

FANZIX
2.0

1.2
2016.10.

Egy fanzine azoknak a ZX Spectrum barátoknak, akik szeretnek néha visszagondolni a kezdetekre



ÜDVÖZLET

Kedves Olvasóm!

Az első szám újraserkesztett, bővített változatának második részét olvasod. 1983 közepénél hagytam abba az első részt, és onnan folytatom ezúttal a Sinclair éra végéig, így az Időgép rovat kicsit összezsugorodott, de ezt majd az Amstraddal, Psionnal és másokkal foglalkozó következő részben kompenzálom.

A történelmi toplistánál próbáltam a Sinclair szoftvereladásokban legsikeresebb hetét megtalálni. Rájöttem, hogy ilyenből rengeteg volt, hiába vették félvállról ezt a szegmenst. Az 1983-as évet abszolút uralták: a Popular Computing Weeklyben megjelent 51 TOP10-en 110-szer szerepeltek + a Hobbit szereplései, tehát átlagosan minden negyedik szereplő a Sinclair kiadása volt. Még 1984-ben is meghatározóak voltak, csak az Ultimate szerepelt náluk többet a TOP10-eken, de 1983-hoz képest jócskán elmaradtak, 'csak' 72 TOP10-es hellyel. És mindezt 1985-re sikerült lenulláznuk (pontosabban volt még a Match Pointnak két szereplése), de miért? Miért derogált ez a fajta pénzeset? Pont akkor, mikor kellett volna a biztos bevétel, ráadásul tisztában is voltak velem, hogy még mindig milliókat kereshetnek szoftverekkel, de valamiért nem akarták, így nem tették...

A játékújdonságoknál túlesem egy kicsit ciki részen, mert ahogy elkezdtem visszafelé haladni az időben, elértem 2015 év végét, mikor két játékom is megjelent. Így a külön bemutatott játékok közé bizony besúvasztottam a két általam készített logikai játékot. Nem mintha annyira nagy számok lennének, de annyi előnyük csak lehet a többiekkel szemben, hogy a fejlesztőjük saját fanzinéjában elsőbbséget élvezzenek.

Az Időgép rovat, mint írtam, kissé összezsugorodott, de igazán ebben a számban kezdődik el a Spectrum kiadása utáni eseményekkel. Még nem döntöttem el, hogy a többi régebbi számot is átszerkesztem-e az új formában, de ha megteszem, akkor az Időgép szép lassan haladni fog 1983. áprilisa felé, hogy beérje a 12. számban kipécézett 1983. áprilist.

m/zx

TARTALOMJEGYZÉK

ÜDVÖZLET	2
JÁTÉKÚJDONSÁGOK	3
TÖRTÉNELMI TOPLISTA	3
JÁTÉKKALAUZ	4
Ishido: Way of the Stones / Save the Trees!	4
Knightmare 2 ZX / Bathyscaphe	5
KIADÓI KRÓNKA: SINCLAIR	6
JÁTÉKKALAUZ	13
Horace & the Spiders / Computer Scrabble	13
Flippit	15
Chequered Flag	16
Bubble Buster / Driller Tanks	17
Eric & the Floaters	18
Stop the Express	19
Zipper Flipper / Match Point	20
Panama Joe	22
Return of the Jedi: Death Star Battle	23
IDŐGÉP	24

Ez a szám egy régebbi szám újraserkesztett, javított változata!

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

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

JÁTÉKÚJDONSÁGOK

2015. szeptember

Bathyscaphe	Red Triangle	48K/128K
Aquanoids	Neil Parsons	48K
Shoggoth Halls	danner393	16K
CR2: The Escape	Stephen Nichol	48K
The Adventures of Bouncing Bob: Summer Breeze	retrific.com	48K
Pixel Quest	Einar Saukas	48K

2015. október

Rabbit in Wonderland	Javier Fopiani	48K+128K
Ishido: Way of the Stones	m/zx	16K
El Cetro del Sol	Toni Pera	48K
The Adventures of Bouncing Bob: Bustin' Ghosts	retrific.com	48K
Knightmare 2 ZX	Climacus & McNeil	48K
The Order of Mazes	Tom Dalby	48K
Jumpcollision	Gamer80	48K

2015. november

Rabbit in Nightmareland	Javier Fopiani	128K
Escape From The Sewers	Primy Games	48K
Stars (Gumi)	kas29	48K
Save the Trees!	m/zx	48K
Infeasible Game	Ian Munro	48K/128K
Perry Pumpkin	retromad	48K
Stake Out!	retromad	48K
The Adventures of Bouncing Bob: Lurching Dead	retrific.com	48K

TÖRTÉNELMI TOPLISTA

Ez az októberi lista egy elég tipikus TOP10 1983 második feléből.

A mostani szám szempontjából a legfontosabb, hogy 4+1 Sinclair játék szerepel az első tízben! A +1 a Hobbitot jelzi, aminek eladásait a Melbourne House és a Sinclair kiadásai is gyarapítják. A két Horace játék egyidejű előfordulása a listán sem túl rendkívüli, sajnos olyat nem találtam, ahol mindhárom a tízben lenne, de az eladási tendenciákat megfigyelve a TOP20-ban valószínűleg ott van a Hungry Horace is és még jó néhány Sinclair kiadás.

A Jetpac megjelenése után az Ultimate játékaik is állandó szereplői lettek a TOP10-nek, ritka volt, mikor nem volt két játéku ott a legjobbak között, ami a játékaik minőségét tekintve nem meglepő. Richard Shepherd jelenléte viszont lehet, hogy meglephet sokakat, pedig a Super Spy és főleg a Transylvanian Tower is nagyon nagy siker volt, de hogy miért, azt nehéz megfejtteni.

1983.10.20. Personal Computing Weekly

1	Computer Scrabble	Sinclair
2	Jetpac	Ultimate
3	The Hobbit	Melbourne House
4	Flight Simulation	Sinclair
5	Tranz Am	Ultimate
6	Horace & the Spiders	Sinclair
7	Horace Goes Skiing	Sinclair
8	Super Spy	Richard Shepherd
9	3D Desert Patrol	CRL
10	Ah Diddums	Imagine

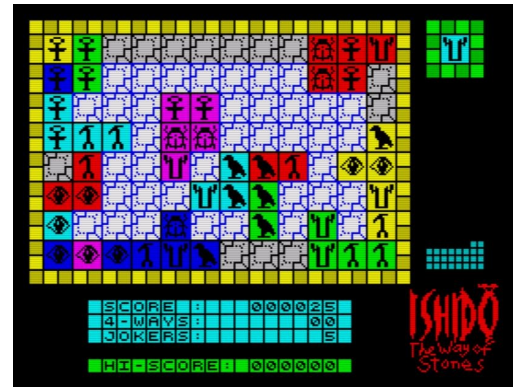
A WH Smiths eladásai alapján

ISHIDO: WAY OF THE STONES

M/ZX, 2015, 16K, táblás

Michael Feinberg írta az 1989-ben Macintoshra megjelenő játék eredetijét. A Spectrum átíratot 2015-ben készítettem el, nagy büszkeséggel belefért 16K-ba az egész.

Az Ishido egy logikai táblás játék, ami egy 96 mezős táblán játszható 72 kővel. Minden kőnek két jellemzője van: a színe és a szimbóluma. Hat szín és hat szimbólum, így 36 különböző kő van. Mindegyik kőnek megvan a párja, így egy kőkészletben összesen 72 kő van. Az Ishidoban az elsődleges célod, hogy mind a 72 követ elhelyezd a táblán. A kihívás abból következik, hogy a követeket csak olyan kővel szomszédságába helyezheted, melyeknek színe vagy szimbóluma a letett kőével egyező. Mikor a tábla kezd megtelni, nagyon megnehezíti ezt az egyszerű célt. A 4-Way a legértékesebb lépés, ahol egy követ négy másik közé raksz le, kettővel egyezik a lerakott kő színe és kettővel a szimbóluma. Ha már sikeresen el tudod helyezni az összes követ a táblán, elsődleges céloddá a minél magasabb pontszám elérése válik. Erre a 4-Wayek gyűjtése a legjobb mód, az első még csak 25 bónuszpontot ér, a következők viszont már egyre többet, a tizenkettedik már 50.000-t! Fontos szabály, hogy a tábla külső mezőire való lerakásért nem kapsz pontot. Ha a belső mezők egyikére raksz le egy követ, akkor a szomszédok számától függ a pontozás: 1 szomszéd - 1 pont, 2 szomszéd - 2 pont, 3 szomszéd - 4 pont, 4 szomszéd - 8 pont. Kaphatsz pontokat a játék végén is: 100 pontot, ha 2 követ maradt, 500 pontot, ha 1 követ maradt, és 1000 pontot kapsz, ha minden követ leraktál. A játékot billentyűzettel (újraderfiniálható) vezérelheted. A fontos funkciók eléréséhez gyorsbillentyűket használhatsz: CS+M - Menü, CS+P - Zacskozó megmutatása, CS+R - Zacskozó köveinek újrakeverése, CS+H - Segítség kérése, CS+U - Utolsó lépés visszavonása.



SAVE THE TREES!

M/ZX, 2015, 48K, logikai

Az Ishido megírása után arra gondoltam, hogy a meglévő assembly rutinokból kihozhatok valami eredetit is, így született meg a Save The Trees!, egy egyszerű logikai játék.

Budaberg városi főkertészeként legnagyobb büszkeséged a világon egyedülálló városi park, ahol a föld utolsó buháriai tölgyei élnek, nagyon igényes növények, számtalanszor próbálták őket a világ más részein szaporítani, de még senki sem járt sikerrel. Szerencsére a fáid nem kényesek a kórokozókra. Egyetlen ellenségük a katatón fabogár, melynek lárvái a növények gyökereibe bújnak, és azok nedveit szívogatják, de ezt olyan tömegekben és olyan intenzitással teszik, hogy rövid időn belül a fák visszafordíthatatlan pusztulását okozzák. Néhány hete, egy hétfő reggelen, az ősszel megszokott több napos köd eloszlása után arra lettél figyelmes, hogy a fák törzseit számodra ismeretlen hernyófaj példányai lepik el, a pöttyös karfiollepke hernyói. Rájöttél az egyetlen megoldásra, ami a hernyók gyors eltüntetését ugyan megoldja, de megpecsételi a fák sorsát. Ugyanis máshol már bevált módszer ezek ellen a hernyók ellen a katatón bogarak telepítése. Ha megfelelő mennyiségben, megfelelő helyre tudnál, megfelelően legyengített bogarakat telepíteni, akkor talán elpusztítanák a hernyókat, de a szaporodásig nem jutnának el, így a lárváik nem pusztíthatnák el a fák gyökereit. A felülnézeti képen színek jelzik a hernyók sűrűségét. A fehér területek hernyómentesek, a kék területek a legfertőzöttebbek. Helyezd a bogarakat a fertőzött területekre, hogy csökkenjen a hernyók száma. A telepítési terület mérete 2x2, 2x3, 3x2 vagy 3x3 egységnyi lehet. A feladatod, hogy hernyómentesítsd a parkot. A játéknak 48 szintje van, újraderfiniálható billentyűzetet használhatsz a vezérléshez. A fontos funkciók eléréséhez gyorsbillentyűket használhatsz: CS+M - Menü, CS+R - Szint újrakezdése, CS+U - Utolsó lépés visszavonása.



KNIGHTMARE 2 ZX

Climacus & McNeil, 2015, 48K, platform

Az első Knightmare játékot a Konami adta ki 1986-ban MSX-re. A játék Spectrum verzióját pedig a spanyol Climacus, McNeil páros konvertálta Knightmare ZX címmel. A Konami 1987-ben folytatta a történetet egy egészen más stílusban, aminek Spectrum változatát ismét a spanyol fiúk készítették el nekünk némi változtatással a hardverkorlátok miatt.

