



Fanzix

TARTALOM

ÜDVÖZÖLLEK KEDVES OLVASÓM!.....	3
IMAGINE SOFTWARE LTD	4
IMAGINE SOFTWARE LTD SZOFTOGRÁFIA	14
Arcadia.....	19
Schizoids	22
Ah Diddums	25
Molar Maul	28
Jumping Jack.....	31
Zip-Zap	33
Zzoom	36
Stonkers.....	39
Alchemist	43
Pedro.....	46
Cosmic Cruiser	49
B.C. Bill.....	52
KÉT KORSZAK JÁTÉKAI, DE HOL A HATÁR?.....	55
2013. ZX SPECTRUM JÁTÉKAI	60
Gem Chaser.....	86
Gem Chaser 2.....	88
Toofy's Winter Nuts	90
ZX Striker.....	92
Hedgehogs	94
Intergalactic Space Rescue	96
Ossuary.....	98
Elixir Vitae	104
ÚJDONSÁGOK (2014.01-02.)	106
CSALÁSOK.....	110
A KÖVETKEZŐ SZÁM TARTALMÁBÓL.....	112

ÜDVÖZÖLLEK KEDVES OLVASÓM!

Ebben a számban alapvetően a 2013-as év játékaival szerettem volna foglalkozni, de ez csak részben lesz így, és nem a megszokott módon, mivel ezek az új játékok sok mindenben mások, mint a klasszikusok. Az új játékokat - amik annyira nem is újak, hiszen van köztük több mint 20 éves is - és a klasszikus éra játékeit összehasonlítva és a nyilvánvaló dolgokat felretéve kevés hasonlóságot és sok különbséget találtam. Többnyire nincsenek kiadók, inkább fejlesztők és fejlesztőcsapatok vannak. Sőt, mint ahogy a tavalyi játékoknál tapasztaltam, nemzetközi összefogás, segítségnyújtás keretében jelennek meg játékok. Sokszor nem is tudom, hogy kit vagy mit kellene „kiadó”-ként megnevezni és sokszor tényleg csak idézőjeles ez a kategória. A játékok típusa elég behatárolt, nem olyan sokrétű, mint régen. Sport vagy stratégiai játékokkal például nem nagyon találkozhatunk ebben a korszakban. A játékok többnyire ingyenesek, fizikai formátumban nem jelennek meg, így legtöbbjükhöz nem készül kazettaborító és (szerencsére) kevés olyan játék is van, amihez betöltőkép sincs. A játékok sokszor hibásan kerülnek a közönség elé és a letöltők, kipróbálva a játékot, tesztelőkké válnak, a visszajelzéseik után pedig megjelenik a javított verzió (vagy nem). Mivel a játékokat kipróbálom valós gépen is, néha olyan érzésem van, mintha emulátorra lennének kitalálva. Gyakoribb az úgynevezett játékmotorok használata is, ez kedvez az olyan játékkészítőknek, akik ilyen segítség nélkül nem állnának neki játékokat írni és nagyban lerövidíti a fejlesztési időt, viszont ez a módszer az egy kaptafára készülő játékoknak kedvez. Vannak főleg orosz játékok (szerencsére egyre kevesebb), melyeknél csak TR-DOS fájl tölthető le. Ezek magyar viszonylatban csak emulátoron futtathatóak. Legtöbbjük állítólag megy a neki megfelelő Spectrumon, ha van mellé egy Beta Disk Interface, de van olyan is, ami csak az orosz klónokon hajlandó elindulni.

A FanZiX-ban eddig azt a módszert követtem, hogy kiadókról és az ő játékaikról, náluk dolgozó fejlesztőkről írtam. Ez az új játékoknál nem használható, egyrészt az említett „kiadók” hiánya, másrészt a keresztül-kasul kooperáló programozók, grafikusok, zeneszerzők miatt és legfőképp a befejezetlen életművek miatt. Ezért is találok megfelelőnek az évenkénti visszatekintést. A részletesebb értékelések sem maradnak el teljesen, az éves termésből kiragadok néhány játékot, nem a legjobbakat, legrosszabbakat, csak úgy néhányat és azokról írok bővebben.

A mostani számtól kezdve lesz egy állandó „rovat” is, ahol a legutóbbi szám megjelenése után megjelent játékokat szedem össze hasonló módon, mint ahogy most a 2013-as játékoknál fogjátok látni. Esetleg egy-két játék részletesebb értékelésével is kiegészítve. A klasszikus éra sem fog kimaradni, most az egyik legellentmondásosabb, legkülöncebb, legutáltabb, de az egyik legfontosabb kiadót szemeltem ki példamul: az Imagine-t.

Mezei Róbert
M/ZX
mzx@sinclair.hu

képzeltés és porhintés .. a játék neve



Az Imagine Software volt az első sztár a szoftverházak között, tudatosan építettek kultuszt maguk és programozóik köré, elsődlegesnek tartva a marketinget, sokadlagosnak minden mást. Állandóan keresték a nyilvánosságot, a cégvezetők fényűző módon éltek, drága sportkocsikkal, egyedi készítésű motorokkal száguldoztak, élték az aranyifjak életét. Önmagukat mindig a legnagyobbknak, legeredetibbnek és legjobbknak beállító szoftverház mégis hatalmasat bukott mindössze másfél évnyi ténykedés után. A nagy nyilvánosság miatt velük kapcsolatban nincs anyag-hiánya, sőt! De a sok kacsa és szándékos csúsztatás miatt mégsem olyan könnyű átlátni a helyzetüket. Egy biztos, ők voltak azok, akik az addig a vásárlóktól távolságot tartó szoftveripart a mindennapok részévé, elérhetővé, népszerűvé tették. És

többek között nekik is köszönhető, hogy az ipar termékei egy szintre jutottak a lemezekkel, könyvekkel és népszerű hálózatok polcairól lehetett őket megvásárolni.

AZ INDULÁS ELŐTT

Bruce Everiss, egy liverpooli könyvviteli cégnél dolgozott a hetvenes évek végén. A hetvenes évek Angliájában csak az állami cégek, az egyetemek és a legnagyobb üzletek rendelkeztek számítógéppel, Bruce cége is csak egy banktól bérelt számítógépen dolgozott. De az akkoriban népszerű számítógépes magazinokban, hetilapokban már egy olyan jövőt festettek az olvasók elé, ahol az átlagembereknek is van otthon személyi számítógépük. Hírek érkeztek arról is, hogy az Egyesült



Bruce Everiss bátor döntései meghatározták a nyolcvanas évek számítógéppiacát

Államokban kimondottan előbbi igény kielégítésére már boltokat is nyitnak, ami Bruce-nak felkeltette az érdeklődését, meglátta benne a lehetőséget, azt gondolta „ha ők meg tudják csinálni, akkor mi miért nem?” Össze is szedte a pénzt kölcsönökből, meg ahonnan sikerült, és megszületett az Egyesült Királyság, sőt, valószínűleg Európa első számítástechnikai boltja, a Microdigital. A kereslet hatalmas volt, a gazdagoknak Apple II 1200 fontért, a szegényeknek Nascom 1 kit 200 fontért, a forgalom néha hónapról hónapra megduplázódott. Hatalmas tudásszomj jellemezte a vásárlóközönséget, a dolgozók között szinte csak azóta híressé vált emberek voltak, az eladók: Carl Phillips, a Microsoftnál, Tim Best a Dixonsnál, Imagine-nél, Mirrorsoftnál, Mark Butler a Bug-Byte-nál és az Imagine-nél, Paul Fullwood a Hasbronál és a MicroProse-nál fordult meg, a teafőző-kisegítő Eugene Evans az Imagine-nél lett csodagyerekké kikiáltva, de az Electronic Artsnál is dolgozott. Bruce többször utazott át az USA-ba és az ott tapasztaltaknak megfelelően bővítette boltját, így például az ország első szoftvereket árusító boltja is a Microdigital volt, de ahogy Bruce Everiss sok helyen mondja, „könyvhegyeket” is eladtak. 1980-ban leginkább a boltban hétről hétre pezsgő, spontán összejövetelek hatására a törzsközönség két tagja, Tony Baden és Tony Milner megalapította a Bug-Byte Software-t, az ország első (vagy lehet, hogy „csak” első közötti) szoftverházát. A cég kezdett nagyon nagyra nőni, a Microdigitalból csomagküldőszolgálat segítségével ellátták a



Mark Butler és David Lawson mindössze sok pénzt szerettek volna keresni...

belföldi kereslet nagy részét, sőt a határokon túl is szállítottak. Egy nap, David Lawson, a Bug-Byte szoftvermenedzsere betért a boltba, hogy vásároljon egy Sharp MZ80B-t, Mark Butler volt az eladó, elkezdtek beszélgetni, közös hullámhosszon voltak, aminek később meglett az eredménye, az Imagine Software, de még nem tartunk ott. Közben 1981-ben, Bruce a visszafordíthatatlan növekedés és furcsa módon pénzügyi problémák miatt inkább eladta a céget a Hi-Fi kiskereskedő, országos hálózattal rendelkező Laskys-nek. Mark Butler a Bug-Byte-nál vállalt állást és értékesítési menedzser lett. Bruce mindenféle tanácsadói munkákat vállalt, például a már többször említett Bug-Byte-nak, akik Bruce tanácsára az országban először jelentették meg programjaikat 4 színű kazettaborítóval! Következő évben megjelent a ZX Spectrum. Vajon melyik cég adta ki az első ZX Spectrum játékot? És ki írta azt a játékot? Természetesen a Bug-Byte jelentette meg David H. Lawson játékát, az első játéknak megdöbbentően jó Spectral Invaderst. Ekkor érezte azt David

Lawson, hogy ideje a saját útján járnia, júliusban otthagyta a Bug-Byte-ot, novemberben pedig az akkor hozzá csatlakozó, vele egy húron pendülő Mark Butlerrel létrehozta az Imagine Software-t. „Amit most csinálunk az teljesen eltér a Bug-Byte-tól,” nyilatkozta Dave Lawson. „Reméljük, hogy képesek leszünk előállítani legalább két új játékot minden hónapban, és minden szoftver eredeti lesz, nem meglévő arcade játékok variánsai.” És hogy reagált az anyacég? „Néhány régi emberünk létrehozott egy új csapatot, mennek a saját útjukon”, mondta Tony Milner. „Egyáltalán nem aggódunk - ha bármi történt is velünk, csak sokkal hatékonyabbak leszünk, mert ők elmentek. Még mindig jó barátok vagyunk. Még nincsenek versenyben, de mi készen fogunk állni” Még ebben a hónapban kicsit cáfolandó az elmondottakat, megjelent a Bug-Byte második játéka, a Spectres, ami az elsőhöz hasonlóan szintén David Lawson szerzeménye. Tony Milner őszintesége megkérdőjelezhető, biztos nem hiányzik az addigi összes játékok szerzője?

BEINDUL A KAMUKULTUSZ

David Lawson és Mark Butler úgy gondolta, hogy az ügyvezetői pozícióra csak Bruce Everiss lehet alkalmas, aki egyből megkapta a marketing részleg irányítását, David Lawson szerényen csak ezt mondta: „Azt akarom, hogy hozz létre egy kultuszt!”. Decemberre kész volt David **Arcadia** című lövöldözős játékanak Spectrumra és Commodore VIC-20-ra írt változata is. Akkoriban még a kiadók, fejlesztők nagy része kizárólag

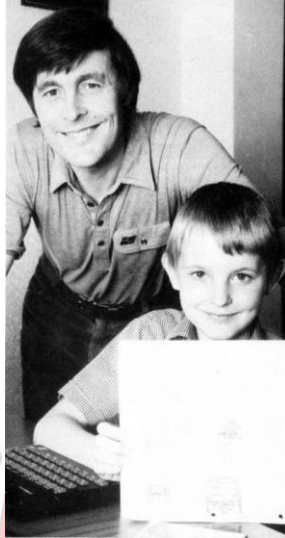
csomagküldésben gondolkodott, a kiskereskedőknél rendkívül hiányos termékpaletta volt megtalálható. Bruce Everiss ezen próbált javítani és nagy telefonálás akciót szervezett, felhívtak minden kiskereskedőt, fotóst, újságárust, stb. hogy árulják boltjukban az Imagine kazettáit, bekerültek első szoftverházaként a Yellow Pagesbe is. Ez a szoftvereket általánosan jellemző áldatlan helyzet vezetett a nagyobb hálózatok (WH. Smiths, Boots, ...) beszállásához a szoftverpiacra, hiszen fő ellátókká válhattak minden megerősítés nélkül. A kezdet azonban a hatalmas lendület ellenére dőcögös volt, az első 1000 kazettájukat szinte mind visszakapták, mert rossz sebességgel vette rájuk az Arcadia-t a sokszorosító cég. „5000 darabos rendelésünk volt a kereskedőtől. Tehát béreltünk egy sokszorosító házat Londonban és mi magunk csináltuk meg a dolgot. Déltől másnap du. 4-ig tartott...28 óra volt. Nem kaptunk egyetlen egyet sem vissza ezekből. Fantasztikus volt.” emlékszik vissza Mark Butler. Az Arcadia esetén már nem is bízták másra a sokszorosítást, amivel sikerült 2% környékére redukálniuk a visszapostázott kazettákat, szemben más kiadók 5-15%-os mutatójával. Január végére az Imagine is megjelent a nagyobb láncok polcain. Februárra pedig megszületett második játékok, a David Lawson által írt **Schizoids** is, ami ugyan nem lett akkora siker, mint az Arcadia, de egy hétig vezette a WH Smith eladási listáját, ami az Arcadianak nem jött össze. Felváltva jöttek ki a Spectrum és a VIC-20 játékok, márciusban megjelent az **Ah Diddums**, aminek még mindig David

Lawson a szerzője. Pedig már a brit napilapokban is csak az Imagine szuper programozó csapatáról lehet olvasni, meg a kis zseni, egykori teafőző fiúból kinőtt Eugene Evansról, a csodagyerekről, aki mindjárt az Imagine programozóinak vezetője lett 16 éves kora ellenére. Na és persze az ő 35000 fontos éves fizetéséről, mikor az angol átlagember 10000 fontot keresett. Ahogy a Home Computing Weekly újságírója írta: „Az Imagine az üzletet olyan számokban méri, amik leginkább telefonszámoknak tűnnek.” Első üzleti évükben 2,6 millió fontos forgalmat vártak. Az Arcadia állítólag 400 ezer példányban fogyott el (pedig az eladási listákon a legjobb tizenben is alig fordult meg), amit többnyire a csomagküldős rendszernek tulajdonítottak, ennek ellenére tervezték a rendszer teljes megszüntetését és teljesen a bolti eladásokra való hagyatkozást. Eugene Evans folyik a csapatból is, a jogsija megszerzése utánra mindjárt kap egy Lotus Espritet... Közben megjelent az áprilisi Spectrum játék, a **Molar Maul**, szerzője John Gibson. Utóbbi két játékuk nagyon eredeti ötleteket tartalmaz, ami a cégnél néha összeülő ötletbörze eredménye, amit Mark Butler így kommentált: „Minden alkalommal, amikor összeültünk, négy vagy öt új ötletünk volt, melyek közül kettőből játék lett. Megpróbálunk a valódi világból való ötleteket venni...” Miután egy ötletet jóváhagynak, egy programozó, akit kijelölnek a munkára, milliméterpapíron 40-50 képernyőtervet rajzol. Négyet vagy ötöt kiválasztanak közülük, megszületik hozzá a történet, az

egészet egy napig szerkesztik, majd kezdődik a programozás – természetesen minden gépi kódban. Három héttel később leteszelik a majdnem kész játékot, majd átadják egy kívülállónak tesztelésre. Ezután javításokat végeznek, végül a kész játékot öt tizenévesnek adják: "Játszd egész éjjel, ha szükséges, és mondd el, mit gondolsz." Ezután várják a rendeléseket, ami a nagy láncok esetén minimum 10.000-20.000 db egy-két hétre. Úgy számolják, hogy egy-egy játék kb. 9-12 hónap alatt fut ki, mikor durván negyedmillió darab eladásán lesznek túl. Be is indult a szekér, látszólag minden a tervek szerint alakult, amitől az Imagine tulajai vérszemet kaptak, „beindítunk más vállalkozásokat is, amik munkahelyeket biztosítsanak” mondta David Lawson. Ki is találtak egy országos számítógép javítására szakosodott garázsbolt-hálózatot. Ide betérve a személyi számítógépek tulajai egységáron és keveset várakozva tudnák javíttatni elromló gépeiket. Az ötlet azért pattant ki, mert a gyártók hónapokat, rémhírek szerint akár egy évet is várakoztatják a szerelésre váró tulajokat, mire visszaküldik a javított számítógépet. Az első bolt Liverpoolban nyílt és szervezni kezdték több nagyvárosban is a nyitást. Néhány később különösen érdekessé váló nyilatkozatot is tettek abban az időben, pl. „Nagy cégek közelednek hozzánk, hogy piacra vinnék a játékaikat, de természetesen nem szerződünk velük. Mindig a saját nevünk alatt fogunk üzletelni.” vagy „Az év végére öt vagy hat szoftverház marad csak. Mi leszünk az egyik. A többi majd eltűnik, vagy beolvad a

nagyobbakba.”, vagy a cégnél dolgozók létszámát maximum 25-ig tartották elfogadhatónak, különben az „több annál, hogy hatékonyak tudjunk maradni”. Utóbbi véleményüket pár hónapon belül módosíthatták, mikor külön művészeti részleget hoztak létre zenészeket alkalmazva teljes munkaidőben. A játékok a fejlesztések ellenére kicsit elakadtak, a májusra tervezett Stonkers nem készült el, sőt, el sem kezdték. Júniusban, az egyre nagyobbra duzzadó programozói és művészeti csapat ellenére csak egy külsős játék, az Albert Ball által írt **Jumping Jack** jelent meg. Akadt egy kis probléma:

Jumpin' Jack néven a Sumlock, egy manchesteri cég már kiadott egy Frogger-típusú játékot VIC-20-ra, és a név első felhasználójaként kérte, hogy az Imagine változtasson címet. Végül, mivel a Sumlock nem védette le a címet, megegyezés született: a Spectrum változat címe maradhat, de más gépekre átültetve a játék Leggit címen lesz elérhető. Közben, júliusban kicsit beindult a gépezet, két játék is megjelent. John Gibsontól a **Zzoom** és Ian Weatherburntól a **Zip-Zap**. A Zzoom igazi siker lett, a Schizoids óta az első játéka az Imagine-nek, ami az eladási toplistán első tiz helyén szerepelt, sőt egy hétig vezette is a listát! A Zip-Zap szerényebben, de szintén néhányszor feltűnt a listán.



Albert és Stuart Ball,
Jumping Jack teremtői

Aztán egy időre szokatlan csend lengte körül a céget, csak egy októberi hirdetés kelthetett érdeklődést, ahol az Imagine 30

programozót keresett felvételre. November végére, fél éves csúszással megjelent a **Stonkers**, John Gibson háborús játéka, majd egy hónapra rá, karácsony előtt Ian Weatherburn arcade-kalandja, az **Alchemist** is. Közben októbertől történt ez-az. A cég teljes neve Imagine Software Ltd lett és átköltözött Liverpool egy drágább, felkapottabb városrészébe egy nagyobb és sokkal drágább irodaházba, a Glass Towerbe (ami neve ellenére egy régi téglalapépület). A programozói és művészeti rész formailag különvált az üzleti résztől, ennek

megfelelően a két utolsó játékot már a Creative Technology Group Ltd jegyeztette be. Ide kapcsolódik, hogy a Bug-Byte-tól lelépő Alan Maton és Bruce Everiss Acme Software Ltd néven új szoftverházat alapított a frissen létrehozott Creative Technology-n „belül”. Az Acme egy játékot adott ki Spectrumra meg néhányat más platformokra és hat hét után megszűnt, több hónapos folyamatos munkát adva ügyvédeknek, akik a kérészerűtlen cég pénzügyi dolgait próbálták kibogozni. Aztán Alan Maton már meg is alapította következő cégét, melynek neve Software Projects lett. Így ért véget az 1983-as év, az üzleti terv valószínűleg teljesült, sőt állítólag voltak hónapok, amikor a

forgalom elérte az 1 millió fontot. Bruce Everiss bejelentette, hogy hálózatban játszható kalandjátékokat szeretnének készíteni, amiket lézerlemezen értékesítenek majd!

ÚJ ÉV, KEZDŐDŐ PROBLÉMÁK

Az 1984-es év nem kezdődött jól, ugyanis egy sajnálatos esemény történt, betörték a cég raktárába és elloptak 35.000 kazettát. A folytatás jobb volt, először megjelent a **Pedro**, nem kevesebb, mint öt platformra (a Spectrum változatot Frank Johnson írta). Aztán a Computer & Video Games magazin 1983-as Golden Joystick díjátadóján az Ah Diddums kapta a legjobb eredeti játék díját, az Arcadia pedig harmadik lett a legjobb arcade játékok kategóriájában és az Imagine Software is harmadik lett a legjobb szoftverházak mezőnyében. Ezután viszont tényleg rossz folytatás következett: kiderült, hogy az Imagine 1983-ban szerződést kötött Marshall Cavendish-sel. A szerződés szerint az Imagine-nek írnia kellett volna hat játékot, mindegyiket öt előre meghatározott platformra (Spectrum, C64, BBC, Electron, Dragon) és ezek Marshall Cavendish akkor megjelenő magazinjának, az Inputnak lettek volna a kazettamellékletén. Úgy tűnik a 11 millió font nem volt elég motiváció, az Imagine a hatból három játékkal készült el időre, a többivel csak félig-meddig, a megrendelő viszont a kész játékokkal sem volt elégedett, így „békés” úton felbontották a szerződést. Az egyik kész játék a Pedro volt, a másik kettőre tippelni tudok: a Cosmic



Cruiser és a B.C. Bill. A negatív reklámot tetézte, hogy az Imagine-nek 12 havi részletben vissza kellett fizetnie a Cavendish-től felvett félmillió font körüli előleget. Később kiderült, hogy ez a szerződésbontás közvetve és közvetlenül is hozzájárult az Imagine bukásához. Közvetlen hatása az egyértelműen az adósság visszafizetése, amire utólag Bruce Everiss azt mondta, hogy nem volt olyan jelentőségű, mint a közvetett okok. Mert az előző évben keresett és felvett 30 emberrel, akiket valószínűsíthetően elsősorban a hat játék miatt vettek fel, óriásira duzzadt a cég alkalmazottainak létszáma. Kényszerű lépésként az üzlet bukása után el is küldhették volna őket, de ahogy Bruce Everiss később elmesélte „Dave Lawson kapzsi volt, és azt mondta: 'Tartsuk meg őket, hogy játékokat írjanak nekünk'. Hirtelen a rezsink felugrott, fizettük ezeket az embereket, de soha nem gyártottak nekünk semmit.” A ballépések pedig egyre jöttek. Kiderült, hogy a Studio Sting ellen, amiben a két Imagine vezér, Mark Butler és Dave Lawson is érdekelt volt, felszámolási eljárás indult 1983 végén. A Studio Sting vezetője, Steve Blower rajzolta az Imagine játékeinak borítóit, reklámjait, stb., ráadásul 10%-os részesedése volt az Imagine-nél. Nézeteltérés volt Steve Blower és a 45-45%-os Imagine tulajok között, aminek fő oka Steve Blower 10%-os része volt, amit a kezdetekkor meg gondolatlanul ajánlottak fel neki az akkor még értéktelen cégből, de a 10% értéke gyorsan felment, ami csípte a két fő tulaj szemét és vissza akarták szerezni azt, „ami az övük”.

Mindenesetre az Imagine tízezrekkel tarozott a Studio Stingnek, amivel „hozzájárult” a kényyszerű felszámoláshoz.

MEGAJÁTÉKOK, MEGA HYPE

Az Imagine hatalmas csinnadrattával bejelentette az általuk szerényen csak megajátékoknak titulált, Spectrumra készülő Bandersnatch és C64-re írt Psychclapse közeli megjelenését. A játékokról ködösen annyit árultak el, hogy valami addig még nem ismert és más szoftverházak által talán el sem érhető magasságokba jutnak velük. Valamint a kalózkodás ellenes stratégia részeként egyedülálló védelemmel lesznek ellátva, plusz olyan egyéb dolgokat adnak hozzájuk, amik nélkül a játékok élvezhetetlenek lennének egy sima másolt kazettáról. „Már eljutottunk, amennyire tudunk a gépek adott a hardver képességei mellett, és felmerült egy mód a gépek erejének növelésére... Ez nem történhet meg szoftveresen.” nyilatkozta Bruce Everiss, utalva egy hardveres, esetleg memória bővítőre, amit a játékokhoz adnának. Mindennek persze meglenne az ára, kezdetben 15 font feletti árról, majd 30-ról, 40-ről, 60-ról is szó volt. A leendő csillagászati árú megajátékok mellett a többi játék árát csökkentették 5.5 fontról 3.95 fontra. Talán nem tűnik drámainak a dolog, de igazi közfelháborodás lett belőle. Nick Alexander, a Virgin Games és a Szoftverházak Szövetségének elnöke így kommentálta a híreket: „Egyáltalán nem értem. Mi a logika ebben? Teljesen tanácstalan és zavart vagyok az Imagine cselekedetei miatt.” A gyártók,

forgalmazók, újságok leendő árháborúról beszéltek, mire három héttel később Bruce Everiss bejelentette, hogy „az ipar nyomására” visszatérnek a régi árakhoz. Mindenesetre az árakkal való fölösleges vagdalkozás sem tett jót a megítélésüknek. Megjelentettek egy új játékot, **Cosmic Cruiser** címmel, Steve Lavache írta és valószínűleg a Cavendish-üzlet miatt maradt ez is az Imagine nyakán. Az eladások katasztrófálisak voltak, az utolsó két játék a közelébe sem tudott kerülni az 1983-as eladásoknak. Közben ment továbbra is a porhintés a megajátékokról, fotók jelentek meg a játékokon dolgozó programozókról és a szintén munkálkodó vidám művészekről. Közben kirúgták Colin Stokes értékesítési igazgatót, mert egy „rivális cégnek vagy személynek kommentálta az Imagine pénzügyi helyzetét”. Megjelent az utolsó Imagine játék, a **B.C. Bill**, szerzője Eric the Bear. Cáfolatként egy korábbi nagyképű nyilatkozatuknak júniusban bejelentették, hogy az Imagine részben eladta a játékeinak értékesítési jogát a Beau Jollynak. Azért részben, mert néhány játék (Arcadia, Cosmic Cruiser és BC Bill) még kimaradt és az Imagine is értékesítheti a saját termékeit. Colin Ashbynek (Beau Jolly) emlékei az Imagine-nél történt látogatásáról elég sokatmondóak: "Az egyetlen dolog, ami meglepett, az a személyzet hiánya volt, de arról tájékoztattak, hogy sok programozó éjjel dolgozik."

ÖSSZEOMLÁS

Majd nem sokkal később robbant a bomba, a Personal Computer Games kiadójának kezdeményezésére a cég

ellen július 2-án felszámolási eljárás indult. Ezzel ellílant a rózsaszín felhő és sok minden kiderült, amivel a magát legjobbnak, legnagyobbnak, követendőnek kitüntető cég leginkább visszataszítóvá, száználmassá vált. Kiderült például, hogy már 1983 végén nem fizettek ki hirdetéseket, ami összesen nem adott ki százezer fontot, tehát annyit, amennyit a luxusautókra, vagy Mark Butler gyorsasági motoros csapatára, az Imagine Racing Club-ra költöttek. A Studio Sting ügyét már említettem, ahol a Lawson/Butler páros kicsinyes bosszúja állhatott a cég tönkretétele mögött. Kiderült az is, hogy a megajátékok sehogy sem álltak, a Psyclapse-ból néhány rajz, térképterv volt csak kész, elgondolások, de szigorúan csak fejben, a Bandersnatch valamivel jobban állt, John Gibson és Ian Weatherburn valamivel szorgosabb volt, mint Commodore-os kollégáik... „Nagy hírverés, de csak kamu volt, nem volt mögötte semmi. Nem állt rendelkezésemre még egy képernyőkép sem, mit tehettem volna? Tennem kellett valamit, hogy kitöltsem a rést.” emlékezik vissza Bruce Everiss. A munkamorált sem tartotta nagyra: „a valódi csapatok, akik írták a játékokat, nem végeztek munkát. Bejöttek, piszmohtak valamit, közben nevettek, voltak ilyen tűzoltókészülék küzdelmek, David hitt a kreatív szabadságban, de nem hitt a kreatív emberek irányításában. Ez a menedzsment kudarca volt. Amikor van egy embere játékkészítésre, mint John Gibson, rendben van, de mikor összerak négyet, nem kap négyszeres termelékenységet, kevesebbet kap”.

A hatékonyságról az is sokat elmond, hogy a 103 főre duzzadt dolgozói létszám ellenére 1984-ben csak az Input magazin részére készített három játékot adták ki, azok is valószínűleg már februárig kész voltak. Paul Andersen a BBC rendezője jó témának találta a hívalkodó Imagine-t műsorába, a Commercial Breaks-be, még 1984 elején elkezdte forgatni a szoftverházzról szóló filmjét, mikor még ment a szekér. A forgatás végére sok minden kiderült, hiszen egyre jobban átlátott a színpalak fölött, „először a külvilág felé hősökös remek ellentmondása, hogy Eugene Evans egyértelműen még körülbelül sem keresett 35.000 fontot évente, ahogy a PR történetekben. De ami még meglepőbbnek látszott Andersennek, hogy Evans nem írt semmilyen programot — pontosabban semmit, amit az Imagine hajlandó lett volna kiadni.” írta a Crash magazin a 'The Biggest Commercial Break Of Them All' című cikkében. Kiderült az is, hogy az 1983-as karácsonyi vásár előtt az Imagine egy elég gusztustalan módszerrel próbálta felülmúlni vetélytársait: lefoglalták az egyik legnagyobb sokszorosítóüzem teljes kapacitását, hogy a konkurensnek ne legyen elég készletük az igények kielégítésére. De aki másnak vermet ás... Több, mint 100.000 eladatlan kazetta maradt a raktáraikban, ezeket próbálták eladni csökkentett áron, ami szintén problémákat eredményezett. Egyrészt a készlet nagy része ezután is megmaradt, másrészt a piaci résztvevők megijedtek a feltételezett árháborútól, ezért megorroltak az Imagine-re. Lapokon keresztül

lehetne még sorolni a felfedezett valós és kitalált okokat, a hírek szerint - azóta többször megerősítve és azt sokszor cáfolva - a vezetés sem volt egységes, két klikk alakult ki, egyikbe David Lawson és Ian Hetherington, a másikba Bruce Everiss és Mark Butler tartozott. De ez sem indokolja azt, amit Bruce Everiss nyilatkozott, hogy a 18 hónapos működés alatt nem sikerült befizetni a VAT-ot (angol ÁFA), pedig a törvények szerint legalább hatszor (háromhavonta) ezt meg kellett volna tenni. És egyáltalán nem volt költségvetésük, pénzforgalmi előrejelzések, költséghelyek, számlaengedélyezési eljárás (bármik is legyenek ezek!), tehát nem volt pénzügyi ellenőrzés. És mindezek után a Lawson/Butler/Hetherington trió a frissiben alapított Finchspeed nevű cégükön keresztül megpróbálták az Imagine vagyonát piti pénzéért megvásárolni (például a négymillióes értékűnek mondott megajátékok jogát 700 font + jutalék ellenében), hátrahagyva az adósságot, új életet kezdeni, de leginkább ott folytatni, ahol abbahagyták. Közben még Stephen Blower ügye is húzódott, a bíróság megállapította, hogy főrészvényesként Mark Butlernek és Dave Lawsonnak jobban kellett volna védenie a szintén részvényes Blower érdekeit, de a kiszabott pénzbírságot nem voltak hajlandók kifizetni, mire még a Butler/Lawson duó börtönbüntetése is szóba került a bíróságon. Októberre nagyjából tisztázódott, hogy 80 hitelezőnek durván 1 millió fonttal tartozik az Imagine. A vagyontárgyak, bútorok, járművek eladásából 300 ezer fontot sikerült kifizetni.

