alkalmazza, egy háromágú dobófeegyvert, ami triorang néven ismert. Ennek használata ritkán halálos, de ahhoz elég hatásos, hogy az áldozat elájuljon. Ahogy az a törvényben áll, minden harc győztese jogosult elvenni az ő "Díját" a legyőzöttől (ez általában egy kis mennyiségű aranyat, élelmeszert, stb. jelent). Mivel a triorang dobófeegyver, így nem lehet közvetlen közéről használni. Valójában, ez a funkció már sok évszázada vita tárgya a harcosok fiai között.

Egy figyelmeztetés: Óvakodj a húsevő növényektől, ne ütközz beléjük!

A földalatti barlangokba csak úgy juthatsz be, ha megtalálod az egyetlen bejáratukat. Mindegyik barlangban van a folyosókon kívül egy tekercs, két titkos ajtó és sok teremtmény."

LEÍRÁS

Küldetésed Sashkal-ból, a legnyugatibb településről indul. Irány Altaborn kastélya, ami észak-északkeletre van. A térképen piros vonal jelöli a nagy keleti utat, amin eljuthatsz a fővárosba, Parasikba és a többi hét emberi településre, valamint a fővárostól északra fekvő kastélyba. Erdemes az utat használni, mert a terepviszony határozza meg, hogy mennyi erőre, állóképességre van szükséged az utazáshoz. A birodalom 48x48 egységnyi méretű. Úton és útfélen is össze fogsz futni mindenféle lényekkel (amikből 400 fajta van) és meg kell velük küzdened az említett

triorang használatával. Ilyenkor a küzdőtéren találd magad, ahol ellenfeled a balfelső, te a jobbalsó sarokból vágsz neki a viadalnak. Alul látod a saját és ellenfeled állapotjelzőjét, ami logikusan minél hosszabb, annál több sérülést szenvedhetsz el az eszméletvesztésig. Mindig az utolsó használt iránybillentyűnek megfelelő irányban dobhatod el a fegyvered, és szabály szerint közvetlen közlőről nem tudod használni. A legádázabb lények is betartják ezt az illemszabályt. A harci terepen előfordulnak hűsevő növények, ezeket a mozgás különbözteti meg veszélytelen és nem mozgó társaiktól. Ha hozzájuk érsz, akkor csökkenni fog az állóképességed. A korcsokon kívül harcolhatsz a négy híd órével is, akik ezt nem veszik zokon, sőt ők ajánlják fel: „Üdvözlét Uram, Én vagyok a híd őre. Ha át akarsz kelni, vámot kell fizetned vagy harcban kell megküzdened velem. Melyiket választod bátor harcos? p(énz) vagy f(egyver)” Természetesen fizethetsz is, főleg játék elején, mikor alacsony a harci képességed, de előfordulhat az is, hogy nincs elég pénzed a könnyed átkeléshez. Az utazáshoz üzemanagról, tehát eledelről is kell gondoskodnod, amit a településeken, a helyi piacon tehetsz meg, a 'B' gomb megnyomásával. Ilyenkor elég gyakorlatiasan minden portékát felajánlanak megvételre, amit elfogadhatsz (Space) vagy nem (Enter). Az árákon nem kell tünődni, mindennek egységára van birodalomszerte. Élelmiszert vásárolhatsz még Kopasz Bart-tól, az

ősgazdától. Nála is a megszokott árákon vásárolhatsz. Hogy merre találd meg? Nos, utazásod közben véletlenszerű és teljesen logikátlan helyeken megjelenik Bart is és még sok más személy és esemény és ilyenkor a program szembesít a találkozással vagy a következményekkel. Barttól tehát vásárolhatsz kaját, egy javasasszonytól gyógyított szerezhetsz be és van egy jólfésült emberke, aki felajánlja, hogy próbáld ki a szerencséd, el kell találnod, hogy az aranyérme a jobb(R) vagy a bal(L) kezében van-e. Az események a következők lehetnek (zárójelben a piktogramjuk):