Aphrodite megmentése után Popolon egy távoli sivatagban összeházasodott vele a helyi szokások szerint, Galious volt a pap, aki összeadta őket, és ő később Popolon barátja is lett. Felesége biztonsága érdekében, Popolon cimboráját bízta meg azzal a feladattal, hogy védje a hátát a kastélyban, amíg kinyomozza, mi okozza az ott folyó furcsa történéseket. Röviddel indulás előtt Galious figyelmeztette Popolont a leselkedő veszélyekre, és az 5449 évente kezdődő isteni keresésre, aminek célja a 9 Meghatározhatatlan összeszedése, melyekkel a Menny és Hatalom kapuit lehet kinyitni. Popolont nem nagyon érdeklik az ilyen misztikus maszlagok, de megígéri barátjának, hogy megszerzi neki a 9 tárgyat, hogy Galious segítségével megteremtse az örök békét a Földön. Legalábbis valami ilyesmit ígér, Popolon pedig naív hősként ezt elhiszi. A játék 10 szintből áll. Minden szint, kivéve az utolsót, tartalmaz egy tárgyat, egy Meghatározhatatlant, amit össze kell gyűjtened 10-10 alkalommal. Minden alkalommal, amikor az objektumot összegyűjtöd, varázslatosan megjelenik valahol máshol a szinten. Mikor tizedszer összegyűjtöd, akkor válik a tárgy a tulajdonoddá, amit a fenti sávban is láthatsz. A tárgyak egyedi képességekkel látnak el. Minden szint az utolsó kivételével tartalmaz egy portált, ahol a szintek között lehet mozogni. Hogy a tárgyvadászat nagyobb kihívást jelentsen természetesen van rengeteg ellenség. A játékot játszhatod újradefiniálható billentyűzettel és Kempston joystickkal is.



BATHYSCAPE

Red Triangle, 2015, 48K/128K, labirintus

A játék eredeti verzióját батискаф címmel 1985-ben a valószínűleg orosz DIM Corporation fejlesztette Электроника БК-0010 számítógépre, ami egy 1983-ban(!) bemutatott szovjet gép volt 16 bites, 3MHz-es orosz CPU-val. Jerri ennek a játéknak készítette el a fellelhető anyagok alapján meglehetősen pontosnak mondható konverzióját. A 128K változat betöltése után hallható muzsika ММсМ munkája.

A játék az óceán mélyén játszódik, ahol egy kutatóállomás a mélytengeri élőlényeket tanulmányozza, miközben felfedeznek egy addig ismeretlen épületegyüttest. Az épületet ultrahangos letapogatóval vizsgálták meg, mely során kiderült, hogy a komplexumon belül egy ismeretlen rendeltetésű, többszintes labirintus található. Drónokat küldtek a labirintusba, de azok szinte azonnal megsemmisültek, de annyit sikerült így is kideríteni, hogy valószínűleg az épületnek katonai céljai vannak. Az egyik batiszkáf, vagyis mélytengeri tengeralattjáró egy plazma fúrót telepített az épületre, így végül sikerült kinyerni onnan több nagyon fontos adatot, információt. De kár volt megbolygatni az ismeretlent, mert nem sokkal később az állomást megtámadta egy hatalmas, addig ismeretlen életforma. A személyzet egyetlen túlélő tagja egy technikus, aki valamiért pont a labirintusban tartózkodott az utolsó épen maradt batiszkáffal. Egyetlen lehetősége az életben maradásra, ha sikerül kerekednie a veszélyes labirintusból. Legyél nagyon óvatos, ez egy ismeretlen civilizáció lehetséges katonai telepe, tehát biztosan van veszélyekkel. Annyira, hogy még a növényeken való áthaladás is károkat okoz. Szerencsére azonban vannak a gyorsan fogyó oxigén utánpótlására oxigéntartályok. A játékot vezérelheted újradefiniálható billentyűzettel vagy Kempston joystickkal.



SINCLAIR

teljes név: Sinclair Research Ltd
működés ideje: 1973-tól napjainkig
tevékenységi kör: hardverfejlesztés, szoftverterjesztés
nemzetiség: angol
székhely: Cambridge

(előzmények a korábbi számban)

A *Horace & the Spiders* volt a harmadik Horace-játék. Az addig megjelent részekhez hasonlóan ez is egy népszerű játéktermi gép, a Space Panic adaptációja volt. Ez a rész kapta a legnagyobb kritikai elismerést, de eladási oldalon nem érte el az előző rész sikereit. Sajnos ez a rész lett a nem tervezett lezárása az eredeti Horace-sorozatnak, William Tang a negyedik részt (Horace to the Rescue) már nem készítette el, ugyanis a játék fejlesztése idején összeesett a tüdeje.

Computer Scrabble címmel jelent meg a Cyrus-IS-Chess melletti másik kemény kartondobozos játék. A Psion programozója, Steve Kelly írta az egyik legnépszerűbb modern társasjáték, a Scrabble nevű szókirakó játék első számítógépre licencelt verzióját! A játék szótára több mint 11000 szót tartalmaz! Elképesztő mennyiség, alig több mint 42000 felhasználható bájton el kell férnie ennek a hatalmas szótömegnek és az egyébként kategóriája átlagánál sokkal jobb megjelenésű játéknak. Borsos ára ellenére nagyon jól szerepelt, az eladási TOP10-ben másodikként nyitott 1983 augusztusában, októberre pedig felért az első helyre, két hétig lenyomva a *The Hobbit*-ot és a *Jetpac*-ot is. Nem rossz egy táblás játéktól!

A következő kiadások a végre megjelenő ROM-ok voltak. A 6 korábban már kazettán is megjelent Sinclair játék (*Space Raiders*, *Chess*, *Planetoids*, *Hungry Horace*, *Horace & the Spiders*, *Backgammon*) mellett az *Ultimate 4* toplistas játéka került a megjelentettek közé: a *Jetpac*-ból *Jet Pac* lett, a többiek pedig a *Cookie*, a *Pssst* és a *Tranz Am* voltak. A ROM-okat az *Interface 2*-vel együtt mutatták be szeptember végén a *PCW Showján*. Az *Interface 2* árát a megígért szinten (19.95 font) tartották,

de a ROM-ok átlagos ára a kazetták árának háromszorosa, 14.95 font lett. Ígérték, hogy rövidesen újabb játékok, szövegszerkesztő, programnyelvek, így a nagyon várt Pascal, vagy a Forth is megjelenik majd ROM-on. Érdekes, hogy a megjelent játékok mind 16K-s játékok, még a *Chess* is, aminek egyrészt már addigra megírta a Mikro-Gen a sokban különböző javított verzióját, másrészt az eredeti játéknak is volt 48K-s, bővített verziója.



Szép-szép, de túl drága, a ROM-ok fejlesztésére is csak kidobták a pénzt Sinclairék

Bejelentettek még néhány új programot, és két játékot. Ezek valószínűleg csak egy-két hónap késéssel jelentek meg. Köztük a *Flippit* című logikai játék, melynek fejlesztője a Lez Peranto Ltd, alias Leslie George Hartridge. A cégnév a hölgy utóneve, a Leslie és az eszperantó szavak keveréke lehet, abból kiindulva, hogy a *Flippit* után csak egy eszperantó oktatókazettát jelentetett meg ez a cég Spectrumra. A *Flippit* egyébként annak ellenére, hogy a harmadik komoly, keménydobozos Sinclair játék volt,

sinclair

teljesen sikertelen maradt.

A Show másik bejelentett új játéka a **Chequered Flag** a Psiontól, fejlesztője Steve Kelly volt természetesen. Kiadásakor pár hét alatt az eladási TOP10 élére került, majd ingadozó TOP10-es teljesítmény után 1984 augusztusáig a lista tagja maradt, néhány hét kivételével. Sajnos nincs adat, hogy mennyit adtak el belőle, de a kilenchnapnyi, többnyire TOP5-ös helyezés is elég sokat mond. A Chequered Flag valószínűleg az első mikrogépekre megjelenő autó(verseny) szimulátor volt, de ha nem, akkor is az elsők között kellett lennie.

A Sinclair ősszel erősíteni kívánta a Spectrum oktatási, és általában nem játék oldalát, ezért szerződést kötött a MacMillan Education-nel, minek következtében a Sinclair kilenc MacMillantól származó oktatászoftvert adott ki. Kiadták még a Logic Programming által fejlesztett Micro-PROLOGot is, valamint a Blackboard hat oktatászoftverét.



Clive Sinclair és Harold MacMillan, na ez már Sir Clive-nak is tetszik, végre kiadhatnak egy csomó oktatászoftvert!

1983 év végére legyártották az egymilliomodik Spectrumot, stabilan havi 50000 darabot gyártottak belőle. Úgy tűnt, hogy nagyon jó úton halad a cég még akkor is, ha fontmilliókért vásároltak különböző épületeket. Na meg volt egy félresikerült újraélesztés is év közben. Szeptemberben bemutatta a Sinclair a TV80-at, a tévé 80 fontos árára utaló névvel. A kis készülék gyakorlatilag a hetvenes évekből örökölt, már elavult technika miatt nem lehetett sikeres, mindössze 15 ezer darabot adtak el belőle, így a tervezésébe fektetett 4 millió font negyedét sem hozta vissza a cégnek.

A sok kritika után a Sinclair 1984 év elején 5 fonttal csökkentette a ROM-ok árát, így elérték

az eredetileg ígért 9.95 fontot. A ROM-ok elérhetőségével is gondok voltak kezdetben pl. az Ultimate játékaik beszerezhetetlenek voltak, ez is megoldódni látszott januárban, mikor az Interface 2-vel együtt megérkeztek a boltok polcaira.

Az Ultimate játékaik a Tranz Am kivételével később megjelentek kazettán is. Ezek a kazetták a Spectrumhoz adott ingyenes, 8 kazettát tartalmazó csomagok részei voltak. Talán két különböző ilyen csomag jelent meg, ha jól gondolom. Érdekes, hogy ezek a csomagok Anglián kívül sokkal ismertebbek, valószínűleg a kontinentális terjesztésnek, 1984-ben használták őket kedvcsinálónak, miközben a briteknél a Spectrum Six Pack volt a bónusz csomag, ez három keménydobozos és három normál tokos szoftvert tartalmazott sok variációban 1984 végén.

De térjünk vissza 1984 elejére, januárban a Sinclair bemutatta új üzleti számítógépét, a Sinclair QL-t. Az első példányokra a vevőknek májusig kellett várni, amivel a Sinclair sokadszor tette próbára lelkes brit vásárlói türelmét. A QL nem nyerte el a szoftverházak tetszését abban a tekintetben, hogy nem lehetett a rá írt szoftvereket kazettán terjeszteni, így a kiadók inkább a másik új jövevény, az Amstrad gépe felé tapogatóztak.

A Sinclair User információi szerint a Sinclair-nél márciusig egy fejlesztő cég sem jelentkezett, hogy jogot szerezzen ROM-ok kiadására. A Golden Joystick Awardon két Sinclairrel kapcsolatos játék is nyert, a The Hobbitot választották 1983 legjobb stratégiai játékává, a Jetpacot pedig az év játékává.

Miután a japán Hudson Softtól kapott öt szoftvermintát, a Sinclair szerződést kötött velük három szoftverük terjesztésére (a maradék kettő nem tetszött a Kuma Software szívesen átvette).

A Hudson Soft addigra már egy tekintélyes szoftvercég volt 12 éves múlttal, főleg Sharp gépekre írtak szoftvereket. Az üzlettel a Sinclairrel való hosszútávú kapcsolatot kialakítása volt a céljuk. A Hudson Soft címe mellett a Sinclair szóvivője elmondta, hogy még két játék megjelenése várható a következő hónapokban, ezek a Buzz-Off és a Zipper Flipper.

Áprilisban a Sinclair szerződést kötött a Websters-szel a ZX81 és Spectrum szoftverei nagykereskedelmi forgalmazására. „Javítani akartuk a saját szoftvereink rendelkezésre állását”, mondta Anton Boyes, a Sinclair értékesítési menedzsere, „A szoftverek a két évvel ezelőtti állapothoz képest az üzletünk egyre

jelentősebb hányadát képviselik, körülbelül nyolc százalékot, két százalék helyett, és az a célunk, hogy számottevően növeljük a részünket a Spectrum szoftverpiacon a következő évben.”