UTÓÉLET

Felröppent a hír, hogy a Sinclair Research vásárolja meg a Bandersnatch jogait, hogy tavasszal a QL-lel együtt jelentesse meg, végül lemondtak róla, mert egy fejlesztőcsapatot kellett volna eltartaniuk, ők pedig sosem fejlesztettek házon belül. Erre megalakult a Fireiron nevű cég Dave Lawson és Ian Hetherington vezetésével elsősorban a játék fejlesztése céljából. Kicsivel később lényegében ebből a cégből lett a Psygnosis, első megjelentetett játékok pedig a Brattacas, egy Bandersnatch motort használó játék volt Amígára.

Közben, októberben az Ocean Software Ltd. felvásárolta az Imagine vagyonának nagy részét, néhány már elkészült játékot, fejlesztőeszközöket, a nevet, a logóját és a kereskedelmi stílust(!). „Az Imagine címke alatt kívánunk megjelentetni korlátozott számú - fél tucatot évente - a legmodernebb játékok közül” nyilatkozta az Ocean vezére, David Ward. Végül az eredetiségre törekvő Imagine neve alatt 1985-től 1989-ig 35db, többnyire licencelt, sikeres, de nem eredeti játékot adott ki az Ocean. Ezekről a játékokról most nem lesz bővebben szó, mert egyszerűen túl



sok lenne, majd egyszer, mikor az Ocean kerül terítékre.

A Bandersnatch miatt már eleve összedolgozó programozók és művészek saját, csak fejlesztéssel foglalkozó céget alapítottak Denton Designs néven. Ian Weatherburn és Steve Cain volt a kezdeményező, csatlakozott hozzájuk John Gibson, Kenny Everret, Ally Noble és Karen Davies, mind egykori Imagine alkalmazottak. Szerződést kötöttek a Beyonddal és az Oceannal is szoftverfejlesztésre.

Ian Weatherburn nem sokkal később távozott a csapatból, „elment, miután a cég megalakult. Ian szerette az életet

az Imagine-nél: gyors autókat, a pénzt, a státuszt. Nagyon összetört, amikor jött a bukás, és az ő ötlete az volt, hogy a Denton Designs egyszerűen kezdje ott, ahol az Imagine abbahagyta. Mi, többiek azonban nem akartuk azt látni, amit az Imagine-nél, ami azt jelentette, hogy nincsenek gyors autók, luxus irodák...” emlékezett vissza John Gibson a kezdésre.

Az Ocean által megvásárolt meglévő Imagine programokra visszatérve, a World Series Baseballra és a Gift from the Godsra utalnak több helyen, de nem valószínű, hogy ezek már kész lettek volna. Előbbinek leghamarabb elkészülő C64-es verzióját, majd azok átiratait sem Imagine-hez köthető személyek fejlesztették. Utóbbi játékot pedig John Gibson nyilatkozata szerint már a Denton Designs készítette és egyfajta Bandersnatch-klón, ami miatt be is perelte őket a Psychosis.



A Denton Designs vidám csapata: Ally Noble, John Heap, Dave Colclough, John Gibson, Steve Cain, Karen Davies.

Mark Butler csatlakozott szüleihez, a Voyager Software-t vezető Roy és Beryl Butlerhez, de nem sokra vitték, bár gyanús, hogy a Krypton Force nevű kiadóhoz is lehetett valami közük. Aztán Mark neve feltűnt még a szintén liverpooli Thor-nál. Érdemes megnézni a Thor kazettaborítóit, melyik kiadó termékeihez is hasonlíthatnak?

Bruce Everiss pedig a Tansofthoz igazolt és próbálta meggyőzni a szoftvergyártókat, hogy fejlesszenek a frissen megjelent Oric Atmosra is játékokat.

Így ért véget a kiadó története, de mint látható, a többség, a vezetők és a fejlesztők is folytatták a munkát valahol máshol, többnyire jelentős szerepet vállalva a szoftveriparban, szoftverfejlesztésben... sikeresen, talán egy kicsit kevesebb feltűnősködéssel és nem olyan nagyképűen.

IMAGINE SOFTWARE LTD

SZOFTOGRÁFIA

(A kiadási adatoknál sorrendben a kiadó, kiadási év, eredeti ár, katalógusszám, esetlegesen zárójelben a kiadással kapcsolatos kiegészítés található, a fejlesztőknél a nagyobbtól a kisebb felé tartva, tehát Csoport/Programozó rendszerben tüntetem fel az adatokat, a dőlt betűs címek újrakiadások)

Arcadia

KIADÁSI ADATOK: Imagine Software, 1982, 16k, £5.50, ARC
FEJLESZTŐ: David H. Lawson

Schizoids

KIADÁSI ADATOK: Imagine Software, 1983, 16k, £5.50, SCH
FEJLESZTŐ: David H. Lawson

Ah Diddums

KIADÁSI ADATOK: Imagine Software, 1983, 16k, £5.50, DID
FEJLESZTŐ: David H. Lawson

Molar Maul

KIADÁSI ADATOK: Imagine Software, 1983, 16k, £5.50, MM
FEJLESZTŐ: John Gibson

Jumping Jack

KIADÁSI ADATOK: Imagine Software, 1983, 16k, £5.50, JAK
FEJLESZTŐ: Albert Ball, Stuart C. Ball

Zip-Zap

KIADÁSI ADATOK: Imagine Software, 1983, 48k, £5.50, ZAP
FEJLESZTŐ: Ian Weatherburn

Zzoom

KIADÁSI ADATOK: Imagine Software, 1983, 48k, £5.50, ZZ
FEJLESZTŐ: John Gibson, David H. Lawson, Mark Butler

Stonkers

KIADÁSI ADATOK: Imagine Software Ltd, 1983, 48k, £5.50, STN
FEJLESZTŐ: Creative Technology Group Ltd (John Gibson, Paul Lindale, Gordon Brooks)

Alchemist

KIADÁSI ADATOK: Imagine Software Ltd, 1983, 48k, £5.50, ALC
FEJLESZTŐ: Creative Technology Group Ltd (Ian Weatherburn, Paul Lindale, Gary McNamara)

Pedro

KIADÁSI ADATOK: Imagine Software Ltd, 1984, 48k, £5.50
 FEJLESZTŐ: Creative Technology Group Ltd (Frank Johnson, Ally Noble, Dawn Jones, Fred Gray, Abdul Hafiz Ibrahim, Steve Cain)

Cosmic Cruiser

KIADÁSI ADATOK: Imagine Software Ltd, 1984, 48k, £5.50
 FEJLESZTŐ: Creative Technology Group Ltd (Steve Lavache, Steve Cain, Abdul Hafiz Ibrahim)

B.C. Bill

KIADÁSI ADATOK: Imagine Software Ltd, 1984, 48k, £5.50
 FEJLESZTŐ: Creative Technology Group Ltd (Eric the Bear, Steve Cain, Abdul Hafiz Ibrahim)

World Series Baseball

KIADÁSI ADATOK: Imagine Software (1984) Ltd, 1985, 48k, £6.95
 FEJLESZTŐ: Platinum Productions (Ian Morrison, David J. Anderson, Robin Moir), F. David Thorpe

Hyper Sports

KIADÁSI ADATOK: Imagine Software (1984) Ltd, 1985, 48k, £7.95
 FEJLESZTŐ: Jonathan M. Smith

Mikie

KIADÁSI ADATOK: Imagine Software (1984) Ltd, 1985, 48k, £7.95
 FEJLESZTŐ: Jonathan M. Smith, Martin Galway, F. David Thorpe

World Series Basketball

KIADÁSI ADATOK: Imagine Software (1984) Ltd, 1985, 48k, £7.95
 FEJLESZTŐ: Platinum Productions (Ian Morrison, David J. Anderson, Robin Moir), F. David Thorpe

Yie Ar Kung-Fu

KIADÁSI ADATOK: Imagine Software (1984) Ltd, 1985, 48k, £7.95
 FEJLESZTŐ: Ocean Software Ltd (Brian Beuken, Martin Galway, F. David Thorpe)

Ping Pong

KIADÁSI ADATOK: Imagine Software (1984) Ltd, 1986, 48k, £7.95
 FEJLESZTŐ: Ocean Software Ltd (Doug Burns, Jonathan M. Smith, Martin Galway)

Movie

KIADÁSI ADATOK: Imagine Software (1984) Ltd, 1986, 48k, £7.95
 FEJLESZTŐ: Dusko Dimitrijevic, Dragoljub Anđelkovic, Mario Mandic, F. David Thorpe

Green Beret

KIADÁSI ADATOK: Imagine Software (1984) Ltd, 1986, 48k, £7.95
 FEJLESZTŐ: Ocean Software Ltd (Jonathan M. Smith, F. David Thorpe)

Konami's Tennis

KIADÁSI ADATOK: Imagine Software (1984) Ltd, 1986, 48k, £7.95
 FEJLESZTŐ: Choice Software Ltd

Galvan

KIADÁSI ADATOK: Imagine Software (1984) Ltd, 1986, 48k, £7.95
 FEJLESZTŐ: Canvas (John Gibson, Karen Davies)

Super Soccer

KIADÁSI ADATOK: Imagine Software (1984) Ltd, 1986, 48k, £7.95
 FEJLESZTŐ: R.C.D. Ltd (David J. Anderson, C. McLaughlan), Ronnie Fowles

Yie Ar Kung Fu II

KIADÁSI ADATOK: Imagine Software (1984) Ltd, 1986, 48k, £7.95
 FEJLESZTŐ: James Software Ltd (Julian Horn)
 MEGJEGYZÉS: van 128k-s verziója is, ami az Ocean Software Ltd Stars on the 128K című válogatásán jelent meg

Konami's Golf

KIADÁSI ADATOK: Imagine Software (1984) Ltd, 1987, 48k, £7.95
 FEJLESZTŐ: Choice Software Ltd (C.T.)

Legend of Kage

KIADÁSI ADATOK: Imagine Software (1984) Ltd, 1987, 48k, £7.95
 FEJLESZTŐ: Ocean Software Ltd (Gary Knight, Simon Butler)

Terra Cresta

KIADÁSI ADATOK: Imagine Software (1984) Ltd, 1987, 48k, £7.95
 FEJLESZTŐ: Ocean Software Ltd (Gary Knight, Simon Butler)

Arkanoid

KIADÁSI ADATOK: Imagine Software (1984) Ltd, 1987, 48k, £7.95
 FEJLESZTŐ: Ocean Software Ltd (Mike Lamb, Ronnie Fowles, Mark R. Jones)

Army Moves

KIADÁSI ADATOK: Dinamic Software, 1986, 48k, 875Pts, SPE860028 (spanyol kiadás)
 Imagine Software (1984) Ltd, 1987, 48k+128k, £7.95 (angol kiadás)
 FEJLESZTŐ: Dinamic Software (Victor Ruiz Tejedor, Santiago Morga B., Manuel Cubedo, Javier Cubedo)

Slap Fight

KIADÁSI ADATOK: Imagine Software (1984) Ltd, 1987, 48k, £7.95
 FEJLESZTŐ: Probe Software Ltd (Nick Bruty)

Mag Max

KIADÁSI ADATOK: Imagine Software (1984) Ltd, 1987, 48k, £7.95
 FEJLESZTŐ: Ocean Software Ltd (Gary Knight, Mark R. Jones)

Renegade

KIADÁSI ADATOK: Imagine Software (1984) Ltd, 1987, 48k+128k, £7.95
 Imagine Software (1984) Ltd, 1988, +3 (lemezen), £14.95
 FEJLESZTŐ: Ocean Software Ltd (Mike Lamb, Ronnie Fowles, Fred Gray)

Game Over

KIADÁSI ADATOK: Dinamic Software, 1987, 48k, 875Pts, SPE870001 (spanyol kiadás)
 Imagine Software (1984) Ltd, 1987, 48k/128k, £7.95 (angol kiadás)
 FEJLESZTŐ: Dinamic Software (Snatcho)

Athena

KIADÁSI ADATOK: Imagine Software (1984) Ltd, 1987, 48k+128k, £7.95
 FEJLESZTŐ: Ocean Software Ltd (Andrew P. Deakin, Ivan Horn, Martin Galway)

Freddy Hardest

KIADÁSI ADATOK: Dinamic Software, 1987, 48k, 875Pts, SPE870004 (spanyol kiadás)
 Imagine Software (1984) Ltd, 1987, 48k, £7.95 (angol kiadás)
 FEJLESZTŐ: Dinamic Software (Emilio Pablo Salgueiro Torrado, Luis Rodriguez Soler,
 Javier Cubedo, Manuel Cubedo, Raul Ortega Palacios)

Basket Master

KIADÁSI ADATOK: Dinamic Software, 1987, 48k, 875Pts, SPE870002 (spanyol kiadás)
 eredeti címe: Fernando Martin Basket Master
 Imagine Software (1984) Ltd, 1987, 48k, £7.95 (angol kiadás)
 FEJLESZTŐ: Dinamic Software (Emilio Pablo Salgueiro Torrado, Luis Rodriguez Soler,
 Javier Cubedo, Manuel Cubedo, Raul Ortega Palacios)

Psycho Soldier

KIADÁSI ADATOK: Imagine Software (1984) Ltd, 1987, 48k+128k, £7.95
 FEJLESZTŐ: Source Software Ltd (Ross Harris)

Rastan

KIADÁSI ADATOK: Imagine Software (1984) Ltd, 1988, 48k+128k, £7.95
 Imagine Software (1984) Ltd, 1988, +3 (lemezen), £14.95
 FEJLESZTŐ: Icon Design Ltd (Tom Lanigan, Paul Murray, Jas C. Brooke, Ed Knight)

Arkanoid – Revenge of Doh

KIADÁSI ADATOK: Imagine Software (1984) Ltd, 1988, 48k+128k, £7.95
 Imagine Software (1984) Ltd, 1988, +3 (lemezen), £14.95
 FEJLESZTŐ: Ocean Software Ltd (Mike Lamb, Ronnie Fowles, Gari Biasillo, Mark R.
 Jones)

Target: Renegade

KIADÁSI ADATOK: Imagine Software (1984) Ltd, 1988, 48k/128k, £7.95
 Imagine Software (1984) Ltd, 1988, +3 (lemezen), £14.95
 FEJLESZTŐ: Ocean Software Ltd (Mike Lamb, Dawn Drake, Simon Butler, Jonathan
 Dunn, Gari Biasillo)

The Vindicator!

KIADÁSI ADATOK: Imagine Software (1984) Ltd, 1988, 48k/128k, £7.95
 Imagine Software (1984) Ltd, 1988, +3 (lemezen), £14.95
 FEJLESZTŐ: Ocean Software Ltd (Paul Owens, Mark R. Jones, Jonathan Dunn,
 Simon Butler)

Typhoon

KIADÁSI ADATOK: Imagine Software (1984) Ltd, 1988, 48k/128k, £7.95
 Imagine Software (1984) Ltd, 1988, +3 (lemezen), £14.95
 FEJLESZTŐ: Ocean Software Ltd (Steve Lamb, Alison Jeftha, Jonathan Dunn)

Salamander

KIADÁSI ADATOK: Konami Ltd, 1988, 48k, £7.95 (eredeti kiadás)
 Imagine Software (1984) Ltd, 1988, 48k, £7.95 (újra kiadás)
 Imagine Software (1984) Ltd, 1988, +3 (lemezen), £14.95 (újra kiadás)
 FEJLESZTŐ: Andrew J. Glaister, Stuart J. Ruecroft

Guerilla War

KIADÁSI ADATOK: Imagine Software (1984) Ltd, 1988, 48k/128k, £8.95
 Imagine Software (1984) Ltd, 1988, +3 (lemezen), £14.95
 FEJLESZTŐ: Sentient Software Ltd (Andrew Postlewhite, Clive Paul, Jonathan Dunn)

Dragon Ninja

KIADÁSI ADATOK: Imagine Software (1984) Ltd, 1989, 48k/128k, £9.95
 Imagine Software (1984) Ltd, 1989, +3 (lemezen), £14.95
 FEJLESZTŐ: Ocean Software Ltd (Paul Owens, Mark R. Jones, Bill Harbison)

WEC Le Mans

KIADÁSI ADATOK: Imagine Software (1984) Ltd, 1989, 48k/128k, £8.95
 Imagine Software (1984) Ltd, 1989, +3 (lemezen), £14.95
 FEJLESZTŐ: Sentient Software Ltd (Mike Lamb, John Mullins, Jonathan Dunn, Bill
 Harbison, Alick Morrall)

Victory Road

KIADÁSI ADATOK: Imagine Software (1984) Ltd, 1989, 48k/128k, £8.95
 FEJLESZTŐ: Paradise Software (David Shea, Gavin Wade, Chris Edwards)

Renegade III: The Final Chapter

KIADÁSI ADATOK: Imagine Software (1984) Ltd, 1989, 48k/128k, £8.99
 FEJLESZTŐ: Paradise Software (David Shea, Gavin Wade, Chris Edwards)

ARCADIA

KIADÓ:	Imagine Software, 1982, £5.50
FEJLESZTŐ:	David H. Lawson
STÍLUS:	Arcade - lövöldözős
GÉPTÍPUS:	16K
MÉRET:	8482 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	1:27
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet (CS,X,V,N,SS - balra, Z,C,B,M,Sp - jobbra, A..En - tolóerő, Q..P - tűz)
	Joystick: Fuller



FELADAT

„Az Arcadia csillaghajó parancsnoka vagy. A legkifinomultabb űrtechnika, amit valaha terveztek az irányításod alatt áll, köztük az elmezúzó Ionikus Tolóerő meghajtó, és a döbbenetes erejű dupla Plazmaszakító löveg. Ezekről leszel a legerősebb az egész galaxisban..és néhány szektorban a legutáltabb. Az Atari nemzet folyamatosan és feltartóztathatatlanul bővíti birodalmát, csendben elnyelve a kisebb, sebezhetőbb bolygókat. Mostanra óriási hatalom birtokában vannak és eltökéltek, hogy megkísérlik leigázni az egész galaxist. Az egyetlen erő, ami visszaverheti az Atari Birodalom hordáit, a parancsnokságod alatt áll, az Arcadia csillaghajó - a tested minden porcikája feszültségtől remeg,

ahogy készülsz visszaverni az Atari hadiflotta kezdeti támadásait.

Az Arcadia űrhajó speciális kettős Plazmaszakító lövegekkel és egy Ionikus Tolóerő meghajtóval van ellátva, hogy harcoljon az Atari Birodalom sok idegen fajának halálos veszedelme ellen. A küldetésed az ARCADIA parancsnokaként eléggé egyszerű - megsemmisíteni a lehető legtöbb ellenséget. A hírszerző jelentések jelzik, hogy az Atari flották alakzatban fognak támadni és gyakran eléggé öngyilkosak módszerekkel. Sok szerencsét!

A státuszsor a képernyő tetején balról jobbra a következőket mutatja: az időt az aktuális támadó hullám végéig, a rendelkezésedre álló űrhajók számát, a pontszámot, az aktuális szint számát és a legmagasabb elért pontszámot.”

LEÍRÁS

Az ellenség hullámról-hullámra támad, 100 egységnyi időnként mindig újabb fajta, más-más jellemző mozgással. Minden hullámban meghatározott számú ellenség található, amint az összeset megölsz, jön egy ugyanolyan létszámú hullám, de ha egyet életben hagysz, csak az az egy fog legyeskedni körülötted és így akár



kihúzhatod adott ellenség támadásának végéig is. A fajták 12 szintenként újra előkerülnek. Amint ütközel egy ellenséggel vagy lelőnek, a szint és a számláló is alaphelyzetbe áll, kezdődik minden előlről. A képernyő aljáról fel tudsz emelkedni, de csak a képernyő feléig és hiába nem tűzelsz szándékosan, az űrhajód biztos, ami biztos alapon (valójában a többnyire nem csatlakoztatott Fuller Box hiánya miatt) néha ló egy szimplát és pici ugrálásokra is hajlamos ugyanebből az okból. Minden negyedik szint után kapsz egy bónusz életet.

HÁTTÉR

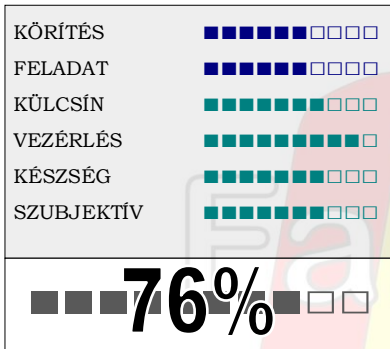
David Lawson harmadik játéka, első az Imagine-nél, egy Invaders-Galaxian jellegű játék. Pedig az Imagine nagyképűen hirdette, hogy elítéli az arcade játékok pófátlan másolását és csak eredeti ötletek alapján dolgoznak. Hogy az Arcadia mennyire eredeti? Nem nagyon, ahogy említettem, egy jófajta Galaxian variáns. A nem túl szavahihető Imagine vezetők állítása szerint 400 ezer darab kelt el belőle, ... lehetséges. Harmadik lett a Golden Joystick legjobb arcade játék kategóriájában és negyedik 1983 év játécai között. Talán elsőként

támogatta a Fuller Box nevű sokoldalú eszközt, elvileg még annak megjelenése előtt. A Fuller is liverpooli cég volt, talán lehetett valamilyen megállapodás a két cég között, hiszen mindegyik Imagine játék támogatta az eszközüket.

ÉRTÉKELÉS

Kicsivel átlag feletti program, ennek teljesen megfelelő körítéssel és nagy felhajtással. Az üdvözlőképernyőn kirajzolódó felirat tipikusan a kezdeti játékokra jellemző, ma már megmosolyogtató és idegesítően lassú nagyzolánsnak tűnik. A feladatban és a játék megvalósításában nincs semmi rendkívüli, talán az effektek tekintetében tűnik ki kortársai közül, a robbanások, füstök, pukkanások, az űrhajó szétrobbanásakor a tűzijátékszerű hatás. Érdekes a színek használata, néha olyan a hatás, mintha új, elvileg nem használható színek jelennének meg. A mozgás nem akadozik, az ellenség néha ugrál, néha pulzál, máskor százugd. Az átlagos lövöldözős játékokhoz képest a játékmenet annyival van kiegészítve, hogy az űrhajóval fel lehet emelkedni. A 12 ellenség nagyon különböző taktikát alkalmaz, ez visz egy kis szint a játékba. Valamint a hullámokban támadó ellenségek általi lehetőség, hogy egy ellenségnek való megkegyelmezésért és a pontgyűjtésről lemondásért cserébe kis üresjáratához, pihenőidőhöz lehet jutni. A vezérlés optimális, rengeteg variáció használható, belkezesek és jobbkezesek is kedvükre variálhatják az irányítást. Az érzékenység is hasonlóan jó, az emelkedés-

süllyedés sem rondít bele az összképbe. Talán csak valamelyik elterjedtebb Joystick támogatása hiányzik. Hosszabb távon is addiktív, bár az ellenségek elleni taktika kidolgozása nem nagy ördögösség, így a 12 szint lejátszása sem különösebben nagy kihívás. Az újabb és újabb 12 szint nem eredményez gyorsulást vagy agresszívebb ellenfeleket, mindig ugyanazzal az elánnal támadnak, fáradhatatlanul.



MÁSOK SZERINT

WOS: 7,50/10

Sinclair.hu: 6,57/10

Home Computing Weekly: 95%

SCHIZOIDS



KIADÓ:	Imagine Software, 1983, £5.50
FEJLESZTŐ:	David H. Lawson
STÍLUS:	Arcade - lövöldözős
GÉPTÍPUS:	16K
MÉRET:	8485 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	1:30
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet (CS,X,V,N,SS - balra, Z,C,B,M,Sp - jobbra, A..En - tolóerő, Q..P - fordulás) Joystick: Fuller



FELADAT

„Egy nincstelen úrvándor vagy, éhes vagy és kétségbeesetten keresnél egy kis pénzt. Partra vetődöttél a galaxisod külső peremén, és egyetlen út maradt számodra, hogy a csillagközi hulladék felszámolási tanácsadó (úrkukás) munkájáért folyamodj. Hamarosan megbánod azt az elhamarkodott pillanatot, amikor aláírtad a szerződést. A munka a legveszélyesebbnek és legmagányosabbnak bizonyul az egész világegyetemben. Nehéz helyzetben vagy 10 parszekre az élet legközelebbi nyomától, egy rémisztő fekete lyuk mellett és hogy még rosszabb legyen, a galaxisból hatalmas szeméthüvelyek zúgnak

feléd. Hogy igazságosak legyünk, nem személy szerint feléd irányulnak, inkább a fekete lyuk felé. De ezek a rettenetes lövedékek (talán mert a fekete lyukak a sötét térben meglehetősen láthatatlanok) általában elhibázzák a célt és a szemét végül a lyuk körüli pályára áll. Ez az a pont, ahol te a képbe jössz. Mindössze annyit kell tenned, hogy nyomd a szeméthüvelyeket ki a pályájukról, bele a lyukba. Egyszerűnek hangzik.

De a világegyetem egy különleges és változatos hely, a világok a szemetüket egyéni preferencia szerint csomagolják, adj nekik csekély pörgést, hogy megfelelő röppályájára álhassanak.

De ezzel még nincs vége a szomorú és végzetes dolgoknak. Egy többé-kevésbéhasználható ürdőzered avn a feladat ellátására. Elöl van egy anti-impulzus lapátja, amivel kezelni tud bármilyen frontális ütközést. Egy kevés gyakorlattal, a hátsó horoggal stabilizálni tudsz majd egy forgó hüvelyt. Kár, hogy a gép oldala olyan törékeny. Mindenesetre, nagyon jó pilóta vagy.



És főnökeid szerint még jól is szórakozhatsz. Ha már egy kicsit belejössz, akkor használhatsz majd hüvelyeket arra, hogy elvégezzék a munkát helyetted. Pattogtasd őket, egyiket a másiknak, és bepattannak a lyukba. Furcsa neveket adtak a hüvelyeknek, 'dobozok', 'rudak', 'tálcák', 'flitterek' meg még sok más. A játék négy dózerrel kezdődik. A pontszámod az időtől függ, amit túlélsz.

A számok az alsó sorban a következőket jelentik, balról jobbra:

- az idő, amit eddig túléltél
- a rendelkezésedre álló dózerek száma

- a leghosszabb idő, amit eddig elértél
Egy extra dózert kapsz minden 'flitter'-ért, amit a lyukba küldesz. A dózert egyszerűen megállíthatod, fordulj meg és nyomd a tolóerőt, amíg meg nem áll."

LEÍRÁS

A képernyő közepén látható, illetve természetéből adódóan nem látható a fekete lyuk, körülötte vibrál, csillámlik az anyagbefogási (akkréciós) korong, az úrkuka. Ide kellene beletaszigálni a világ összes szemétét. De a szemetek szemetek, és nem mindig a helyes irányba lódulnak meg, ezen kell segítened az úrdózerrel (a bal oldali dolog a

képen). A fekete lyukat próbáld elkerülni! A dózer lapátjával könnyebb dolgozni, de nem minden szemét mögé lehet odaférni, ezért néha a kampót is kell alkalmazni, az a baj, hogy ha beleakasztottad valamibe, akkor attól nehéz megszabadulni. Többnyire elég megfigyelőként részt venni egy félreeseőnek vélt helyen és figyelni, hogy a szemét sokszor egyedül is tudja a dolgát, annál is inkább, mert nem pontszámot kapsz, hanem a túlélési idő van díjazva. Próbálg minél lassabban mozogni, ha túl gyors vagy, előbb-utóbb a fekete lyukban végzed, vagy nekidurransz egy szemétnek. A dózer leállításá annyira nem egyszerű, mint a kazettaborító szövegben állítják, először a mozgási irányodba kell állítani a dózer elejét, aztán megfordulni, majd a tolóerővel finoman megállítani a járművet. A képernyő függőleges irányban átjárható, balról és jobbról viszont valamiféle úrfal van.

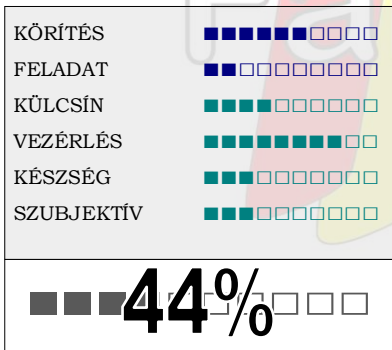
HÁTTÉR

Csalódást keltő játék az Arcadia után, de a nagy felhajtás, amivel az Imagine körülvette, mégis felhajtotta egy hétre az eladási lista élére. Legközelebb ez csak a Zzoomnak sikerült, lehet hogy a vásárlók elég korán átláttak az Imagine-féle kommunikáción.

ÉRTÉKELÉS

Van ez a játék... Szép borítóval, megfelelő sztorival, betöltőképernyő nélkül. A feladat egyszerűnek tűnik, de majdnem kivitelezhetetlen. Nem a rossz irányítás miatt, hanem a kitalált munkamódszer miatt. A

grafika ellentmondásos. Pozitív oldal a vektorgrafikus szemét akadástmentes forgása, áramlása 3 dimenzióban, és a dózer mozgása. Negatív a szintelenség, egyhangúság, amit a hangok elmaradása is hangsúlyoz. Persze a világűr peremén(?) mit is várok... Az irányítás nem rossz, hiszen sok választási lehetőség van, és aki sokat játszott az Arcadiával, annak már ráállt a keze. A nehézségi szint fogós, mert mit is kell csinálni? Túlélni! Az meg szerencse kérdése, hogy mikor trafál el egy szemét. Nem igazán látom azt, hogy ezzel a játékkal hogyan lehetne jól és jót játszani. Inkább tűnik egy félkész terméknek, amit időben ki kellett adni, a többit meg oldja meg a marketing! Rövid távon megoldotta, hosszú távon viszont nehéz...



MÁSOK SZERINT

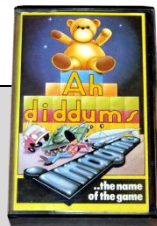
WOS: 3,60/10

C&VG: 7/10

Home Computing Weekly: 50%

Popular Computing Weekly: 6/10

AH DIDDUMS



KIADÓ:	Imagine Software, 1983, £5.50
FEJLESZTŐ:	David H. Lawson
STÍLUS:	Arcade - akció
GÉPTÍPUS:	16K
MÉRET:	8529 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	1:25
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet (CS,X,V,N,SS - balra, Z,C,B,M,Sp - jobbra, A,D,G,J,L - le, Q,E,T,U,O - fel, W,R,Y,I,P - felvétel/eldobás, S,F,H,K,En - dobás, lövés) Joystick: Fuller (+W,R,Y,I,P - felvétel/eldobás)

FELADAT

„A baba sír, így anyu és apu égve hagyja a villanyt. A gyerekszoba játéka boldogok, ha a világítás égve marad, mert tudnak játszani.

Teddy ideges, amikor a baba sír, és meg akarja vigasztalni. Teddy bent ragadt a játékos dobozban más játékokkal és nem tud kijutni. Teddynek pompás ötlete támad és elkezd összegyűjteni a játéktéglákat, hogy egy lépcsőt építsen. A játékok dühösesek, mert ha a baba megnyugszik, akkor anyu le fogja kapcsolni a villanyt és nem tudnak majd játszani. A játékok undokká válnak és megtámadják szegény öreg Teddyt, hogy megállítsák. Teddyből kiszedik a tölteléket, ha nem elég gyors.

A cél, a játék lényege, hogy kiszókj a játékos dobozból és megvigasztald a babát. Ehhez meg kell mászni a játéktéglákból épült lépcsőt minden szinten, amit a tíz játékkocka összegyűjtésével építhetsz, egymásra rakva őket. Hogy megépítsd a lépcsőt, érij a játékmaci valamelyik részével a téglához és vedd fel. Ahhoz, hogy elhelyezd a téglát a lépcsőben, vidd oda, és ahogy a maci



bármelyik része érintkezik a lépcsővel, rakd le a téglát. Teddynek minden téglát fel kell venni és el kell helyezni a lépcsőben, hogy automatikusan a következő játékos dobozba jusson. Ha az utolsó téglát is letetted és Teddy nem jut a következő játékos dobozba, mozgasd Teddyt a lépcsőre, és többször nyomd meg a felvétel/lerakás gombot, így fogsz átjutni a következő dobozba. Teddy előtt kilencvenkilenc játékdoboz áll, amit végig kell járnia, mielőtt eléri a babát. Minél több játékdobozon jut át Teddy, annál több ellenség és gonosz játék lesz. Teddy egyetlen barátja Jack a varázsdobozban, de ő mindig alszik. Felébreszteni a strandlabdával, gumicsizmával, vagy a köpöcsővel rálöve lehet. Amikor Jack felébred,

minden játék megáll néhány másodpercre, hogy ránézzen, ahogy rugózik fel és le, lehetővé téve, hogy felvegyél téglákat kockázat nélkül. Hogy megvédd magad a játékoktól, dobod meg őket strandlabdával, gumicsizmával vagy lödd le őket köpöcsővel. Ezeknek a tárgyaknak a felvételéhez mozgasd a macit melléjük és nyomd meg a felvétel gombot. Ha megnyomod a dobás/lövés gombot, akkor abba az irányba fognak mozogni, amerre Teddy áll. Ha elég gyors vagy, hogy elpusztítsd az összes játékot a dobozban, a rettegett gyurma jelenik meg, és felfal mindent, ami az útjába kerül, kivéve a téglákat.