- „A vadászat ma különösen jól sikerült.” (fűben nyuszi)
- „Parasztoktól kaptál élelmiszert és menedéket.” (bor, kenyér...)
- „Az akasztott gazembernek még használható a pánccélja.” (akasztott ember)
- „Ez a szerencsenapod”, (láda arany)
- „Egy csillogó drágakő, a földön feküdt előtted!” (drágakő)
- „A rossz időjárás miatt nehezebb a haladás” (felhő villámokkal)
- „Besétáltál egy lepratelepre, a meneküléstől kifáradtál” (gülüszemű valaki)
- „Megmart egy mérges rovar, nem javított az egészségi állapotodon”, (nagy dőlésszögű hangya)
- „Az éjszaka folyamán vadállatok megtámadták a tábort, élelmet keresve” (nagy macs)
- „Egy tolvaj ellopta néhány aranyad és némi élelmiszered” (férfi arcszörzettel)



Körülbelül ennyi minden történhet veled, míg eljutsz egyik helyről a másikra. De ott tartottam, hogy szeded a lábad és felkeresed Altabornt. Ő egy hálás és jó szándékú ember, mikor elküld tekercsket keresni, mindig kapsz tőle útravalót. Első találkozásotokkor nagyon örvendezik és jó pedagógiai érzékkel legendás bátorságotat dicséri, végül a saját tekercsén található nyomot osztja meg veled, ami alapján elindulhatsz a második tekercs keresésére. A nyom mindig egy kis versike, ami némi konkrétumot tartalmaz elködösítve.

Ha megtalálsz a tekercs rejtő barlang bejáratát, akkor egy felirat („You've found the entrance to the underground...”) figyelmeztet erre. Minden barlang egy 16x16 lépéses útvesztő, ahol hemzsegnek a szörnyek és mindegyikben van kettő titkos ajtó, valamint ezek mögött a tekercs. A titkos ajtó helyét a színváltós gyűrűvel nagyjából be lehet lőni. Ilyenkor a lehetséges helyeken neki kell menni a falnak, hogy előtűnjön a „Secret Door” felirat. Megtalálva a tekercsket, nem kell kitalálni a labirintusból, az 'F' gombbal gyorsan lehet távozni. Összefoglalva: Altabornt mindig megadja a nyomot, ami alapján keresel, találsz, visszaviszed neki,

kielemezi, újra megadja a nyomot... Mindaddig, míg el nem fogy az állóképességed vagy meg nem találsz az összes tekercsket. A nyomok le, ill. félrefordítva, azaz kinrimek:

Vizek közepette
Szélesen, siváran
A halál körbevett
Barlang homályában

Körülöttem magas csúcok
Forrás fakad nálam
Nem a völgyben bújok
Feljebb megtalálnak

A fennsíkron fent
Sziklák mögött mindjárt
Fák szegélyeznek
Nyugalmamat óvják

A hal meredt szeme
Nem föld általában
Révész és dereglye
Kell, hogy megtaláljad

Hol romok vannak
Magas falról lesve
Születési helyemet
Leheted keresve

Függöny mögött
Mi bőségben impozáns
Ahol én pihenek
Száraznak mondanád

Napnak az első
A gerinctől keletre
Pihenőidőm töltöm
Fák alá temetve

Kétujjas tisztelgés
Dombok balra, jobbra
Fenn a csúcscöközelen
Egy barlangba dobva

Nyirkos helyen
Titokban, homályban
Egy vészjóslo hely
A bűzös mocsárban

A fa egy irisz
Pedig nincs értelme
Mikor a fa virágozik
Ott leszek rejtve

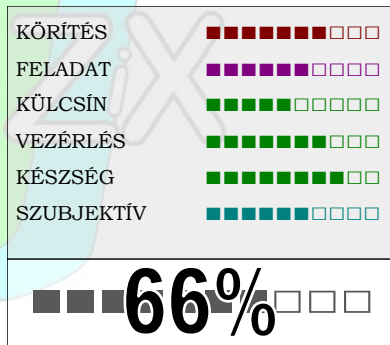
HÁTTÉR

Keith Hunt utolsó játéka, amit a WOS RPG-ként kategorizált, én inkább kaland-jellegű akciójátéknak tartom, mivel az előrehaladás szempontjából a harci részen van a hangsúly.