Ehhez képest egy évvel később már jelen sem volt a Sinclair a szoftverpiacon...

Szintén áprilisi hír, hogy végre valakit érdekelt a ROM carttridge kiadás! A Parker Brothers, a nagy amerikai játékgyártó cég jelentkezett első független cégeként, hogy kiadna néhány szoftvert Spectrumra ROM-on. Terveik szerint augusztusban jelent volna meg a Q-bert, a Popeye, a Return of the Jedi, a Gyruss és a Star Wars. Ezek mind játéktermi konverziók. A Parker szóvivője elmondta: *„Mi hosszú távon nézzük az Interface 2-t, és úgy érezzük, hogy előbb-utóbb sikeres lesz.”*

Májusban leárazták az Adventure-sorozatot és az Embassy Assaultot, nyilván volt egy kis bera-gadt készlet, ha egyből féláron próbálták őket elpasszolni.

Júniusban végül megjelentek az ígért japán szoftverek, ráadásul még eggyel több is, összesen négy darab. Közülük az egyetlen sikeres a **Stop the Express** volt, a Home Computing Weekly eladási TOP10-ében hónapokig szerepelt, többször volt dobogós is. Később a játékot a Your Sinclair magazin a valaha készült negyedik legjobb Spectrum játéknak választotta! A játékban szereplő ITA Express nevéből kiindulva valószínűleg Fumihiko Itagakinak köszönhetjük ezt a gyöngyszemet, de erről nincs pontos információ, mindenesetre azért is gyanús fenti úr, mert Human68k-ra írt egy programcsomagot, aminek a címe: ITA Toolbox, szóval szereti belecsempészni a neve első szótagját a programjaiba.

Itagaki úr másik játéka a **Driller Tanks** volt. Az eredeti címe Itasundorious volt a játéknak, ebbe a címbe is belecsempészte a neve elejét a szerző. Érdekes, hogy az eredeti meg nem jelentett, néhány dologban egyértelműen különböző verzió körülbelül ugyanolyan elterjedt volt, mint a Sinclair által kiadott.

Ugyanez a helyzet az **Eric & the Floaters**-szel. A játék eredeti címe Bomber Man (a játékban külön van írva, máshol egybe írják), valószínűleg így ismeri a játékosok többsége, pedig ilyen nevű Spectrum kiadásra nincs bizonyíték, van viszont MSX-re, Sharp és NES gépekre kiadott verzióra. Aztán egy ezekből kinövő videojáték franchise-ra, aminek évről évre jelennek meg hivatalos és nem annyira hivatalos részei mindenféle platformokra. Úgy látszik, a kezdet volt csak nehézkes, ugyanis a későbbi nagy fel-

hajtás és siker ellenére az Y. Tanaka által fejlesztett Spectrum verzió még sem eladási, sem elismertségi szinten nem alkotott jelentőset.

A negyedik, az eredeti szerződésben nem szereplő Hudson Soft játék a **Bubble Buster** volt. Eredeti címe Cannon Ball, szerzője ismeretlen. Ez a maximálisan sikertelen játék lehet a később sikeres arcade, a Pang inspirálója.

A két további játék közül csak a **Zipper Flipper** jelent meg. A játék a WOS szerint újrakiadás (szerintük az eredeti Pro Pinball címen jelent meg), de a kazettaborító szerint: *„First published in 1984 Sinclair Research Ltd.”*. A játék készítőjének, a R.E.D. Sunshine-nak a nevéhez nem is tapad több játék, a Zipper Flipper Timexre kiadott verzióját viszont Pro Pinball-nak nevezik, a letölthető Timex verzió pedig egy az egyben ugyanaz, mint az állítólagosan első Spectrum kiadás, ami nem lehet véletlen.

Megjelent még egy játék, a Psion **Match Point**ja. Természetesen Steve Kelly írta. Májusban, mikor bejelentették, hogy az 1984-es wimbledoni teniszbajnokság idején megjelenik a Tennis című játék, David Potter, a Psion ügyvezetője viccesen azt mondta, hogy *„azt jószólok, hogy senki nem fogja nézni a wimbledoni közvetítést idén, mert mindenki a Psion Tennis-szel fog játszani.”* Lehet, hogy részben igaza is lett, a végül Match Point címen kiadott játék 1984 egyik legnagyobb sikere lett, bő fél évig volt TOP10-es, és hónapokig dobogós. A játék licence a D&L Research-é, eredeti címe Tournament Tennis, Steve Kelly úgy emlékszik, hogy egy francia nyelvű forráskódból írta át Spectrumra. Talán a Thomson MO5-re megjelent Super Tennisből, de az meg bizonyos források szerint 1985-ben jelent meg.

A Match Point katalógusszáma 4036, ami annyit tesz, hogy a 36. Spectrum játék a Sinclair számítása szerint (ebben benne van a Biorhythms is). Ez csak azért érdekes, mert a következő kiadott játék a 4038-as Panama Joe, tehát kimaradt a 4037-es, amire több magyarázatot is kitaláltak azóta a téma iránt érdeklődők. Hivatalos válasz a Sinclair részéről nincs, de felvetődött bennem, hogy a márciusban bejelentett, végül ki nem adott Buzz-Off lehet az a játék, ami a 4037-es lett volna. Ami mellesleg lehet, hogy megegyezik Paul Johnson játékaival, amit 1984 év végén adott ki az Electric Software.

Megjelent még két Sinclair játék 1984-ben, de látszatra a Sinclairnél nagyon igyekeztek ezt eltitkolni. Mindkettő az év közbeni Parker

Brothers tervhez kötődik. Parkerék annak rendje-módja szerint legyártatták a korábban bejelentett öt szoftvert, plusz a Montezuma's Revenge című játékot az Amazon Systems-szel. A játékok joga a Parker Software-é, a Parker Brothers szoftverkészítő részlegéé, amit 1982-ben hozott létre az anyacég, hogy beszállhasson a nagy profittal kecsegtető szoftverbizniszbe. Ennyi az eddig ismert, de inkább csak kikövetkeztethető a történet. Aztán jön a homályos rész, mert a játékok kiadásából nem lett semmi, pontosabban a Parker részéről nem, valamiért visszaléptek. Eltelt egy kis idő és mintha szégyellni kellene a dolgot, a Sinclair kiadott a játékokból kettőt, mégpedig úgy, hogy senki se vegye azt észre. Nem is reklámozták őket, sikeresen elsikkadt mindkettő, a tekintélyes számú magazin egyikének sem tűnt fel egyik játék sem, így hírt sem adtak róluk, értékelést pláne nem készítettek. Egyedül a Softline című időszakos kiadványban (ami a hivatalos Sinclair Spectrum szoftver klub magazinjának mondja magát) bukkanunk fel, mint rendelhető és létező termékek. Az is furcsa, hogy a **Panama Joe** minden más platformon Montezuma's Revenge-ként jelent meg, ráadásul több gépre már egy évvel korábban, da ha már bejáratott név volt, akkor miért kellett azt megváltoztatni? A WOS-on fellelhető kiadás előtti verziók még az eredeti címen szerepelnek. Lehet, hogy csak a Sinclair Hudson játékoknál is tapasztalt névváltoztatás kedve mutatkozik meg, lehet azért is akár, mert a többi gépen 100 képernyőt tartalmaz a játék, nekünk a fele sem jutott, így nem is nevezhetjük ugyanannak a játéknak? Valószínűleg a ROM 16K-s korlátja miatt (ami hivatalosan nem létezett) kellett megrövidíteni a játékot, de ezt David, az Amazon programozója tudná megmondani, ő írta át a játékot Spectrumra. A kiadás szokatlansága miatt a játék a nyolcvanas években nem lehetett sikeres, sőt a játékhoz fűzött itt-ott található megjegyzések szerint még az angol közönségnek is teljesen ismeretlen maradt.

Másik megjelentetett Sinclair/Parker játék a **Return of the Jedi: Death Star Battle**. A játék Spectrum átíratát az Amazon Systemsnél készítette el Les Fairbrother, aki biztos a Csillagok háborúja-specialista volt a cégnél, mert a másik, ki nem adott Star Wars játékot is ő konvertálta.

1984 októberében megjelent a ZX Spectrum+ 180 fontért a már említett Six Pack-kal. Az eredeti Spectrum 130 fontos árához képest nagy áremlésnek számított ez a lépés még akkor is, ha a

bónusz szoftverekre azt mondták, hogy több mint 50 font értékűek, hiszen azok (Computer Scrabble, Make-a-Chip, Chequered Flag, Chess, VU-3D és Tasword Two) elterjedtségük miatt már nem képviseltek nagy értéket. Ezzel szemben a legelterjedtebb kiegészítő billentyűzet Spectrumhoz, a dk'tronics billentyűzete 45 fontba került, tehát nem tűnt túl jó vételnek az új gép.

Novemberben megjelent még egy játék, méghozzá a Quicksilva Ant Attackja, de nem kazettán, hanem a ZX Spectrum Expansion System részeként. Ez a csomag tartalmazott egy ZX Microdrive-ot, egy ZX Interface 1-et és négy Microdrive cartridge-et, az egyikén szerepelt az Ant Attack a Quicksilva Games Designere mellett. A csomag 99.95 fontba került.

Több játékot Spectrumra nem jelentetett meg a Sinclair (csak QL-re), hiába volt számukra is egyértelmű, hogy ez mekkora bevétel(kiesés)t jelenthet. Ráadásul pár hónap múlva egyértelművé vált, hogy szükségük is lett volna valami biztos bevételre. Viszont a kevésbé jelentős bevételeket hozó oktatási szoftverekből decemberben megjelent még 13, mind a MacMillan fejlesztése volt.



Sir Clivenak nagyon tetszik, mások viszont nem igazán voltak tőle elragadtatva

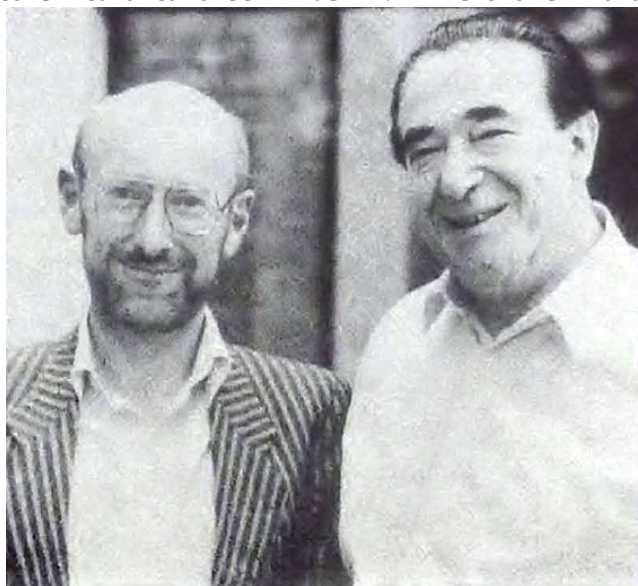
Az 1985-ös év szoftver nélkül, de vesszőfutásokkal tarkítva zajlott, ami már 1985. január 10-én megkezdődött, mikor a Sinclair Vehicles Ltd bemutatta a elektromos járművét, a C5-öt. Nagy reményeket tápláltak, de a fogadtatás szörnyű volt, amiért hirtelen még a szokatlanul hideg téli időjárás lehetett okolni.

Januárban a Spectrum+ „gyermekbetegségeiről” érkeztek hírek, miszerint néhány gépen a billentyűzet darabokra hullott. Julian Goldsmith,

a Sinclair Researchtól elmondta, hogy „minden új termékkel vannak problémák. A szállítók az AB Electronics, a Thorn EMI és a Timex. Ha probléma van, és panaszokat hallunk, akkor csak beszélünk a szállítókkal, és megkérjük őket, hogy a ragasztó legyen vastagabb vagy adjunk hozzá egy milliomod millimétert a billentyűzet egy részéhez. Voltak panaszok a billentyűzetre, és természetesen tudomásul vesszük őket.”