Az alsó állapot sorban a számok balról jobbra a következőket jelentik: a pontszám, amit Teddy addig gyűjtött, Teddy életeinek száma, a játékdobozok száma, amiket Teddy elért, és a legmagasabb pontszám, amit Teddy addig elért.

Teddy négy étellel kezdi a játékot. Minden negyedik teljesített játékdoboz után kap egy extra életet. Teddy pontszámként minden játékdoboz után a doboz számának négyszeresét kapja, plusz bonuszként a következő tárgyakért kap pontot, ha megszerezte őket: Csörgő - 1*doboz száma, Cumis üveg - 2*doboz száma, Játékbaba - 4*doboz száma.”

LEÍRÁS

A feladat egyértelmű. Az ellenséges játékok sokfélék lehetnek, a függőlegesen mozgó, kiszámítható játékkatonától a lépcsőt szétrobbantó vonatig. Célszerű először a veszélyes ellenfeleket kiiktatni, a lényeg, hogy legalább egy



megmaradjon, mert addig nem jelenik meg a gyurma.

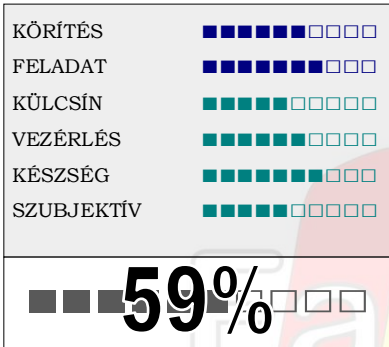
HÁTTÉR

Az Arcadia és Schizoid után egy tényleg egyedi játékötlet az Imagine-től, de talán nem annyira, hogy meg is kapják érte az 1983 legeredetibb játék díját a Golden Joystick Awardson. Sikeres volt a maga idejében, nem Arcadia vagy Jetpac szinten, inkább önmagához, a játék minőségéhez képest.

ÉRTÉKELÉS

Szép borítóval, és betöltőképernyő nélkül, aranyos történettel, eredeti feladattal rendelkező játék. A feladat eredeti, de nem különösebben változatos. A megvalósítás érdekes, egyszerre szép és szemfájdítóan villogós. A figurák aránya egymáshoz képest nem tűnik jónak. A maci szépen kidolgozott, de a mozgás közbeni vibrálása kimondottan zavaró. Idegesítő, hogy másodpercenként többször, minden egyébként meg sem mozduló tárgy újra meg újra eltűnik, majd ismét előtűnik. Fokozza a rossz érzést a maci gépszerű hangja mozgáskor. Az irányítás az Imagine-től megszokott, de itt több gombot kell használni, ami már sokkal kevésbé kézreálló,

sőt a Fuller Joystickkal rendelkezők vagy emulátoron játszóknak is plusz gombot kell, hogy használjanak. A téglák lerakása sem tökéletes, néha egy-egy valahogy félremegy. A nehézségi szint nem túl magas, de dicséretesen növekszik szintről-szintre, fokozatosan. Az addiktivitást több, már említett dolog csökkenti, hosszú távon is játszható, de kell hozzá egy megfelelő türelőképesség.



MÁSOK SZERINT

WOS: 4,17/10

MOLAR MAUL



KIADÓ:	Imagine Software, 1983, £5.50
FEJLESZTŐ:	John Gibson
STÍLUS:	Arcade - akció
GÉPTÍPUS:	16K
MÉRET:	8529 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	1:23
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet (CS,X,V,N,SS - balra, Z,C,B,M,Sp - jobbra, A..En - le, Q..P - fel, 1..0 - fogmosás)
	Joystick: Fuller

FELADAT

„Egy kivonat következik a 25. Kétéves Fogápolási Szimpózium jelentéséből: A DK FENYEGETÉS régóta ismert volt, a fogaink egyfajta orális baktérium, a Dentorium Kamikazum, a DK állandó támadása alatt állnak. Eddig keveset tudtunk a DK életciklusáról, de a legutóbbi kutatás felfedezett egy ijesztő tényt. A bakteriológusok azt hitték, hogy a DK élettartama korlátozott, mert az a mechanizmus, ami által a fogakat támadja, a saját pusztulásához is vezet (lásd "A Kamikaze-hatás", Shimoto 1973.). Amit Shimoto nem vett észre az, hogy a DK rombolása nem volt állandó. Képes megfiatalodni minden egyes fog megtámadása után, és így távolról sem rövid életű, valójában halhatatlan! Ez a felfedezés elkerülhetetlenül vezetett a fogszwasodáshoz való hozzáállásunkban bekövetkező radikális változáshoz. Nemsokára, hiszünk benne, hogy csapdába csalva teljesen kipusztíthatjuk a DK-t. A DK elpusztíthatatlansága azt jelenti, hogy csak remélhetjük, hogy csökkenthetjük a fogkefe és fogkrém



folyamatos használatával. Egy reménykeltőbb feljegyzés szerint a kutatás a DKX 11 kifejlesztéséhez vezetett. Ennek a kémiai anyagnak az a hatása, hogy megszakítja a DK normál ciklusát, ezáltal arra kényszerítve, hogy korábban megfiatalodjon. A DKX11 a fogkrémekben 90%-kal meghosszabbíthatja egy fog életét. Ezek a tények. Ez a feladat. Korlátlan mennyiségű Imagico fogkrém van (DKX11-et tartalmaz) és három fogkefe, amivel meg kell akadályoznod, hogy a DK megsemmisítse a fogaid. Az Imagicóból egy tubus 10 adagra elég, ami visszaveri a DK-t. Minden alkalommal mikor felhasználsz egy tubussal az Imagicóból, több és veszélyesebb baktériummal kell



szembeszállnod. De minden alkalommal, mikor a DK sikeresen megsemmisít 4 fogat, elveszted a fogkeféid közül az egyiket. Vigyázz a különféle édességek megjelenésére; mikor a DK megeszi őket, erőteljesebbé válnak. Végül emlékezz: egy fogkefe fogkrém nélkül haszontalan. Milyen hosszan tudsz ellenállni a DK veszélyének?

A bal felső sarokban a fogak pillanatnyi állapota látható, a bomlási szint. Ez csökken minden egyes alkalommal, amikor tiszta egy fogad, de minden alkalommal nő, ha a DK-k megtámadnak egyet. Minden fog állapotát egyénileg jelzi a színük, kezdve a fehérrel (tisztá) a feketéig (szuvas). Kezdetben a fogak sárgák, ami 1600-as bomlási szintnek felel meg. A zöld sáv jelzés a jobb felső sarokban azt mutatja, hogy mennyi fogkrém maradt a jelenlegi Imagicó tubusában. A baktériumszint a bal alsó sarokban látható, azt mutatja, hogy melyik szinten vagy pillanatnyilag. Az édesség, megfelelően a baktériumszintnek, a jobb alsó sarokban látható. Kezdetben ez egy gümucukor. Az első befejezett játék után, az elért legmagasabb baktériumszint állandóan látható lesz a képernyő alján.

A fogkrém kinyomásához egyszerűen helyezd a fogkefét az Imagicó tubus nyílása mellé és a fogkrém automatikusan kinyomódik a fogkefére. A tubus eltűnik, és nem jelenik meg újra, amíg az adagot nem használtad fel.”

LEÍRÁS

Minden baktériumszint 4-gyel növeli a baktériumok számát. A fogak három fázisban romlanak, először lepedékes sárgák, majd világoskékek, később sötétkékek, amikor már durvábban kikezdi őket a baktériumok, végül feketék, vagyis szuvasak lesznek. A bomlási szint egy-egy fogon többnyire egy vagy két lépésnyit romlik. Egy bomlási szint mérsékléséhez két dörzsölés szükséges. Egy adag fogkrém pedig hat dörzsölésre elég. Tehát egy kék fogat egy adaggal pont fehérre lehet sikkálni. Az édességek felturbózzák a bacikat, ilyenkor a nyelv elszíneződik és fokozott veszélynek vannak kitéve a fogak.

HÁTTÉR

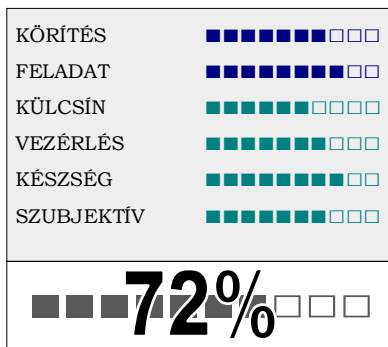
A korabeli magazinok, hetilapok értékeléseiben az egyik, ha nem a legeredetibb játéknak tartották, és jó kritikákat kapott, ennek ellenére nem lett sikeres John Gibson első játéka. John 1982 végén fejezett be egy programozói tanfolyamot, majd nekiállt állást keresni, az első helyről kikoszaratták, de beajánlották az Imagine-hez, akik akkoriban kerestek gépi kódot ismerő programozókat. John elment az Imagine-hez, ahol a következő párbeszéd hangzott el Dave Lawson és közte:

- Tudnál írni egy 16K-s gépi kódú programot egy hónap alatt?

- Nem tudom, de sietni fogok
 - OK. Tiéd a munka
- John előtte még csak nem is látott ZX Spectrumot, de a Molar Maul időre elkészült.

ÉRTÉKELÉS

Remek borító és kerettörténet, inkább keretjelentés és egy 1983-ban biztos nagyon menő üdvözlőképernyő adja a körítést, sajnos betöltőkép nélkül. A feladat egyszerű, de tényleg eredeti. A fogakért való küzdelem elég átérezhetőre sikerült, a kezdődő sárga fogakkal, majd a sötétülő elszíneződésekkel, és a nyelven és szájszélvénnyel kórokozókkal. A grafika és a zenék átlagosak, hangeffektek nincsenek. Grafikailag kis hiba, hogy a figurák egymás mögé kerülve néha nem tudják, hogy most zöldek legyenek a fogkefe miatt, lilák a bacik miatt vagy csak feketedjenek el, de ez csak néhány pillanatra fordul elő. Nagyobb hibának tartom, hogy nehéz pozicionálni a fogkefét, a tubushoz és a fogakhoz is, hiába a gyorsaság, néha másodpercekig kell vacakolni, hogy a megfelelő helyzetbe kerüljön a kefe. Emiatt nem adok több pontot a vezérlésre és a készségre sem, pedig utóbbi nagyon jól van belöve és skálázva a baktériumszintek között. A billentyűk kiosztása a szokásos Imagine-s, de a felső sorban lévő tűzgomb kicsit kényelmetlen. Addiktív, jópofa játék, igazi, elrettentő mondanivalóval, érződik, hogy nem tapasztalt programozó készítette, de megvan a varázsa hosszú távon is.

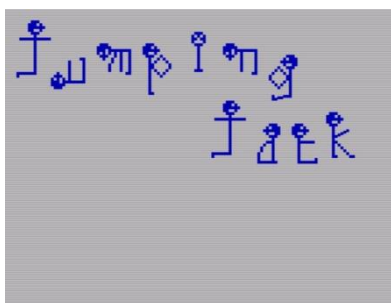


MÁSOK SZERINT

WOS: 6,22/10

JUMPING JACK

KIADÓ:	Imagine Software, 1983, £5.50
FEJLESZTŐ:	Albert Ball, Stuart C. Ball
STÍLUS:	Arcade - platform
GÉPTÍPUS:	16K
MÉRET:	11825 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	1:19
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet (SS-balra, Sp-jobbra, CS-ugrás, Z-szünet)



FELADAT

„Jumping Jack tud egy verset, egy négy versszakos limericket. Sajnos vonakodik, hogy előadja, hacsak nem segítesz neki feljutni a szintek tetejére. Csak ha segítesz neki átjutni a húsz képernyőn, akkor ismerheted meg az egész verset. Minden képernyő teljesítése után el fog neked mondani két sort.

Jack nyolc emelettel néz szembe, ami kezdetben csak két mozgó rést tartalmaz, a balra mozgó rések felfelé haladnak, míg a jobbra mozgók lefelé mennek. Jacknek keresztül kell ugrania a réseken fölfelé, de el kell kerülnie a réseken keresztüli leesést. Jack képes felfelé mozogni úgy, hogy a résen keresztül felugrik, és tud balra és jobbra is szaladni. Ha ki kell futni a képernyő egyik szélén, akkor

a másikon fog megjelenni. Ha leesik egy emeletnyit, beveri a fejét és öntudatlan marad egy rövid ideig, ami idő alatt nem tud mozogni. Minden alkalommal, amikor a képernyő aljára jut öntudatlanul, elveszít egy életet. Mindegyik sikeres ugrásnál egy új rés jelenik meg véletlenszerűen - az első három új rés leereszkedik, a következő három felemelkedik, amíg nem lesz nyolc rés. Elérve egy sikeres ugrással a felső emeletet, megkapod a vers következő részét. Az első szint után veszélyek fognak megjelenni - kezdetben egy, azután kettő, maximum húsz, eggyel több, minden szint teljesítése után. Ezek mind felfelé haladnak, és ha Jack összeütközik velük, megütik és öntudatlan lesz.

Minden egyes versszak befejezése után (négy versszakos limerick) új életet kasz. Pontok a sikeres ugrások után járnak és egyre több pont jár minden új szinten.”

LEÍRÁS

Nem nehéz, csak mindennek az irányát kell figyelni és jó ütemérzéssel ugrani:) Na igen, mondani tényleg könnyű, annál



nehézebb végrehajtani, főleg, hogy az öntudatlan állapotok sorozata gyorsan életvesztéshez vezet.

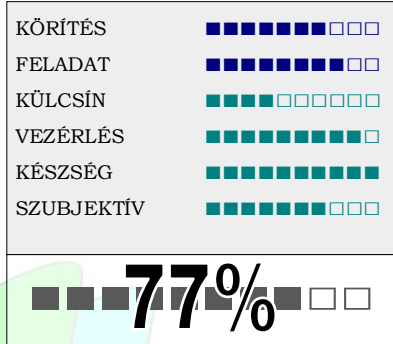
HÁTTÉR

Albert Ball 36 éves elektromérnök írta a játékot, fia Stuart pedig a figurákat rajzolta. A Jumping Jack az egyetlen Imagine játék az Ocean előtti korszakból, amelyiket nem saját programozók írtak. Albert Ball következő játékát, a Rapsalliont már a rivális Bug-Byte adta ki 1984-ben. Kritikai sikeressége ellenére nem lett kasszasiker, sőt még eladási listák TOP10-ében sem találom, meglepő...

ÉRTÉKELÉS

Hűsz év alatt igazi klasszikussá vált, kezdetleges egyszerűsége ellenére időtálló, szórakoztató játék. Talán a legjobb Imagine borító jutott Jack-nek és egy kicsit fura sztori. Alapvetően egy vicces légkörű játék, amihez illeszkednek a 10 éves Stuart által rajzolt gyerekes figurák. A hangok szintén az alapokat adják csak, de nem ez a lényeg, hanem az egyszerű ötlet, ami sikeressé tette a játékot. A vezérlés mindössze egy kombináció, de ez csak emulátoron játszóknak okoz gondot, mivel egy mai gépen a Symbol Shiftnek és a

Spacenek megfelelő billentyűk pont ellentétesen állnak egymáshoz képest. A nehézségi szint fokozatosan nő a szinteken és a játékon belül is. Addiktív, kicsit frusztráló játék.



MÁSOK SZERINT

- WOS: 8,08/10
- Sinclair.hu: 7,86/10
- Your Computer: 4/5
- Popular Computing Weekly: 10/10
- Home Computing Weekly: 95%

ZIP-ZAP

KIADÓ:	Imagine Software, 1983, £5.50
FEJLESZTŐ:	Ian Weatherburn
STÍLUS:	Arcade - akció
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	37191 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	3:37
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet (CS,X,V,N,SS-balra, Z,C,B,M,Sp-jobbra, A..En-fék, Q..P-tűz) Joystick: Fuller, Kempston, IF2, Cursor



FELADAT

„Hallucinor: egy ismeretlen bolygó, amit csak a közelmúltban fedeztek fel a Spectralia csillagrendszerben. A kutatás tömeges életet valószínűsít, normális gravitációt és a Földhöz hasonló légköri feltételeket. A bolygó ki van jelölve azonnali, elsődleges előkolonizációra, arra hogy megtisztítsa egy Prelim-0484 robotcsapat. Egy egyszerű munka, mondták, izgalmas, de egyáltalán nem veszélyes. Arra gondolok, hogy a dolgok az első néhány hónapban rendben is voltak. Természetesen nem sok dologra kellett vigyázni. Ha egy bennszülött megjelent, egy gyors figyelmeztető robbantás a lézerfegyveremből gyorsan elhajította, de akkor... ahogy az egész Tele-Portal

hálózatot beüzemelték, megtámadtak, és mi, örök, próbáltuk leállítani őket, de túl sokan voltunk... és most csak én maradtam, a vezérlőáramkörömet megrongálták, nem tudom lekapcsolni a motorjaimat, úgyhogy egyetlen dolgot tudok csinálni, hogy lelassuljak, be kell rántanom a fékegységeket, de az nem tesz túl jót az akkumulátoromnak.

Fel kell vennem az üzemanyagcellákat és el kell mennem a Tele-Portalon keresztül, hogy felszívjak még egy kis energiát, annyira alacsony a szint, annyira fáradok... Ó nem!!! Megint jönnek... S-E-G-Í-T-S-É-G!!!!

A cél, a játék lényege, hogy túlélj minél több szektort (szintet) a Hallucinor bolygón, amennyit csak lehetséges. Az üzemanyagcellákhoz kell kormányoznod a menekülő robotot, hogy felvedd őket. Miután áthaladsz valamelyik cella felett, az azonnal automatikusan felveszi a pozícióját a Tele-Portal körül, hogy biztosítsa az energiát a portál működéséhez. A Tele-Portálnak mind a négy üzemanyagcellára a megfelelő pozícióban van szüksége a teljes energiaellátáshoz, hogy át tudjon



teleportálni a következő szektorba. Az átjutáshoz egyszerűen kormányozd a robotot át a teljesen energetizált Tele-Portal magján. A Tele-Portal automatikusan végzi a dolgát és átszállít téged a következő szektorba. Használd a lézerfegyvered, hogy megvédd magad a támadó idegenektől. A fékeket arra használhatod, hogy csökkentsd a sebességed körülbelül egyharmaddal, ami képessé tesz téged arra, hogy kisebb körben fordulj, elkerülve az idegeneket. A tárolóelemeidben lévő energia 99 egységével kezdesz. Energiát használsz fel miközben lassan utazol, de összeütközve egy idegennel a pajzsaid automatikusan aktiválódnak, közben felhasználnak az energiádból akár 10 egységet is. Az energiád 10 egységgel nő, mikor keresztülutazol a Tele-Portalon a következő szektorba.

Van 99 bónusz pont, ami állandóan csökken, és a Tele-Portalon való keresztülhaladáskor a pontodhoz adódik hozzá. Ahogy keresztülutazol a bolygók egyre több szektorán, az idegenek egyre gonoszabbá és értelmesebbé válnak... légy óvatos...

A legfelső sor mutatja balról jobbra - a szektorok számát, ahol eddig átutaztál, az aktuális bónuszt, a pontszámodat, a legmagasabb

pontszámodat. Plusz a második sorban a meglévő energiádat, ami maradt az akkumulátoraidban.

A pontszámod minden idegen megsemmisítéséért a szektorszám értékével egyenlő. A bónusz csak a szint végén adódik a pontszámodhoz.”

LEÍRÁS

Minden szinten csak a négy üzemanyagcellát kell felvenned és visszajutnod a Tele-Portalhoz. Közben minél kevesebbet kell érintkezned az idegenekkel, mert különben nagyon nagyon leszívják az energiádat. Ezt így együtt a mozgásod furcsasága miatt lesz nehéz megvalósítanod. Lőhetsz és fékezhetsz is közben, de a lövések kevésbé eredményesek, mint ahogy elvárhatnád, a fékezés pedig túl sok energiát emészt fel.

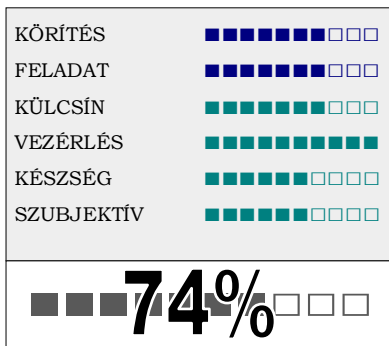
HÁTTÉR

Ian Weatherburn első játéka az Imagine-nél, viszonylag sikeres és kritikailag elismert játék volt.

ÉRTÉKELES

Az Imagine első 48K-s játéka, megtámogathatták volna valami jó kis betöltőképpel és egy eredetiségre törekvő cég ugyan ne rakjon már ennyire feltűnően lopott zenét a játékába. A sztori jó, a feladat is, egy kis időt még rászánhattak volna a tesztelésre, a szintek végi 10 energiaegységnyi töltés nagyon kevés, optimalizálni kellett volna. A játék grafikailag átlag feletti, változatosak az ellenségek és nem csak a megszokott 16x16 pixeles variációk, hanem mindenféle alakú, kiterjedésű, mozgású, sebességű

létforma képviselteti magát. A hangeffektek teljesen korrektek, egyedül a zene, amint már említettem is, kicsit ciki. A vezérlés ezúttal tökéletesre sikerült, az Imagine-féle billentyűkiosztást kiegészíti az összes elterjedt és pár kevésbé elterjedt Joystick-vezérlő típus is. Az érzékenység és a használhatóság, egyértelműség is nagyon jó. A készségszint nagyon nagy elvárásokat támaszt, nem hiszem, hogy család nélkül bárki tudna jutni, ahhoz nagyon nagy szerencse kellene. Ha lenne olyan család, amivel a szintek utáni energiautánpótlást lehetne belőni, akkor ebből az egyébként is szórakoztató játékból egy tényleg remek arcade játék válhatna.



MÁSOK SZERINT

WOS: 5,52/10

Sinclair.hu: 7,00/10

Home Computing Weekly: 90%

Popular Computing Weekly: 8/10

Fanzix

ZZOOM



KIADÓ:	Imagine Software, 1983, £5.50
FEJLESZTŐ:	John Gibson
STÍLUS:	Arcade - lövöldözős
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	22589 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	2:36
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet (CS,X,V,N,SS - balra, Z,C,B,M,Sp - jobbra, A,D,G,J,L - le, Q,E,T,U,O - fel, S,F,H,K,En - rakéta, W,R,Y,I,P - gépágyú)
	Joystick: Fuller, Kempston, IF2, Cursor



FELADAT

„Ahogy bemászol a ragyogó Ground Skimmeredbe és becsúszsz az rendkívül kifinomult repülési számítógéped mögé, az izgalom érzése lassan rettegésbe fordul át. Lassan egy küldetés kezdődik.

Ha a határozottságod gyengül, arra a több ezer menekülthez gondold, aki meg fog halni, ha az ellenségnek hagyod, hogy végrehajtsa a népirtást. Emlékezz, tiéd a leggyorsabb, leghalálósabb gép, amit ember tervezett.

Megnyomod az indító gombot és hátracsapódsz az ülésbe, a Ground Skimmer robaja tölti meg a levegőt, az utasítások egyértelműek; keresd meg és pusztítsd el az ellenséget. Az ujjaid csellengenek a fegyverkonzol felett ... egy küldetés kezdődik.

A játék célja, hogy megvéd a horizonton sétáló menekülteket az ellenséges repülőgépektől, tankoktól és tengeralattjáróktól. A radar kis léptékben mutatja az egész tájat. A nézetet a pilótafülkéből jelzi a négy sarokjelző. Csak az ellenség fog megjelenni a radaron. Használd arra a radart, hogy bemérd az ellenség pozícióját.

A menekültszámláló a konzolon azt jelzi, hogy hány menekültet mentettél meg. Egy menekültet megmentéssel, amikor az besétál a képernyőre és biztonságban el is hagyja azt. Bármennyi menekült marad a horizonton a támadáshullámok után, az hozzáadódik a menekültszámlálódhoz és megkapod a bónuszpontot érte is.

Pontot kapsz az ellenség megsemmisítéséért. A robotpilóta dolgozik minden támadási hullám között. Minden alkalommal, amikor téged lő az ellenség, a pajzsod egy része elhasználódik. Ha elfogy a pajzsod és eltalál az ellenség, akkor megsemmisítenek. Használd a DIBAR-t a magasságod megítéléséhez. Amikor ennek az alja villog, akkor ne ereszkedj alacsonyabbra, különben le fogsz



zuhanni és megsemmisülsz. Amikor a konzolon villog a 'CONDITION RED' felirat, nagyon figyelj, mert támadás alatt állsz. A 'CONDITION YELLOW' azt jelzi, hogy az ellenség támadni fog. A 'CONDITION GREEN' pedig csak azt, hogy maradj éber. Mikor az 'exotron' vagy az 'R.P.V.' jelzés villog a konzolon, ez azt jelzi, hogy egy Exotronnal vagy egy távirányított járművel támadnak meg. Mindenáron meg kell semmisítened ezeket, különben jelentősen gyengítik a pajszodat.”

LEÍRÁS

Az első két szinten repülők ellen, a következő kettőn harckocsik, majd ismét kétszer tengeralattjárók, majd megint kétszer repülők ellen kell küzdened. Körülbelül ennyi egy kör, ezután kapsz egy bónusz életet, majd újabb kör jön ugyanezzel a menetrenddel, csak a harckocsis és tengeralattjárós részben már megjelennek a repülők is... aztán meg egyre sűrűbben jelennek meg az ellenségek. A repülők ellen a gépágyút, a tengeralattjárók ellen a rakétát, a tankok ellen mindkét fegyvered használhatod. A fehér emberkéket kiméld, ha csak lehet, de néha bele fognak futni egy-egy lövésbe. Legnagyobb ellenséged az

exotron, minden másnál fontosabb, hogy ezeket ne engedd a repülődig.

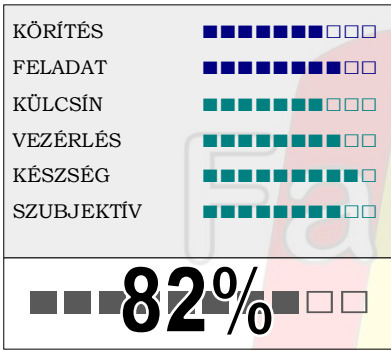
HÁTTÉR

John Gibson második játéka értékesítés tekintetében a legközelebb került az Arcadiahoz. A játék írásáról ezt mondta John: „A Zzoomnál a problémák közül az egyik legnagyobb a perspektíva helyes grafikai megvalósítása volt, például a vonal az úton adott egy ellenőrző pontot, de valós három dimenziót és animációt valamint a tárgyak valószínű méretnövekedését biztosítani fájdalmas volt, például az Exotron rakéta forog és a mérete is növekszik ugyanabban a pillanatban, ez egy nagy probléma.”

ÉRTÉKELÉS

Semmitmondó kazettaborítója van, betöltőképernyője nincs, a betöltődés után hallható zene valahonnan ismerős (Ground Force Zero, The Dambusters meg még ki tudja ki nem használta fel). A sztori érdekes megközelítésű, ez a menekülteket mentős ötlet jól hangzik. A megvalósítás hiába volt fájdalmas John Gibsonnak, nekünk játékosoknak azt hiszem nem nagyon lehet kifogásunk. Még az emberek többféle mozgására, ujjongására, integetésére is maradt energia. Az exotron 3D-ben forgása meg szuper. A hangok átlagosak, tehát elégedett vagyok. A vezérlés érdekes, billentyűzetten a fel felfelé mozgatja a célzót, a joystickoknál pont fordítva. Billentyűzetten külön gomb van a két fegyvernek, joystickon kombi a tűz gomb. A kombi megoldás nem rossz, folyamatos tüzelés esetén nem ló

rakétát, csak felengedés után. De ezzel a fel-le cserével kár volt elrontani a joystickos részt. A készségszint viszonylag jól kalibrált, kicsit a nehéz felé húz, de hosszas gyakorlással valószínűleg végig lehet játszani (ha a kétszer 8 szintet végigjátszásnak vehetem). Nem rémlik, hogy más Spectrum játék alkalmazott volna hasonló technikát a megjelenésre a Zzzomnál hamarabb, a nem sokkal később megjelenő Micromega klasszikus, a Deatchase hasonlítható talán legjobban hozzá.



MÁSOK SZERINT

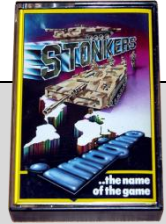
WOS: 8,11/10

Sinclair.hu: 7,00/10

Home Computing Weekly: 100%

Popular Computing Weekly: 8/10

STONKERS



KIADÓ:	Imagine Software, 1983, £5.50
FEJLESZTŐ:	John Gibson
STÍLUS:	Stratégiai – háborús/akció
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	47112 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	5:01
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet (CS, X, V, N, SS - balra, Z, C, B, M, Sp - jobbra, A..En - le, Q..P - fel, 1..0 - tűz)
	Joystick: Fuller, Kempston, IF2, Cursor



FELADAT

„Egy nagy csata küszöbén állsz. Az erőidet úgy kell elrendezned, hogy legyőzzék az ellenséget. Mint parancsnok, rajtad múlik, hogy kigondold, eltervedd a csatát, és hogy harcolj az ellenséggel. A hadsereged az ellenséges kikötő és főhadiszállás ostroma alatt volt hetekig, itt az idő, hogy a küzdelem elkezdődjön. Te vagy az, az egyedüli, aki eldöntheti a stratégiát és átformálhatja azokat parancsokba, hogy legyőzd félelmetes ellenséged. Ahogy átnézed a térképet és a hadmozgásokat, beveded a tankokat, a vezényleted alá tartozó gyalogság és tüzérség ügyességét kihasználva elfogod a céljaidat, nem tudsz nekik segíteni, csak az ütközeteik eredménye miatt aggodhatsz. Hirtelen egy halálos

küzdelembe vagy zárva; problémák és döntéskényszer terhelik vállaidat; a lőszer- és az ellátmányellátás mélypontra jut, tudsz nélkülözni egy tankhadosztályt a keleti szektorban? Az ellenség előre tör a balszárnyadon, meg fogod találni a sebezhető pontját? A győzelem a tiéd lesz.....

A teljes háborús zóna térképe megjelenik a képernyőn: a két balra lévő lila árnyékos terület az ellenséges kikötő és főhadiszállás, a két jobbra lévő lila árnyékos terület a kikötő és a főhadiszállásod. Mindkét haderő jelzései a következők: minden páncélos hadosztályt egy tank jelöl; minden tüzér hadosztályt egy ágyú és minden gyalogos hadosztályt egy ember. A négy ellátó egységet teherautók jelzik. Az ellenséges erők kék színűek, a tiéd feketék. A képernyőn látható egy átlósan csíkozott kurzor, amit mozgathatsz a csatazóna fölött.

A Stonkers két nehézségi szinten játszható. A tűz gomb megnyomására a kurzor alatti terület 64-szeres nagyításba kerül; az ilyen mértékű térképen a csaták folynak, a tűz gomb ismételt megnyomására

visszatérsz a kis léptékű, teljes háborús zónát mutató térképre. A világos területek a kis léptékű térképen a hadosztályaid elmozdulását, a két kis fekete pont pedig az ellátóhályóid helyzetét jelölik. A nagyobb léptékű térképen van egy X kurzorod, amit ugyanúgy mozgathatsz bármelyik irányba, ahogy a teljes térképen is a csíkozott kurzort.

INFORMÁCIÓ: Amíg a csata folyik, állandó hírekkel fognak ellátni az időszalagodon, és emlékeztetni fognak rendszeres időközönként, hogy milyen sokáig voltál küzdelemben.