ÉRTÉKELÉS

Nagydobozos Lothlorien portéka, szép borítóval, kiadói mércével mérve jó betöltőképpel, a jó és rossz csatáját feldolgozó sztorival. A feladat rendkívül hosszú és nem túl változatos, gyakorlatilag tízszer kell megismételni egy feladatot, de nem csinállok úgy, mintha ez valami egyedi dolog lenne. A megjelenés miatt nyögvenyelős, lassú, főleg a térkép scrollozásakor. A harcnál már nincs gond a tempóval, de a látványa elég fura, kicsit szánalmas. Ellensúlyként van rengeteg különös szerzet (szám szerint 400), a piktogramok is üdítőek, a hanghatások pedig megfelelőek. A vezérlés módja a Kempston Joy-jal kiegészítve majdnem tökéletes., viszont a térkép alatt lassú és érzéketlen. A harcnál nincs probléma, ott érzékenységi problémák nincsenek. A játék legnehezebb része a harc, legalábbis első nekifutásra és a megfelelő harci tapasztalat megszerzése előtt, de bele

lehet rázódni. A versikék elgondolkodtatók, nem egyértelműek, de gondolom ez volt a cél is, máskülönben egy koordináta is elég lett volna. A felhasználható erőforrásokkal jól kell gazdálkodni, mert főleg az északi területeken könnyen ki lehet fogyni pl. állóképességből, és mindig számolni kell a visszaúttal is, szóval van agyalnivaló is. Nyilvánvaló és néha riasztó hiányosságai ellenére nem bántam meg, hogy napjaim mentek rá a kijátszására. Megérte, végre egy játék, amihez lehetett térképeket rajzolni, felfedezni, útvonalakat optimalizálni, nyomozni, szóval szórakoztató kis akció-kaland-(RPG?).



MÁSOK SZERINT

WOS: 6,75/10

LIFELINE



KIADÓ:	MC Lothlorien Ltd, 1984, £2.99
FEJLESZTŐ:	Simon Cobb
STÍLUS:	Arcade – lövöldözős
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	48495 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	4:50
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet: újradefiniálható (alapbeállítás: S,X-fel, le, N,M-bal, jobb, A-tűz) Joystick: Kempston, Cursor



FELADAT

„Mialatt a Föld Legfelsőbb Tanácsának 10 tagja utazott a hatalmas Zigaretan Birodalommal folyó békétárgyalásokra, hajójukat elfogta a titokzatos Xevatron Szövetség egy erős fosztogató egysége. A földi intergalaktikus cirkáló kísérő egységét teljesen elpusztították, a tanács tagokat pedig fogva tartják.

Te vagy a parancsnok az egyetlen ŰVB (Űrvédelmi Brigád) cirkálónak, ami elég gyorsan képes üldözőbe venni a menekülő Xevatron egységet, és megmentheti a tanács tagjait. Ha a Föld Legfelsőbb Tanácsa nem vesz részt a Zigaretan Birodalommal folyó létfontosságú békétárgyaláson, akkor az ellenségeskedés folytatódni fog. A sebesség a lényeg, ha a mentőakció 3

fázisát időben befejezed, azzal megakadályozod a háborút.

Első fázis:

Első feladatod, hogy elindíts 3 nyomkövető rakétát, hogy segítsen megtalálni a foglyokat. Sajnos a kilövőtorony javítócsatornáit előző lövések a xevatron űrszondák. Ki kell lőned az összes xevatron és sikeresen elindítani a 3 rakétát.

Második fázis:

A 3 rakéta elindítása után sikerül megtalálni a bolygót, ahol a foglyokat tartják. Meg kell küzdened az utadon a 10, egyre keményebb hullámban támadó Xevatron Kommandóval, elkerülve a hibás műholdakat.

Harmadik fázis:

Sikerül nyomára bukkannod a 4 börtöncellának, ahol a Tanács tagjait tartják. Annak elkerülésére, hogy meglássanak, csak a cellák falai körül mozogj. A szomszéd cellához való átjutáshoz meg kell ölnöd a Xevatron Gárda összes tagját, hogy a foglyok biztonságosan felszállhassanak a hajódra.”

LEÍRÁS

Öt étellel kezdesz, minden élethez 3 pajzsot kapsz (jobbalsó sarok), ha ezek elfogytak, akkor veszted el egy



életet. Az első fázis három, mindössze az ellenségek típusában különböző pályából áll, ahol 30-30 xevatron kell leszedned, méghozzá időben, hogy kapj időbónuszt, különben küldetésed befuccsol. A három rész után a státuszablakban megtudod a részleteket. Ha sikerült időben elindítanod mindhárom rakétát, akkor a következő pályára érsz, ami egy klasszikus, horizontális lövöldözős rész, fentről potyogó műholdakkal és jobbról támadó és lövő ellenségekkel.