Februárban újabb pofont kapott a Sinclair, megbízhatósági felmérések szerint a Spectrumok 24%-a hibás volt, és ez még a Plus megjelenése előtti vizsgálatok eredménye volt. A legmegbízhatóbb gépek az Electron, a BBC és az Amstrad voltak öt százalékos selejtaránnyal. „Ez egy teljesen buta és elferdített eredmény” mondta Sir Clive Sinclair. „Az Acorn csináltatta, és ők elfogultak, mert próbáltak olyan eredményt kihozni, amit szeretnének.” A felmérést valóban az Acorn megbízásából végezték 1984 márciusa és szeptembere között. Sir Clive annak is tulajdonította az eredményt, hogy Spectrumból sokkal többet adtak el, mint Acornból. „Ott a pont, de azért nem gondolnám, hogy ez 100%-ban megállja a helyét”, mondta Stephen Palmer, az Acorn szóvivője. „Az Acorn értékesítése karácsonykor egy kicsit alacsonyabb lehetett, mint a Sinclairé, de... Nehéz igazolni a 24 százalékot az 5-tel szemben.” Sir Clive azt állította, hogy a valódi selejtarány inkább 13 százalék, de a visszaküldött gépek 40%-ánál nem is találtak hibát.

1985 tavaszán nyilvánosságra kerültek az előző év pénzügyi adatai, egyértelműen csalódást keltőnek találta őket mindenki. Az előző év kará-



Nagy a barátság, Mr. Maxwell tiszta jószándékból meg is mentette volna a Sinclairt, de végül nem kapott rá lehetőséget

csony előtti kilenc hónapjának adózás előtti profitja 14 milliőról 8 millió alá esett az előző év ugyanezen időszakához képest. A Sinclair szóvivője ezt azzal magyarázta, hogy pl. a német hirdetések 1 millióba kerültek, míg a karácsonykor vásárolt, és visszaküldött Spectrum+ -ok 1.5 milliós veszteséget okoztak. Ráadásul túltermelés volt a gépekből, ami miatt hatalmas készlet duzzadt fel. A Sinclair át is ütemezte a gyártást, mert úgy érezték, hogy nem várhatnak már ugyanakkora fogyást, mint addig. De hibába a magyarázkodás, a részvények ára 34-ről 11 fontra esett a pletykák hatására. A The Observer azt állította, hogy a Sinclair pénzügyi problémája olyan mély, hogy képtelen további projektek finanszírozására. „Az Observernek élénk a fantáziája ... Pillanatnyilag rendben vagyunk”, mondta talán saját magát is nyugtatva Sir Clive, akinek tervezett wafergyártó üzeméhez 50 millió fontos befektetésre lett volna szüksége. Aztán kiderült, hogy az 5 milliós tartozás az inkább 15, mert a Timex és a Thorn EMI felé is vannak a Sinclairnek ki nem fizetett számlái. A Sinclair várható összeomlásáról szóló hírek hallatára az egész számítástechnikai ipar belassult, depresszióba zuhant. A Spectrum+ és QL eladásai is csökkentek, a Sinclair gépeket termelő Timex dundeei gyárában kétnapos munkahetet kellett bevezetni, annyira nem volt munka. A C5-t gyártó walesi üzemben pedig a heti 1000-es termelést tizedére vágták vissza, a munkások 90%-át pedig átírányították egy mosógépgyárba. Sir Clive már kereste a lehetséges új vezérigazgatót, hogy átadja saját helyét neki. Keresett befektetőket is a pénzügyi helyzet rendezésére. Két út állt Sir Clive előtt, amennyiben nem sikerül pénzt szereznie: vagy el kellett volna adnia a részvényei 90%-t, vagy a Sinclair technológiáit.

Nem volt egyedi a Sinclair helyzete, az Acorn már februárban olyan helyzetbe került, amiből csak az jelentett kiutat, hogy az olasz Olivetti leányvállalata lettek. A Commodore új vezérigazgatója pedig év végére 20 millió dolláros veszteség lehetőségét vázolta fel.

1985 májusában felvetődött a sajtóban egy 128K gép létezésének lehetősége, amit egy bővített Spectrum Plusnak képzeltek el. A Sinclair szóvivője elég gyanúsán tagadta a gép létezését, „nem tudom megerősíteni, sem cáfolni ennek a modellnek a létezését. A Spectrum van olyan sikeres, hogy van értelme bővíteni a Spectrum családot, de határozottan nem most van itt az ideje. A Spectrum Plus tavalgy októberben indítottuk, az egy értelmes időzítés volt. Határo-

zattan nem fogunk most egy új gépet elindítani.” Ellentétes vélemények keringtek akkoriban arról, hogy melyik gép lesz a következő Sinclair. Sir Clive tagadta, hogy egyáltalán létezne egy 128K modell terve is, és felhívta a figyelmet, hogy csak a Pandora - a Spectrum hordozható változata – áll tervezés alatt.

Júniusban befektetőnek jelentkezett Robert Maxwell, hírhedt médiamogul, aki egy leányvállalatán keresztül vette volna át a Sinclairt, megtartva Sir Clive-ot egy vezetői pozícióban. A tervzet szerint a részvények 75%-át vette volna meg Mr Maxwell Sir Clive-től, akinek mindössze 8% maradt volna meg. Tervben szerepelt még a beragadt hatalmas Spectrum készlet Kelet-Európába exportálása, amihez a kormány is hozzájárult volna az otthoni számítógépek exportjának engedélyezésével.

Augusztusban a Sinclair inkább a Dixons-szal kötött egy 10 millió fontos üzletet, aminek alapján a Dixons pl. a Spectrum +-t egy speciális csomagban árulhatja (egy joystickkal, joystick interface-szel, magnóval, és tíz szoftverrel, összesen 139.99 fontért). De más hardverek is az üzlet részét képezték.

1985 októberében aztán kiderült, hogy az újságoknak jó volt a tippje, a Spectrum 128K spanyol változata hivatalosan be lett mutatva a Barcelonai Computer Show-n, a gépet az Investronica gyártotta. Már a helyszínen jelezte Charles Cotton, a Sinclair értékesítési igazgatója, hogy 1986 tavasza előtt nincs tervben a brit változat bemutatása. „Ez az adott piaci erők működése miatt van. A Spectrum adja a felét az otthoni számítógép-eladásoknak Spanyolországban.” A brit helyzetről pedig elmondta, hogy „a jelenlegi értékesítési mutatók szerint a 48K és a QL még soha nem volt olyan népszerű, mint most. A Spectrum+ szétzúzza az ellenfeleit 2:1-es szorzóval, és a QL értékesítési rekordokat dönt az új, £199.99-os áron. Biztosak vagyunk benne, hogy megvannak a termékeink karácsonyra, amit a közönség akar. Egy 128K Spectrum nem fér bele a brit képbe pillanatnyilag.” Ismerve a következő fél év történéseit, úgy érzem, hogy ez a döntés is rossz volt, a karácsonyi vásár és egy új, közönség által várt, ráadásul a régi Spectrummal kompatibilis gép nem hiszem el, hogy ne lett volna hatalmas siker. Aztán 1986 februárjában megjelent a gép az Egyesült Királyságban is 179.95 fontos áron. Megjelent hirtelen rengeteg 128K-s játék, de egyikhez sem volt a Sinclairnek semmi köze. Sehol egy Psion játék, de még a többi kiadó játékaikat sem adták ki saját név alatt. Ami még fur-

csább, hogy a géphez megjelenő szoftver és periféria katalógusban is más hardvergyártók illesztőit reklámozták (pl. RAM Turbo Joy Interface, Kempston Joystick Interface) a sajátjuk helyett.

Kis pozitívum: januárban sikerült megszabadulni a mini TV jogaitól, a Timex vásárolta meg. A piackutató AGB és a tőzsdeügynök Wood MacKenzie is felmérte az 1984-es brit mikropiacot. Mindkét elemzés szerint a Sinclair volt a piacvezető 37, illetve 35%-os részesedéssel. Az AGD-nél a Commodore volt a második 19%-kal, míg Acorn, Amstrad a további sorrend. A Wood MacKenzienél az Amstrad a második 23%-kal az Acorn és a Commodore előtt. Egy harmadik cég, az IDC jelentése az AGB eredményével értett egyet, és 1990-ig a Sinclair első helyét és a Commodore biztos második helyét prognosztizálta. Ráadásul a Spectrum 128K nagyon jól fogyott, így a Sinclairnél bizakodhattak abban, hogy végre felfelé fordul Fortuna kereke. Sir Clive már a mobilszámítógépük, a Pandora őszi megjelenéséről beszélt.

Aztán 1986. április 7-én némileg váratlanul bejelentették, hogy az Amstrad 12 millió fontért megvásárolta a Sinclair márkanévét, a Spectrum technológiáját és a teljes számítógépes raktárkészletet. Tehát a Sinclairt, mint céget nem adta el Sir Clive. „Ez egy nagyon jó üzlet nekünk” mondta az Amstrad elnöke Alan Sugar. „A Sinclair számítógépek uralják a szórakoztató piacot néhány éve. Úgy látjuk jelentősen hozzájárulnak majd az üzlethez.” Sir Clive hozzátette, hogy „a számítógépek területén úgy tekintjük magunkat, mint úttörőket a technológiában. Most átadtuk az üzletet - talán később, mint kellett volna - egy bevált értékesítő cégnek.” Alan Sugar elmondta, hogy karácsonyra tervezik a Spectrum 128K következő verziójának kiadását beépített magnóval és lehetőség szerint joy-



Clive Sinclair utolsó oka a büszkeségre?



Clive Sinclair és Alan Sugar is elégedett volt az üzlet megkötése után, és hát végül is nem ez a lényeg?

stick portokkal. Sir Clive pedig továbbra is kitért a Pandora mellett, de ahogy mondta „*problémánk van a Pandorával, mivel kiderült, hogy nem használhatjuk többé a Spectrum technológiát, újra kell gondoljuk az irányt. Azt hiszem, így a legjobb, mert a Pandora egyébként le volt maradva. Egy kicsit leragadtunk a Spectrumnál, áldozatai Lettünk a saját múltunknak. Ha csináltunk egy új gépet, többé-kevésbé kötelezően Spectrum kompatibilissé kellett tennünk - ugyanabba a csapdába estünk, mint az IBM. A teljes körű eladással felszabadultunk, elindulhatunk és gondolkodhatunk újra.*”

A Sinclair történetének részéről itt vége, az Amstrad története pedig majd egy másik kiadói krónikában folytatódik a következő részben. Próbáltam a történetet objektíven előadni, kevés helyen beszúrva egy kis szubjektivitást. De meg kell mondanom, hogy a Sinclairrel kapcsolatban bőven van hiányérzetem. Miben is hibázott a Sinclair?

Több év, sőt évtized távlatából könnyen kijelenthetem, hogy hatalmas hibát követtek el azal, hogy a gépeik szoftvertámogatásába és szoftverellátásába nem szálltak be nagyobb lelkesedéssel, és nem hasítottak ki maguknak nagyobb szeletet a Spectrum hatalmas szoftvertörtéjéből. Csak összehasonlításképp: mint írtam, a ZX81 esetében 8,5%-os piaci részesedést értek el, ami korrektnek tűnik. Ha a Spectrumot is hasonló mértékben támogatták volna, akkor a minimum 8-10 ezer Spectrumra megjelenő kiadványt tekintve 680-850 Sinclair márkás kazetta/lemez/ROM jelent volna meg. Soknak, sőt erős túlzásnak tűnik. De azért jelzi, hogy az a 23 megjelent játék nem nevezhető a piac kiaknázásának. De ha hozzáadom az egyéb kiadványaikat, akkor sem érik el még az egy százalékos piaci

részesedést sem. Ehhez képest a cég képviselői többször is megerősítették maguk is, hogy komolyan veszik a szoftverkiadást és tisztában vannak a jelentőségével pénzügyileg is.