BEVETÉS: Hadosztályaid bevetéséhez mozgasd az X kurzort a kívánt hadosztályra és nyomd meg a tűz gombot, a kurzor fel fogja venni a hadosztály alakját és a hadosztály adatait alul megnézheted. A kurzort mozgasd abba a pozícióba, ahova a hadosztályt küldöd, nyomd meg a tűz gombot; és a hadosztályod felfejlődik a kért pozícióba. Az erős bevetésekor a nagyléptékű térkép automatikusan gördül a csatazóna fölé. Emlékezz, ahogy az erőid közelednek az ellenséges erők felé, úgy az ő erőik is a tiéd felé. Ha a nehezebb szinten játszol, csak akkor látod meg az ellenség egy hadosztályát, ha egy hadosztályod a szomszédságában van. Állandóan figyelned kell.

HARC: Amikor a szembenálló erők találkoznak, a véletlen vagy a terv folytán harcolni fognak; és emlékezz, egy páncélos osztag erőben felsőbbrendű egy tüzérségi osztaggal szemben, ami viszont különb egy gyalogos osztagnál. Amíg harcolsz, a saját csapataid sárgává, az ellenségé világoskéké válnak. Az erők addig harcolnak, míg az egyikük



megsemmisül vagy visszavonul. A küzdelemből való visszavonulásra ugyanazt a módszert használd, mint a bevetésre.

ELLÁTMÁNY: A négy ellátó egység nem harcol, és arra használhatóak, hogy ellássák a csapataidat étellel és lőszerrel; ahhoz hogy ezt megtedd, ugyanúgy kell bevetned az ellátóegységeket, mint a harciakat. Amint az ellátó egység megérkezik a harci osztaghoz, az osztag ellátási szintje növekedni fog. Ne hagyd, hogy bármelyik hadosztályod ellátási szintje nullára zuhanjon, különben az a hadosztály el fog veszni. A kimerített ellátó egységek feltöltődnek az ellátóhajó dokkolásakor.

MOZGÉKONYSÁG: A sebességet, amellyel az osztag vagy egység mozog, a terep simasága határozza meg, gyors a sima terep és a lassabb, de különböző mértékben, a hegyek, erdők és a mocsarak.

SZÜNET: Amíg az X kurzorod közvetlenül a hadosztályaid közül az egyik fölé van vagy parancsadás van folyamatban, a játék fel van függesztve.

CÉL: A győzelemhez meg kell semmisítened az ellenséges harci osztagok mindegyikét vagy el kell foglalnod az ellenséges kikötőt és főhadiszállást

MEGLEPETÉSEK: Jónéhány van; de rajtad áll, hogy megtaláld őket. Sok szerencsét, és jó vadászatot!"

LEÍRÁS

Az ellátó egységeket el lehet fogni, de a hajó dokkolásakor újra lesz négy belőlük, nálad is, az ellenségnél is. Nyilvánvaló stratégiai pont a híd, amin a program hibája miatt óvatosan kelj át, mert különben az egységeid vízbe fulladhatnak. Meg úgy egyébként is kerülöd a partokat, mert mondjuk úgy, hogy a programhiba miatt mocsaras a part és az arra császoló egységeid halálfejjé válnak. A játék valós időben játszódik, nincsenek körök.

HÁTTÉR

John Gibson harmadik Imagine játéka. „Dave világossá tette, hogy fontos, hogy a játék sürgősen kész legyen”, mesélte John a Retro Gamernek, „így ha túl sokáig töprengtél egy lépésen, verést kaptál... a mesterséges intelligencia ötletét egy Apple II játékból, az Eastern Frontból loptam... Nem volt elég idő a tesztekre. Alighogy leírtam az utolsó sort, és elmentettem kazettára a játékot, már ment is a sokszorosítóba. Valóban elképesztő, hogy ez a játék szinte csak egy nagy hiba volt. Lehet, hogy ez a bizonyíték arra, hogy a programozási technikám...” mosolyog játékosan John. „A végén, drága barátom Steve Cain játszott sokat a Stonkers-szel és ő dolgozta ki, hogy lehet megközelíteni a hidat oly módon, hogy elkerülje a balesetet.” Az Imagine a nyilvánosság felé azt hangoztatta, hogy hibásak voltak a szalagok, ezért volt hibás a program



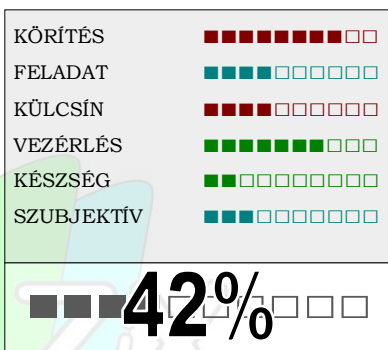
is. Ingyen cserélték a kazettákat... pont ugyanolyan kazettákra:) „Szerettem volna kijavítani a hibát, de Dave Lawson nem engedte, azt akarta, hogy maradjak a Bandersnatchnél... A Stonkers szörnyű volt, és valójában csak egy kitérő... Ha meglenne a forráskódja, akkor az University Games játéktervezési képzésének adományoznám, hogy bemutassák, mint egy példát, hogyan nem szabad programozni” mondta John önrónikusan.

ÉRTÉKELÉS

A marketing hatása, hogy többnyire a körítés rendben van az Imagine-nél, mi több kiszámíthatóan jó. Olyan ez a játék, mint az első ránézésre szép, de ferges alma. Kezdem a jó ponttal: a vezérlés kurzoros megoldása jó, de lassú és sok esetben (a vizek környékén) tréfás dolgokat művel az egységekkel. Valamint az ellátóegység olyan, mint egy orrszarvú, ahogy összefut egy egységgel, elfelejti célját, leadja az ellátmányt, ha kell, ha nem, akinek küldtem, az meg csak várja, míg meg nem hal. A grafika nem kell, hogy fergeteges legyen egy stratégiai játéknál, de átlátható kell, hogy maradjon a térkép egységekkel,

tereviszonyokkal, mozgásokkal mindenestül. Hát ez itt nem teljesül, olyan mintha nem tudták volna eldönteni, hogy akció vagy stratégiai játék lesz-e a végeredmény. Összevissza színeződik minden, a nagy tumultusban nem lehet látni, hogy melyik ponton milyen egységek vannak, sok esetben ilyenkor a saját egységekre már ráklicskelni sem lehet, mert például hullahegyek alatt van. Szóval az egész nagyon átgondolatlan. A nehézségi szintről nem is beszélve, kétszer játszottam könnyű és kétszer nehéz szinten, a véletlen fulladást egyszer sem úsztam meg, mégis sikerült mind a négy alkalommal nyernem. Igazi különbség nincs is a könnyű és nehéz szint között az ellenfél láthatóságán kívül, az meg ebben a játékban nem sokat számít. Utolsó próbálkozásnál csak lepakoltam mindenkit a hidnál, jött az ellenség és elpusztította saját magát! Stratégiáról szó sem esett... Játéknak ez édeskeves. De jó ötleteket lehet belőle meríteni. Például nagyon jó, hogy kis és nagyléptékű térkép között lehet váltogatni, kár, hogy a játékmenet ezt feleslegessé teszi, az elején át kell váltani a részletes térképre és úgy hagyni a végéig. Jó az is, ahogy látom mozogni az egységeket, de néha jobb lenne nem látni, hogy az egységek néha nem képesek a sík terepen megtalálni két pont között az optimális utat. Másrészt stratégiánál nem biztos, hogy előnyös ez az akciójelleg, jobb a tiszta játékidő, akár körökre van osztva, akár nem. Jó az ellátmány bevonása is és az, ahogy érezhetően megnő a bázistól távoli csapatok ellátásának nehézsége, de egyrészt az ellátó

teherautó ritkán juttatható el nagy távolságba úgy, hogy ne ütközzön neki más saját egységnek, másrészt miután mindenki megkapja az ellátmányát a kikötőnél, később nincs ellátmányra szükség. Kíváncsi lennék, hogy mi lehetett volna ebből a játékból, ha John Gibson elég időt kap a fejlesztésre vagy legalább esélyt a hibák javítására..



MÁSOK SZERINT

- WOS: 8,06/10
- C&VG: 7,5/10
- Home Computing Weekly: 70%
- Crash: 78%
- Big K: 3/3/

ALCHEMIST



KIADÓ:	Imagine Software, 1983, £5.50
FEJLESZTŐ:	Creative Technology Group Ltd (Ian Weatherburn, Paul Lindale, Gary McNamara)
STÍLUS:	Akció-kaland
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	47112 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	4:53
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet (CS,X,V,N,SS-balra, Z,C,B,M,Sp-jobbra, A,D,G,J,L-varázslat használata, S,H,F,K,En-átalakulás, Q,E,T,U,O-repülés, W,R,Y,I,P-tárgy felvétele/lerakása, 2..0-varázslat felvétele/eldobása, 1 - kilépés) Joystick: Fuller, Kempston, IF2, Cursor + (W,R,Y,I,P-tárgy fel/le, 2..0-varázslat felvétele/eldobása, 1 - kilépés)



FELADAT

„Te vagy a legképzettebb alkimista a Földön és felszólítanak, hogy harcolj a gonosz varázsló ellen, aki rettegésben tartja az országot.

Ahogy belépsz a rettegett kastélyba, elgondolkozol, hogy félelmetes hatalmad vajon elég lesz-e ahhoz, hogy legyőzd a gonosz erőit. Az egyetlen esélyed a sikerre, hogy megtaláld a mágikus tekercs négy darabját, melyeket ötletes módon rejtettek el ezen az ijesztő helyen. Csak a négy misztikus darab birtokában leszel képes rá, hogy felhasználj a varázsló ellen saját "Pusztítás varázslata"-t. Ahogy könyörtelenül harcolva haladsz előre

az utadon, minden gonosz lény és erő a varázsló parancsára ellened tör; villám után villámot szórhatsz a sötétség erői ellen, de az energiád ki fog merülni, és élelmet kell találnod, hogy feléleszd apadó erőd. Mivel az akadályok egyre félelmetesebbek lesznek, egy átalakító varázslatot használhatsz, ami egy hatalmas arany sassá változtat, és lehetővé teszi, hogy átjuss sok örögi csapdán, amit a varázsló állít eléd. A céljaid világosak, rakd össze a mágikus tekercset és üzd el a gonoszt az örökös feledésbe.

A játék célja, hogy megtaláld a "Pusztítás varázslata"-nak négy darabját, majd megkeresd a gonosz varázslót, amint elég közel vagy, képes leszel használni ellene a varázslatot és megsemmisítheted. Számos kisebb varázslat segít a varázsló elleni harcokban, amiket meg fogsz találni és használhatsz, ha szükség lesz rájuk. Ezek a csekélyebb varázslatok kis tekercseknek látszanak. Találni fogsz még más tárgyakat, amik küldetésedet vagy segítik, vagy nem,



LEÍRÁS

A varázsló kastélya 16 szobából áll, minden szoba két képernyős és a dizájnjukról lehet őket megkülönböztetni. A homokóra az ilyen szobákban való tartózkodásodat méri, és ha sok időt töltesz egy helyen, akkor a varázsló a praktikus táv-varázslást használva csökkenti az erőnlétedet. Négy szoba kivételével mindenhol találsz vagy tárgyat, vagy varázslatot, vagy fegyvert, vagy ételmet. A tárgyak közül vannak „kincset érők”, semmire sem jók és egy kimondottan egészségre káros. Az élelem mindig hasznos, de érdemes akkor felvenni, amikor az állóképességed 90 alatt van, tehát éhes vagy. A varázslatok (transform-átalakító, bewitch-bűvölés, shield-védelmzés, restore-helyreállítás) közül van fontosabb és kevésbé fontos. Mindjárt a stertmezonél láthatsz egy bejárót 'Sanctuary', tehát szentély felirattal. A szentély egy varázslatos hely, az egyetlen a kastélyban, ahol minden belépéskor találsz ételmet, ezt hasznos tudni, mert fáradtságosan ugyan, de feltölthetsz ennek segítségével. Tudom, a fáradtságos feltöltődés marha nagy ellentmondás, mégis igaz. Ráadásul az itt található ládika fontos szerepet kapott a küldetésedben...

HÁTTÉR

Ian Weatherburn második játéka az Imagine-nél, Paul Lindale segített a grafikában és a screent rajzolta. Az utolsó sikeres Imagine-játék. Minőségi, tárgyakat használós akció játékként az Atic Atac-kal

ezt neked kell felfedezned. Csak egyetlen tárgy és varázslat lehet nálad egy időben. Bármilyen típusú mozgás, vagy ütközés tárgyakkal, akadályokkal különböző mértékben csökkenti az állóképességed. Rendszeresen enned kell, hogy fenntartsd az erőnléted, hogy ezt megtehesd, kapsz élelmiszercsomagokat, amikből pótolhatod azt. Varázslatok használata, villámok dobása, vagy a sassá való átváltozás csökkenti a varázsergiád, ez idővel helyreáll ... azért légy óvatos, ... és jó szerencséd. A varázsló gonosz teremtményei elleni harcban neked és ellenségednek is csökken az állóképessége. Kezedben egy fegyverrel a harci képességed nővel-heted (változó mértékben, fegyvertől függően), de vigyázz, néhány teremtmény hihetetlenül erős. Ha egy varázslatot használasz, az ki fog tartani egy meghatározott ideig, kivéve, ha a varázsergiád elfogy ebben az esetben így lesz a varázslattal is.

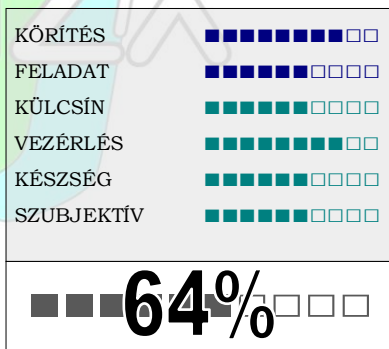
Az alsó három sor megjeleníti az állapotod: 1. Varázsergia, 2. Állóképesség, 3. A nálad lévő varázslat, 4. A nálad lévő tárgy, 5. Megmaradó időd a szobában, mielőtt megtalál a varázsló. Ezt az időt egy homokóra jelzi, 6. A "Pusztítás varázslata"-nak nálad lévő darabjai."

holtversenyben első, stílussteremő volt. Iannek a memória mérete okozta a legnagyobb problémát, „a sok helyszín miatt, ki kellett találni a módját, tömöríteni mindent, ezért terveztem a szobákat két képernyő szélesre, majd kísérletezve jó néhány technikával sikerült megtalálni a módját annak, hogy csak néhány byte-ot foglaljanak a memóriából...az okozott problémát, hogy minden beleférjen a kis memóriába. A régi 8K-s PET napjaiban a Spectrum 48K-ja sok volt, de manapság...nos...”

ÉRTÉKELÉS

Szép borítóval, közepes betöltőképernyővel, kicsit sablonos sztorival és remek köszöntő zenével körített játék, néhány feltűnő átgondolatlansággal. A sztoriban semmi extra nincs, hacsak az nem, hogy át tudsz változni arany sassá, meg aztán vissza emberré. A kastély pirinyó egy nagymenő gonosz varázsló főhadiszállásához képest, oda-vissza gyorsan körbe lehet járni, de főleg szállni. Tárgy alig van, tehát nem kell Pyjamarama-féle kombinatív játékra készülni. A megoldás kulcsát ugyan kihagyták az útmutatóból, de ha azt is leírták volna, akkor pláne pillékönnyű kaland lenne a gonosz megölése. A látványvilág szerény, a figurák ugyan nagyok, mégis minden olyan sivár, szögletes, a mozgások sem az igaziak, kivétel a varázsló lépcsőkön való fel és lesuhanása, az igazán tetszik. De például az egész képernyős görgetés elég csúnyácska. A játék közben nagy zene-bona nincs, a kastély csendes. A vezérlés adja a játék igazi nehézségét, össze vissza, mindenféle gombokat kell használni, főleg billentyűzetten

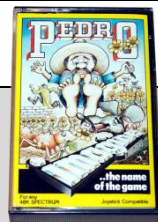
játszva lehet könnyen félrenyomni, nem mintha bármikor is sietni kéne, mindig van idő százszor is végiggondolni a teendőket. De egy ilyen könnyed játéknál miért kell még a Joystickosoknak is plusz gombokat használni? Miért kellett külön gombbal felvenni/lerakni a tárgyakat és a varázslatokat? Úgyis külön vannak kezelve. A nehézségi szintről már írtam, hát elég komolytalan, főleg, hogy állandó kajaforrás is van. A varázserő használata meg akkora kamu, többnyire felesleges. Egyszer érdemes végigjátszani, de többször már nincs igazán értelme, mert még pontszámot sem lehet javítani, szóval nincs motiváció. Érdekes, hogy ezt a játékot is úgy tudták eladni, hogy milyen nagy kaliberű, pedig ...



MÁSOK SZERINT

WOS: 7,74/10
 Sinclair.hu: 6,00/10
 Home Computing Weekly: 95%
 Crash: 85%
 Sinclair User: 7/10
 Personal Computer Games: 8/10
 Your Spectrum: 9/10
 Big K: 3/3

PEDRO



KIADÓ:	Imagine Software, 1984, £5.50
FEJLESZTŐ:	Creative Technology Group Ltd (Frank Johnson, Ally Noble, Dawn Jones, Fred Gray, Abdul Hafiz Ibrahim, Steve Cain)
STÍLUS:	Arcade - akció
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	27312 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	2:56
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet (CS,X,V,N - balra, Z,C,B,M - jobbra, A..En - le, Q..P - fel, 1..0, Sp - ugrálás, felvétel, ültetés) Joystick: Fuller, Kempston, IF2, Cursor



FELADAT

„Nem sziesztázhat Pedro, a legelfoglaltabb kertész a déli határon. Sok év kemény munka és szerető gondoskodás után, mára Pedroé lett a legszebb virágoskert a jó öreg Mexikóban. A baj az, hogy az összes állat, mérföldes körzetben már szerzett egy kis izelítőt Pedro zamatos virágaiból, és mindig keresik a módját, hogy betörjenek enni a kertjébe. Pedro reggeltől estig robotol, az állatok soha nem hagynak egy pillanatnyi nyugtot sem neki. Megpróbál mindent, hogy megállítsa őket a díjazott virágai megszerzésében, elzárja a kerti

utakat komposzttal és téglával, üldözi őket, sőt rájuk ugrik, de még így is, néhánynak még mindig sikerül átvernie. Minden alkalommal, mikor egy állat bekerül a kertbe, és megeszi Pedro virágát, neki magokat kell ültetnie. Ez már a probléma problémája, és ha a dolgok még nem állnának elég rosszul, a falusi csavargó állandóan besettenkedik, hogy megpróbálja ellopni Pedro virágmagjait, így őt is el kell üldözni. A portyázó állatokkal és tolvaj csavargóval nem úgy tűnik, mintha Pedro sokat sziesztázhatna bármikor is. Annyira sűrűnek tűnik a munka, hogy nem tud elhalasztani semmit reggelig.

A játék célja, hogy megakadályozd, hogy az állatok megegyék Pedro növényeit, téglákat vagy komposztot kell vinned a képernyő alján lévő tárolókból, labirintust építve belőlük. Nem helyezhetsz, vagy nem vihatsz egynél több tárgyat egy időben. Bármely állatok, amik bejutnak a kertbe, rá fognak rontani a növényekre és elkezdik enni őket. Döntened kell, az útvesztőt építed vagy az állatokat irtod ki, sőt az üres



helyekre újra kell ültetned a növényeket a kertben, minden lehetséges alkalomnál.

Az állatok időnként megjelennek a képernyőn, az útjuk a képernyő felső részén lévő útvesztőn keresztül megy le a virágokig, ahol növényeket fogyasztanak. A játék végére mindent elpusztítanak a kertben, a legfontosabb, hogy védj és a magok által pótolj a növényeket. A csavargó véletlen időközönként megjelenik a képernyőn. Belép a kertbe oldalról és azonnal a magok doboza felé indul. Futnod kell az irányába, és ha nem ijeszted el, akkor el fogja lopni az összes magot. Minden szint végén kapsz bónusz pontot, a megmaradt növények száma alapján. A következő szinten a magok száma a dobozban növekedni fog a megmaradt növények számának megfelelően, maximum az eredetileg dobozban lévő magok számáig. Ahhoz, hogy a következő szintre juss, el kell pusztítanod az összes állatot, vagy próbáld elérni, hogy az időzítő elérje a nullát.”

LEÍRÁS

Nem túl bonyolult a játék, de nem kell figyelembe venni a térhatást. Magot ültetni úgy kell, hogy a Pedro kezében lévő mag legyen a leendő növény helyén és akkor kell

megnyomni a tüzgombot. Ugyanígy a téglá és komposztzsák lerakásakor sem Pedro helye, hanem hogy is mondjam... a kezében lévő tárgy „vetülete” számít. Előbbi tárgyakon amúgy gyorsan átrágnak magukat az állatok, de arra legalább jók, hogy olyankor odafutva szerencsés esetben el lehet őket taposni.

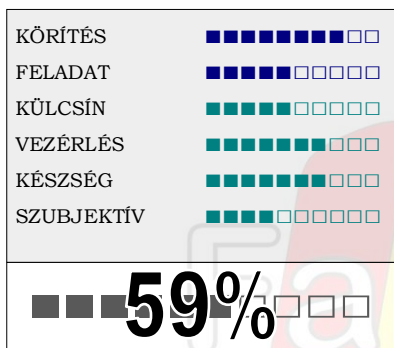
HÁTTÉR

Az 1983-as csapatbővítés eredményezte Frank Johnson Imagine-hez kerülését. A Pedro az egyetlen játéka Spectrumra, Ally Noble és Dawn Jones grafikusként, Fred Gray és Abdul Hafiz Ibrahim zeneszerzőként segítette munkáját, Steve Cain rajzolta a betöltőképet. A Pedro az utolsó Imagine játék, ami felkerült az eladási TOP20-ba, de a Pedro az egyik olyan játék is, ami nem kellett az Input magazinnak.

ÉRTÉKELÉS

Van úgy, hogy a legjobb egy játékban a betöltőképernyő, Steve Cain munkája dicséretes. A sztori is jó és a feladat is eredeti, de valami nagyon hiányzik ebből a játékból. Alapvetően a figurák, mozgással, mindenholgy rendben vannak, de a látványvilág mégis olyan primitívnek hat. Zene is van a menüben is, meg a játék végén is, de ebben a játékban semmi sem az igazi. A vezérlés módja nagyon sokféle, ez remek, de a használat már bajosabb. Van a már részletezett „hol térbeli, hol nem” jelenség, meg az egész esetlensége, akár idevehetem azt is, hogy az állatok baromi gyorsan zabálnak, agyontaposni őket majdnem lehetetlen, néha véletlen sikerül maximum. A nehézségi szint

egyáltalán nem lenne magas, ha működne az elképzelés, és viszonylag gördülékenyen megoldható lenne a feladat, de úgy tűnik, túl sokan dolgoztak a játékon és mindenféle kipotyogott belőle valami fontos. Vajon ez a játék is végigment azon a bizonyos Imagine-féle tesztfolyamaton? Kétségeim vannak efelől. Azt viszont sejtem, hogy miért nem felelt meg a játék Marshall Cavendishnek.



MÁSOK SZERINT

WOS: 4,36/10

Home Computing Weekly: 80%

Crash: 62%

Personal Computer Games: 5/10

Sinclair User: 7/10

Your Spectrum: 4/10

COSMIC CRUISER



KIADÓ:	Imagine Software, 1984, £5.50
FEJLESZTŐ:	Creative Technology Group Ltd (Steve Lavache, Steve Cain, Abdul Hafiz Ibrahim)
STÍLUS:	Arcade - lövöldözős
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	46087 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	4:40
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet (CS, X, V, N, SS - balra, Z, C, B, M, Sp - jobbra, A..En - le, Q..P - fel, 1..0 - tűz)
	Joystick: Fuller, Kempston, IF2, Cursor



FELADAT

„Egy portyázó csapat a Rallom Birodalomból átvette a hatalmat a Föld egy távoli űrállomása felett. Az egyetlen földi űrhajó a közelben egy elavult Cosmic Cruiser és te vagy a pilótája. Egy elsőbbségi jelzés elküld téged oda, amiről később kiderül, hogy egy öngyilkos küldetés volt. Már elrendelték, hogy minden áron mentsd meg az űrállomás személyzetét. Ahogy száguldasz a végzeted felé, egy merész terv formálódik a fejedben. Egyetlen esély van, hogy használd a külső lézergyút, az állomás portáljainak kirobantására, majd kihasználva a testmeghajtó egységed meg kell

találni az űrállomás legénységét és visszaszállítani őket a cirkálódra. A tervedhez szükség lesz tizedmásodperces időzítésre és acélidegekre. A visszaszállítás közben hirtelen döntéseket kell hoznod, ha a kézi lézerezet használsz, akkor a robbanás visszalöki a legénységet az űrbe, de időben visszakapod a lézergyút, hogy felrobbantsd a Rallom harcosokat, meg kell védened majd a kimentett legénységet, látod az űrállomást a távolban, a szervezeted adrenalint pumpál ... sikerülni fog.

A külsőleg szerelt lézergyút használva ki kell robbantanod a forgó űrállomás portáljait, hogy hozzáférj a bebörtönzött jöemberekhez, de vigyázz, nem minden portálban találsz bebörtönzött legénységet, néhányban csak Rallom harcosok tartózkodnak. Valamikor, a mentőakciód kezdeteét követően, plusz veszélyforrásként Rallom harcosok érkeznak, hogy téged bombázzanak riasztó pontossággal, ez az ellenséges magatartás feladatodat végtelenül veszélyessé és nehezzé teszi.



Első és legfontosabb az, hogy elérd a cirkáló jobb oldalán szerelt lézerrágyút. Ahogy áthaladsz az ágyún, automatikusan az ágyúba kerülsz, használd a balra és jobbra gombokat az ágyú löirányának változtatásához. A legénység megmentéséhez ki kell robbantanod a portálokat a forgó űrállomás külső peremén. Amint egy portált kinyitottál, beléphetsz az űrállomásra ezen keresztül, hogy megnézd, van e bent bebörtönzött személyzet. Belépve meg kell ölnöd az összes idegen harcost, mielőtt onnan kiléphetnél. Most, hogy a legénység egy tagja veled van, el kell szállítanod a cirkáló bal oldalán látható nyitott ajtóhoz. Ügyelj arra, hogy ne érj a lebegő műholdak egyikéhez sem, a legénységet tőled távol fogják ütni. Az idegen harcosok, akik a legénységet őrizték, utánatok indulnak, hogy megpróbáljanak megölni és elfogni újra a legénység tagját. Meg kell semmisítened az idegen harcosokat azért, hogy használod a kézfegyvered vagy a lézerrágyút. Ha a kézi fegyvereddel tüzelsz, miközben viszed a személyzet egy tagját, el fog lebegni tőled és nagyon sebezhetővé válik a portyázó idegenekkel szemben. Az űrhajóst a képernyőn bármely irányban mozgathatod a

billentyűzettel vagy a joystickkal. Embered magánál tartja a lézerrágyút minden alkalommal.

A személyzet tagjait be tudod gyűjteni a kinyitott portálokból. Ahogy elhaladsz mellettük, automatikusan hozzád csatolják magukat. Ha elsodródik, mert összeütköztél egy műhoddal vagy tüzeltél a kézfegyvereddel, üldözni kell és megint össze kell találkoznod vele, hogy hozzád csatlakozzon.

Az űrállomás fedélzeti nyílásán átjutva, az idegen harcosok azonnal a hősd és a személyzeti tag felé tartanak, kapcsolatba lépve bármelyikükkel, visszaviszik őket az űrállomásra. Ha a hősd visszaviszik, elvesztesz egy életet. Az idegeneket meg tudod semmisíteni a kézi lézerral, vagy a lézerrágyúval.

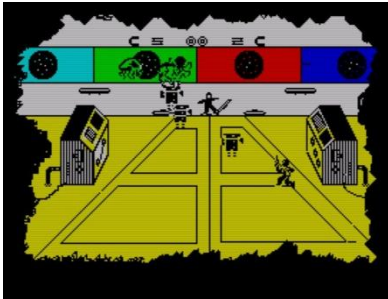
Szintek: Ahogy játszol szinteken keresztül, az idegenek gyakorisága és aljassága növekszik. Egy szint befejeződik, mikor nyolc személyzeti tag általad megmenekül vagy az idegenek által meghal. Van még egy időzítő is lent, ami a nullát elérve szintén átjuttat a következő szintre. Minden szint végén a bónuszpontjaid kiértékelésre kerülnek attól függően, hogy a legénység hány tagját mentetted meg.”

LEÍRÁS

Nincs mit mondanom... A portálajtókat még kirobbantom, de a személyzet mentése nekem magas, pedig nem sajnáltam rá az időt, egyet sem sikerült megmentenem.

HÁTTÉR

Steve Lavache a játék szerzője, a grafika Steve Cain munkája, a zene és a hang pedig Abdul Hafiz

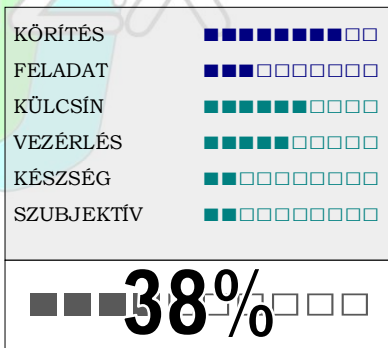


Ibrahim munkája. Steve-nek ez az egyetlen játéka, rövid ideig ő volt az Imagine hardver mérnöke is a programozás mellett

ÉRTÉKELÉS

A körítés remek, az ötlet eredeti, az elvi feladat változatos, a látványvilág átlagos, sokféle joystickkal vezérelhető... de sajnos játszhatatlan. A Home Computing Weekly szerint szinte két játék egyben, na persze, az első játék lényege: szaladj el a lézerágyúig, mozgasd balra-jobbra és tüzelj, aztán juss be az egyik portálba. Ez lenne az első játék, működik, minden leírt dolog végrehajtható, de sajnos elronthatatlan, nincs elvárás, nincs nehézség, nincs játékelmény, persze van többféle idegen, meg színes, forgó úrrállomás. Második játék: bejutva a portálba, öld meg az idegeneket és szabadítsd ki a személyzetet. Ez a rész már nem működik. Az 1986-os foci VB magyar csapata jut eszembe az ölomlábakon mozgó, fordulni kinkeserrel tudó, ritkán lövő úrhajósról. (Fiatalok kedvéért: ki is kaptunk a szovjetektől 6-0-ra 11 ilyen úrhajóssal) A kamu

3D miatt beszűkített szobában nincs tér, az idegenek meg mennek a pozíciód felé, maximum kettőt lelőhetsz, és ahogy hozzáérsz egyhez, már ki is ugrasz a kiinduló helyzetbe, a cirkálódt tetejére. Ha mégis sikerülne mindenkit kinyírnod, jönne az első játék B része, hogy elviszed a személyzetet a cirkálóhoz, ez fogalmam sincs, hogy menne, mert nem tudtam odáig eljutni. Szóval van a játéknak egy játszhatatlanul könnyű és egy játszhatatlanul nehéz része, statisztikailag, átlagolva a játék nehézségi szintje tökéletes... Ennyit a statisztikáról. Mennyi plusz időt vett volna el, hogy az arányokat belőjk, pl. tüzelési sebesség/idegenek tempója, vagy, hogy az első résznél a lézerágyuban ülve se lehessen sértetlenül ücsörögni...



MÁSOK SZERINT

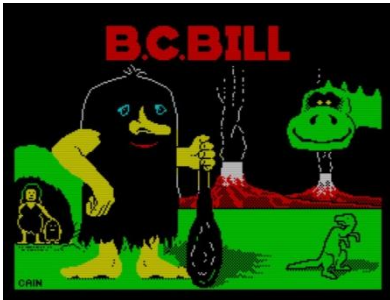
WOS: 5,88/10

Crash: 54%

Home Computing Weekly: 95%

B.C. BILL

KIADÓ:	Imagine Software, 1984, £5.50
FEJLESZTŐ:	Creative Technology Group Ltd (Eric the Bear, Steve Cain, Abdul Hafiz Ibrahim)
STÍLUS:	Arcade - akció
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	44582 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	4:17
VEZERLÉS:	Billentyűzet (CS, X, V, N, SS - balra, Z, C, B, M, Sp - jobbra, A..En - le, Q..P - fel, 1..0 - ütés)
	Joystick: Fuller, Kempston, IF2, Cursor



FELADAT

„Az idők hajnalán, amikor a férfiak sovíniszták voltak és a nők hagyták, hogy ezt megússzák, BC Bill egy fa farkósbottal uralta a körzetét.