HÁTTÉR

Simon Cobb második, egyben utolsó játéka a Lothloriennél. A Billy Bonggal együtt ez a játék is már akkor jelent meg, mikor beláthatták, hogy nem terem nekik babér ebben a stílusban, reklámra sem költöztek az utolsó két „Actionmaster” tagnál, az árukat pedig a szokásos felére lótték be. Ennek ellenére, vagy pont ezért nem fogytak ezek a játékok sem, ez látszik a használtpiaci árakon is (8-10 font), már amikor kapni lehet valamelyiket.

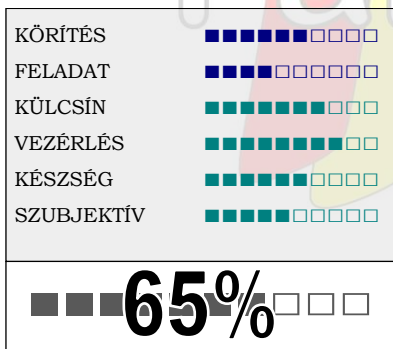
ÉRTÉKELÉS

A borító szép, de a betöltőképnyő ismerős, de hol is láttam? Ja, a Lothlorien másik játéknál, a Hyperblasternél, kábé annak a

tükrözése, átszínezve. Elég kínos. Amúgy a sztori sablonos, de lehet, hogy már irtam valamelyik játéknál: kell a sztori, persze tudja mindenki, hogy le kell löni az ellenséget, de ha van mögé vázolja egy világ, egy helyzet, amit meg kell oldani, akkor az átlagos csihipuhi igazi kalanddá is válhat. Azért azt hiányolom az útmutatóból, hogy a második fázist mégis mennyi idő alatt kell teljesíteni, ha egyáltalán időre megy. Ha pedig időre megy, akkor miért nem látom valahol az erre utaló visszafelé számoló órát vagy bármi jelzést. Meglehetősen dühítő, hogy végigküzdöm a szintet többször is, úgy érezve, hogy most aztán kihoztam magamból a maximumot és a státuszablak virtuálisan fityiszt mutat. A látványvilág egyébiránt szép, színes, a játéktípushoz mérten változatos, a mozgás egyenletes, a xevatronok animáltak, és még csillagfényes égbolt is van. A hangok is hozzák a szükséges szintet. A vezérlés újradefiniálható és még Kempston is használható. Az érzékenység majdnem tökéletes, de néha úgy érzem, hogy a lövések között túl sok idő telik el. Inkább ne legyen autótűz, de lehessen sűrűbben löni. A nehézségi szintről csak úgy tudok beszélni, ha nem



veszem figyelembe, hogy valamiért nem lehet (vagy sikerült valakinek?) teljesíteni a második fázist. Szóval a játék ismert kétharmadában nagyon jól be van löve a készségi szint, elsősorban az első fázis, a szokatlansága miatt biztos nehezebb, de rövid tanulóidőszak után már rutint lehet benne szerezni. A második fázisban az ellenségek eltérő jellemzői miatt vannak kicsit könnyebb és nehezebb szakaszok. De az általam teljesíthetetlennek vélt (pedig teljesített) második rész miatt jár egy kis pontlevonás. Összességében elmondható, hogy főleg Lothlorien-vizonylatban ez egy kifejezetten szórakoztató, kellemes kis játék, eltekintve a sokat emlegetett frusztráló tényezőtől. Ha valakinek sikerül átjutni a harmadik szakaszba, kérem jelezze, hogy mit talált ott!

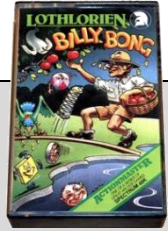


MÁSOK SZERINT

WOS: 4,67/10

BILLY BONG

KIADÓ:	MC Lothlorien Ltd, 1984, £2.99
FEJLESZTŐ:	J. Stephen Culley
STÍLUS:	Arcade – platform
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	25384 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	2:42
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet: Z,X-bal, jobb, Sp-bumeráng eldobása



FELADAT

„Szeva Főnök!

Billy Bong vagyok. Tutira bajban vagyok néhány idegen miatt, akik hevesebbek, mint egy falca Dingo.

Kisétáltam az én Sheilámmal a vadonba, mikor ez a repülő csészealj kigyűtt a bokorbó. Először aszítottam, hogy az angol turisták kölkei, de ahogy közeledtek, úgy néztek ki, mint egy kis kenguru. Hát fogtam egy moslék izű, hűgysárga sört meg egy falást a kajámbó, no meg elraktam a bumerángomat.