Egy utolsó példa: a cég átadásakor Sir Clive többször is profi módon, a piac törvényei szerint működő cégnek nevezte az Amstradot. Igen, az Amstrad egy profi cég volt, a CPC464 1984-es megjelenését máris megtámogatta 33 játékkal és 32 egyéb programmal (a cpc-power.com-ról származó adatok), a gép mellé meg adott egy 12 kazettás pakkot. A Sinclair ehhez képest 1982-ben a Spectrum támogatását megoldotta 11 játékkal, 10 egyéb programmal, meg 8 válogatáskazettával. Ráadásul a Sinclair a Spectrum megjelenésekor, és az első példányok kézbesítésekor ezek közül a szoftverek közül egyet sem tudott a gép mellé rakni!

Amit megint csak nem értek, de nem csak én, az a ROM-ok ügye volt. Jöttek először azzal, hogy 10 font alatt lesz az áruk, meg 48K-s játékok is futnak majd 16K-s gépen. Ehhez képest nem jelent meg egyetlen új játék sem, a régiak is 15 fontért és a maximális méretet 16K-ban szabták meg. Mindezt úgy, hogy ott állt mögöttük a Psion, mégsem tudtak letenni az asztalra egy kimondottan a ROM-ok lehetőségeit kihasználó programot, de úgy tűnik, hogy nem is próbálkoztak ilyesmivel. Ehelyett még 1984 áprilisában is azt nyilatkozta Alison Maguire, aki a Sinclairnél volt szoftver menedzser, hogy több kiadóval állnak kapcsolatban és csak 8k-s és 16k-s cartridge kiadásáról lehet szó, mikor már a kutya sem akart 16K-s programot kiadni, pláne 8K-sat. Persze, aztán azért akadt egy cég, a Parker, de végül ők sem jutottak el a kiadásig. Közben meg ment a sopánkodás a kiadók részéről, hogy a kalózkodás tönkreteszi őket, mégsem álltak rá a ROM-ok fejlesztésére.

Azt mindenképp be kell látni, hogy a Spectrum hatalmas sikere jórészt a rendkívüli szoftverellátottságnak volt köszönhető, ezen belül a játékok nagy számának, ami csípte is Clive Sinclair szemét, ő főleg oktatási célokra szánta a gépet és nem vette észre, hogy a játékgép státusz nem kötelező jelleggel ellentéte az általa elvárt „magasabb rendű” céloknak. Ha csak a számszerű specifikációkat nézzük, akkor sok gépből lehetett volna a korszakot meghatározó gép, mégsem lett, mert nem volt meg a szoftvertámogatottságuk, ezáltal a felhasználói bázisuk is minimális maradt.

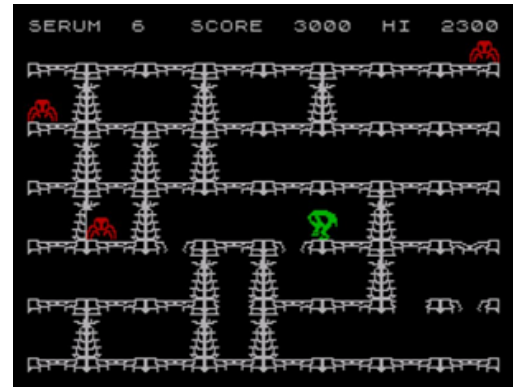
(folytatás a következő számban a kapcsolódó cégek történetével)

HORACE & THE SPIDERS

Sinclair, 1983, 16K, platform

Horace rájött, hogy az intenzív testedzés nem kifizetődő, a hírnév csalogatja a hegyekbe, ahol félelmetes pókokkal nézhet szembe, legyőzésükkel pedig lehet, hogy bekerül a TV hírműsorába. Poggyászként csak öt pókszérumot visz magával, hátha megmarják az ízeltlábúak. A hegyre való feljutást szerencsére gyorsan lehet abszolválni, jó ütemben kell pókot átugrani. Következhet hát a Pókhíd, ami azért kapta a nevét, mert izgómozgó kajára leső, halászó pókok lelógó pókhálóin csimpaszkodva kell átjutni a félelmetes szakadék felett. Rosszul hangzik, a megvalósítás nehéz és félelmetes. A pókok, amint észreveszik, hogy élelemnek való akadt a hálójukra, elkezdik azt felfelé húzni. Elkerülendő az élelemmé válást, jó ütemben, mikor elég közel van egy szomszédos póklián, át kell ugrani arra, majd végül leugrani a túlparton. Ekkor el is jutottál a pókok barlangjába, ahol első körben négy pók őrökdi a hálók épségére. Szerencsére ezek a pókok nem látnak a sötétben, így nem vesznek észre, mint hivatlan betolakodót. Normál esetben véletlenszerűen rohagnak és javítgatják a rájuk bízott hálót, merthogy kötelességtudó állatok. Ezt az egyébként szimpatikus tulajdonságukat kell kihasználnod, addig kell ugrálnod egy helyben a hálón, míg át nem szakad, ezt csináld meg több helyen és várj, hogy egy arra járó pók beleveti magát valamelyik lyukba és bőszen elkezdi szövögetni. Ilyenkor odarohanva, négyet ugrálva a dolgozó állaton, kilököd stabil pozíciójából és lezuhan egy szinttel lejjebb, ahol szétzúzza magát. Kivéve, ha alatta is egy lyuk van, ilyenkor mintha semmi atrocitás nem érte volna, nekiáll azt a lyukat javítgatni. Ha elkészültél a pókirtással, akkor majd rájössz, hogy ördögi körbe kerültél: kapsz egy bónusz szérumot és kezdheted az egészet elölről, azzal a különbséggel, hogy több pókon és buckán át jutsz el a „hídig”, valamint egyre rövidebb a hídnál halászgató állatok hálója, a barlangba érve pedig egyre több a lakó, sőt egyre több a barlang is...

Ez a rész is két játék összegyúrása, a Pókhídig az Atari 1981-ben megjelent hatalmas sikert elérő Pitfall-ja az ihletadó, a barlangban játszódó rész pedig egy kiváló Space Panic-klón. Hála a magasságosnak, megmaradt minden horászosnak. A leginkább összetett, emiatt a legváltozatosabb és legnehezebb Horace-játék, itt már egy szint elérése után nincs pihentető pályarész, még az első „csak ugrálj jókor” típusú is nagy koncentrációt igényel. Grafikailag és hangeffekteken is a legjobb rész, megtartva a sorozat sajátosságait. A három különböző látványvilágú rész jót tesz neki. Vezérlése a szokásos (Sinclair joy vagy Q, Z - fel és ugrás, le és leesés, I, P - balra, jobbra, V-M - hálón való ugrálás), kellően érzékeny.



COMPUTER SCRABBLE

Sinclair, 1983, 48K, táblás

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



JÁTÉKKALAUZ

alább egy betűvel, vagy azok egy betűjét felhasználva keresztirányban. A szavak lehelyezésénél ügyelni kell arra, hogy a szó betűinek lerakásakor, ha a szomszédos mezőkben van már betű, akkor a két vagy több betű kombinációjából új szó keletkezik, és a betű lerakása csak akkor szabályos, ha ez az új szó is értelmes. A betűk nem mozdíthatóak el lerakásuk után. A betűk között van két üres, ezek lerakáskor akármilyen betűként használhatóak, de később a használt betűként kell őket figyelembe venni. Minden játékos, ha sorra kerül, szólerakás helyett lecserélheti a tartójában lévő betűit. A játék addig folytatódik, míg az összes betű el nem fog, vagy már nem lehet több szót táblára rakni.

A prémiumnégyzetek értéke:

Világoskék: megduplázza a rajta lévő betű értékét

Sötétkék: megháromszorozza a rajta lévő betű értékét

Zöld: megduplázza a lerakott szó értékét

Piros: megháromszorozza a lerakott szó értékét

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

Betöltés után választhatsz, hogy színes (C) vagy fekete-fehér (B) tv-n szeretnél játszani. Végeredményben mindkettőnél színes képet kapsz, de a második fekete-fehér módra van optimalizálva. Következő kérdésnél el kell döntened, hogy akarsz-e egy régebbi elmentett állást betölteni. Ezután a játékosok számáról dönthetsz (1-4), majd válaszodnak megfelelően, minden leendő játékosal kapcsolatban megkérdezi a gép, hogy akarod-e, hogy az a bizonyos játékos a számítógép legyen, ha igen, akkor négy készség szint közül választhatsz (a 4-es a leginkább verhetetlen), végül megadhatod adott játékos nevét. Ha a játékosokkal megvagy, a gép megkérdi, hogy szeretnéd-e látni, ahogy ő gondolkodik, ez annyit jelent, hogy játék közben a rendelkezésére álló betűkből alkotott szavakat odaprobálgatja a táblán lévő szavakhoz. Ez tényleg olyan, mintha a gondolkodását mutatná, láthatod, hogy milyen szavakat, hova próbál rakni, esetleg tologatva is, hogy a prémiumnégyzeteket felhasználja. Érdemes megfigyelni!

Ezután kezdődik a játék. A táblán a kurzorgombokkal tudsz navigálni, majd a lerakni kívánt szó első betűjének helyén megnyomod az 'A'-t, ha vízszintesen, a 'D'-t, ha függőlegesen akarod tájolni a szót. A rendelkezésedre álló betűket a tábla alatt látod, rajtuk a pontértékükkel. A táblától jobbra a játékosok neve, mellette egy kis szám a készség szintjükéről, ha számítógép az illető, majd az addig elért pontszámuk. A nevek alatt a még az asztalon lévő felhasználható betűk számát (Tiles left) láthatod. Alatta az opciók. Rendre egy betű és mellette, hogy mire használhatod. Minden opció az előtte látható betű és a Symbol Shift együttes megnyomásával csalogatható elő. Az elsőként látható opció a 'C' - change (csere) vagy a 'P' - pass (passz), attól függően, hogy van-e még felhasználható betű, ha van, akkor tudsz cserélni maximum annyit, amennyi betűd van, vagy amennyi betű még van az asztalon, más esetben a lerakási lehetőséged elpasszolhatod. Csere esetén meg kell adnod, azokat a betűket, akár mindet, amelyiket cserélni kívánod. A 'J' - juggle lehetőséget ad arra, hogy a betűidet összekevered, hátha az új sorrend alapján könnyebben találsz lerakható szót. Következő lehetőség a kilépés: 'Q' - quit, ennek választásakor a gép felajánlja, hogy mentsd el a játékot, ha esetleg később szeretnéd folytatni, aztán dönthetsz arról is, hogy akarsz-e még egy játékot a beállított játékosokkal. Következő lehetőség az újrendezés ('R' - rearrange), itt megadhatod a betűidet egy neked tetsző sorrendben. A 'S' - symbols megmutatja a prémiummezők szorzóértékeit. A 'V' - view racks aktiválásával pedig megnézheted, hogy kinek milyen betűk vannak a tartójában. Van még néhány nem látható opció, a 'T' - tile values választásakor megnézheted a betűk pontértékét, a 'D' - distribution pedig megmutatja, hogy játék elején melyik betűből mennyi van. Az utóbbi három választása esetén a Symbol Shift + 'O'-val tudsz visszatérni az opciókhoz. Mikor leraksz egy szót, a gép megkérdezi, hogy biztos le akarod-e rakni, nemleges válasz esetén gondolkodhatsz tovább, pozitív válasznál kezdődik a kiértékelés. Először megkeresi a gép a szavad a szótárában, ha nincs benne, akkor jön a következő kérdés: „Challenge, are you sure about VALAMI”, tehát, hogy biztos vagy-e benne, hogy van olyan szó, hogy VALAMI? Ha igen, akkor megkapod a pontjaid, ha nem, akkor buktad a lépést és a szó is eltűnik a tábláról. Ha úgy akarsz egy szót lerakni, hogy az nem kapcsolódik a táblán lévőkhöz, akkor a gép felkér, hogy próbálj valami mást („Unlinked word. Please Try Again.”)