Miután elhagyta törzsét, keresve a szerencséjét, Bill talált egy kényelmes barlangot egy kívánatos területen, és úgy döntött, hogy saját dinasztiát alapít.

Az első dolog, amire szüksége volt, néhány feleség; és az őskori udvarlás alapvetően nem túl bonyolult - minden egyes alkalommal, amikor egy gyaníttlan hölgy vándorol a területére, Bill csak mögé rohan, majd fejbekölíntja ütőjével, és hajánál fogva a barlangjába húzza.

Egyike a felhalmozódó feleségek okozta problémáknak az etetésük -

így nemsokára Bill rohangálhat körbe, lebunkóznai az ételt, és ha ez nem lenne elég, egy mintaférj célja az utánpótlás, és ha egyszer elkezdenek megérkezni a lurkók, Bill családjának táplálási problémái egyre bonyolultabbak lesznek.

Képes leszel arra, hogy figyelj az évszakok változását, és ha Bill jól tápláltan és boldogan tartja feleségeit, akkor mindegyikük egy utódot hoz világra rendszeres időközönként.

A harc a túlélésért egyre keményebbé és keményebbé válik, akár az évszakok változása, és a törzs egyre nő. Oly sok ember és oly sok élelmiszer körös-körül, aligha meglepő, hogy ragadozó, húsevő dinoszauruszok sokaságát vonzza Bill tisztására. Nem csak ellopják az ételt, de megölik azt, aki nincs biztonságosan elrejtőzve a barlangban.

Nemsokára a kis királyság tele lesz feleségekkel, gyerekekkel, étellel és dinoszauruszokkal, és Billnek kevés ideje van, hogy a dolgokat megszervezze - tény, hogy sok történész úgy gondolja, Bill volt az első ember, aki fekélyektől

szenvedett. Ahogy elkezdted a küzdelmet Bill életútján, rá fogsz jönni, milyen kifejező dolog a női egyenjogúság!

A játék célja, hogy annyi feleséget gyűjts, amennyit csak lehet, közben gyűjts annyi ételmet is, hogy megfelelj az egyre növekvő családod igényeinek. Őt "évnői" lehetőség lesz megszerezni az első feleséged, és minden gyerekedet jól tápláltan kell tartanod 17 éves korukig, mikor elég idősek lesznek, hogy elköltözzenek otthonról, és megvédjék magukat - bónusz pontokat kapsz minden gyerekért, aki eléri a nagykorúságot. Am minden gyerek után, aki elköltözik otthonról, meg fog jelenni egy legyőzhetetlen dinoszaurusz, akit el kell kerülnöd, amíg ő megeszik három egység ételt, és ezzel kielégíti éhségét. Meg kell támadnod a sebezhetőbb fajtájú dinoszauruszokat, akik állandóan lopják az ételed, és megpróbálnak megölni téged és családod tagjait. Csak úgy támadhatod ezeket a vadállatokat, ha bottal ütöd őket hátulról. Minden tavasszal minden feleséged, akinek van ételle, szülni fog egy gyereket és minden ősszel az étellel nem rendelkező feleségeid meg fognak halni, és a gyerekek étel nélkül el fognak menni otthonról. Ha minden feleséged meghal, és minden gyereked elmegy otthonról, összetörök a szíved és bele fogsz halni.

Sok szerencsét és jó vadászatot!
Az állapotsorban, a képernyő alján balról jobbra a pontszám, az élelmiszerkészlet, az év, a nők és a gyerekek száma látható.

A barlang előtt elhaladva, a tárgy, amit húzol, automatikusan eltűnik.

Míg feleségekre, élelmiszerre vagy dinoszauruszra vadászol, a

billentyűzetet vagy joystickot használva léphetsz átlós módon is.

A játék elején meg kell adni a választott vezérlést a billentyűzet segítségével. A szám megnyomása után nyomd meg az "Y"-t."

LEÍRÁS

Rendkívül egyszerű a játék, mert a cél, hogy egy ősember is felfogja: két fontos dolog van a fajfenntartás és az elemi szükségletek, azon belül ebben az esetben a táplálkozás. Tehát maradj életben minél tovább, legyen kezelhető számú feleséged (általában 3-4 elég), sok gyereked és egyfolytában szállítsd haza az ételmet (a kisebb méretű, színes élőlények).

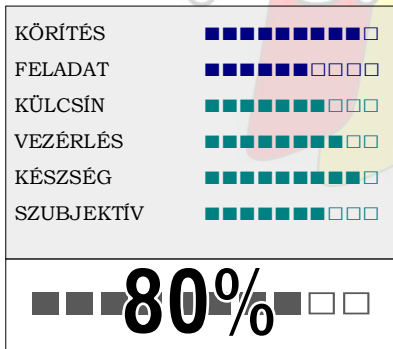
HÁTTÉR

Az érdekes nevű Eric the Bear egyetlen játéka, a grafika Steve Cain munkája, a zenét Abdul Hafiz Ibrahim szerezte. Az Imagine bukásakor jelent meg, mindenféle felhajtás és siker nélkül.

ÉRTÉKELÉS

Vicces történet szép borítóval és kvázi betöltőképpel a betöltés után. Már a játék megjelenésekor szóba jött, hogy BC Bill nőekkel szembeni bánásmódja vajon politikailag korrekt-e? Gondolom nem, ettől függetlenül még ezt a becstelen udvarlási módot kell a játékban használni. És a vicces ám kifogásolható sztori nélkül a feladat el is vesztené varázsát, pedig nem szokványos ez a „kapd el és vidd el” stílus, mégis kell mellé egy kis fantázia. A látványvilág kellemes, bár nem tökéletes. Térbelinek tűnik a terep, pontosabban van mélysége,

mégis, ha a dinoszaurusz feje búbjához a talpammal hozzáérek, akkor elvesztek egy életet. Hogy is van ez? Hiszen nagyságrendileg egy bécébillnyire vagyok ilyenkor a dínótól. Többségében jól kidolgozott figurák, megfelelően animálva, ám kicsit unalmasan alkotják a látnivalót. A hanghatások jók, mint ahogy a zenék is. A vezérlés és érzékenység szinte tökéletes, egyedül a billentyűzetről való játéknál a kiosztás a zúrós. Négygombos játékoknál megfelelő az Imagine-kiosztás, de mikor már egy-két plusz gombot is kell használni, akkor már kényelmetlen. A készségi szint korrekt. Összességében egy kellően addiktív, szórakoztató játék, hozza az Imagine által állandóan emlegetett, de ritkán valós jellemzőket, tehát a tipikus, mégis ritkán látott Imagine játékot testesíti meg a B.C. Bill.



MÁSOK SZERINT

WOS: 8,16/10

Sinclair.hu: 7,16/10

Crash: 73%

Personal Computer Games: 6/10

Your Spectrum: 3,33/5

Popular Computing Weekly: 8/10

KÉT KORSZAK JÁTÉKAI, DE HOL A HATÁR?

A KLASSZIKUS KORSZAK VÉGE

Kiindulásként beszélnem kell a klasszikus korszakról, ami a ZX Spectrum-ra megjelent játékok első, jelentős időszaka volt, az 1982 és 1993 közötti időre tehető, amikor a kiadók még valamilyen kereskedelmi vállalkozások voltak és termékeik többnyire boltok polcain voltak megtalálhatóak. Az utolsó ilyen vállalkozások, amelyek még 1993-ban is jelentettek meg Spectrumra új játéko(ka)t az Ocean, a Code Masters, az Alternative, az Admiral,



Az utolsó angol bolti játék, alacsony példányszámban jelent meg, manapság hatalmas kincsnek számít, nagyon ritka, az ára legalább 30 angol font

a Gremlin Graphics, a Zepplin, a Beyond Belief és a Gol voltak.

Talán az Admiral (az Alternative címkéje) Dalek Attack-ja - ami júliusban jelent meg - volt az utolsóként megjelenő bolti játék. A játék kiadásának körülményeiről érdemes röviden szólni, mert jól mutatja a Spectrum akkori helyzetét. Igazából már 1992. szeptember környékén meg kellett volna jelennie, a kiadás húzódott. A Your Sinclair májusi számában megjelent egy felhívás a játék kiadásáért, az olvasóknak vissza kellett küldeni egy szelvényt, amiben biztosítják a kiadót arról, ha megjelenik a játék, akkor meg is fogják venni. És nem arról volt szó, hogy meg kell írni a Spectrum változatot, mert az már megvolt, egyszerűen a kiadástól ödzködött a kiadó. A júniusi számban már ígéretesnek tűnt a kiadás lehetősége, sőt felvetődött egy újabb már elkészült játék, az Alvin and the Chipmunks kiadásának lehetősége is, ahogy David Watkins az Alternative-től mondta: „Felülvizsgáljuk a Speccy helyzetét hétről hétre.”. Nos, a felülvizsgálatok nem eredményeztek több kiadást, a Dalek Attack még megjelent júliusban, a további játékok elmaradtak.

Kalandjáték rajongók felkaphatják a fejüket, hiszen a Zenobi és az Adventure Workshop még tovább, 1997-ig kitarított és adott el kazettákon és lemezekon (!) játékokat, az Adventure Probe pedig még erre is rátett egy nagy lapáttal és 2003-ig húzta. Hogy ezek a szöveges kalandjátékok bolti forgalomban megjelentek-e, arról nem tudok semmit, feltételezem, hogy nem. De a fura sport-menedzser vagy „replay game” játékok kedvelői is egész 1996-ig el voltak látva a Lambourne Games által, ezekről sem hiszem, hogy a WH Smith vagy a Boots foglalkozott volna a forgalmazásukkal. De a bolti forgalomba helyezésnél húzva meg a határt, ott van a szlovák Ultrasoft remek játéka, a Twilight: Krajina Tienov, 1995-ben jelentették meg és 1999 koronába került, talán, bár korántsem biztos, hogy az akkori szlovák boltokban még kapható volt. Látszik, nincs egy olyan határ, amire azt lehet mondani, hogy na, itt befejeződött valami. Ízlés és megítélés kérdése a dolog. Talán az utolsó Angliában megjelenő bolti játéknál érdemes bemondani a halál időpontját. Persze azóta tudjuk, hogy halálról szó sincs, a Spectrum újra lett élesztve és azóta is jól érzi magát! Akár bevonhatom a képbe a nagy Spectrum magazinokat is, a Crash már 1992 májusában megszűnt, a Sinclair User 1982 áprilisától, tehát

a

Rank	Game Title	Publisher
1.	Super Space Invaders	Hit Squad
2.	Dizzy Down The Rapids	CodeMasters
3.	Spellbound Dizzy	CodeMasters
4.	Bubble Bobble	Hit Squad
5.	Bully's Sporting Darts	Alternative
6.	Chase HQ	Hit Squad
7.	Trivial Pursuit	Hit Squad
8.	Magicaland Dizzy	CodeMasters
9.	Dizzy, Prince of the Yoikfolk	CodeMasters
10.	Robin Hood: Legend Quest	CodeMasters
11.	F16 Combat Pilot	Action 16
12.	Hero Quest	GBH
13.	First Division Manager	CodeMasters
14.	Quattro Fanastic	CodeMasters
15.	Street Fighter 2	US Gold
16.	Championship 3D Snooker	Zeppelin
17.	Gunship	Kixx
18.	Graeme Souness Soccer M'ger	Zeppelin
19.	Ghostbusters 2	Hit Squad
20.	Crap Bike Simulator	Streethawksoft

COMPILED BY GALLUP
 PENGUIN CHARTS
 PUBLISHED BY EUSA

Az utolsó Spectrum eladási toplista a Your Sinclair 1993. júniusi számából, elég egyhangú a néhány megmaradt kiadó versengése (a Hit Squad az Ocean részlege, a GBH a Gremliné, a Kixx pedig az US Goldé, a 20. pedig csak poén)

Spectrum születésétől majdnem végigbirta, csak 1993 áprilisában adta fel. Az utolsó Spectrum magazin, a Your Sinclair viszont egész 1993 szeptemberéig megjelent. Szóval 1993. szeptember a megfelelő időpont? Lehet, mert ekkor már nem volt kereslet Spectrumra írt játékokra és magazinokra sem, különben jelent volna meg ez is, az is. Nem sokat tudok a nagy

riválisokról, de hasonló helyzet lehetett náluk is. 1993 novemberében jelent meg az állítólagos utolsó C64 játék, a Mayhem in Monsterland. Vagy lehet, hogy a Lemmings volt, kb ugyanakkor. Az Amstrad CPC-re is 1993. szeptember környékén jelent meg az utolsó, a Prehistorik II, de aztán még a klinikai halált kitolandó, az 1993-ban létrejött Radical Software 1994-ben megjelentetett két játékot, az utolsó így talán a Megablasters lett. Lehet, hogy ezek felesleges és pontatlan kiegészítések, de fontosak a lényeg miatt, mert abszolút nem egyedi dolog volt, ami a Spectrummal történt, egyszerűen ezek a gépek kereskedelmileg kifűjtak, nem bírták tovább a versenyt a hardver szempontjából őket felülmúló, néhány esetben földbe döngölő ellenfelekkel. 1993-ban már Magyarországon is lehetett elérhető áron 486-os vagy inkább 386-os rendszereket venni, megjelent a Windows 3.1, vagy az első 64 bites konzol, az Atari Jaguar.

AZ ÚJ ÉLET KEZDETE, HOBBIPROGRAMOZÁSRA FEL!

És akkor végre jöhet az, hogy miként lehetne meghatározni az új éra játékaikat? Mi tartozik ide? Alapvetően ez az időszak a „homebrew” játékoké. Nincs rá jó magyar kifejezés, ezeket a játékokat hobbiprogramozók készítik, többnyire ingyenesen terjesztik. De mikor kezdődött ez a korszak? Természetesen 1982-ben, hiszen már akkor tele voltak az angol számítástechnikai magazinok, hetilapok olyan hirdetésekkel, ahol a vállalkozó szellemű programozók próbálták eladni nagyszerűnek vélt

játékaikat. Ezek a WOS archívumában nem feltétlenül ingyenes, inkább kereskedelmi megjelenésként vannak jelezve, mivel szerzőjük árulta őket, valószínűleg nem túl nagy sikerrel. A kilencvenes évek elejéig nem nagyon lehet ezek között valóban nagyszerűt találni, hiszen a programozók a kiadókat ostromolták eladhatónak vélt játékaikkal, és ami megütött egy nem túl magas szintet, azok



többnyire kiadásra is kerültek. Persze vannak kivételek, mindjárt itt van büszkeségünk, a Defender of the Crown, a magyar The Cat-tól, ami 1989-ben nem a minősége, hanem licenc hiányában nem jelent meg. De szerencsére elvéve előkerül egy-két ki nem adott, de elkészült játék egykori nagy kiadóktól (Software Projects, Atlantis, Durell, US Gold, Dinamic, Zigurat...), melyeket valamilyen úton-módon sikerült kinyerni egy kallódó mesterszalagról vagy padláson talált forráskódból. Jelentősebb mennyiségben és minőségben azért a nagyobb kiadók megszűnése, kivonulása után kezdtek feltűnni a „homebrew” játékok. Összegezve talán mondhatom, hogy emiatt 1993 a cseppet sem éles, elmaszatolt választóvonal a két korszak között.

És ez természetesen ugyanígy történt a C64 és az Amstrad táborban is.

Az elsők közül csemegézve sok közepes vagy inkább alacsony színvonalú játék közül kitűnik Copper Feet akció-kaland játéka, a Priklyucheniya Buratino, amit Adventures of Buratino-ként is emlegetnek, de az oroszok, pontosabban a Szovjetunió volt tagállamainak fölénye mellett vannak angol, spanyol és az egykori szocialista térségből is játékok. Az igazi minőség és mennyiségbeli fellendülés évek alatt fokozatosan következett be.

Ahogy a klasszikus korszakban, úgy a hobbiprogramozók korában is hatalmas különbségek vannak a produktumok között minőségileg és forgalmazás, elérhetőség szempontjából is. A minőség egyértelmű, a forgalmazás kérdése talán nem teljesen. A játékok többsége ingyenesen letölthető a fejlesztő honlapjáról vagy a WOS-ról. Második verzió, hogy ingyen letölthető a játék, de megvehető kazettán, lemezen. Harmadik változat, hogy a játék megvásárolható valamilyen fizikai vagy letölthető formátumban, az ingyenes letöltésre nincs lehetőség. Sok esetben egy bizonyos idő letelte után a játék ingyenesen letölthetővé válik. És az eddigi variációk keveredése is lehetséges.

A klasszikus korszakhoz hasonlóan azért léteznek kiadók is, Angliában például Simon Ulyatt alapította meg a Cronosoft kiadót, főleg angol fejlesztők játékaiknak kiadására szakosodva, de vannak mindenféle úgynevezett kiadók, amik a hozzájuk közelálló programozók termékeit „adják ki”.



A fejlesztők is tovább kutyulják a dolgot, mert besegítenek egymásnak, összeállnak bizonyos projektekhez. Főleg grafikusok és zenészek szoktak csapódni mindenfelé, ahol igény van a segítségükre.

A FanZix egy-egy számában szeretnék majd foglalkozni a „homebrew” korszakkal, évről évre végignézve, de nem elemezgetve az akkori játékokat. Nem fogok a teljességre törekedni, amire több okom van:

- nem leszolva néhány fejlesztőt, de minden olyan dolgot játékként közzétesznek, ahol valamit mozgatni lehet vagy csak egy értéket kell megadni és csinál valamit a program, ezeket azt hiszem, ki fogom hagyni, bár elég képlekeny a határ
- az előző kategóriához kapcsolódik a vacak játékok versenye, azzal a különbséggel, hogy a versenyre szándékosan készülnek a vacak játékok, évről évre rengeteg a nevező, néha bekerülnek cseppet sem vacak dolgok is, többnyire azért kihagyom őket
- vannak mindenféle versenyek, ahol méretkategóriák szerint lehet nevezni játékokkal, ezek azt

hiszem teljesen külön kezelendők, ezért hagyom ki őket, annak ellenére, hogy igazi gyöngyszemek is vannak közöttük

- hasonlóan az előző kategóriához, vannak direkt BASIC versenyek, pl. a Bytemaniacos rendezésében, az ezeken résztvevők is kimaradnak, de szintén nem minőségük miatt
- vannak orosz játékok, amik nem futnak Spectrumon, semmilyen plusz hardver segítségével, ezért nem foglalkozom velük (itt nem az összes olyan játékra gondolok, ami kizárólag TRD vagy SCL fájl formátumban érhető el)
- ami a leginkább vitatható: vannak szerzők, akik fontosnak tartják, hogy megírják a maguk 21-esét, Sokobanját, vagy akármilyen egyszerű táblás vagy logikai játékát, meg nem tudom még mit, lehet, hogy jól sikerültek, de kihagyom őket, túl sok van belőlük és csak a mennyiséget növelik

Ennyi elég is a magyarázkodásból. Aki kimarad, valószínűleg úgysem olvassa majd a FanZiX-et és nem is bántom meg, ha mégis, akkor ezer bocsánat!

Ennek a számnak a második felében a számba jöhető 21 évből a 2013-as év játékeit veszem sorra, majd néhány „homebrew” játék bővebb elemzése, leírása következik szintén 2013-ból. Aztán a következő számoktól egy-egy évvel (esetleg

kettővel) haladok majd visszafelé, ha minden jól alakul.

2013. ZX SPECTRUM JÁTÉKAI

A tavalyi év, a 2010 utáni újabb nagymértékű fellendülés éve volt. Aminek külön örülök, hogy a 2012-es játékokhoz hasonlóan az orosz játékok is betölthetők hagyományos Sinclair gépekbe, nem kell csak emulátorra hagyatkozni használatukkor.

JANUÁR

Az év első produkciója (vagy 2012-ben az utolsó egyike) az olasz nemzetiségű **Alessandro Grussu** második játéka, az **Apulija-13** volt. „Éles ellentétben áll a korábbi Spectrum játékkal, a Lost In My Spectrum-mal, az Apulija-13 egy túlélő horror játék a Laser Squad univerzumából és olyan klasszikusok ihlették, mint az Into The Eagle's Nest és az Avenger.” írta róla a szerző. A játék az Arcade Game Designerrel, a Bariban megrendezésre kerülő Apulia Retrocomputing 2013-ra készült.



Következett az angol **Stonechat Productions** (Dave Hughes és Dr. Thomas) horizontális lövöldözős játéka, a **Moderate Retribution**. Ez a játék szintén egy fejlesztőkörnyezetnek, Jonathan

Cauldwell S.E.U.D.-jának köszönhető. Őt szinten kell megküzdeni az ellenséggel, majd jöhet a szint főellensége.



A szintén angol **Cyningstan** játéka, az **Intergalactic Space Rescue** 16K-s Spectrumra jelent meg január közepén. Egy űrmentőszolgálatnál melózol és a segélykérő szignál jelerősségére hagyatkozva kell megtalálnod bajbajutott űrhajókat, gyakorlatilag táblás játék jellegű lépegetéssel.



FEBRUÁR

Február első játéka, a **Ramiro, el vampiro**. Ramiro egy 500 éves vámpír, aki egy kis kastélyban él Erdély vad vidékén, van egy lánya, Minna, akit még tini korában vámpírrá változtatott. Ramiro kalandját a **The Mojon Twins** ötölte

ki és két különálló fájlból, történet szempontjából szétválasztott fejezetekből áll, az elsőt a vörös-fekete, a másodikat a sárga-fekete színösszeállítás jellemzi. A játék a kiadótól megszokott stílusú, motorja a La Churrera 4.6-os verziója.



Előtűnt egy újabb olasz, **Garielle Amore**, aki tapasztaltabb AGD felhasználók tanácsai, útmutatása segítségével készítette el két játékát: a **Donkey Kong Reloaded**-et és a



Pitfall III: Wrath of Kingrock-ot. Példázva a jelenlegi szoftverfejlesztési viszonyok nemzetköziségét, szerzőként mindkét játéknál feltűnik az angol Dave Hughes. Gabriele saját bevallása szerint abszolút nem ért a programozáshoz és soha ezelőtt nem is próbálkozott azzal, játékeinak fejlődése, alakulása nyomon követhető a WOS fórumában. A Donkey Kong játék címe ellenére nem a klasszikus pénzbedobós

konverziója, inkább annak átértelmezése, főszerepben Mario, alias Jumpman.



A spanyol **Kabuto Factory** nem aprózta el, **Knights & Demons** című játéku Spectrum mellett mindjárt Amstradra és MSX-re is megjelent. A játékot a Tiger Toys 1995-ben kiadott elektronikus logikai játéka, a Lights Out ihlette. A játéknak még ebben az évben elkészült egy másik verziója, de erről később lesz szó.



Az utolsó februári játék szerzője az osztrák Leszek Chmielewski Daniel, vagyis LCD újabban a **FunForge** nevet használja „kiadóként”. Játéka címe az 1972-es eredetivel megegyezően: **Hunt the Wumpus**. A játék tehát 1972-ben született meg, majd több verzió és platform után jutott el a Spectrum egyik ellenlábására, a Texas Instruments TI-99/4A-ra. LCD ezt a verziót portolta át a helyi TI-99 klub

vezetője segítségével. A játék lényege: keresd meg Wumpust egy veszélyes labirintusban, aztán lödd le egy jól irányzott nyíllövessel.



MÁRCIUS

Bob Smith, vagy mostanában inkább **Bob's Stuff** is bejelentkezett egy tőle megszokott jól kivitelezett logikai játékkal, a **Gem Chaser**-rel. A játék az Electric Wolf 2013-as Xbox360 játékanak konverziója. Bob tehát nagyon gyors volt. A játék zenéjét Andrew Owen írta.

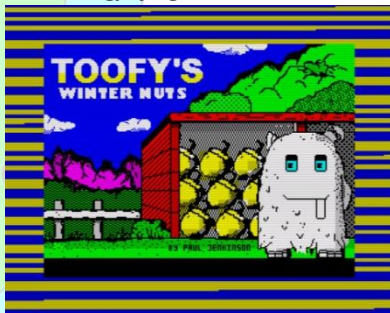


Cynningstan, alias Damian Walker második 2013-as játéka az **Ossuary**, egy 16K-s gépen is futtatható roguelike kalandjáték, szép grafikával, animációk nélkül.

Paul Jenkinson a WOS hardverfelelőse és a Spectrum Show című Youtube-sorozat készítője



folytatta 2012-es hőse, Toofy kalandjait, megjelentette a **Toofy's Winter Nuts**-ot. Aki ismeri Paul eddigi játékait, nem fog meglepődni, a játék az AGD segítségével készült, a játékmenet a megszokott ugrálós, futkosós, gyűjtögetős.



Hogy az oroszok se szoruljanak ki teljesen, Alexsey Kashkarov, művésznévén **kas29** is elkészítette AGD-s remekét, a **The Lost Island**-ot. A játékban ki kell szabadítani a furcsa szigetet felfedező professzort,



majd elhajózni vele.

Alessandro Grusso is készített nekünk valami igazán szépet, természetesen AGD-vel, a játék címe **Funky Fungus**. Az átvezető képernyőkhöz Einar Saukas Smart RCS-ZX7 tömörítő algoritmusát is igénybe kellett vennie a szerzőnek,



pedig 128K-s memóriagényű a játék. A játék végső verziója csak szeptemberre készült el. A virágzó falu, Fungiland békésen élt évszázadokon át, lakói, a gombák csendes lények, de szembe kell nézniük valami iszonyatosan rettenettel.

APRILIS



Az első áprilisi játék eredetileg egy 1995-ös darab, ami akkor nem lett kiadva és a régi mentésekből állította helyre az egyik szerző, az orosz Aleksey Pichugin. A játék egy konverzió, mégpedig a Namco Battle

City-jének egy jól sikerült változata. Kiadója az **Illusion Works** néven nevezi magát, a játék címe: **Tank Battle**.

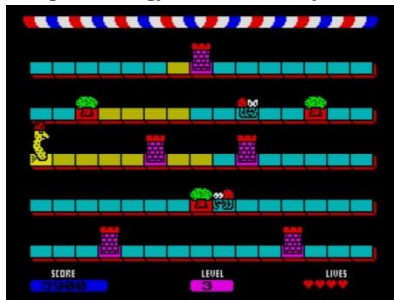


Gabriele Amore februári duplamegjelenése után már áprilisban előállt újabb AGD-s játékaival, az **Alessandro Grusso**-val közösen írt **Cattvik**-kel. Cattvik egy Olaszországban kultikussá vált képregény címfigurája, egy ügyetlen tolvaj, aki mindig fekete overallt visel. A város csatornarendszere a bűvöhelye, célja, hogy elrabolja az operaénekes grófnő családi kincseit. A minimum hw követelmény egy 128K-s gép.



Az **Abydos J.B.G.V.** játéka, ő minden művét a Boriel ZX Basic Compilerével írja, és úgy tűnik egyre jobb minőségben teszi. A játékhoz sajnos nem tartozik semmilyen útmutató, viszont érdekes a kezdéskor látható egyiptomi történet egy ZX Spectrum, a Jet Set Willy, a

fáraó és annak egy embere főszereplésével. Érdeemes megnézni! Utolsó áprilisi játék Davey Sludge műve, a címe **Thunderurts**, kiadóként pedig a **The Death Squad** szerepel a kazettaboritón. Davey ezt a jópofa játékot a Crap Games Compora, vagyis a vacak játékok



versenyére nevezte, pedig egyáltalán nem az, hanem egy nem is túl könnyű, egyszerű elven működő, poénos platformjáték, húsz teljesítendő szinttel. Cél: az utcák beszenyezése kutyaürülékkel.

MÁJUS

Ekkor már kezdett omladozni a WOS, a frissítések ötödike után eltűntek, ekkor csajozhatott be Martijn van der Heide és otthagytá örök szerelmét a ZX Spectrumot leendő örök szerelméért. Szerencsére a fórum segítségével össze lehet szedni az ezután megjelenő



produkciókat is időrendben. Május volt egyébként a legszerényebb hónap az évben, mindössze két megjelenő játékkal.

A **Request in' Peace** egy tevékeny spanyol csapat, a **Climacus** 128K-s játéka. A játék lényege, hogy a sírokból nyugvó szenvedő lelkeknek kell bizonyos szimbólumokkal békét vinni. Típusát tekintve egyképernyős arcade, a WOS fórumán a Pssst -hez hasonlítják játékmenete alapján, van benne igazság.



A **Souls** szintén spanyol, a **Retrobytes Productions** második játéka. A játék inspirálója egy PS3-ra, PC-re és Xbox360-ra megjelent akció RPG, a Dark Souls, egyszerűsített grafikával és játékmenettel.

JÚNIUS



A nyár már szinte a klasszikus idóket idéző játékdömpinggel

kezdődött, a Mojon Twins válogatásnak köszönhetően 16 teljes játék jelent meg! Az első nyári játék az AGD-nek, tehát Jonathan Cauldwellnek köszönhető. Szerzője az orosz **kas29**, címe: **R2-D2** (Exam). Főhőse a Star Wars-ból ismert kis droid. A játék története réges régen, egy messzi-messzi galaxisban játszódik, sőt még annál is régebben, mikor R2 még iskolázatlan, zöldfülű robot volt és épp le szeretné tenni Asztrorobot vizsgáját, hogy később kihúzhasson minden rászoruló hőst a bajból.



A **Mansion Kali** című spanyol nyelvű szöveges kalandjáték eredetileg C64-re jelent meg 2012-ben, a Spectrum és Amstrad verzió a **Commodore Plus!** nevű spanyol csapatnak, azon belül Pedro Fernandez Lopeznek köszönhető. A játék egy multiplatform eszközzel, az InPAWS Compilerrel készült. A sztori

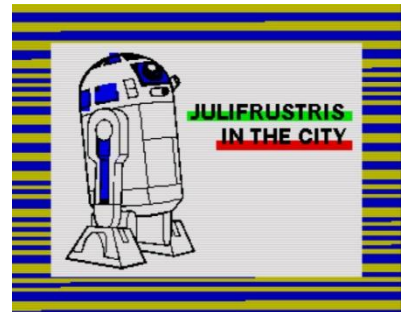


szerint egy kastély előtt ébredsz és csak a nevedre emlékszel. Csak spanyol nyelvű verziója van.

A **Mojon Twins Covetape #2** egy játékgyűjtemény, ami tartalmazza a 2010-es Sir Abadol második részének demóját, és még 11 teljes játékot. A **Lala Lah** a Lala Prologue-ból ismert boszönövendék története, aki egy nap vakarózás közben észrevette, hogy fluoreszkáló kiütései vannak, tehát megharapta egy holdféreg. A sztori Badajoz tartomány Lah megyéjében



játszódik. A **D'Veel'Ng** az azóta istennővé vált Cheril (Cheril the Goddess) története még abból az időből, mikor a dzsungelben lakott. Volt egy rémálma, amiben a helyi boszorkány, Szakadtbugyis Mandy kereste fel, hogy segítsen neki megtalálni 13 lányát. A **Julifrustris in the City** főszereplője kísértetiesen hasonlít R2-D2-re (úgy látszik a



június az ő hónapja). A sztori hol máshol játszódhatna, mint Badajoz tartományában, a sztori középpontjában a zöld görögdinnyék állnak, ezeket használja fel a nemzetközileg ismert Masdonal vállalat, hogy pulykahamburgereket gyártson. A feladatod, hogy vezérelj Julifrustist, pendrive-okat kell találnod titkosítási kulcsokkal, amik szigorúan őrzött zónákat nyitnak ki.



A **Bootee** a Cheril trilógia negyedik része, vagyis folytatása. Miután Cheril Istennő lett, csúnyán kezdett viselkedni, rosszul használva a hatalmát. Soknapi gonoszkodás után úgy döntött, hogy szundít egyet az Adobe Palotán kívül (természetesen Badajozban van), mikor José Ramón, a kedves varázsló, úgy



döntött, hogy megvicceli, és egy hatalmas bórscizmába varázsolta Cheril lábait. Persze van az a pénz, amiért a varázslat elmúlik! A **Jet Paco** főhőse Paco Rebollez, egy

űrhajós, akinek össze kell gyűjtenie az energónia kristályokat, amiket űrhajók űzemanyagaként hasznosítanak. Különleges munkájában segíti őt a feneke alatti kis termonukleáris cella, ami egy szintelen gázt fúj ki magából, amitől Paco felemelkedik. Paco a leselkedő veszélyek ellenére elindul összegyűjteni a kristályokat.