Mit szólnál egy kis segítséghez pajtás? Még egy angol is jobb a semminél (de csak anná!!!).

Billy fel- és leléphet a mozgó platformokra. A szörnyeket megölheted, ha belököd őket a

bumerángoddal a tóba. Amikor elhajítod, a bumeráng Billy mozgásirányában fog mozogni, végül visszatér abba a pozícióba, ahonnan eldobtad, kivéve természetesen, ha valaminek nekiütöközött. Extra pontokat szerezhatsz egy szülő levágásával vagy alma megszerzésével. Tíz különböző idegen és öt képernyő-elrendezés van a legyőzésükhöz. Van 3 életed, hogy több pontot szerezz, mint eddig bármikor. Az öt legmagasabb pontszám felkerül a rekordok közé! Óvakodj a savas esőtől!”

LEÍRÁS

Tehát segitened kellene Billynek, azon ne akadaj fenn, hogy angolnak néz... Sok mindenre kell figyelned, ne ess le a platformokról, de még pár centit sem, mert meghalsz. Ha egy idegent szeretnél leszedni, akkor ne legyen köztetek gyümölcs, különben azt fogod eltalálni. Sétálás közben is figyelj a platformokat, mert eltéríthetnek fel vagy le, sőt bármikor eléd tehetnek egy földönkívülit. A bumeráng eldobása előtt mérd fel azt is, hogy el tudsz-e menni majd érte, hogy felvedd. A vízszintes platformról nem dobhatsz bumerángot. A savas eső csak a felső emeleten ér el.

Elvileg talán 20 szintet kell teljesíteni.

HÁTTÉR

A Lothlorien utolsó arcade-ja, ezután belátták, hogy nem ez az ő világuk. A kiadott tíz egyszerű kis akciójátékból talán ez sikerült legrosszabbul, a többi hozta az átlagszínvonalat, voltak jó ötleteik, a siker mégis elmaradt.

ÉRTÉKELÉS



A borító jópofa, figyelemfelkeltő, még a betöltőképernyő sem annyira vészes, gyerekessége ellenére. Az ausztrál vadonba kalauzoló játék, egyszerű, de a humoros alaphoz illeszkedő kis menüjével, a játékban található idegenek bemutatkozásával és az instrukciók átolvasásának lehetőségével. Jó kezdés, a körítés remek. A feladat sem rossz, pedig csak menni, lőni, platformra lépni, bumerángot felvenni kell, de mindezt jól időzítve, az egy darab bumerángot jól beosztva. A látvány elérné a közepes szintet, de minden nagyon szaggatott, Billy mozgása, irányváltása, pozicionálása kezdetlegesen. A hangeffektek is elérik az átlagot, de... a vezérléshez érve elgondolkodtat, hogy már a menüben is baromi rossz a

gombnyomás figyelése, több másodpercig kell nyomni a gombot, hogy elinduljon a játék vagy az instrukciók megjelenjenek, valószínűleg a zene miatt. A játékban is többször van olyan helyzet, hogy nem érzékeli pl. a bumeráng eldobását. Amúgy a háromgombos vezérlés miatt nem róható fel rosszpontként, hogy joystick nem használható. A játékhoz szükséges lenne némi taktikai készség és jó reflexek, de a vezérlés miatt inkább rengeteg türelem. Ez a játéktípus nem rossz, egyáltalán, sőt! De a vezérléssel nagyon gallyra lett vágva. Az még rendben van, hogy Billy nem mindig találja el az idegeneket, de van olyan is mikor nem tudja felvenni a bumerángot, vagy nem veszik fel a platformok, és ezek bizony komoly hibák! A WOS-ról letölthető egy BUGFIX verzió a játékból, ami a huszadik szinten bekövetkező összeomlástól mentes, de a többi hibával rendelkezik.

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

■■■■ **34%** □□□□□□

MÁSOK SZERINT

WOS: 3,30/10

ÉS MOST JÖJJÖN VALAMI EGÉSZEN MÁS!



Miután

- vagy nem szeretitek kipróbálni a játékokat
- vagy nem szerettek véleményt mondani róluk
- vagy csak nem akarjátok számszerűsíteni azt

Míndegy melyik, szóval sok értelme nincs a szavazataitokon rágódni, kitaláltam valami mást, ami annyira nem új, de a fanzine életében az lenne.