Betűkirakós játék Steve Kelly-től, aki csak átgondolt, kipróbált, minden kiegészítővel felvértezett játékot adott ki a kezéből. Az egyéb funkciók elérése és a játék használata is kicsit körülmenyes, de nehéz lenne jobbat, használhatóbbat kitalálni. Hangok egyáltalán nincsenek, a látvány szép, áttekinthető a tábla és a környéke. A nehézségi szinteket a számítógép szóismeretének mértéke adja, ami valószínűleg jól van belőve, de mivel a kapott betűk is számítanak, így néha a gyengébb gép megveri az erősebbet. Egy kimaradt extra: nem lehet tippet kérni a géptől. Minden más lehetséges kiegészítés be van építve. Fontos, hogy a játék szótárában nem szereplő szavakat is el lehet fogadtatni. Jó lenne belőle egy magyar verzió, mert így erősen angoltudás (és a francia verziónál franciatudás) függvénye a használhatóság és a játékélmény. Bár nyelvtanuláshoz így is hasznos lehet. Figyelemreméltó, igényes játék.

FLIPPIT

Sinclair, 1983, 16K, táblás

A játék célja az, hogy az egy sorban, oszlopban vagy átlóban lévő pontok (dots) vagy számok (figures) összege kilenc legyen. A tábla jobb szélén és alján láthatsz számokat, ezek mutatják, hogy adott sorban, oszlopban, átlóban található pontok, számok összege mennyivel kevesebb (piros mezőben) vagy több kilencnél. Ahol nincs szám, ott kilenc a pontok vagy számok összege. Első lépésként ki kell választanod, hogy számokat (figures) vagy pontokat szeretnél (dots) látni a táblán. A feladvány megoldásához három különböző „lépéssel” juthatsz közelebb: cserélgetheted a kilenc táblarészt, a flippiteket, forgathatod mindkét irányban vagy tükrözheted őket vízszintesen, függőlegesen vagy átlósan. Minden flippitnek van egy betűjele A-tól I-ig, ami látszik is mindnek a közepén. Lépéseid a kívánt flippit kiválasztásával (A-I) kezded, majd a kiválasztottat:

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

Lehetőség van adott feladvány újrajátszására (L) vagy új feladvány kérésére (W). A flippitek színkódosak, akárhogy forgatod, tükrözöd őket, legfontosabb tulajdonságaik megmaradnak. Minden feladványban van 3db mindhárom színből. A MOVES felirat mellett látod a megtett lépéseid számát. A játékban való elinduláshoz egy kis segítség: a sárga egyik tulajdonsága, hogy átlósan mindkét irányban három az összeg. A zöldnél ugyanez 1 és 5, a kéknél 2 és 4. Ebből kifolyólag lehetetlen megoldani a feladványt, ha átlósan valamelyik irányban minden színből van egy-egy, mert a sárga átlós összege mindenképp 3, tehát a másik kettő flippitre marad $9-3=6$, ami sehogy nem jön ki egy zöld és egy kék flippit esetén, ugyanis csak 3, 5, 7 vagy 9 tud kijönni. De például lehet a 3 sárga átlóban, ekkor az összeg $3*3=9$, akárhogy forgatod, tükrözöd őket és mégsem biztos, hogy ez a megfelelő megoldás..

A Flippit a Sinclair három keménydobozos kiemelt játékanak egyike, mégpedig a legkevésbé ismert tagja, pedig első ránézésre még 1983 kiadványaihoz képest is puritán kis 8 kilobájtos BASIC program. Gyakorlatilag nincs grafika, a látvány mégis elégségesnek tekinthető a játék jellegét tekintve. A vezérlés kicsit átgondolatlanak tűnik: sokféle gomb, mindenféle logika nélkül, hozzátesszem: gyorsan megszokható, probléma viszont, hogy a BASIC-ből kifolyólag lassan reagál. Igazi agyafúrt logikai játék, egy gond van vele: ugyanaz a megoldás mindig „kipakolható”, mivel úgy forgatom, cserélem az elemeket, ahogy akarom, persze, ha a lépések száma számít, akkor van egy plusz kihívás. A Flippit egy bármikor elővehető, kellemes agypróba



CHEQUERED FLAG

Sinclair, 1983, 48K, autóverseny szimulátor

...10 híres versenypályán küzdhetsz egy igazi Forma 1-es autó volánja mögött ülve. Megválaszthatod, hogy hány kört szeretnél menni, valamint három pontosan programozott, az eredeti Formula 1-es autókhoz közelítő tulajdonságokkal bíró autó közül választhatsz. Jó kilátásod nyílik a külvilágra és a folyamatosan változó műszerekre a műszerfalon. Menet közben különböző dolgokat láthatsz a kigyózó út mellett elsuhanni: fákat, mérföldköveket, sziklákat, figyelmeztető nyilakat... Az út emelkedhet, süllyedhet. Szem előtt kell tartanod a maximális teljesítményt és elkerülni a túlmelegedést és megcsúszásokat. Maximális teljesítmény eléréséhez változtatnod kell a váltófokozaton, és a fordulatszámot optimális szinten kell tartanod. Ha túl hirtelen kanyarodsz, akkor az autód könnyen kicsúszhat. Ne aggódj, ha elsőre nehéznek tűnik, akkor válaszd a McFaster-t, ez egy automataváltós versenyautó kisebb teljesítménnyel, mint a másik kettő. A műszerfalon láthatsz egy analóg sebességmérőt (SPEED), fordulatszámérőt (REVS), üzemanyag (FUEL) és hőmérséklet mérőt (TEMP), sebességváltókart (GEARS) és kijelzőt a köridőről (TIME) és az aktuális kör számáról (LAPS). Az autóversenyzés nehéz munka, ahhoz, hogy az autót a pályán tartsd, sőt minél jobb teljesítményt érj el vele, el kell kerülnöd különböző veszélyes dolgokat. Az olaj és vízfolt drasztikusan csökkenti a tapadást, és csúszást indukál. Az üveg tönkretelheti a gumit, ami miatt később ki kell állnod a bokszba. Az útról lefutva az autó teljesítménye és ez által sebessége csökken, az út egyenetlenné válik, ez hosszútávon a kocsi töréséhez vezet. Túlmelegedés esetén a motor felrobbanhat, de a bokszban való megállással a hőmérsékletet gyorsan lehet csökkenteni. Hosszú verseny esetén ügyelned kell az üzemanyagszintre is, alacsony szint előfordulásakor szintén a bokszba való kiállás segíthet, ilyenkor az autód automatikusan meg lesz tankolva. A bokszot a célegyenes után láthatod (vonalazott rész a pálya mellett), a kiállást az út szélére való kihúzó-dással (nem lefutással), és teljes megállással lehet kezdeményezni. A választható autók különböző tulajdonságokkal rendelkeznek, a Ferreti Turbo 640 lóerős, maximális fordulatszáma 8000-10000 közötti, nagyon jól gyorsul, de nehezen kezelhető, csak tapasztalt versenyzőknek ajánlott. A Psion Pegasus gyengébb teljesítményű, de könnyebben vezethető és áramvonalasabb. A McFaster Special a leggyengébb teljesítményű, leglassabb, de kezdőknek mégis ez ajánlott az automata váltója miatt. Esetleg kezdőként választhatsz a kevésbé kanyargós pályák közül (pl. Silverstone). A menüben ácsorogva rövid időn belül elkezdődik egy bemutató vezetés, ahol megnézheted, hogy milyen lenne, ha a pályán tudnád tartani az autót, ez az optimális vezetési stílus.

Steve Kelly a táblás játékok után egy szimulátort adott a kezünkbe, amit mindössze 12 hét alatt írt meg. A Retro Gamer 113. számában neki feltett kérdésre, miszerint miért nincs több autó, tehát ellenfél a játékban, azt válaszolta, hogy „*mi szerettünk volna bele több autót, de egyszerűen nem volt már időnk (igen, már akkor is voltak határidők). Úgy gondolom, hogy még tizenkét hét alatt meg tudtuk volna csinálni*”. A játékban lévő pályákról Steve elmondta, hogy bújta az autós-magazinokat és az egyikben talált egy bemutatót mindegyik pályáról pontos térképekkel, amit szépen vonalzóval, szögmérővel méregetve ültettek át a játékba. A három versenyautónak három teljesen különböző „motort” készített Stephen Townsend. A játék minden egyes pillanatában egy táblázat segítségével kerül kiszámításra az aktuális helyzetben, váltóállásnál, esetleg gázadásnál a motor viselkedése, az autó gyorsulása, lassulása, a motor hőmérsékletének változása, tehát minden, amittől az autó menetteljesítménye függ.

1983-ban, mikor még sok játék lassú, BASIC-ben vezérelt grafikával jelent meg, váratlan és merész vállalkozás egy Forma 1-es szimulátort megírni, ami valóban szimulál és nem arcade stílusú, könnyed kocsikázást kínál, ráadásul valós versenypályákon, elferdített nevű, de fizikájukban valamilyest reális versenyautókkal. Remek ötlet a nehézségi szint megoldása különböző tulajdonságú autókkal és a változatos versenypályákkal. A versenyautók, pontosabban alattuk a pályák gyors, sima mozgásúak. Az autók színes, kicsit túlméretezett műszerfallal és forgást imitáló piros kerekekkel (mekkora ötlet) szépen kidolgozottak, vezérlésük pontos, érzékeny. Állandó motorhang, informatív, pályaelhagyást is jelző effekttel kíséri a körözést. A háttér kicsit egyszerű, unalmas, csak a



pálya mellett és a pályán vannak mindenféle objektumok. A már említett autók és pályák kombinációjából adódó nehézségi különbségek többrétegűvé teszik a játékot, de még az automata váltóssal sem sétágalopp a körözés, sok gyakorlással persze menni fog. A billentyűkiosztás felemás (4-0 - gyorsítás, Y-P - lassítás, M és N - váltás fel és le, A és S, D és F - gyors és lassú kanyarodás balra, jobbra, H - pillanatállj és utána folytatás, H+T együtt - kilépés a versenyből), megszokható, de a váltó gombjai lehettek volna egymás alatt és valahol a gyorsítás és lassítás környékén. Személy szerint nagyon sajnálom, hogy nem csúszhatott 12 hetet a kiadás, így nem lett a vezetésből versenyzés. Bár Steve Kelly még az 1984-es interjújában valami olyasmire célozgatott, hogy akkor a játék erősen arcade jellegű lett volna és egy ilyen reális szimulációval nem biztos, hogy össze lehetett volna egyeztetni. De nem akarok finnyogni, meg lehetetlen felvetésekbe bocsátkozni, ez egy olyan játék, amire megfelelő időt kell szánni, meg kell tanulni, különben szinte élvezhetetlen, mert nem ad elég sikerélményt.

BUBBLE BUSTER

Sinclair, 1984, 48K, akció

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

A Hudson Soft játékaik körüllegi a misztikum. Játékaik, játéktörténelmi szerepükhöz képest nem kellően elismertek. A Cannon Ball / Bubble Buster például egyértelműen a Pang inspirálója, egy arcade-típus megteremtője. Egy remek ötlet, mindössze 7,5 kilobájtos megvalósítás. A buborékok nagyon egyenletesen, akadozás nélkül pattognak. A háttér elsőre sivárnak tűnik, de három pattogó lufinál, sőt később azok osztódása után ez már fel sem tűnik, élettelibbnek egy kétnapos ünnep előtti hipermarket sem tűnne. A hangok, csipogások, dallamocskák olyanok, amilyenek egy ilyen típusú játéktól elvárhatóak. A nehézségi szint nem semmi, már az első egy az egy elleni harcnál is fel kell kötni a gatyát, a harmadik pálya előtt elkel egy rövid ima is, biztos, ami biztos. Lassabb kezdés adhatott volna egy kis lökést, egy kis sikerélményt. A vezérlés tökéletes, jól használható variációk a billentyűzeten (A,J - balra, D,L - jobbra, Space, Caps Shift - tűz) és joystick (Sinclair) is van. Nagyon addiktív játék.