El Vampiro Ramiro en el Bosque del Suspiro, vagyis Ramironak, a vámpírnak harmadik elveszett története, ezúttal zöld-feketében. Ramiro lánya megéhezik és a kamasz vámpírok kedvencét, a cheshire-i véres gombát kívánja. Nem gond, van elég ilyen gomba az erdőben, de csak nappal lehet őket begyűjteni, ami határozottan előnytelen a vámpíroknak. Biztos van valami megoldás...



A **Balowwn!** a következő játék. Semmi köze a három duplavés dologhoz. 1978-ban Davide

Formentero, a híres focista, sikeres volt. Egy döntő fontosságú mérkőzésen 1-1-es állásnál az utolsó percben megítélt 11-est kihagyta, erősen megküldte a labdát, olyan keményen, hogy az kirepült a stadionból... és elveszett... a labdapokolban. A labda tehát elveszett és ijedt. Segíts neki menekülni! A **Dogmole Tuppowski and the Mesmerizing Meemaid From Miskatonic** játék Dogmole

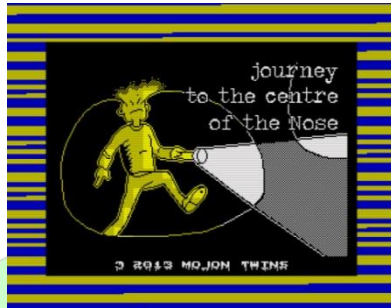


Tuppowski kapitány története, aki csempészésből tartotta fent magát. Egy nap a badajozsi Miskatonic Egyetemnek szállított ezt-azt, mikor a háborgó tenger egy korallzátonynak lökte őcska hajóját, amiről az értékes szállítmány a tengerbe esett.



Eleuterio egy nagy majom, de tényleg. Az ő egyik ifjúkori történetét mutatja be a **Monono** című játék. Eleuterio nagyon szerette a banánt, egy napon eltévedt egy nagyon

furcsa rózsaszín várban, és ahelyett, hogy rettegni kezdett volna, elkezdte összeszedni a banánokat. A **Journey to the Centre of the Nose** a 2010-es Viaje al Centro de la Napia újabb, kibővített változata, ahol az eredeti játéknak megfelelően Miguelito a

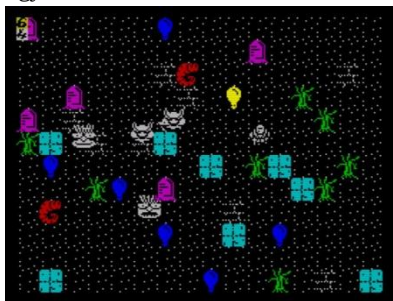


kisegítőben unatkozva 12 ceruzát nyom fel az orrába, amivel megdönti addigi rekordját. A feladat viszont kell dupla, hiszen nem csak a fejből kell eltávolítani a cerkákat, hanem valami furcsa épületből is. A **Mega Meghan** az utolsó játék a válogatáson. Cimszereplő hölgy egy viktoriánus bérnyílkos, aki időben és térben utazik saját T.A.R.D.I.S. nevű eszközével, ami álcázva van, mint a



Doktornak az időgépe a 'Ki vagy, Doki?' sci-fiben. Meghan Edison izzókat gyűjt, amik ritka és értékes tárgyak a gyűjtők számára. A helyszín a Mosqueati amazonok bolygója, az időpont pedig i.u. 7890.

Meghan fel van szerelve egy spéci gyeverrel és rossz hozzáállással.



Valdir első igazi, valójában második játéka a **Vampire: GOTO Vampire**. Az első igazából a **Vampire** című próbálkozás volt, ami hasonlóan a GOTO Vampire-hoz egyképernyős, hasonló játékmennetű akciójáték, 2013 májusából, de nagyon lassú és nagyon villog, gyakorlatilag majdnem játszhatatlan. A GOTO Vampire egyfajta második rész és elődjéhez hasonlóan a Boriel ZX Basic Compiler-ével készült. A játék címe egy végtelen ciklust próbál szemléltetni, ami a játéktér végtelen elrendezési variációjára utal, tehát szinte lehetetlen kétszer ugyanazon a pályán játszani. Sokan jelezték a WOS fórumán, hogy a véletlen kicsit eltúlzott szerepe miatt van olyan pálya, amit lehetetlen teljesíteni.



A **Terry the Turtle** egy 128K-s Jet Set Willy MOD a **Purple Unicorn Software**-től, vagyis Jammajup-tól.

Jammajup, alias Steve Dixon a honlapja alapján nagy retrogyűjtő. Terry története szerint egy nagy hurrikán elsodorta a kis teknőstojásokat és a főhősnek 8 zónán kell keresztülvergődnie, hogy megmentse őket és elérjék az óceánt.

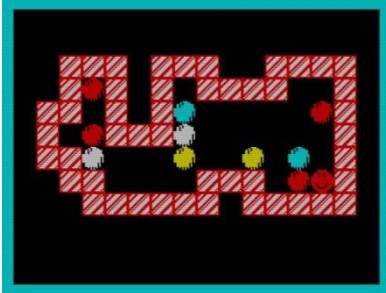


Valdir első két játéka után gyorsan jött a harmadik, méghozzá manapság igencsak ritka típus: egy sport, mégpedig focitémájú játék, a **ZX Striker**. A játék ihletője a Cult Games 1989-ben megjelent Striker-je, de ellentétben ezzel a játékkal, itt nem kell klubokban szerepelni, itt tisztán, sallangmentesen a kapura lövésen van a hangsúly. Egy 16 fős csatármegmérettetésben kell minél jobban helytállnod (a mezőnyben ott van Valdir is és nem élvez semmilyen előnyt!).

JÚLIUS

Egy ilyen zsúfolt hónap után természetes egy kis visszaesés, de nem kell aggódni, volt termés így is. Elsőként egy újonc, **Madsoft** logikái játéka, a **Morph** tűnt fel. „A Morph egy Speccy port egy C64 játékomról, amit 2010-ben írtam. Valójában, a Morph maga is egy port volt az Amigára megjelent kirakós játéka, a Polymorphé. Átneveztem a C64 és a Speccy portokat Morphra, hogy a cím elférjen a címképernyőn a

hatalmas betűkkel.” írja a szerző.



A játék lényege, hogy az azonos színű golyókat egymás mellé kell tolni, hogy eltűnjenek. Összesen 30 szint van.

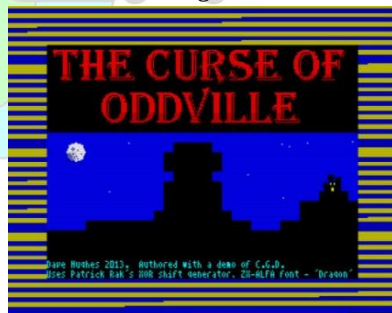
Következett a **Terry The Turtle-Vektor (Special Edition)**, ami a már említett **Purple Unicorn Software** játék vektorgrafikus változata, tehát egy MOD grafikus MOD-ja, nem is tudom, hogy tekinthető-e önálló játéknak.



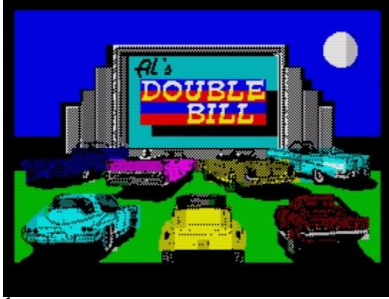
Az **Escape from Cnossus** a román Felix Pleșoiianu, vagyis a **No Time To Play** roguelike játéka. A már sokszor emlegetett Boriel ZX Basic Compiler-rel készült. Minotaurusznak hívják (ugye ismrösl). Évtizedek óta etetnek az áldozatokkal. De most, hogy megálltak, itt az ideje, hogy megszökj Knósszoszból. Úgy tűnik ez a játéktípus is elég népszerű, hiszen 2013-ban már a második ilyen játék jelent meg.



Dave Hughes játéka, a **The Curse of Oddville** megjelenésekor a szerző ezt írta: „Csak meg akartam osztani, mert a kódolás örületbe kerget, a játéktervezés meg pláne. Az Oddville átka egy arcade/kaland játék, ami egy segédprogrammal készült, amit én írok, úgy hívják, hogy CGD (vacak játék tervező).” Ilyen indítás után meglepően addiktív kis játék, mellesleg a CGD 10 nappal később szintén napvilágra került és nem, mint Crap Game Designer, hanem Classic Game Designer néven.



Alessandro Grussu jelentette addigi két játékát egy 128K-s játékként **Al's Double Bill** címmel. A 2012-es **Lost In My Spectrum**-nak a **Versione Estesa** nevű bővített változata, a 2013-as **Apulija-13**-nak pedig a **Director's Cut** elnevezésű szintén helyszínekkal, és sok egyéb feltuningolt változata került a rendhagyó kiadványra.



Úgy tűnik, hogy ez a hónap az ilyen-olyan változatoké. A következő játék egy igazi nemzetközi produkció, hiszen az eredeti spanyol kiadó, a **Kabuto Factory** mellett a brazil Einar Saukas, mint játékmotor készítő, az angol Craig Stevenson (Redballoon) pedig mint betöltőkép rajzoló segédkezett. A játék pedig a **Knights & Demons DX**. Már az eredeti verzió megjelenése után egyből elkezdődött egy továbbfejlesztett, kipofozott verzió tervezgetése a WOS fórumán keresztül, és pár hónappal később el is készült a végeredmény.



AUGUSZTUS

Dave Hughes elkészítette második CGD-s játékát **The Lorne Sausage Lawn** címmel. A játék Pac-man-szerű, mindent felzabálós. A vörös szakállú Hamis McSparrant kell vezérelni, akinek feladata az összes

Lorne kolbász elfogyasztása. A zene, mint oly sokszor Dave játékeinál Dr Thomas műve.



The Lost Treasure címmel jelent meg **Andy Watson** játéka. A játékban sokat segített a 2013-ban rendkívül aktív Dave Hughes, aki a szép betöltőképernyőn kívül a játék motorját, a CGD-t is készítette. A zenét Lee Prince írta. A játék a motornak megfelelően nagyon egyszerű grafikával rendelkezik, szinte visszaröpít a 82-83-as évekbe. A feladat: szerezd meg a kincseket mind a 9 szinten.



Nem lebecsülve a CGD-vel készült játékokat, de nagyobb dobásnak tűnik **Bob Smith** logikai játékának folytatása, a **Gem Chaser 2**. Bob az első részhez hasonlóan az Xbox360 verziót ültette át Spectrumra, a zenét ezúttal Chris Crawley-ra bízta.



A **Larry the Lander II - Cosmic Carnage** első része a vacak játékok versenyére készült, mindkét játék kiadója a **Purple Unicorn Software**. A játék vertikális lövöldözős típusú. Larry vészjelzést észlel a két fényévnyire lévő Centaur úrállomásról, amit az őrdögi Commodorecrass(!) megtámadott. A játék érdekessége, hogy a szerző Larryn kívül még másik négy főhőssel is elkészítette a játékot, de nem választható a szereplő, hanem mindegyik egy-egy különálló fájl.



Az utolsó nyári játék is egy CGD-s játék Dave Hughes-tól és Dr. Thomas-tól, vagyis a **Stonechat Productions**tól, címe: **Skurff!** A játék címszereplője, Oberon kastélyának himlős szolgája vagy és minden pályán meg kell enned az összes port, meg kell innod minden Beetle Juice-t és karóba kell húznod minden WubWubot.



SZEPTEMBER

A negyedik CGD-s játékról, a **Push'n'Chase**-ről **Gabriele Amore** gondoskodott. Dave Hughes persze személyesen is részt vett az elkészítésben, a zenét Neil Parsons írta. Feladatod, hogy kinyírd a rosszfúkat a határidő letelése előtt, összesen nyolc szinten keresztül.



A következő játék, a **Dung Darach** címéből levonható következtetés, hogy megint valami humorosat ötlött ki Davey Sludge, vagyis a **Death Squad**. A játék ismét a 'szar' játékok versenyére készült. De már kezdem érteni, hogy miért! Az első játékban (Thunderturns) kutyapiszokkal kellett bekenni az utcákat, ezúttal pedig szarburgert kell készíteni, tehát a témára van rákattanva! Minden pályát kis legyecekként kezdesz, a végére pedig, felhívva és megirigylve a galacsintúró bogarak

tudását, rózsaszín vizilókat kell juttatnod a hamburgerzsömlébe.



A **Tardis Remakes** megjelentette a kilencvenes években a Titus Software által több platformra is kiadott The Brainies című logikai játék Spectrum verzióját. A nevet is spectrumosabbá tette (**The Speccies**) a játékmenet az eredetihez teljesen hű, színes változat, ugyanazokkal a pályákkal. A kis gombóctestű főszereplők négyen vannak és 101 szinten keresztül kell a helyükre gurulniuk. Ugyanakkor



megjelent a második része (**The Speccies 2**) is a játéknak. Ez egy fekete-fehér, 16K-s, egyszerreplős változat, és nem a The Brainies az elődje, hanem egy ahhoz hasonló flash alapú játék, a Pathologic. Az eredetinek öt pályája ki lett hagyva, mert túl nagyok voltak, de így is maradt 45 szint, ahol a gombóc figurával össze kell gyűjteni a fehér

gyűrűket, de mindenhova csak egyszer lehet lépni.



A következő, érdeklődést felkeltő című játék (**Deadly Labyrinth of Lord Xyrx**) Lengyelországból érkezett, a **Hooey-Program** a kiadó, a szerzője pedig Yerzmyev, és mi más is lehetne a játékmotor, mint a CGD. (Kezd aggasztóvá válni ez a trend:) Célok, hogy kijuss a gonosz Lord Xyrx 9 szintes labirintusából.



Alessandro Grussu legújabb játékát, a **Cronopios y Famas**-t egy jelentős argentin író, Julio Cortázar (1914-1984) Kronópiók és fámák története című elbeszélés gyűjteménye negyedik része ihlette. „...két különös lény, a kronópiók és a fámák. Ők jelképezik az emberi lét két ellentétes és egymást kiegészítő tulajdonságát és mindkettőt áthatja a humor és a butaság” írja Alessandro. A játék AGD alapú és a

szerző szokásának megfelelően hat világnyelven jelent meg.



A *The Mojon Twins* nem tud nyugodni, kiadta 14. 2013-as játékát, **Sgt. Helmet - Training Day** címmel. Természetesen a saját, La Churrera motorjukat használták az alkotáshoz, így nem fog nagy meglepetést okozni a játék. Helmet őrmester, aki első, 2009-es kalandjában már bizonyította, hogy felnőtt Chuck Norris-hoz, most egy hiper-szuper módon védett számítógép felrobbantását vállalja, természetesen egyedül.



A *Janosik* című lengyel játékkal szerzője, **Rafał Miazga** első helyet szerzett a játékok kategóriájában a Wapniak 2013 partyn. A játék eredetileg 1994-ben jelent meg Amigára, Atarira és PC-re, ennek a portja jelent meg most Spectrumra is. A főhős a címszereplő, Juraj Janosik olyan népi hőse a

lengyeleknek és szlovákoknak, mint az angoloknak Robin Hood, vagy nekünk Rózsa Sándor. Szerelme Maryna a gonosz Herbutrt báró fogságába esett. Itt a lehetőség Janosik előtt, hogy bizonyítsa szerelmét és bosszút álljon a neki csapdát állító földesúron.



OKTÓBER

Egy újabb lengyel és szintén győztes, a **specy.pl** logikai játéka, a **Krunel**. Ezúttal a több Spectrum játékot is felvonultató RETRO KOMP: and :LOAD ERROR: 2013 mezőnyében sikerült nyerni. A játék nem saját ötlet, hanem az 1991-es Puyo Puyo klónja, választható elemkészlettel. Lényegében ez is egyfajta Tetris-klón, potyogtatós, összegyűjtős.



Ugyanazon a megmérettetésen, ahol előbbi játék nyert, negyedik lett **Rafał Miazga**, aki szintén egy logikai játékkal, az **Elixir Vitae**-vel

nevezett. Alapvetően ugyanaz a két játék öse, logikája, apró részletkülönbségek vannak csak, például a forgatás módja.



A spanyol David Colmenero, alias D_Skywalk játéka a **Justin And The Lost Abbey** és a **Kandor Graphics** adta ki. A menü és a hangok gyorsan elárulják, hogy a Mojon Twins-féle játékmotorral készült. A játék a Kandor Graphics által rajzolt 'Justin, a hős lovag' című animációs film hivatalos(!) Spectrum adaptációja. Justin egy olyan királyságban él, ahol a bürokrácia uralkodik, és a lovagokat elűzték, Justin ennek



ellenére olyan nagyszerű lovag szeretne lenni, mint nagyapja, de apja, a királynő fő tanácsadója azt szeretné, hogy őt kövesse az ügyvédi pályán. De ő a szívére hallgat...

Timmy Hollandiából elkészítette 2010-es játékanak folytatását a **Heart Stealer 2-t**, tehát visszatért a

virtuális szívgyűjtő, szívtipró. Nem fogtok meglepődni, ez a játék is egy másik játék, a Java4k 2010 compora



készült VVVV adaptációja, ami pedig a PC-re készült VVVVVV nevű platformjátéké. Remélem mindenhol megfelelő mennyiségű V-t írtam:)

Egy sorozat hatodik része következik! Már ebből kitalálható, hogy csak **The Mojon Twins** játékról lehet szó, kis gondolkodással kitalálható a főszereplő személye is: a szexistennő Cheril. A **Cadaveriön**



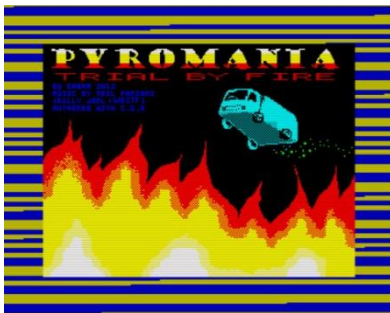
már Cheril istennővé válása után játszódik, mikor Soraya, a boszi, aki gyűlöli Cherilt, telepokolja a kastélyt időzített bombával, amik a halhatatlan istennőt is kis darabokra tépik, és ki akar cafatokra szakadva örökké élni? Szerencsére a hatástalanításhoz csak szobrokat kell tologatni.

Jöjjön valaki, aki személy szerint októberig nem adott ki semmit, de

játékkészítő keretprogramjai miatt rengeteg 2013-as játék megszületése neki is köszönhető: **Jonathan Cauldwell**. Horizontális lövöldözős játékanak címe: **Tea and Sympathy**. A játék inkább csak egy bemutatása annak, hogy az AGD-vel ilyen is lehet csinálni, nem készült hozzá sem betöltőkép, sem sztori, sem BASIC betöltő.



A **Pyromania - Trial By Fire** **Gabriele Amore** és Neil Persons játéka. Személy szerint sajnálom, hogy Gabriele teljesen átszokott a CGD használatára, de ez a játék nem a megszokott mázskálós, gyűjtögetős, új képernyőre jutós dolog. Alapvetően egy saját farkát felzabáló kigyóként kell tüzet gyújtani.



Dave Hughes is próbál mindig egy kicsit mást kihozni a CGD-ből, most épp egy egyszerű űrhajós sztorit

hozott össze, a **Chuntey Force 2**-t. Nyolc szinten át kell vezetni az Oberon nevű kis űrhajót mindenféle űrszemét között.



A **Misco Jones - En busca de la Vah-Ka perdida** címéből kiderül, hogy újabb spanyol gyöngyszemről van szó, ez **Radastan** első próbálkozása a Churrera játékmotorral. Misco Jones szörnyen unta magát, miközben a Playboyt lapozgatta, és egyre többet gondolt a legendás aranyszoborra, a Vah-Ka-ra. Fogta a térképet és elindult a kincskeresés!



A **Commodore Plus** nevű csoport újabb kizárólag spanyol nyelvű szöveges kaladjátékot jelentetett meg, **El Prisionero** címmel. A cím és a sztori a hatvanas évek kultikus angol sci-fi/kém sorozatából a The Prisoner-ből lett kölcsönvéve. Egy brit ex-titkosügynök a főszereplő,



akit leszerelése után elkábítanak, és egy teljesen ismeretlen helyen, egy faluban tér magához, ahol megkapja új nevét: Hatos. Természetesen meg akar szökni.



Újabb spanyol szerző, **Glaurung** első játéka a **Glaufight**, ami egy horizontális lövöldözős űrjáték. Talán a legérdekesebb a játékkal kapcsolatban, hogy Speedlock-ot használ! Nem az ész nélkül lövöldözős, hanem a komótos típus. Nem sok idő kellett **Radastan** újabb Churreras játékanak előtűnéséhez, a **Nightmare on Halloween** stílszerűen október 31-én jelent meg. Mr. Bates figyelmetlenségéből elhagyott öt lapot egy boszorkányos szentkönyvből (már amennyiben ez a szóösszetétel értelmes egyáltalán), és az ide kapcsolódó átok élő csontvázzá változtatta. Csak az lapok megtalálása után kaphatja vissza hús-vér önmagát, igazi rémálom!



A **The Mojon Twins** ismét egy nőnemű hősének történeteit gyarapítja, a **Tenebra Macabre** az az egyetlen időutazó kalandornő, Mega Meghan életébe enged bepillantást. Meghan csapdában találta magát egy kriptában. A kijutáshoz meg kell törnie a főbejárat varázsát, ehhez pedig a kripta mind a 24 szobájában meg kell gyűjtania a gyertyákat. Feladatát nehezíti, hogy csak egy gyufányi fényrel rendelkezik, mert ugye a sírokban általában sötét van.



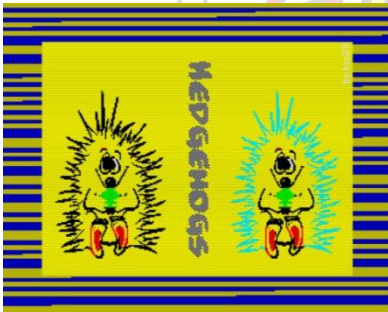
NOVEMBER

Milyen játék is kezdhetné a novembert? Naná, hogy egy klasszikus, vagyis CGD-vel készült! Ki készít manapság ilyeneket? Elég sokan, de **Gabriele Amore** az egyik legtermékenyebb. Segítségére volt Dave Hughes és Neil Parsons. Legújabb játéuk, a **"C" Is For**

CRABBY! egy rák életét tárja fel, aki puhatestűeket eszik, kulcsokat gyűjt és szinteket teljesít.



Kas29 idei harmadik játéka a **Hedgehogs**. Ez a remek játék erős hasonlóságot mutat az 1984-es Hudson Soft játékkal, az MSX-re készült Binary Land-del. A zene Andrey Litvinov munkája. A főszereplők le lettek cserélve, ezáltal két sünivel kell összeszedgetni az almákat.



Ismét egy eddig ismeretlen spanyol, **Ring** is előállt egy Churrera-val készült játékkal, melynek címe: **Axel K. and the Lost Bills**. Úgy látszik nem csak a játékmotort, de a történetípust is kölcsönvette. Merthogy Axel egy fiatal srác Daraxianból, egy nap munkába menet néhány furcsa madár ellopott tőle 15 számlát. Nem nagyon izgatta a dolog addig, míg rá nem küldték az adóhatóságot. Na, ez így már elég

gyanús! A gonosz pénzügyminiszter, Mr. Burnstoro áll a történetek mögött.



És a november további része is csak a Mojon ikreknek köszönhető, hiszen a **Biogen** is az ő keretprogramjukkal készült, szerzője a spanyol **Simonsoft**. A világot nukleáris katasztrófa fenyegeti. Tudósok a földi fajok DNS-ét floppy lemezekre mentik el és elrejtik a föld alá, remélve, hogy egyszer egy fejlett civilizáció újratereinti a földi fajokat, köztük az embert is. Roswell Jones, a bátor űrkalandor-régész megfelelőnek tartja a feladatot.



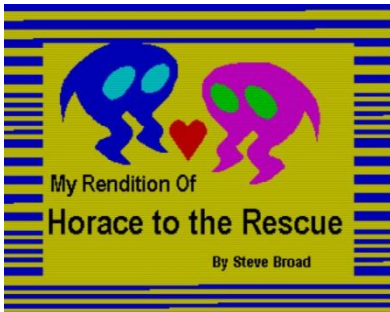
Utolsó novemberiként a **The Mojon Twins** 17. 2013-as játéka(!), a **Guku Mal** jelent meg. Ez egy nagyszabású, többfejzetes játék, csak 128K-s gépeken futtatható. A jó öreg Eleuterio, akit ismerünk a Monono című játékból, azon kívül, hogy rajong a banánért, még feltaláló is. Miután Cheril istennővé vált,

Eleuterio nagy magányában úgy döntött, hogy készít magának egy barátnőt. De valami rosszul sült el, a végeredmény nem volt éppen egy szép nő ... hanem egy izmos kis ember, tüskés hajjal, Goku Mall Eleuterio annyira dühös lett, hogy a szemébe dobta, Goku Bad hamarosan felébredt, és azonnal megértette, mi történt, elég ideges lett...



DECEMBER

Horace to the Rescue volt a címe Horace-sorozat negyedik részének, ami 1985-ben, majd később sem jelent meg. **Steve Broad** úgy gondolta, hogy megmutatja nekünk az ő elképzelését erről a játékról, a cím is erre az interpretációra utaló: **'My rendition' of Horace to the Rescue**. Az biztos, hogy külsőségek tekintetében teljesen horace-os, a zajos nyitóképernyő telitalalat.



Az **Effugit** volt **J.B.G.V.** első játéka, amit nem a Boriel ZX Basic Compiler-rel, hanem tisztán gépi kódban programozott. Jó szokásához híven ebben a játékban is van egy érdekes kis intro, rossz szokásához híven viszont se sztori, se információ nincs, hogy mit is kell csinálni.



A **CSU** című játékot a spanyol **alboran70** írta a Mojon Twins-féle Churrera segítségével. A sztori egy központi rendszergazda fáradtságos és veszélyes napját mutatja be, javítania kell nyomtatót, telefont, hálózatot és számítógépet, közben pedig mindenki csak akadályozza, és az életére tör. Tiszta örület!



Innen folytatódik a következő játék, az **Escape from Asylum**, ami a Familiar Game Jam-en készült Sevilában, két nap alatt (tudjátok, azzal a spanyol játékmoterral). A szerzők **D_Skywalk**, Jack Shadow és Sergeo. A történet szerint bent

vagy egy elmeegógyintézetben és nincs jobb dolgod, mint megszökni. Ez nyilván nem a házirendben előírt viselkedésmód, szóval lesznek következményei...



Ha a szerző neve Davey Sludge, akkor az eddigiek alapján joggal mondhatjátok, hogy egy igazi „szar” játék jön a **Death Squad**-tól! Így is van, az **R-Suype** cím nyilvánvaló utalás egy lövöldözős játékra, de ez nem számít, állítólag ez csak egy kakilós szójáték. A széklet-trilógia utolsó részében a két főhős, Mark Barton Dung és Scott Faece egyesítette erőit, hogy vállt vállnak vetve küzdjenek a leggonoszabb züllött állat ellen, aki valaha járt ezen a bolygón...



A **Spiker: Basic Training** az angol **Black Jet**-től is egy szép nemzetközi produkció. A játékot Andrew Gillen írta, a zene a lengyel Yerzmyey, a grafika pedig Jaco van der Walt

érdeme. A játék típusa: horizontális lövöldözős és csak 128K-s gépeken fut. Te vagy Dave "Spec" Spiker kadét, az évszázad legrosszabb pilótája. Ha nem így gondold, akkor cáfolj rá és ne halj meg!



Radastan újabb Churreras játéka az **El Hombre Que Susurraba A Las Balas** a vadnyugaton játszódik, a szerző szerint ezért kell, hogy spanyol címe legyen, akár sok westernfilmnek. A Dalton fivérek kirabolták az összes aranyat a bankból, de elvesztettek 24-et közülük. A banditák már a dutyiban csücsülnek, de az aranyat neked kell megtalálnod.



A **Los Amores De Brunilda** a **Retroworks**-tól talán az év legjobban sikerült játéka. Nem a saját véleményem (bár nekem is tetszik), hanem a WOS fórumozóik szavazataiból, amit a 2013-as év játékára adtak le eddig, ez derül ki.

Pillanatnyilag sokszor több szavazattal rendelkezik, mint a második Gem Chaser. A játék akciós-kaland keverék és csak 128k-s gépen futtatható. A játék eredeti forgatókönyvét 1994-ben írta Benway, akkor egy szöveges kalandjátéknak szánta, majd nagyon sokáig pihentette egy fiókban, míg 19 év elteltével Pagantipaco segítségével valami nagyon szépet hozott ki belőle.



Karácsonyra tette közzé korábbi RetroFusion-nél megjelent játékának egy újabb változatát, az **Encyclopaedia Galactica - Remixed**-et **Jonathan Cauldwell**. Azért is érdekes a dolog, mert az eredeti nem tölthető le pillanatnyilag ingyenesen. Kutatóként kell galaxisokat bejárnod különböző élőlények után kutatva, majd azokról cikket írva az enciklopédába.

Az év utolsó játéka az orosz Denis



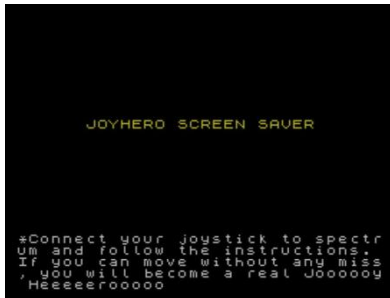
Grachev nevéhez fűződik, aki egy nagyon jól mutató Transversion-klónt irt **Sector** címmel. Kiadó a **RetroSouls Team**. Mást nem is lehet tudni a játékról, mert a szerző más információkat nem tett közzé.

A TÖBBIEK

A minőségről alkotott képünket több dolog befolyásolhatja, a játék típusától a grafikán, hangon, vezérlésen át a szerző szándékáig. Mert van, hogy valaki direkt rossz játékot készít, hogy nevezhessen az évről évre megrendezésre kerülő Vacak Játékok Versenyére, idei teljes nevén, angolul: **COMP SYS SINCLAIR CRAP GAMES COMPETITION 2013**. A versenyre 102 pályamű érkezett.

Ha átolvastad az eddigi 82 játékról írt pár mondatot, akkor észreveheted, hogy 3 játék erre a versenyre készült, mégis szerepel az én listámban, mint „értelmes” játék, ennek az oka az, hogy csak témájukban „szarok”.

Da voltak olyan játékok, pl. a Sir Vamperi, meg a Coaches és a Ciclopes nem tudom már kitől és Felix Plešoianunak is volt egy karakteres roguelike játéka, meg van aminek a címe sem jut eszembe... szóval ezek a játékok kimaradtak a listámból, mert megítélesem szerint kilógnának onnan. A lényeg, hogy mindent összeadva majdnem 200 játék + rengeteg egyéb program készült 2013-ban ZX Spectrumra! Visszatérve a CSSCGC2013-ra, büszkén jelentem, hogy a nyertes egy magyar játék, mégpedig **Pgyuri Joyhero**-ja. A játék egyszerű, csak követni kell a képernyőn megjelenő és a Currah μ Speech kötelező használata miatt hallható



utasításokat, hogy igazi Joystick-hős legyél. Persze a hallható utasítások emberi füllel értelmezhetetlenek, de egy igazi vacak játéknál ennek nincs jelentősége.

Több kategóriában is született győztes, pl. Paraszti Díjat a **Mental Disorder Pac-Man** nyerte, ahol játék előtt egy mentális betegséget kell kiválasztani, ami kicsit megváltoztatja Pac-Man viselkedését és a játékmenetet. A Fűnyíró Miniversenyben az **ALS Tactics** nyert, ami egy fűnyíró szimulátor játék, választható árú és teljesítményű fűnyírókkal. Nem nyert semmit, de megérdemelte volna a **Maggie Thatcher: Milk Snatcher**, ami a dühös címszereplő és az iskolatej program kapcsolatát mutatja be a hetvenes évek elejének Angliájába röpitve.