Tehát az újabb próbálkozás: mit szólnátok egy versenyhez, ami havi futamokból (nagydijakból) állna, pontozás a Forma 1-nek megfelelően (25, 18, 15, 12, 10, 8, 6, 4, 2, 1), vagy kevés jelentkező/versenyző esetén a régi pontozás (9, 6, 4, 3, 2, 1) lenne a lehetséges megoldás. Minden nagydíj adott hónap utolsó napján fejeződné be, kivéve, ha várhatóan hamarabb van a „lapzártá”, esetleg karácsony...

A nagydíjhoz való részvételhez havonta mindössze egy játékkal kellene játszani, nem ~~Masters of Serebal~~ vagy ~~Skool Daze~~ hosszúságúval, hanem valami egyszerűbbel, amiben valami számszerűsíthető célt lehet elérni és éppen aktuális a fanzine szempontjából, na és nem tartozik a jól ismert játékok közé.

A novemberi játék lehetne a **Micro Mouse Goes De-bugging**, a decemberi pedig a **Driller Tanks**. A feladat minél több pont gyűjtése, és a játékmenetről, pontszámról valami „bizonyíték” mentése és annak elküldése az mzx@sinclair.hu-ra a verseny végéig. A karácsonyi számban már közölhetném a Micro Mouse GP és a Driller Tanks GP eredményét, sőt a bajnokság állását is:)

Bizonyítéknak megfelel rzx vagy valami videófájl mentése emulátorból vagy Super8-as film egy igazi Spectrumon való játékmenetről vagy valami ilyen egyértelmű dolog. A pontozás miatt a cél minimum 5 sporttárs jelentkezése (ebben az esetben én lennék a hatodik), több versenyző esetén én csak versenyen kívülként neveznék. Díjazásként egyéves ingyenes előfizetést tudok felajánlani, a többit rátok bízom, jöhetnek a felajánlások! A 2013-2014-es bajnokság őszi-tavaszi rendszerben folyna, állhatna 6 futamból, tehát április lenne az utolsó versenyhónap. Mit szóltok?

Tehát az első két „futam” időtartama, kiírása, célja...:

November 1-30. 'Micro Mouse' GP

elsődleges cél: minél magasabb szint elérése

másodlagos cél: minél magasabb pontszám elérése

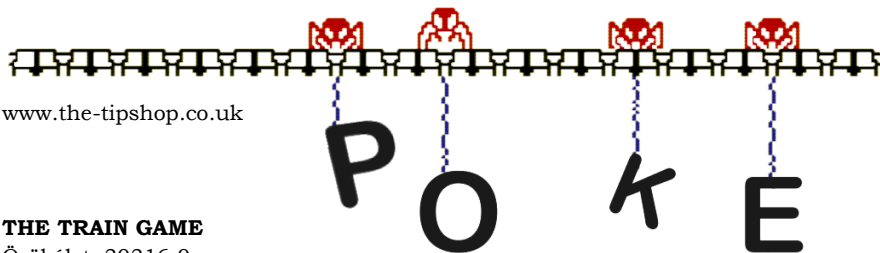
December 1-23. 'Driller Tanks' GP

elsődleges cél: minél magasabb szint elérése

másodlagos cél: minél magasabb pontszám elérése

Kérek minden résztvevőtől egy művésznevet is!

Mindenki harcra fel!



www.the-tipshop.co.uk

THE TRAIN GAME

Örökélet: 30316,0

WHEELIE

Örökélet: 30037,201

El nem fogyó üzemanyag: 30380,42 : 59500,58

pályakódok: 2 WITTY, 3 SHARK, 4 BEBOP, 5 XENON, 6 ZX83B, 7 2MQL3, 8 HRME2

SKOOL DAZE

Immunitás a beírásokra: 63935,255 : 63937,0

Immunitás: 30464,201

Mr.Wacker betűjének beállítása: 32675,X (A=65...Z=90)

Mr.Rockitt betűjének beállítása: 32676,X (A=65...Z=90)

Mr.Withit betűjének beállítása: 32677,X (A=65...Z=90)

Mr.Creak betűjének beállítása: 32678,X (A=65...Z=90)