DRILLER TANKS

Sinclair, 1983, 48K, labirintus

Törekedve felfelé a mélyen a föld alatt lévő odújaikból, a tüzet okádó mamut és agyatlan bandája, a skorkok tombolnak. Csak a Driller Tankok tudják megakadályozni őket abban, hogy betörjenek a nyári palotába. A csata zajlik a régi alagút komplexumban a palota alatt. Mielőtt a tankok használhatnák a jégágyújukat és a saját súlyuk végzetes erejét, meg kell tisztítaniuk egy ösvényt a földdel teli alagutakon át. A tüzet köpködő, föld alatt bókászó lény a játék szerint mamut, hát nem tudom, a hatalmas rák még elképzelhető. Ha a mamutok kijutnak a föld színére, és elérik a palotát, akkor azt legyalulják a föld színéről. A mamutok ráadásul a kitisztított bányarészben sprintelni is tudnak, szóval minden eddig tanult dolgot felejtés elerről az állatról, igazság szerint egy sárkány-vakond-gepárd keverék, semmi köze a lomha föld fölött élő elefántokhoz. Sőt, lehet még valami róka és farkas-gén is bennük, mert néha nagyon rava-szul bekerítenek és falkaként támadnak. A pályák egyre nehezednek, nőhet a mamutok száma, a rákok



(skorkok) száma (ők ugye alulról felfelé nyomulnak mindenem keresztül, földet hányva) valamint néha eltűnik a labirintus is (minden negyedik szinten), ilyenkor egy falak nélküli, egybefüggő földes árokban találod magadat.

A „japán”, tehát az eredeti verzióban egy Lolitank az eszköz a Hectolien (mamut) és az Ikedanien (rák) nevű ellenségek ellen, mások a színek is, és nem lehet joystickot használni vezérlés gyanánt, de a játék ugyanaz, legalábbis első ránézésre annak látszik.

A sztori lehet, hogy tudatmódosító szer hatása alatt született. A jópofa, animált figurák mozgása darabos, a látvány szép, a Hudson Soft verzió még egy picit szebb is a színek miatt. Arcade játékhoz szükséges remek, átlagosnál mindenképp jobb, többféle effekt, dallam színesíti a játékélményt. A játék gyengéje a vezérlés (Sinclair joy és A, J - balra, D, L - jobbra, W, I - fel, X, M - le, Space, Caps Shift - tűz) érzéketlensége, sajnos a tank valami letompult állapotban van és a vezérlésre való reagálása csapnivaló. A nehézségi szint nagyon jól el van találva, viszonylag könnyű a játék elején és egyre nehezedik. Addiktív játék, kár a hibákért.

ERIC & THE FLOATERS

Sinclair, 1984, 48K, labirintus

Eric a főhős, Indiana Jones által inspirálva úgy gondolta, hogy a lerobbant külváros helyén, ahol ő is lakik, a Téglasikátorok elnevezésű terület helyén valaha civilizált emberek is éltek. Ha már úgyis lerobbant a telep, egy kis robbantgatás már fel sem tűnik alapon kezdett a kutatásnak. Munkavédelmi felszerelés gyanánt felkapta apja zöld kezeslábasát és nagyapja szalmakalapját, ami akár cowboykalap is lehetne, és nekikezdett a „feltárásnak”. Nagy meglepetésére a járatoknak képzelt törmelékhalomok alatt valóban egy labirintusrendszert talált, mégpedig egy ókori misztikus védelmi rendszerrel ellátva. A folyosók háborítatlanságáért az eddig élőlényként nem azonosított lufiszzerű lények, a lebegők felelősek. Hozzájuk érné szigorúan tilos! Erre néhány szerencsétlen kimenetelű, elhalálozással járó pacsizás után Eric is rájött: ez lenne az ókori érintésvédelem. Szerencsére az ember a macskáktól származik, így kilenc élete van Ericnek is, a történetbe ott kapcsolódsz be, amikor Eric a tapasztalatszerzésen túl van, de már csak három élete maradt. Eric amatőr bombái ön és közveszélyesek, két lépés távolságban mindent letarolnak, eredeti céljuknak megfelelően még a meggyengült falakat is kirobbantják. Akár ötös bombasorozatokat is elhelyezhetsz a biztos hatás érdekében, ilyenkor gyorsan spurizni kell, és szükség esetén bebújni egy védelmet nyújtó keresztfolyosóba. A labirintusszakaszok egyenként 15x11-lépéses pályákat alkotnak, melyek négyes csoportokba rendezhetőek: mindig van három normális szakasz, ahol egyre több ellenség van. A negyedik szakaszban van jelentős változás, ahol Eric egyfajta inkontinenciában kezd szenvedni, automatikusan potyogtatva a bombákat, amerre jár, szerencsére egyszerre csak ötöt tud továbbra is elhelyezni, aztán van egy kis szusszanásnyi szünet. Robbantás közben néha eltűnik egy kincsesláda, pénzeszsák, EXIT feliratú ajtó, ezek használata értelemszerű. Egy-egy pálya megtisztítására meghatározott idő van, aminek fogyását a szakasz teljesítésekor kapott bónusz (jobb felső sarokban) fogyásával követhetsz. Ha az érték nullára csökken, akkor eltűnnek a falak, csak az ellenség és kétlépésenkénti téglaoszlopok maradnak. Eric megalomán végcélja a labirintusrendszer teljes megtisztítása a fura biztonsági személyzettől, de hol van a labirintus vége?

Az eredeti, Bomber Man című verzió nem sokban különbözik, legszembetűnőbb, hogy ott a lebegő lények bárgyún vigyorognak. A figurák kidolgozottsága közepes, kicsit gyerekes, mozgásuk animált, robbanásakor mindenki lelassul. Elfogadható számú és minőségű hangeffekt dobja még fel a játékélményt. A vezérlés (A, J - balra, D, L - jobbra, W, I - fel, X, M - le, Space, Caps Shift, - tűz) majdnem tökéletes, bal és jobbkezesek és Joystickot (Sinclair) kedvelők is találnak maguknak való vezérlési módot. A játék nehézségi szintje jól eltalált, egyre nehezedő, a feladat addiktív, hosszú időre magával ragadó.



STOP THE EXPRESS

Sinclair, 1984, 48K, akció

Az ITA Expresszt banditák térítették el, és téged, egy különleges ügynököt küldtek, hogy vedd át az irányítást, és állítsd meg a vonatot. Meg kell küzdened késdobáló banditákkal, meg kell találnod a kulcsot - de vigyázz az alacsony hidaknál! Te vagy a helyi James Bond, helikopterről ereszkedsz le az utolsó vagon tetejére, azzal a céllal, hogy megállítod időben a vonatot. Ahhoz, hogy sikerüljön a küldetésed, előre kell jutnod a motorkocsiig, ami 20 vagonnyival van előrébb.

Legyél óvatos: a terroristák (valószínűleg baloldaliak, mert vörösök) meg fognak támadni, késeket dobálnak feléd, lehajlással kerülheted el a halált. Néha nagy madarakat, kígyómadarakat láthatsz a vagonok felett, ha elkapod őket, akkor fel tudod használni ellenségeid ellen, gyakorlatilag a meglepett ellenfelekhez vághatod az előzőleg levegőből leszedett súlyos madarat. Feladatod teljesítése nem ilyen egyoldalú, mert a vagonok között vannak rések, amiket át kell ugranod. No meg a vágány fölött vannak valamiféle hídszerű közműszerelvények, amik alatt éppen elfér a vonat, ezekre pár másodperccel érkezésük előtt CAUTION felirat figyelmeztet, ilyenkor egy a lényeg: ne ugorj fel, mert akkor felkenődsz az objektumra, állva és hasalva férsz csak el alattuk. Az említett hasalást, ugrást az előre való haladással kombinálva kell megtenned, mégpedig nagyon pöpecül, jól időzítve kell bemutatnod, ha munkádat elégedett sóhajjal szeretnéd befejezni. Eljutva a tizedik kocsiig, lejutsz a tetőről az utastérbe, de ne hidd, hogy ettől könnyebb lesz: a banditák előlről jönnek és itt nincs kígyómadár, van viszont rengeteg kapaszkodó, amiket felhúzózkodásra használhatsz. Hogy ne tölthess a kelletténél több időt a kapaszkodókon, arról a minden vagonban jelenlévő helyi szellem gondoskodik, ne érintkezz vele, bármilyen barátságosnak is tűnik. A banditákat egyrészt át tudod ugrani a kapaszkodók segítségével, másrészt fejbe is tudod őket rúgni. Egyszer csak eljutsz az első kocsihoz, ahol megtalálod a mozdony kulcsát, aminek megszerzésében egy ideoda pattogó csavar próbál megakadályozni. Ezután jöhet a boldog végkifejlet: megállíthatod a szárguldo vonatot és megkapod a legendás üzenetet: „Congraturation! You Succsess!”. Természetesen játék közben nem felejtethed el azt sem, hogy a határ közeleg, az idő is lejárhat, tehát nem várhatod az ellenséget mindig a megfelelő helyen felkészülve, elébe kell menned a dolgoknak és kockáztatni, ahogy James Bondhoz illik. A játékok közti szünet kitöltéséről is gondoskodtak a programozók, levetítik neked az utolsó próbálkozásodat, hogy jól kinevethesd magad.

Az ötlet zseniális, pedig nagyon egyszerű: néhány mozdulatot kell kombinálni megfelelő ütemben folyamatosan változó körülmények között, a'la Hunchback, de nem olyan statikusan, hanem annál a játék lendületessége miatt sokkal nehezebben, dinamikusabban. A grafika nagyon jól kidolgozott, szép, színes, gördülékeny, gyors. A vonat zakatolása, az effektek, kis dallamok, mind-mind tökéletesek. A folyamatosan mozgó, megállást nem hagyó, folyamatos figyelmet kívánó játékmenet közben eddig fel sem tűnt, hogy felül, az életet jelző figurák mellett van egy STG felirat, ahol az aktuális nehézségi szint van jelezve. Hát, nem tudom mennyien jutottak el a kettes szintre, de már az egyes is iszonyú nehéz, embert próbáló feladat. Vezérlésnél a billentyűzet (A - balra, D - jobbra, Q, W, E - ugrás balra, fel és jobbra, Z, X, C - lehajolás balra, helyben és jobbra, Space - tűz) rész túlbonyolított, külön van három ugrás, három lehajolás variáció oldaltól függően, a Joystick (Sinclair) használhatóbb, ott az ugrás és lehajolás is póriasan egyszerű.



ZIPPER FLIPPER

Sinclair, 1984, 48K, flipper

Késő este van, a kávézó zsúfolt, a zene hangos. Elindult a vadászat egy flipper-varázslóra – az egyetlenre, aki mestere a guruló golyónak. Villám reflexek kellene, hogy a Zipper Flipper mestere legyen. És most rajtad a sor, hogy kipróbáld magad... A Zipper Flipper két játék, a flipper és a félkarú rabló vegyítése. Hogy aktiváld a félkarú rablót, először is üsd ki a sokszínű téglából álló falat. Amikor a golyó ráesik a félkarú egyik elemére, akkor a tűz gombbal (Enter) tudod azt aktiválni. A flipper ütőjével elütés 25 pont, az egyik oldalzsebbe való lökés 5, 10 vagy 50 pont szimbólumtól függően. A félkarú rabló egy szorzóval sokszorozhatja pontjaidat, ha a jobboldali és a középső azonos, akkor négyszeres, ha mindhárom ugyanaz, akkor kilencszeres pont jár figurától függően. 10.000 pont elérése esetén kapsz egy bónusz golyót. A figurák közül az alma és a dollár a legértékesebb, ezek 50 pontot, a fecskendő és a cseresznye 10, a szilva és a szőlő 5 pontot ér. A középső kettő vibráló szem érintése is 25 pontot ér.



A játék menüje elég hosszú és sokrétű: el lehet olvasni az instrukciót (2), a pontozás módját (3), be lehet állítani a játékosok számát (4), meg lehet nézni a játékosok legjobb eredményét (5), meg lehet nézni a demót (6) és le lehet nullázni a „High Score” táblát, persze lehet játszani is. A menüben nem a megfelelő gombot kell megnyomni, hanem fel és le lehet lépegetni a számbillentyűkkel (1-5 - fel, 6-0 - le).