A 2012-es évhez képest sokkal több és változatosabb pályamű érkezett, érdemes végignézegetni a játékokat, némelyik teljesen alkalmas az idő haszontalan eltöltésére, vannak jó ötletek, poérok, szándékosan ügyefogyott momentumok.

ÖSSZEGZÉS

Összesen tehát 82 játékot találtam, elképesztő, havonta majdnem 7 játék jelent meg! A nemzetiségi eloszlás nem különösebben meglepő,

Spanyolország visszavette vezető szerepét, 2012-hez hasonlóan 10 ország szerepel a listán, ám ezúttal csak európai megjelenések voltak:

ország	db
Spanyolország	34
Egyesült Királyság	22
Olaszország	10
Oroszország	5
Lengyelország	4
Dánia	2
Portugália	2
Ausztria	1
Hollandia	1
Románia	1

Természetesen az Ubhres Productions/Mojon Twins maradt korunk Code Masters-e, de a két olasz fejlesztő is nagyon odatette magát. A felsoroltakon kívül még nyolcan szerepelhetnének 2 megjelntetéssel.

kiadó/fejlesztő	db
Ubhres Productions	16
Gabriele Amore	6
Alessandro Grussu	5
Stonechat Productions	5
kas29	3
Purple Unicorn Software	3
Radastan	3
The Death Squad	3

Géptípus szerint, meglepetés nélkül:

gépigény	db
48K	62
48K/128K	9
128K	8
16K	3

Játéktípus szerint a győztes egyértelmű, viszont eltűntek a stratégiai játékok, a logikai részleg pedig bővült, sőt, van egy sport témájú játék is:

játéktípus	db
Arcade	69
Logikai	8
Kaland (Dungeon Crawl)	2
Szöveges kaland	2
Sport	1

2013-ban nem adtak ki olyan játékokat, ami csak fizetés ellenében lenne használható, tehát csak ingyenesen letölthető művek születtek (némelyik játék, pl. a The Speccies vagy a Los Amores De Brunilda kapható volt fizikai formátumban is).

Még egy toplistát szerettem volna közölni, de a WOS lustálkodása miatt a legtöbb játékra nem lehet (még) szavazni. Viszont a WOS fórumán van egy szavazás 2013 legjobb játékára, aminek a részeredményét itt közzéteszem. Pillanatnyilag a legjobbak (egy személy három játékra szavazhat):

játék	szavazat
Los Amores de Brunilda	61
Gem Chaser	14
Souls	13
El Hombre que ...	10
Ramiro el Vampiro	10
Goku Mal	9
Hedgehoghs	8
The Speccies	8
ZX Striker	7

Mennyiségileg a 82db jegyzett játék 5 óra 47 percnyi anyag, tehát 6db C60-as kazettát foglalna el a durván 3,5 MB játék a régi kazettás módszerrel.

LISTA ÉS ÉRTÉKELÉSEK

A következő oldalakon található listában még abc-sorrendben összeszedtem 2013 említett játékait, majd következik néhány játék értékelése, vegyesen, abszolút ömlesztve.

JÁTÉK CÍME	KIADÓ VAGY FEJLESZTŐ	HW
Abydos	J.B.G.V.	48K
Al's Double Bill	Alessandro Grusso	128K
Apulija-13	Alessandro Grusso	48K/128K
Axel K. and the Lost Bills	Ring	48K
<i>Balowwun!</i>	<i>The Mojon Twins</i>	48K
Biogen	Simonsoft	48K
<i>Bootee</i>	<i>The Mojon Twins</i>	48K
"C" Is For CRABBY!	Gabriele Amore	48K
Cadáverión	Ubhres Productions	48K
Cattivik	Gabriele Amore & Alessandro Grusso	128K
Chunthey Force 2	Stonechat Productions	48K
Cronopios y Famas	Alessandro Grusso	48K
CSU	alboran70	48K
Deadly Labyrinth of Lord Xyrx	Hooy-Program	48K
<i>Dogmole Tuppowski and the Mesmerizing Meemaid From Miskatonic</i>	<i>The Mojon Twins</i>	48K
Donkey Kong Reloaded	Gabriele Amore	48K
Dung Darach	The Death Squad	48K
<i>D'Veel'Ng</i>	<i>The Mojon Twins</i>	48K
Effugit	J.B.G.V.	48K
El Hombre Que Susurraba A Las Balas	Radastan	48K
El Prisionero	Commodore Plus	48K
El Vampiro Ramiro en el Bosque del Suspiro	The Mojon Twins	48K
Elixir Vitae	Rafal Miazga	48K/128K
Encyclopaedia Galactica - Remixed	Jonathan Cauldwell	48K/128K
Escape from Asylum	D_Skywalk	48K
Escape from Cnossus	No Time To Play	48K
Funky Fungus	Alessandro Grusso	128K
Gem Chaser	Bob's Stuff	48K
Gem Chaser 2	Bob's Stuff	48K
Glaufight	Glaurung	48K
Goku Mal	Ubhres Productions	128K
Heart Stealer 2	Timmy	48K

JÁTÉK CÍME	KIADÓ / FEJLESZTŐ	HW
Hedgehogs	kas29	48K/128K
Hunt the Wumpus	FunForge	48K
Intergalactic Space Rescue	Cynningstan	16K
Janosik	Rafał Miazga	48K
<i>Jet Paco</i>	<i>The Mojon Twins</i>	48K
<i>Journey to the Centre of the Nose</i>	<i>The Mojon Twins</i>	48K
<i>Julifrustris in the City</i>	<i>The Mojon Twins</i>	48K
Justin And The Lost Abbey	Kandor Graphics	48K
Knights & Demons	Kabuto factory	48K/128K
Knights & Demons DX	Kabuto factory	48K/128K
Krunel	speccy.pl	48K/128K
<i>Lala Lah</i>	<i>The Mojon Twins</i>	48K
Larry the Lander II - Cosmic Carnage	Purple Unicorn Software	48K
Los Amores De Brunilda	Retworkorks	128K
Mansion Kali	Commodore Plus	48K
<i>Mega Meghan</i>	<i>The Mojon Twins</i>	48K
Misco Jones - En busca de la Vah-Ka perdida	Radastan	48K
Moderate Retribution	Stonechat Productions	48K
<i>Monono</i>	<i>The Mojon Twins</i>	48K
Mojon Twins Covertape #2	Ubhres Productions	48K
Morph	Madsoft	48K
'My rendition' of Horace to the Rescue	Steve Broad	48K
Nightmare on Halloween	Radastan	48K
Ossuary	Cynningstan	16K
Pitfall III: Wrath of Kingcrook	Gabriele Amore	48K
Push'n'Chase	Gabriele Amore	48K
Pyromania - Trial By Fire	Gabriele Amore	48K
R2-D2	kas29	48K
Ramiro, el vampiro	Ubhres Productions	48K
Request in' Peace	Climacus	128K
R-Swype	The Death Squad	48K
Sector	RetroSouls	48K

JÁTÉK CÍME	KIADÓ / FEJLESZTŐ	HW
Sgt. Helmet - Training Day	Ubhres Productions	48K
Skurff!	Stonechat Productions	48K
Souls	Retrobytes Productions	48K
Spiker: Basic Training	Black Jet	48K/128K
Tank Battle	Illusion Works	48K
Tea and Sympathy	Jonathan Cauldwell	48K
Tenebra Macabre	Ubhres Productions	48K
Terry the Turtle	Purple Unicorn Software	128K
Terry The Turtle-Vektor (Special Edition)	Purple Unicorn Software	128K
The Curse of Oddville	Stonechat Productions	48K
The Lorne Sausage Lawn	Stonechat Productions	48K
The Lost Island	kas29	48K/128K
The Lost Treasure	Andy Watson	48K
The Speccies	Tardis Remakes	48K
The Speccies 2	Tardis Remakes	16K
Thunderturds	The Death Squad	48K
Toofy's Winter Nuts	Paul Jenkinson	48K
Vampe: GOTO Vampe	Valdir	48K
ZX Striker	Valdir	48K

(A dőlt betűs tételek játékválogatáson találhatóak, a vastag betűsök pedig maguk a játékválogatások)

GEM CHASER

KIADÓ:	Bob's Stuff, 2013, ingyen letölthető
FEJLESZTŐ:	Bob Smith, Andrew Owen (zene)
STÍLUS:	Logikai - ügyességi
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	37349 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	3:44
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet: újradefiniálható (alapbeáll.: Z,X-balra, jobbra, L-ugrás) Joystick: Kempston, IF2, Cursor



FELADAT

„Egyszerűen össze kell gyűjteni a színeknek megfelelő drágaköveket - mikor változik a színed, akkor gyűjts olyan színűeket - egyszerű - mégis elképesztő nagy kihívás - 70 szintet kell teljesítened. Minden szinten van egy megszabott játékidő, ami alatt össze kell gyűjtened az összes drágakövet, minden a te színedtől eltérő összegyűjtött drágakó után 5 másodperces időbüntetést kapsz. Minden 5 szintből álló csoport befejezése megnyitja a következő 5 szintet.”

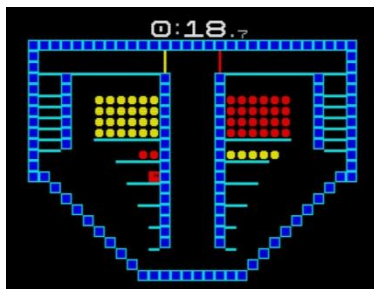
LEÍRÁS

Egy dolog szorul picit magyarázatra: az átszíneződés a színes kapukon való áthaladáskor megy végbe, mégpedig meglepő módon a kapu

színét veszed fel. Pozitív, hogy nem kell erőltetni mindig ugyanazt a pályát, amit esetleg mindig ugyanott rontasz el és már előtt a harctéri idegesség... Szóval ilyenkor az idő letelte után ne a 'Retry'-t, hanem a 'Retire'-t válaszd és a pályaválasztó részen az aktuális ötösből választhatsz egy másik szintet, amit még nem abszolváltál (ezek a világoskék jelzésűek).

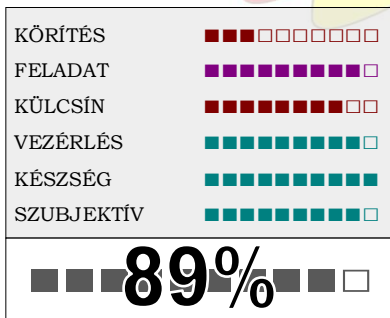
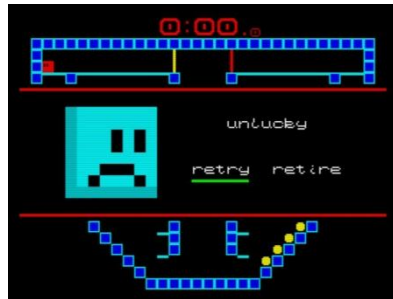
HÁTTÉR

A játékot az Electric Wolf 2013-ban jelentette meg Xbox360-ra, Bob Smith szinte rögtön konvertálta. A zenét Andrew Owen írta. Bob honlapján érdemes szétnézni, egyrészt a rengeteg jobbnál jobb Spectrum játék miatt, másrészt az elképesztő ZX81 konverziói miatt. Van köztük Boulder Dash, Ant Attack, 3D-s Pac-Man, szinte hihetetlen.



ÉRTÉKELÉS

Gyenge-közepes betöltőkép és pár mondatos útmutató, amivel kezdetben be kell érni. De a játék kárpótól a kezdeti hiányosságokért. Egyszerű, érthető alapokból nagyon jó logikával felépített feladat. A látvány egyszerű, mégis stílusos, ügyesen kigondolt. A mozgás villámgyors, animációra gyakorlatilag nincs szükség. Remek zene, hangok, effektek fűszerezik az élményt. A vezérlés is elsőosztályú, ez egy háromgombos játék, így szinte nem is lehetne rossz leosztást kreálni, de ha az alapbeállítás mégsem tetszik, a redefine segít rajtad. A reagálás, érzékenység tökéletes. Kár, hogy nem lehet vezérlést változtatni a játék folyamán (miért is lehetne?), legalábbis én nem tudtam a főmenübe visszalépni mikor rájöttem, hogy ezt a játékot nem szeretném joystickkal játszani. A játék végigjátszásához logika, ügyesség és gyors gondolkodás szükséges. Rendkívül addiktív játék, remek szórakozás, a szinte tökéletes kategória.



MÁSOK SZERINT

WOS: 8,08/10

Retro Gamer: 85%

GEM CHASER 2

KIADÓ:	Bob's Stuff, 2013, ingyen letölthető
FEJLESZTŐ:	Bob Smith, Chris Crawley (zene)
STÍLUS:	Logikai - ügyességi
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	45467 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	4:26
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet: újradefiniálható (alapbeáll.: Z,X-balra, jobbra, L-ugrás, B - visszalépés menübe) Joystick: Kempston, IF2, Cursor



FELADAT

„Gyűjtsd össze a színednek megfelelő drágaköveket - mikor változik a színed, akkor gyűjtsd az olyan színűeket. Egy egyszerű koncepció, mégis elképesztő nagy kihívás - 70 szintet kell teljesítened.

Csak gyűjtsd össze az összes drágakövet - mindet, szintől függetlenül - és eléred, hogy játszhatóvá válik a következő 5 szint is, de a teljes, 100%-os végigjátszáshoz meg kell szerezned minden szinten mindhárom díjat:

Szingyűjtő (első ikon) - minden drágakövet begyűjtöttél, amikor az a megfelelő színű volt

Csillagszerző (második ikon) - egy bizonyos színű csillag el van rejtve minden szinten, és csak akkor

látható és begyűjthető, ha veled azonos színű vagy

Gyorsmozgású (harmadik ikon) - a drágaköveket az időlimit lejártá előtt begyűjtötted

A díjakat összegyűjtheted külön játékokban is - például, nem kell, hogy határidőn belül teljesítsd a kövek begyűjtését, hogy megszerezd a Csillagszerző díjat.

Öt másodperces időbüntetést kapsz minden olyan drágakőért, aminek nem megfelelő a színe.”

LEÍRÁS

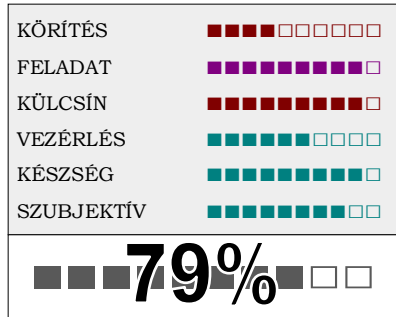
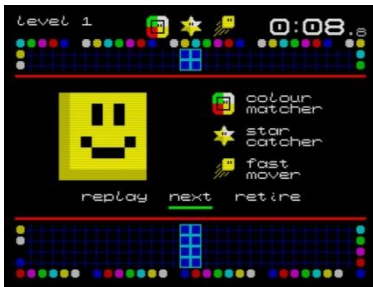
Az első rész klónja, kicsi változtatásokkal. A mentési, betöltési lehetőség jó ötlet, de sajnos nem 100%-osan működik. A menübe való visszalépés szintén jó ötlet, de ez sem mindig működik...

HÁTTÉR

Az első részhez hasonlóan a játék az Electric Wolf független játékkiadó terméke Xbox-ra, Bob Smith egy az egyben portolta. A zenét Chris Crawley írta.

ÉRTÉKELÉS

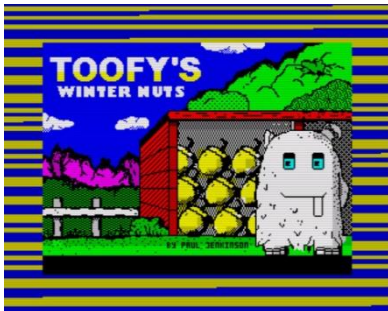
Közepes betöltőkép és az első részhez képest picit meghízott



útmutató jár a remek folytatáshoz. Az első rész fapadosan zseniális egyszerűségét néhány parányi dolog próbálja feltupírozni. A három díj ad egy-egy új célt, de a lényeg ugyanaz marad. A látvány megmarad az első részből megszokott egyszerű, stílusos, mégis látványos megvalósításnál. A mozgás hihetetlen gyors. Újabb külsős zene, jó hangeffektek. A vezérlésnél viszont tapasztaltam némi anomáliát: emulátoron jól működik, valós gépen viszont a billentyűk újradefiniálása után irányíthatatlanná válik a játék, valamint joystick használatakor nem működik a menübe való visszalépés, így a mentési lehetőség is ugrik. A készségigényét tekintve hasonló az elsőhöz, de talán rosszabb, pontosabban meredekebb a nehézségi szint emelkedése. Kiváló játék néhány hibával, bizonyos előrelépésekkel az első részhez képest, nekem mégis az első tetszik jobban.

TOOFY'S WINTER NUTS

KIADÓ:	Paul Jenkinson, 2013, ingyen letölthető
FEJLESZTŐ:	Paul Jenkinson
STÍLUS:	Arcade - Platform
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	35791 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	3:32
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet: Q,A-fel, le, O,P-balra, jobbra, Space-ugrás Joystick: Kempston



FELADAT

„Brrrrr, kezd hidegre fordulni és a tél közeleg. Toofy elég diót gyűjtött, hogy túlélje a telet, de a csúnya mókusok rajtaütöttek a raktárán és elloptak mindent. Irányítsd Toofyt, hogy megpróbálja visszaszerezni a dióit és túlélni a telet.”

LEÍRÁS

Az első részből tudjuk, hogy Toofy a dióközpontú világegyetem részének vallja magát, így nem tud kellően elnéző lenni 44 diója ellopása után. 34 szobán és rengeteg felbőszült mókuson kell túljutnia célja eléréséhez. Toofyt navigálva találkozni fogsz repülő rókákkal, veszélyes halakkal és gördülő

kövekkel (na nem a Rolling Stones-szal) is.

HÁTTÉR

Összegzőként: Paul Jenkinson kétféle játékot írt eddig, 7db akció játékot, amit Jonathan Cauldwell Arcade Game Designer-ével tervezett, valamint kettő szöveges kalandjátékot. Toofy kalandja nem szöveges, inkább nem túl akciódús akció.

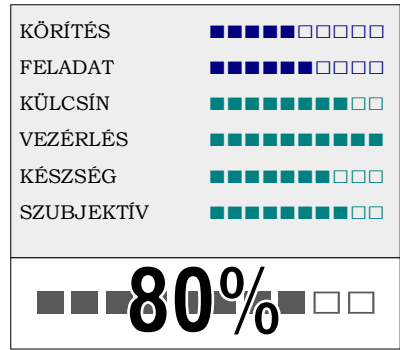
ÉRTÉKELÉS

Mint mindig, a betöltőképre is áldozott Paul Jenkinson a drága idejéből, nagyon szép is lett. A történet az első részhez hasonlóan néhány mondat Toofy istenített dióinak megszenségtelenítéséről. A feladat a szokásos futkosós-ugrálós-gyűjtőgetős típus, most semmi





extrával. A látványvilág a Paul-tól megszokott igényes, izléses, színes, jól kidolgozott, szóval olyan, amit öröm nézni. A grafika a legapróbb morzsáig, mozgásfázisokig gyönyörű. A hangok annyira nem nyerték el a tetszésem, kicsit idegesítőek, de hozzák az átlagot. A vezérlés egy billentyűkombináció (de legalább a QAOPSp) és Kempston joy, tehát egy remek kompromisszum. Az AGD-s játékoknál a vezérlés mindig erős láncszem, itt sincs másként. A játék amolyan Panama Joe-szerű, tehát igen könnyedén végigjátszható, de ez itt nem zavaró..



MÁSOK SZERINT

WOS: 7,43/10

ZX STRIKER

KIADÓ:	Valdir, 2013, ingyen letölthető
FEJLESZTŐ:	Valdir
STÍLUS:	Szimuláció – foci (kapuralövés)
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	20137 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	2:12
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet: O,P-balra, jobbra csavarás, Space-lövés



FELADAT

„-Játsz csatárt (nem muszáj, de jobban jársz)

-A lövés előtt állítsd be a labda csavarását

-Nyomd meg a lövés gombot, a nyomással növelve a lövés magasságát, a lövés ereje mindig ugyanannyi marad

-A labda mozgásának sebessége arányos az ellenfél erejével”

LEÍRÁS

Csatárbajnokság. Ellenfeleid vagy veled együtt játszó hús vér emberek vagy számítógépvezérelte csatárok, akik készségszint szerint ötfélék lehetnek (a superb a legerősebb, az awfull a leggyengébb). Valdir, a fejlesztő berakta magát is a bajnokságba, mint Good, tehát jó készséggel megáldott focistát (ami

ebben a játékban a közepes kategória). A tabellát megjelenítő képernyőn a felső sorban láthatod, hogy melyik idényt taposod (Season), melyik fordulóban jársz (Round) és a forduló hányadik meccse zajlik (Match). A nevek után a pontszám, gólkülönbség, a készségszint (számítógép által vezérelt játékosoknál), végül a megnyert bajnokságok száma látható. Alul látod, hogy kik a mérkőző felek, majd Space megnyomásával megkapod az eredményt, majd újabb gombnyomás után a következő meccs szereplőit és így tovább. Saját mérkőzésedet is Space-szel indíthatod. Az első játékos kezdi az 5-5 rugásból álló csatárpárbajt, a kapus személye nem változik. Mikor rád kerül a sor, láthatod, hogy a labda balról jobbra, majd visszafelé pattog előtted, az O és P gombokkal



HEDGEHOGS

KIADÓ:	kas29, 2013, ingyen letölthető
FEJLESZTŐ:	kas29, Lav (zene, hangeffektek)
STÍLUS:	Logikai/Arcade – Binary Land-klón
GÉPTÍPUS:	48K/128K
MÉRET:	19803 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	2:10
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet: Q,A- fel, le, O,P-balra, jobbra, 1,2 – normál, örökélet Joystick: Kempston, Sinclair



FELADAT

„Sündisznók! Nézd, úgy hasonlítanak, mint két vízcsepp. De balszerencsére nem tudnak egy irányba mozogni. De lehet, hogy ez nem is szükséges ahhoz, hogy összegyűjtsék a finom almákat. Miközben elkerülik a fülesbaglyokkal történő ütközéseket, mérgező gombákat, farönköket és egy csipős muslicát, a sündisznóknak össze kell gyűjteniük minden almát, majd egymáshoz kell érniük, hogy átjussanak a következő szintre.”

LEÍRÁS

A sünikkel kell almát gyűjteni, a módszer a gurulás és tuskére szűrés. A fehér sünit mozgatod, a kék süni őt követi ugyanazzal a sebességgel, de pont ellentétes

irányba. Ha valamelyik állatka nekiütközik valaminek és nem bír továbbmenni, attól még a másik folytathatja útját az elvi ellentétes irányba.

HÁTTÉR

A Hudson Soft MSX-re készült Binary Land-jének adaptációját kas29, vagyis Alexey Kashkarov alkotta, kivéve a zenét és a hangeffekteket, az Lav, azaz Andrey Litvinov munkája. Az MSX-es kisfiú és kislány helyett sünik a főszereplők, de a játék lényege ugyanaz.

ÉRTÉKELÉS

Közepes a screen és egyszerű, aranyos a sztori. Van menü, menüzene, rövid információs képernyő. A Binary Land-től örökölt élvezetes, gondolkodtató, izgalmas feladat, játékmenet. Sajnos a remek



zenék és effektek többsége csak 128k-s gépen játszva érhető el. A látvány szép, izléses, igényes, még a sündisznók tuskéinek is van egy valószerű mintázata, mikor gördülnek. Van szintek közötti átvezető képernyő, ahol van idő kicsit szusszanni. Nem mintha nagy lenne a rohanás, mert nem időre megy a játék, de a fordítva (is) gondolkodás mindig kicsit idegörlő. A vezérlés mikéntje és hogyanja is tökéletes. A nehézségi szintek jól vannak felépítve, a kezdeti pályákon a játékelemeket, szituációkat lehet gyakorolni, a trükkökre rájönni. Később ezek kombinációjával kell megküzdeni. Felettebb szórakoztató és néha örületbe kergető, gondolkodtató, mégsem lassú játék. Csak azt nem értem, hogy alkotója miért szégyelli annyira ezt a remek kis játékot, hogy sem a betöltőképen, sem a menüben, de még az információknál sem tünteti fel nevét...



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

■ ■ ■ ■ **90%** ■ ■ ■ □

INTERGALACTIC SPACE RESCUE

KIADÓ:	Cynningstan, 2013, ingyen letölthető
FEJLESZTŐ:	Damian Walker
STÍLUS:	Logikai - táblás
GÉPTÍPUS:	16K
MÉRET:	14906 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	1:29
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet: S,X-fel, le, N,M-balra, jobbra, A-tűz Joystick: Kempston



FELADAT

„Bolondok! Nem tudják, hogy az űr veszélyes?”

Szükséged lesz az ügyességre az Intergalaktikus Űrmentőszolgálatnál, ahol az űrt egy biztonságosabb helyre teszed az utazók számára, azáltal, hogy megkeresed a sérült űrhajóikat és megmented a személyzetüket, utasaikat. A navigáció az 1000 feltérképezetlen szektorban nehéz lesz, szükséged lesz minden képességre, hogy befejezd fontos küldetésed.

Át kell vizsgálnod az űr szektorait, ahogy haladsz előre, vezetődként csak a katasztrófa sújtotta űrhajó vészjelző szignáljának erejére hagyatkozva. Korlátozott az üzemanyag-kapacitása a hajódnak, és meg kell próbálnod elkerülni az

aszteroidákat, amelyen sértetlenül keresztüljutni extra üzemanyagot vesz igénybe, és a féreglyukakat, amik a tér egy másik pontjára dobhatnak át téged. A bolygók viszont üzemanyagforrások. Karriered elején egyszerűbb küldetéseket kapsz, ahol a helyzeted és a hajótörés megközelítése egyszerűbb. Ahogy haladsz előre, a küldetések is egyre nagyobb kihívást jelentenek. Miután sikerül teljesítened az utolsó küldetésed, megkapod a jól megérdemelt nyugdíjadat. Ha játék közben nyomva tartod a tűzgombot, felugrik a menü. Használd a balra és jobbra gombokat, hogy az opciók között lépkedj és a tűz felengedésével válassz.

SHOW MISSION INFORMATION: megmutatja a küldetés számát és ez a kód lehetővé teszi, hogy visszatérj ehhez a küldetéshez a jövőben.

RESTART THE MISSION: felhagysz a jelenlegi kísérlettel, és visszatérsz a kiinduló helyzethez egy teli tank üzemanyaggal.

ON THE NEXT MISSION: ugrás a következő küldetésre, ha a jelenlegi befejeződött. Csak akkor érhető el, ha a veszélyben lévő hajót megtalálod. Látni fogod a számát és a kódját a küldetésnek, hogy vissza tudj térni

hozzá később.

CHOOSE MISSION: lehetővé teszi, hogy onnan folytasd a játékot, ahol abbahagytad egy korábbi időpontban. Tudnod kell a küldetés számát és titkos kódját.

BEGIN NEW GAME: újakezdés a 000-ás küldetéstől.”

LEÍRÁS

Egy 10x10-es tábla minden mezője egy űrszektor. A jobb oldalon látható jelerősség szintjének megfelelően kell megtalálnod a bajba jutott hajót. Minél magasabb a jelszint, annál közelebb vagy hozzá. Közben a bal oldalon látható üzemanyagjelzőt is figyeld, mert ha elfogy a nafta, akkor visszaugrasz a kiinduló pozícióba. Ha bolygóra lépsz, akkor feltöltődik a tankod, ha aszteroida mezőre, akkor változó mértékben veszítesz nagy mennyiségű üzemanyagot, ha féregjáratra, akkor hirtelen máshol találsz magad. A nyugdíjazásodhoz 1000 szintet kell teljesítened!

HÁTÉR

Egy kis magyar vonatkozás, hogy a játéknak elkészült a ZX81 konverziója, ami Gaál Zsolt munkája.

ÉRTÉKELÉS

Közepes a screen és a kazettaborító (de legalább van borító). Egyszerű és lényegretörő, de kellően részletes a sztori és az útmutató. A feladat rövid távon remek, szórakoztató, addiktív, de gyorsan elmúlik a varázs. Sajnos nem látom sehoh, hogy hol tartok, melylik pályán, szinten, stb. Nincsenek korlátozások, az üzemanyag bármikor elfogyhat és csak a startpozícióba küldés a büntetés. Ha lenne büntetés, az sem



lenne teljesen korrekt, hiszen nincs semmilyen logikus módja az aszteroidák elkerülésének és az ezáltal naftakifogyásnak. Valami olyan jelzés jó lenne, mint ahogy az aknakereső játéknál tudom, hogy szám szerint mennyire veszélyesek a szomszéd mezők. A látványvilág kifejezetten szép, de egyszerű, izléses. A hangok teljesen megfelelőek, átlagosak. Az irányítási módoknál van billentyűzet és Kempston joy használati lehetőség, ez elvileg elég is lenne, de a billentyűkiosztás egy kicsit furcsa. A vezérlésre való reagálás kicsit lassú. Könnyű játék, amit nem nehezít meg semmi, nincs „Game Over”, ehhez képest viszont túl hosszú!

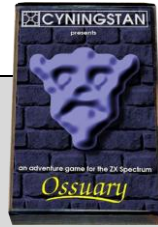
KÖRÍTÉS	■■■■■■■■■■□□
FELADAT	■■■■■■■■□□□□
KÜLCSÍN	■■■■■■■■□□□□
VEZÉRLÉS	■■■■■■■■□□□□
KÉSZSÉG	■■■■■■□□□□□□
SZUBJEKTÍV	■■■■■■□□□□□□
■■■■ 65% □□□□	

MÁSOK SZERINT

WOS: 7,11/10

OSSUARY

KIADÓ:	Cynningstan, 2013, ingyen letölthető
FEJLESZTŐ:	Damian Walker
STÍLUS:	Kaland – RPG, Roguelike
GÉPTÍPUS:	16K
MÉRET:	15280 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	1:35
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet: S,X-fel, le, N,M-balra, jobbra, A-tűz Joystick: Kempston



FELADAT

„A falusiak nagyon büszkék voltak a csontházukra.

Évszázadok szokásjoga és hagyománya szerint az volt a gyakorlat, hogy a falu lakóit életük végén, akár az ország többi falujának és városának lakóit, erre a célra épített, nagy, földalatti, boltíves pincékbe temették a hozzátartozóik. Különleges alkalmakkor, mint születésnapok és ünnepek, az élők lementek a csontházba, és felajánlásokat téve meglátogatták őseiket.

A dolgok kicsit megváltoztak a közelmúltban. Minden kornak megvannak a maga társadalmi problémái, és ez manapság sincs másként. Noha a varázslatot gyakran használták a gyógyyszerészetben,

vallásban és háborúban, az újfajta varázslókat kevésbé látták szívesen. A szellemidézés örülete lett divattá a városokban, és sok fiatal varázsló függővé vált a velük való kommunikációtól és tovább haladva a halottaktól. A mágikus művészetek idősebb szakembereinek jó ok kellett ahhoz, hogy egy halottat felébresszenek álmából, de a fiatalabb kollégák gyakran tették ugyanezt pusztán a móka kedvéért. Ennek véget kellett vetni, és rövid idő alatt több felelőtlen, kegyesztett varázsló tanoncot száműztek a városok és főiskolák. Vajon ez megállította őket? Természetesen nem. Elindultak az országban keresni egy olyan helyet, ahol gyakorolhatják sötét művészetüket, és mik lehetnének jobbak erre, mint a hatalmas sírkamrák, amiket mindenfelé építettek?

És így, rendszeresen összejöttek a farkasok, az orkok és néha sárkányok, a falusiak már szinte beletörődtek a nekromantikba. A szellemidézők ugyan előszeretettel korlátozzák tevékenységüket a földalatti kamrákra, barátságos háziállatokat csinálnak vad teremtményekből és halottakból, de a behatolás a szellemek és az élő

halottak világába nem ad hozzá semmit a temetések és egyéb ceremóniák méltóságához, amiket a falusiak még mindig a saját nagy, évszázados temetőikben próbálnak megtartani. Meg akarják állítani őket, a falusiak vissza akarják kapni a csontházakat.