Csaták, évszámok: Clontarf: 1014, Hastings: 1066, Evesham: 1265, Bannockburn: 1314, Crecy: 1346, Poitiers: 1356, Shrewsbury: 1403, Agincourt: 1415, Bosworth: 1485, Flodden: 1513, Lepanto: 1571, Sedgemore: 1685, Culloden: 1746, Lexington: 1775, Yorktown: 1781, Trafalgar: 1805, Borodino: 1812, Waterloo: 1815, San Jacinto: 1830, Balaclava: 1854, Gettysburg: 1863

SKY RANGER

Örökélet: 31802,62

Szélvédő nem sérül: 31071,201

pályakódok: 2 MAGIC, 3 PILOT, 4 STOMP, 5 PARIS, 6 EVENT, 7 RECAP, 8 ALIBI

BACK TO SKOOL

Örökélet: 29655,62

Kahyley törli a beírásokat teljesen: 24417,0

Végtelen csókok: 24401,0

Nincs beírásakor zaj: 29838,62

Egerek száma: 32737,X (X=0-3)

Minden szükséges tárgy nálad van: 32747,255

CONTACT SAM CRUISE

Végtelen pénz: 28309,33

Végtelen energia: 26051,3 : 26052,0

BEETLEMANIA

Sérthetlenség: 37292,33

MICRO MOUSE

Örökélet: 28980,62

Nincs ellenség: 32500,201

Végtelen spray: 29640,0

Nem bántanak a bogarak: 27881,201

RED BARON

Végtelen egészség : 49589,234

Nem szenvedsz kárt: 31653,234 : 49879,234

TWO GUN TURTLE

Örökélet: 28951,182 : 28958,182

GRID PATROL

Örökélet: 30208,0

Végtelen idő: 31483,0

MUMMY! MUMMY! (köszönet érte Pgyurinak!)

Örökélet: 27714,0 : 27715,201

Végtelen oxigén: 27649,0

Végtelen vöröskeresztes csomag: 27628,0

A sikerhez szükséges kártyák száma: 30395,0

Immunitás: 29605,0 (mellékhatások tekintetében kérdezze meg egyiptológusát, jósnőjét)

HYPERBLASTER

Immunitás: 51023,0

REALM OF THE UNDEAD

Örökélet: 57307,183

MASTERS OF SEREBAL

Végtelen erő harcoknál: 54648,0

Harcnál egylövéses győzelem: 54686,54 : 54687,0

LIFELINE

Örökélet: 37439,0 : 44090,0 : 48018,0

Végtelen pajzs: 37308,0 : 44056,0

BILLY BONG

Örökélet: 28572,0

Immunitás: 28518,0

A KÖVETKEZŐ SZÁM TARTALMÁBÓL

A Lothlorien életmű folytatást elnapolom, de ne örüljeteK, nemsokára folytatom.

Javaslatokat nem küldtetek sem játék, sem kiadó választás ürügyén, így a Speccyalista TOP100 adta a saját tippjét... Ha meg kellene mondanini, hogy a legtöbb spectrumosnak melyik a kedvenc kiadója, sokan rávágnák, hogy az Ocean vagy az Imagine, de még többen az



mellett tennék le a voksukat.

Chris és Tim Stamper kiadója nyerte a Golden Joystick Awardon 1983-ban és 1984-ben is a legjobb szoftverház és az év játéka díjakat (83: Jetpac, 84: Knight Lore). A céget a két testvér 1982-ben Ashby-de-la-Zouch városában alapította Ashby Computers & Graphics Ltd néven, az Ultimate csak a kereskedelmi nevük volt. A kritikai elismerések mellett hatalmas közönségsikerük is volt, ezáltal eladási csúcsoKkat is döntögettek, főként a Jetpac-kal és a Sabre Wulf-fal. 13 játékot köszönhetünk a tesóknak, valamint még hármat az US Gold-nak...

És, hogy ne csak lerágott csont legyen, egy inkább ismeretlen kis termékenységű kiadó lesz a menők párja, mégpedig a



A Fantasy Software a két játékot megjelentető Quest Microsoftware nyomdokain alakult meg, szinte minden játék (héttől hat) Bob Hamilton agyszüleménye. Megtudhatjátok Ziggy kalandjain keresztül, hogy az élet végső kérdésére adott válaszhoz mi köze a ZX Spectrumnak és a The Pyramid c. játéknak...

Ez eddig 23 játék, lesz még, ami belefér, az is lehet, hogy pár Lothlorien játék:)

V É G E

mzx@sinclair.hu