Az Ossuary egy kalandjáték ZX Spectrumra. Te vagy a hős, aki vállalta, hogy megszabadítja a csontházat nem kívánt látogatóitól, a nekromantáktól Utadon végig, huszonnégy szinten keresztül kell harcolnod elvarázsolt lények, élőholtak és megidézett szellemek ellen, amikkel a nekromanta megtölti az elfoglalt területét. Az utolsó szintre érve pedig le kell győznöd magát a nekromantát is. A díjad az összes arany, amit csak magaddal tudsz vinni. És mivel kalandor vagy, sokat elbírsz.

Minden játék más. Minden játék esetén új kamraelrendezés generálódik. A dolgok egyre nehezebbekké válnak, minél messzebbre jutsz, de a mód, ahogy ez történik, játékonként más és más. Egyes játékokban korán összeakadhatasz szellemekkel, míg más játékoknál hosszabb ideig is eltarthat, az állatok viszont maguktól válnak egyre ördögibbé. Néha a teremtmények nagy választékával találkozhatasz egy szinten, míg máskor úgy tűnik, hogy az ellenség hullámokban jön, egyik fajta után a következő.

A karaktered is más minden alkalommal, amikor játszol. A Támadóerő, védekezési készség és intelligencia véletlenszerűen van beállítva a játék elején, bár minden hős, akinek bőrébe bújsz, hasonló általános képességekkel rendelkezik.

Néhány játékban lehet, hogy egy letterős karaktered van, ami alkalmassá tesz a támadásokra; máskor lehet, hogy egy testileg gyengébb karakter jobban tud varázsolni; néhány játékban a képességek szépen kiegyensúlyozottak és látnod kell, hogy a karaktered hogyan fejlődik, hogy eldönthesd, mi a legjobb módja az ellenségek kezelésének.

Az ilyen típusú játékokhoz hasonlóan tárgyakat találhatsz mindenfelé, amik segíteni fognak a küldetésedben. Néhány dolog egészségesen tart, találasz fegyvereket, pajzsokat, a varázspálcák és amulettek jól jöhetnek, ha tudod használni őket, és vannak tekerceken olyan ráolvasások, amik a sarokba szorítva tartják a gonosz szellemeket. De mindezekkel az esélyed még mindig karcsú: ezeket a dolgokat hiába használhatták az előző, sikertelen kalandorok, akik most csak a vándorló halottak számát szaporítják. Az Ossuary felülete nagyon könnyen átlátható. A kazamatát látod fentről lefelé, alaprajzszerűen. A négy iránygomb mozgatja a hősödet a térképen. A térkép aktuális részét látod, a hősöd van mindig a középpontban, ahogy vándorolsz. Lehet, hogy észreveszed, hogy az ellenségek csak akkor mozognak mikor te is. Az Ossuary egy kör alapú játék, amiben a gondos tervezés fontosabb, mint a gyors reakciók.

Az ellenségek támadásához egyszerűen mozogj feléjük, mintha meg akarnád őket lökni. Nincs speciális támadóparancs, sem skálázott harc a játékban. A felderítés és támadás egyszerűen az iránygombokkal érhető el, a tűz

gombbal viszont a játék több funkciója érhető el. Ahhoz, hogy már az induláskor megfelelően játszhass, tekintsd meg a képernyőt egy kicsit részletesebben.

A képernyő négy részre van vágva. A legkevésbé fontos rész az alsó: ez tisztán csak a díszítés miatt van. Az a rész, amit legtöbbet fogsz látni, a középső: ez a térkép, amin vándorolsz. A piros sor a térkép alatt az üzenetmező. Ez rövid üzenetek és a menü elemeinek kírására van.

A bal oldalon a hős statisztikái vannak. Ezek a képességei, és az eredeti képességeinek növekedése, amire hatnak a dolgok, amik a jelenlegi helyzetéig történtek. A panel alján az összegyűjtött aranyak összege látható, mint egy pontszám a játékbán.

A jobb oldalon a leltár van, a hős által gyűjtött dolgok a kezében és a táskájában. Hogy hatékonyan játszhasd a játékot, meg kell értened ezt és a statisztikai panelt is.

A tűzgomb aktiválja a menüt. Ne csak érintsd, tartsd lenyomva. A menü aktuális opciója jelenik meg, amit a tűzgomb felengedésével választhatsz ki. Nyomd a bal és jobb iránygombokat más lehetőség választásához. A játék általában megpróbálja kiválasztani a leginkább megfelelő lehetőséget, amikor a tűzgombot megnyomod, így például mikor egy tárgyon állsz és fel akarod venni, a PICK UP ITEM az alapértelmezett beállítás. Ez azt jelenti, hogy legtöbbször a megfelelő cselekvéshez csak meg kell nyomnod és felengedned a tűzgombot.

Ha nincs javasolható, alkalmas akció, az alapértelmezett opció a VIEW INVENTORY.

Látni fogod, hogyan lehet felvenni



dolgokat, és lehet leereszkedni a lépcsőkön a következő szintre. Mellesleg le tudsz menni a lépcsőn miközben szörnyeket és tárgyakat hagysz magad mögött, megpróbálhatsz fejjel előre leszáguldani az utolsó szintre anélkül, hogy harcolnál, vagy bármit gyűjtenél, de ez csak egy recept a kudarchoz.

A WAIT A MOMENT... opció arra készíti a hőst, hogy nyugodtan álljon, amíg a többi lénynek engedi, hogy mozogjanak; hasznos, ha arra vársz, hogy egy ellenség mejen oda hozzád vagy, hogy eltűnjön az utadból. A CANCEL MENU arra jó, hogy bármilyen mellékhatás nélkül felengedhesd a tűzgombot, arra az esetre, ha tévedésből nyomtad meg azt.

A SAVE, LOAD és START opciók hasonló módon járnak el: mikor kéri, hogy nyomd meg a tűzgombot és megnyomsz egy iránygombot, akkor töröld a parancsot. Az egyetlen megvitatni való opció, ami hátravan a VIEW INVENTORY.

A panel a képernyő jobb oldalán mutatja azokat a tételeket, amiket jelenleg magadnál tartasz. A felső két tétel különálló; ezek azok a dolgok, amiket a kezeidben tartasz, vagy kezelsz, forgatsz. A többi tétel a zsákodban van, pillanatnyilag nincsenek használatban, de elérhetőek számodra, ha bármikor

szükséged van rájuk. Általában a kezekben tartasz egy fegyvert és valamilyen páncélt vagy egy védő amulettet.

Amikor kiválasztod a főmenüben a VIEW INVENTORY opciót, egy lila kurzor jelenik meg a panelben. A cselekvés a játékban felfüggesztésre kerül, és a mozgás gombok a kurzort mozgatják a leltárban. Az üzenetmező azonosítja az aktuális kiválasztott tételt. A tűzgomb megnyomásával megnézheted a leltár menüjét.

A CLOSE INVENTORY opció bármilyen hatás nélkül visszaküld téged a játékba, és ismét mozoghatsz.

A WIELD ITEM beleteszi az aktuálisan kiválasztott tételt a kezébe. A kurzornak egy zsákban lévő tárgyon kell lennie, és az egyik kezében üresnek kell lennie. Az Ossuaryt nem érdekli, hogy a hősöd jobb- vagy balkezes, tehát nem számít, hogy melyik kezében van a fegyvered.

A PUT ITEM AWAY visszatesz egy kezében lévő tételt a zsákodba, és csak akkor használható, mikor az egyik kezében lévő tételen állsz.

A CONSUME ITEM, csak almánál és italoknál hasznos, azt eredményezi, hogy megiszod vagy megeszed az aktuálisan kiválasztott tételt. Közvetlenül a zsákból tudod ezt megtenni; nem kell kézbe vened ezeket a dolgokat.

A DISCARD ITEM segítségével eldobhatod az aktuális tárgyat. Nem tudod megtenni, ha van már valami a földön, ahol a hősöd áll, és lépcsőn sem tudsz semmi eldobni.

A hősödet a statisztikai panel írja le a képernyő bal oldalán. A négy adat a támadóerő, amit a kék ököl mutat, a

védelem, amit egy sárga tenyér jelöl, az intelligenciát egy zöld tollszár mutatja, és az egészségi állapotodra egy piros szív utal.

Az első három jellemző a játék elején véletlenszerű értéket kap. Mindegyik alatt van egy módosító, amit egy + jel előz meg. Ez megmutatja, hogy a hősöd mennyivel növelte az aktuális értékét a kezében lévő dolgokkal. A fegyverek a támadóerőt, a pajzsok a védelmet módosítják, a bűvös tételek pedig az intelligenciát növelik.

A negyedik statisztika az egészség, kiszámolható azáltal, hogy összeadod a másik három jellemző értékét. Ez egy maximumot számol ki; de az egészséget lemerítik az ellenséges támadások, ám helyre lehet állítani a maximum szintre. Az aktuális szint van felül, a maximális alul.

A következő tárgyakkal találkozhatasz a játék különböző pontjain:

Arany (gold): Az erszény 20 aranyat tartalmaz, a láda pedig 50-et. Hozzáadódnak az aranyaid számához, mikor felveszed őket. Nem foglalnak helyet a leltárban, és nincs más felhasználási területük, mint a pontszám gyarapítása.

Egy szép alma (nice apple): ez a frissítő finomság helyreállít négy szintet az egészségedből, ha megeszed. De nem növelik az egészségedet a maximumálison felül. Sokkal gyakoribbak, mint a varázssitalok.

Varázssital (magic potion): maximálisan helyreállítja az egészségedet. Ha csak kis sérüléseid vannak, jobb, ha eszel egy almát, mint ha megiszol egy italt, amit felhasználhatnál később, mikor nagyobb sérüléseid lesznek.

Fegyverek. Ezek hozzáadnak a

támadóerődhez, ha a kezekben tartod őket. A tör (dagger) 2 pontot, a pallos (broadsword) 4 pontot, és a csatabárd (axe) 6 pontot. Lehetőség van két fegyvert is forgatni a hozzáadott érték miatt, mint a kard és a fejsze együtt 10, de ez csak akkor célszerű, ha nagy természetes védekező készséged van.

Pajzsok (shield): amikor kezekben tartod, a pajzs növeli hőköd természetes védekező készségét. A fából készült pajzs hozzátesz +2, a vas-pajzs hozzáad +4 pontot. Kézben tarthatod akár mindkettőt is, de nem javasolt, mivel a hős sokkal hatékonyabb, ha a kezében egy fegyver is van.

Varázspálca (magic wand): ennek két hatása van, ha kezekben tartod. Először is, +2 pontot ad az intelligenciádhoz. Másodsor, minden támadás mágikus lesz, és a módosított intelligenciádat használod, nem pedig a fizikai támadási erődöt.

Mágikus amulett (magic amulet): két hatása van, ha a kezekben tartod. Először is, +2 pontot ad az intelligenciádhoz. Másodsor, minden védelem mágikus lesz, és a módosított intelligenciádat használod, nem a fizikai védelmi képességedet. Az amulettet együtt is használhatod a pálcával, hogy egy 4 pontos intelligencia többleted legyen, mivel ez a kombinált módosítás hatással van mind a támadásra, mind a védekezésre.

Száműző varázslat (banish spell): amikor kezekben van fegyver helyett, ez a varázslat száműzheti a szellemet vagy a démont. A siker esélye egy kicsit kevesebb, mint 50%-os. Van egy kis esély arra, hogy a varázslat tekerce porrá ég, ezért célszerű, hogy legyen nálad több tekercs is. A

kísértetek és démonok immunisak a fizikai támadásokra, a száműző varázslat a leghatékonyabb módja annak, hogy tegyenek ellenük a nem jó mágikus képességgel rendelkező hősök.

Az ellenségek.

Denevérek (bat): ezek a hatalmas denevérek kevés támadási erővel rendelkeznek, de a gyorsaságuk mégis jó védekező készséget biztosít nekik. Ők az egyetlen nem-humanoid ellenségek, amik fel tudnak venni és arrébb tudnak vinni tárgyakat. Mégis, ezeket a lényeket a legegyszerűbb legyőzni. A többi ellenségedet az állatvilágból egyre nehezebb legyőzni: a verminek, óriás patkányok, az arachnidok óriás pókok szörnyű harapással, és a kígyók pikkelyes bőrel, ami nagy védekező képességet ad nekik. Ezek a lények nem tudnak tárgyakat felvenni, de gyakran őrzik őket.

A halottaknak két fajtája van: a tetemek (cadaver), akik bomló alakjukkal veszélyes ellenségnek tűnnek, és a csontvázak (skeleton) kifejéredett csontjaikkal több száz éve halott harcosok maradványai. Mindkét fajta tud tárgyakat szállítani.

A szellemek is kétfélek lehetnek: szellem (spirit) és démon (daemon). Nem lehet fizikailag ártani nekik, bár a pajzsok hasznosak lehetnek ellenük. A szellemek gyakran találhatóak értékes tárgyak őrzőjeként, míg a démonok képesek felvenni dolgokat.

A nekromanta a végső ellenség, olyan erős, mint bármely démon, ül a barlangjában, várja a vendégeket. Csak a legerősebb hős nézhet szembe vele és győzheti le őt.”

LEÍRÁS

Kiegészítésként csak annyi, hogy a sebzési értékek a csatáknál véletlenszerűek, mind kapott, mind adott oldalon. Az almákat és varázsitalokat nagyon becsüld meg, ha sok is van belőlük, a végén egy falat almáért odaadnád az összes aranyadat! És még egy dolog, amit fontosnak tartok: a nekromanta egy hús-vér ember...

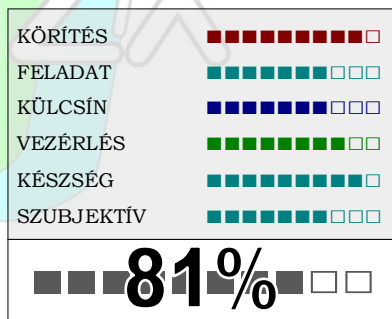
HÁTTÉR

A „roguelike” játékok ősatyjuk a *Rogue* 1980-as születése óta terjednek és töretlen a népszerűségük. Spectrumra nem sok ilyen stílusú vagy ebből a stílusból eredeztethető játék jelent meg. 2013-ban valami okból kifolyólag mégis 2 ilyen stílusú játékkal gazdagodtunk, ezek egyike az *Ossuary*.

ÉRTÉKELÉS

Tetszetős screen és kazettaborító, talán kicsit terjengős, de mindenre kiterjedő útmutatót kapunk ehhez a remek játékhöz. A játék típusa még nem lerágott csont, pedig alapvető egyszerűsége miatt hasonló kaliberű gépekre termett. A szintek jól felépítettek, pedig még a szerencse szerepe is véletlenszerű. A kezdő szintektől indulva elég lassan indul be, mindenestre legalább van idő beletanulni. Maga a játékmenet nem

túl változatos, hiszen a néhány tárgyra és hasonlóan kevés ellenség legyilkolására kell figyelni, viszont közben stratégiát kell kidolgozni a csalogatásra, az egészség optimális fenntartására. A látványvilág korrekt, szép színes, animációk és minden ráadás nélkül. Hangok terén is a minimalista programozói hozzáállást tapasztalom. A vezérlés megfelelő, Damien Walker szokásos billentyűkiosztásánál van jobb is, sokkal rosszabb is. Ez a tűzgombnyomvatartós menü azért nem mindig praktikus, nagyon könnyű elrontani és belezavarodni, főleg ha a hátizsákban kell kotorászni. Végeredményben ez egy szórakoztató, kellően addiktív, talán nem túl változatos játék, de az mindenképpen igaz, hogy 2013 legjobb 16K-s játéakai között van.)

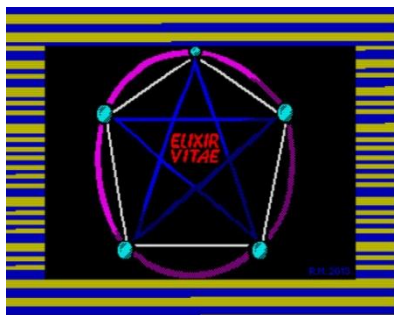


MÁSOK SZERINT

WOS: 7,41/10

ELIXIR VITAE

KIADÓ:	Rafał Miazga, 2013, ingyen letölthető
FEJLESZTŐ:	Rafał Miazga, CJ Echo (zene)
STÍLUS:	Logikai – Tetris-klón
GÉPTÍPUS:	48K/128K
MÉRET:	19555 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	2:04
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet: Q,A- fordít, ejt, O,P-balra, jobbra, Sp-forgatás, X - újraindítás Joystick: Kempston, IF2



FELADAT

„Egy táblán játszol. A tetején pár alkímiai elem jelenik meg. A feladatod az, hogy ejtsd le őket. Leejtés előtt tudod balra / jobbra mozgatni és forgatni az elemeket, a képernyő jobb oldalán látható a következő két elem, amely lehetővé teszi számodra, hogy a játékstratégiádat előre eltervezd. A feladatod az, hogy az elemeket nagyobb, azonos elemekből álló csoportokhoz csatlakoztasd. Ha egy legalább 3 elemből álló csoportot hozol létre, akkor egy alkímiai transzmutáció megy végbe. A csoport elemei megsemmisülnek és egyetlen magasabb rendű elem jön létre. Elengedhetetlen a játékhoz, hogy

megértsd az új elem elhelyezését: a csoport legalsó sorában lesz a bal szélén. Ha az új elem számodra ismeretlen volt ezelőtt, akkor hozzá kell adni a fa elemeihez, ami a baloldalon látható. Láthatod az összes felfedezett elemet, hierarchikus sorrendben, így nem kell emlékezned, hogy melyik elem magasabb rendű a csoport elemeinél. Amikor felfedezel egy új elemet, a rangod növekszik. Ez a jobb oldalon látható a képernyőn, és mutatja az alkímista készségszintedet. Ha felfedezel egy elemet, akkor az meg fog jelenni az új párokban - először ritkán, majd egyre gyakrabban.

A játék célja, hogy magasabb és még magasabb rendű elemeket fedezz fel, és végül elérd a fa végét, ahol az Elixir Vitae vár téged. A játék akkor ér véget, amikor felfedezed az Elixirt, vagy ha egy pár leejtésekor az nem fér már bele a táblába.”

LEÍRÁS

A baloldalon látható elemlista és a jobbfelső sarokban látható rang együtt helyettesíti a szinteket, minél magasabbra jutsz, annál többféle elem kerülhet a táblára, pontosabban pont azok az elemek

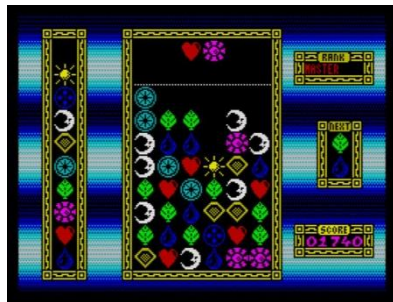
kerülnek a táblára, amiket az elemlista mutat.

HÁTTÉR

Rafał állítása szerint az *Elixir Vitae* egy *Flash*-alapú játék, a *Faerie Alchemy* című *Tetris*-klón *Spectrum* ramake-je, bár nem biztos benne, hogy az a játék az eredeti, az is lehet, hogy szintén valaminek a klónja. A 128K-s zene *CJ Echo* munkája.

ÉRTÉKELÉS

A körítés igazán gyenge még a mai játékokhoz képest is, egyedül az alkimiai elemek teszik érdekessé az útmutatót. A feladat nem igazán egyedi, ezekről a potyogtatós játékokról már száz bört lehúztak, de mégis addiktív, lebilincselő, figyelmet lekötő a játékmenet. A látványvilág nekem kicsit furá ezekkel a világoskék-sötétkék árnyalatossávokkal, de a grafikai effektek is, a figurák is nagyon jók, a hangeffektek és a csak 128k módban szóló zene (*X-Perience: Neverending Dream*) pedig kifejezetten hatásos. A vezérlés módja, érzékenysége, használhatósága, egyértelműsége, stb. minden remek. A nehézségi szint folyamatosan nő, a játékost fokozatosan tanítva, belerázva a feladatba. Hosszú távra, vagy csak egy rövid játékra is remek elfoglaltság.



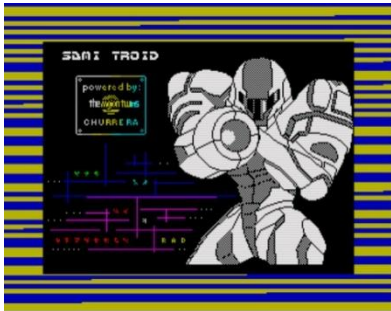
KÖRÍTÉS	■ ■ ■ ■ □ □ □ □ □ □
FELADAT	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ □ □ □
KÜLCSÍN	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ □ □
VEZÉRLÉS	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
KÉSZSÉG	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
SZUBJEKTÍV	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ □ □

■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ **87%** ■ □

ÚJDONSÁGOK (2014.01-02.)

JANUÁR

A **Sami Troid** jelent meg elsőként, szerzője a spanyol **Son link**. Sami Troid vagy, egy űrbéli fejvadász. Az űrhajód, a XZ-388 támadás alatt áll. A küldetésed: megsemmisíteni az ellenséget, és megmenteni egy haldokló bolygó több fajának utolsó tojásait. A hajón lévő 14 tojást inkubátorba kell tenned. A játék La Churrera motort használ, a screen Radastan műve.



A **Terrorlandia** szintén a Mojon Twins motorjára épül, szerzője az első játékát bemutató **Fabio Didone**. Ez egy félelmetes történetet a távoli királyságból, Terrorlandiából. Csontvázak és vámpírok járnak a vár sötét folyosóit és a környéket éjszakánként. Hősöd nehéz feladata,



hogy összegyűjtse a misztikus kereszteteket és elpusztítsa azokat

A **Bomb Munchies - P.A.R.T.Y. Edition** olyan játék, amit több (maximum 4) ember játszhat egymás ellen. Szerzője **Matthew Carrier**. A cél: megsemmisíteni az ellenfél figuráját, közben többféle tárgyat lehet használni a siker eléréséhez. Gyakorlatilag egy többszemélyes Bomberman-klón.

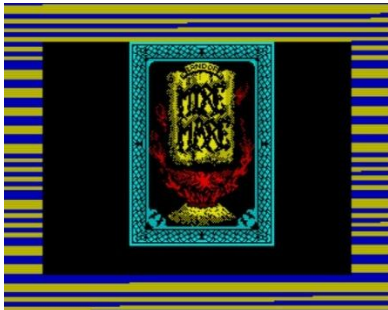


A **Glauzone** egy nyolcvanas évek eleji egyszerű lövöldözős játék **Glaurungtől**. A feladat azt hiszem elég egyértelmű: ölj minél többet és sokáig maradj életben!

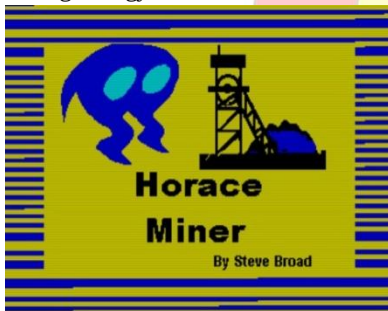


A **Land of Mire Mare** címe sokat elmond **Luca Bordoni** játékaról. Egyfajta hiánypótló játék, az Ultimate Play the Game legendás Sabreman-sorozatának utolsó, ki

nem adott részének inspirációja. A többi részből kiollózott grafikai elemekkel és a Mojon Twins játékmotorjával készült. Még borító is készült hozzá, ami a fekete dobozos Ultimate játékokhoz illeszkedik.



A **Horace Miner** a második **Steve Broad** játék Horace főszereplésével. A grafikai elemek itt is a meglévő Horace-játékokból lettek elcsenve. Horace lent ragadt a bányában. Fel kell vennie az összes aranyat, hogy átjusson a következő szintre, mielőtt a levegő elfogy.



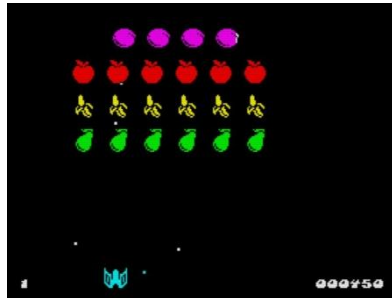
FEBRUÁR

Dogmole Tuppowski – Las nuevas aventuras (o casi ...) a címe **Jarlaxe** játékanak, ami egy 2013-as Mojon Twins játék főszereplőjének kölcsönvételével és készült. Sőt még a játékmotor kölcsönvételével is. Dogmole, a híres kalandor éppen

unatkozott a tévé előtt, mikor beolvasták a hírt, hogy Hamto-mar porshako dzsungelében (Badajoz tartományban) az orujo klán boszorkányai megszenteltentették Vah-ka istennő templomát és ellopták az arany bálványokat a szent oltárról. Az istennő dühét földrengések, vulkánkitörések jelzik a tartományban. Ha a bálványok nem kerülnek elő rövid határidőn belül, a világ szörnyű helyé válik. Valakinek meg kell ezt akadályoznia, te pedig pont egy ilyen hozzád méltó feladatra vágytál!



A **Candy Fruit Attack** egy gyümölcs-galaxian játék **Jonathan Cauldwell**től. Nagyon hasonló, mint az 1984-es Vegetable Crash, ami az első gyümölcs-invaders stílusú játék volt a Kuma-tól. A gyümölcsös cukrok szándéka, hogy átvegyék a hatalmat a világegyetem felett és kilopják az édességeket a ragacsos

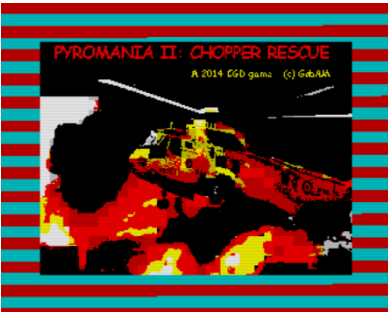


ujjú gyermekkezekből! Veszélyesen hangzik?

Gary James első játéka a **Killer Bees**, egy 1983-as Phillips G7000 játék konverziója. Egy csapat gyilkos méhhez kell levadásznod a megszálló Beelingeket, akik minden egyes csipéstől lelassulnak, majd végül elpusztulnak, de ha sokáig békén hagyod őket, akkor kikúrálják magukat és felgyorsulnak. A Beelingeket színes, veled ellenséges méhrajok védik, akik fokozatosan elpusztítanak, ha közéjük keveredsz.



Gabriele Amore elkészítette egyik CGD-vel készült játéknak folytatását, címe **Pyromania II: Chopper Rescue**. A nyolcszintes játékban többnyire az emberek korhábajuttatása a cél (nyugalom, nem a lábuk eltörésével, hanem emberbaráti szeretetből), de van egy mikulásos pálya is, ahol például az ajándékokat kell kimentened a



tűzből.

A **Monty Desing Ltd** első játéka nem túl meglepő módon egy La Churrera motoros játék, az **Androide**. Egy Android vagy, egy XJ45-ös elavult, régi egység Z80 mikroprocesszorral, már a túlélésért küzdesz, túlterhelt vagy az új frissítésektől, kezdesz lemerülni. De eljött az alkalom, hogy egy újabb teljes évtizedre biztosítsd a szükséges energiád, amihez csupán össze kell gyűjtened a pályákon szétszórta elemeket.



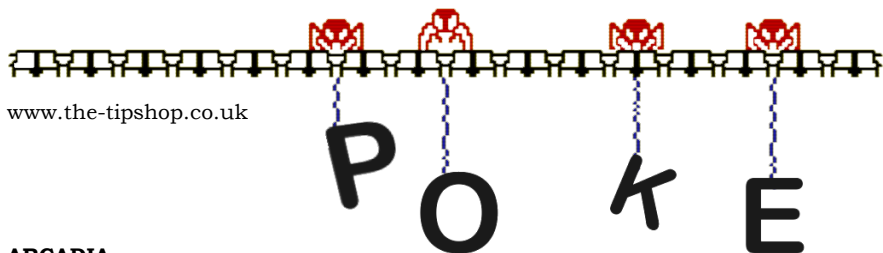
Az **Isidoro, en la ciudad de la furia** is La Churrera játék, szerzője **Fabio Didone**. Isidoronak két feladatot kell a bűn városában megoldani. Először a rosszindulatú mágusok egy klánjának 16 tagját kell rájuk ugorva megölni, majd a ládákkal kellene valamit csinálni, de fogalmam sincs, hogy mit (csak spanyol útmutató van, a google fordítója pedig ...)



Újabb **Monty Desing Ltd** játék, a címe **Genehtik**. A változatosság kedvéért La Churrera motort használ. Egy kismalac vagy a Genehtiktól, feladatod a kender leszüretelése (20db) és a Kritikal nevű spéci vetőmag beszerzése, amit egy szintén spéci cserépbe kell elültetned. A vállalat tevékenységéről már lehet sejtésed, pláne, ha meglátod a THC-s ládakat...



Fanzix



www.the-tipshop.co.uk

ARCADIA

Örökélet: 25776,0

Életek száma: 27334,x

SCHIZOIDS

Örökélet: 25102,0

AH DIDDUMS

Örökélet: 24786,0

Életek száma: 24942,x:26482,x

MOLAR MAUL

Örökélet: 24912,182

Automatikus fogkrémtöltés: 26511,193: 26512,209: 26513,205: 26514,240:
26515,102: 26516,205: 25617,15: 25618,103: 25619,33: 25620,40: 25621,127:
25622,53: 25623,201

JUMPING JACK

Örökélet: 30094,182

Életek száma: 28206,x

Immunitás: 30125,0

Irányítás=O,P: 30356,127

Irányítás=Q,W: 30356,251: 30374,79: 30383,71

Ugrás=Space: 30370,223

ZIP-ZAP

Végtelen energia: 53750,183:54141,183

Végtelen idő: 54038,0

Örökélet: 53753,0

ZZOOM

Örökélet: 24743,0

Életek száma: 25131,x

ALCHEMIST

Végtelen állóképesség: 47544,201

Végtelen varázsergia: 47599,201

PEDRO

Végtelen mag: 28524,0

COSMIC CRUISER

Örökélet: 28523,0

Végtelen idő: 28563,58

Az idegenek nem támadnak az állomáson kívül: 33016,24: 33017,41

Az idegenek nem támadnak az állomáson belül: 50339,24: 50340,41

B.C. BILL

Immunitás: 47589,201: 48878,201

Örökélet: 47684,183

Végtelen élelem: 47949,17

Végtelen feleség: 47875,17

Végtelen gyerek: 48019,17

OSSUARY

Egészségi szint: 23771,x

HEDGEHOGS

Életek száma: 32038,X





A KÖVETKEZŐ SZÁM TARTALMÁBÓL

Egy biztos, a 2012-es év játékait sorra veszem majd, lesz belőlük egy néhányról részletesebb írás is.

Még egy biztos, a megjelenés dátuma: április 23., a ZX Spectrum 32. születésnapja. Ez alkalmából kell valami kis megemlékezés arról, hogy Clive Sinclair előhúzta kis kedvencünket bűvészkalapjából.

Na meg még az is biztos, hogy a korai időkből kipécézek egy céget, amelyik már a ZX81 idején ott volt a piacon.

Spectrumra 11 Vortex játék jelent meg, ezekből hetet jelentetett meg a Vortex Software és kilencet írt Costa Panayi. És, hogy miről jutott pont Costa Panayi cége az eszembe? Egy nem is olyan régi felfedezésről a WOS fórumán. DeusX nevű felhasználó felfedezett egy rejtett feliratot a Collision Course című játék menüjében: AUTHOR: COSTA PANAYI. Nem sokkal később Costa Panayi megerősítette, hogy valóban ő írta a játékot (tehát megvan a tizedik játéka), mégpedig közvetlen az US Gold által kiadott Revolution után, de nem volt elégedett a végeredménnyel és nem akarta Vortex játékként kiadni. Így lett belőle ingyenes játék sokkal később, a Sinclair User 1991 júniusi számának kazettamellékletén,



szerzőként pedig egy kitalált cég, a Black Run Software volt feltüntetve. Később kiadta a játékot az Americana Software is. Remek felfedezés! Viszont meglepve tapasztaltam, hogy egy ilyen nagyhírű cégnél is lehetnek foghíjak (MIA) a WOS archívumában,



több 1982-es megjelenésük, két válogatáskazetta, és egy oktatószoftver nem lelhető fel a virtuális térben.

V É G E

mzx@sinclair.hu

(minden szám letölthető a fanzix.hu-ról)