A játéktér egy szegényes, pici flipper, aminek egységei hatféle szimbólum valamelyikével vannak jelölve, a már említett szimbólumok a pontozás alapjai, mivel a lehető legtöbb pont gyűjtése a cél, így a játék alapját is képezik. A grafika kellemes, a pálya ugyan nem túl összetett, de a golyó mozgása, tempója remek, az ütők mozgásában mintha lenne egy kis leheletnyi kivárás. A vezérlés joystickra (Sinclair) van inkább jobban megoldva, hiába a billentyűzet (Q-T, A-G, Z-V - balra lendít, Y-P, H-L, B-SS - jobbra lendít, 1-5 dugattyú le, 6-0 - dugattyú fel, Enter - kilövés) használható szinte összes gomb, valahogy nem leltem az optimális megoldást. A játék jellegéből adódóan nincsenek nehézségi szintek, de ez nem azt jelenti, hogy nem lehetett volna megoldani, például lassabb vagy gyorsabb golyóval. A vezérlés kellően érzékeny, de a mindkét oldalra lendülő ütő annyira szokatlan, hogy nehéz jól használni, hiszen a bal ütő is lehet jobb, a jobb is bal, szóval zavaros a dolog. A hangok jók, életszerűek.

MATCH POINT

Sinclair, 1984, 48K, tenisz szimuláció

A kommentátorállás felől, valóság-hű 3D-ben nézheted a mérkőzést. Kihívhatod a számítógépet vagy akár egy másik játékost is, azt gondolva, hogy a bajnokságban minden út a döntőbe vezet, de nem lesz egyszerű! Másik lehetőséged, hogy hátradőlsz a székedben és élvezed a számítógép által tálalt bemutató mérkőzést. El kell sajátítanod a finomságokat, az ejtést, az átemelést, kontrollálni a tenyeres erejét, a röptét, mind a repertoárod részévé kell tenned - aminek tartalmazni kell még egy sor visszamozgáskor használt ütést is! De a tisztán készségi szintre emelt technika nem elég, stratégiák és taktikák sokasága van a teniszben, fejlesztened kell a labdabiztosságod és tudatosan kell mozognod a pályán, máskülönben megfizeted hiányosságaid árát. Játshatsz vakmerő támadójátékot vagy hátul is maradhatsz - a te döntésed, de ne hagyd, hogy a koncentrációd lazuljon. Ha mindezt elsajátítottad, akkor készen állsz, hogy kilépj a centerpályára a rád várakozó tömeg elé. Betöltést követően a menüben találsz magad, ahol négy logikus csoportba szedve látod a menüpon- tokat. A menüben a csoportok között 'Space'-szel, a csoportokon belül nullával navigálhatsz. Az első oszlopban a negyeddöntő, elődöntő és döntő közül választhatsz. Ennek számítógép ellen játsz-



JÁTÉKKALAUZ

va van értelme: a negyeddöntő a legkönnyebb, a döntő a legnehezebb mód. A következő menüben a játékosok számát határozhatod meg, 'Exhibition' - bemutató mérkőzés a számítógép által (ilyenkor az első csoportban beállított tudású játékosokat tekintheted meg egymás ellen játszva), 'One Player' - te játszatsz a gép ellen, 'Two Players' - ketten játszotok egymás ellen. Következő csoportban a játszmák számát adhatod meg, ami lehet egy, három vagy öt. Az utolsó csoport az irányítás módját határozza meg. Billentyűzet választása esetén 'R'-rel az újradefiniálást is választhatod. Sinclair választásakor mindketten IF2 Joystickkal lehetnek, Kempston választásakor a kettős játékos az első játékosnak beállított billentyűkkel vezérelheti játékosát. Meccs közben mikor nincs ütészóval a labda, változtathatsz az ütő oldalán a tűz gomb megnyomásával, ha megfelelő közelségben van a labda, akkor ugyanígy el tudod ütni. Ütészor figyelembe kell vened a labda sebességét, hogy merről jön, az ütőddel hogy találod el, hol van a háló hozzád képest. Ha tudatosan akarsz játszani és sokat gyakorolsz, akkor látni fogod, hogy minden helyzetben meghatározható az ideális választás, feltéve, ha elég gyors a gondolkodásod és a reakcióidőd. Vagy rábírod magad a véletlenre és csak arra koncentrálsz, hogy visszaüsd a labdát.

A teniszben vagy hátról kettős játszmát vagy ötből hármat kell megnyerni a győzelemhez. Itt a játékban, a menüben beállított lehetőségnek köszönhetően az egyjátékos meccs (nyerés) is lehetséges. A játszmák vagy szettek megnyeréséhez legalább 6 játékot kell megnyerni, de elképzelhető a 7 is, ha az ellenfélnek is van legalább 5 játékgyőzelme. Ha nem sikerül eldönteni a szettet és 6-6 az eredmény, akkor rövidített játék, tie-break következik. A tie-breaket mindig az adogatásban soron következő játékos kezdi. Egy labdamenetben adogat, utána váltanak: a másik következik két adogatással és ettől fogva kettősével adogatnak. A rövidített játék 7 pontig tart, de legalább két ponttal kell nyerni. A játszmák játékokból állnak. A játékokat labdamenetek alkotják. A játék labdameneteit mindig ugyanaz a játékos kezdi, ő szervál. Az adogatás akkor szabályos, ha a labda lepattanás nélkül átszáll az ellenfél térfelére és az adogatódvarban pattan le. Az adogatódvarok az ellenfél térfelén a háló és a középvonal közötti két terület. Mindig az adogatónak átellenes adogatódvarba kell ütni a labdát. Adogatásnál egyszer lehet hibát javítani. Hibalehetőségek, ha a hálóba kerül a labda vagy túlmegy az adogatódvaron, ez az „out”. Ha az adogató elrontja második szerváját is, az a kettőshiba, ez ellenfél kapja a pontot. Az adogatást és később minden ütést úgy kell az ellenfélnek visszaütnie, hogy az előtte a saját térfelén egyszer pattanhat. A visszaütés akkor jó, ha a labda nem pattan le a saját térfelén, és az ellenfél térfelén lepattan vagy az ellenfél még lepattanás előtt visszaüti. A labdamenet addig tart míg valaki nem hibázik, tehát vagy nem tudja visszaütni maximum egy térfelén való lepattanás után a labdát vagy kiüti a labdát a pályán kívülre, hálóba üti, esetleg a saját térfelén pattan le az ütése. A nem hibázó játékos kapja a labdamenetért járó pontot. A labdamenetekért járó pontot a hagyomány szerint 15, 30 és 40 jelöli. A játékot két ponttal kell megnyerni, tehát vagy az a játékos nyeri a játékot, akinek előzőleg 40-e volt és megnyeri a labdamenetet vagy eljuthatnak 40-40-ig, ilyenkor a következő labdamenetet nyerő előnybe kerül (AD felirat a táblán, az advantage - előny rövidítése) és ha megnyeri a következő labdamenetet, akkor a játékot is nyeri, ha elveszíti a labdamenetet, akkor elveszíti az előnyét, újra 40-40 lesz az állás. A játékot az egyes játékos kezdi adogatással, majd felváltva adogatnak tovább. Az esetleges következő játékot a kettős játékos kezdi, a harmadikat megint az első és így tovább. A labdameneteknél kettős-kettős alkalommal vannak a játékosok egy oldalon, kivéve az első labdamenetnél, mert akkor a második előtt váltanak. Ugyanez a rendszer a rövidítéseknél is.

Igazi klasszikus, nehéz még manapság is játékelményben többet nyújtó tenisz-szimulációt készíteni. A legfontosabb kérdés ebben a stílusban, hogy mennyire realisztikus és a vezérlés megfelelő módon van-e megoldva? A válasz mindkettő kérdésre rendkívül pozitív. Az ütések változatossága, a játék tempója, a befutó labdaszedő, a közönség labdát követő fejmozgása, a látszólag minden mozdulatnál máshogy rajzolt teniszesezők, egyszerűen minden zseniális. A hangok ugyan szokás szerint elmaradnak kicsit a lényegesebb tényezőktől, de ez nem nagy probléma. A vezérlés tökéletes és mindenki kedve szerint állíthatja. A nehézségi szintek száma a számítógép elleni játékkal, és az ember-ember elleni csatákkal végtelennek tűnik. Egy tökéletes játék, egy igazi etalon!



PANAMA JOE

Sinclair, 1984, 48K, platform

A kazettaborítón útmutatóként olvasható versikét nagyon szabadfordításban olvashatod. Prózában is következzen a lényeg. Panama Joe meg akarja szerezni Montezuma kincsét. Játék közben a bal-felső sarokban vannak a fontos infók, jobbszélsőként az életek száma, ami kezdetben öt. Balra pedig a felvett és nem használt tárgyak képe látható (kulcsok, török, egyebek). A kulcsok használata elég egyértelmű: vannak különböző színű ajtók és színben hozzájuk passzoló kulcsok, felveszed a kulcsot és az egyező színű ajtóhoz érve az kinyílik. A török egy ellenséget iktatnak ki, mégpedig azt, amelyikhez hozzáérsz először, miután felvetted a töröt, ezután a tör elvész. Láthatsz a plafonon lógó díszeket, ezeket a pontgyűjtés örömeért szedd össze, na meg a tízezer pontonként kapott újabb életért. Vannak még billenőkapcsoló-szerű tárgyak, amik az aktuális ellenséget teszik egy időre ártalmatlanná. Meg van még egy tárgy, amit meg fogsz találni, ez a meglepetés. Az ellenségek zöme kiszámítható, kivéve a lila pamacsoknak álcázott pókok, ezek felmászhatnak a létrára is akár, ha úgy tartja úri jókedvük. Nem érdemes egy szoba első látogatásakor szaladgálni, mert a középkori azték biztonsági rendszerek része a néha megjelenő, máskor megbúvó láncszerű, halálos lézersugár. Mikor azt gondolod, hogy szerencsésen elérted a kincset, jussanak eszedbe a kalandfilmekben sokszor látott korhadt fák, könnyen leomló falak vagy vastag, de elgyengült kötelek által tartott alkotmányok, amikről a főhős pont az utolsó pillanatban tud átugrani a következő, szintén hasonlóan instabil, baromi precízen megtervezett tákolmányra.

Miért van a kazettán az első Basic-blokk kétszer, az első „Panamajoe”, a második „Joy” címen? Látszólag teljesen ugyanaz mindkettő, csak Spectrumon való betöltéskor feltűnő, hogy egy viszonylag hosszú rész (kb. 3kB) alatt nem töltődik az adat. Mindig is divatosak voltak és lesznek az ehhez hasonló Indiana Jones-típusú történetek, ki ne szeretne hasonló kalandokat átélni, főleg gyerekként? Grafikailag nem lehetek teljesen elégedett, bár darabokra szedve semmi gond, de egészében nézve sokszor bántóan üres, máskor szinte csak egy téglablokk az aktuális képernyő. A tűz megoldása szuper, szinte izzik tőle a képernyő. A hangokkal hasonló a helyzet, eldúdolgom magamban a tárgyak felvételekor hallható 'La Cucaracha'-t, meg nagyon jók az elhalálozáskor hallható különböző effektek, de ezektől eltekintve csak azt „hallom”, hogy minden kong az ürességtől. A vezérlés minden igényt kielégítő, a választék maximális (Kempston, Protek, Sinclair joy és definiálható billentyűzet), a reagálás szintén. Nehézségi szint elvileg van három, de nem tudom, hogy lehet elérni, a menü szerint a J, K és L billentyűkkel lehet változtatni, lehet, hogy csak játék közben, próbáltam mindenhol, de nem vettem észre semmilyen változást. Az „alap” és egyben egyetlen szint viszont Manic Minerben edződött játékosoknak gyermekemeg.



Montezuma rap

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

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

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

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

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

RETURN OF THE JEDI: DEATH STAR BATTLE

Sinclair, 1984, 48K, lövöldözős

Küldetésed célja a Halálcsillag megsemmisítése. Ennek elérése nem lesz könnyű, mert nagy erőkkel védik az űrállomást. Először túl kell élned a rád vadászó Tie Interceptorok könyörtelen támadásait. A Halálcsillag eléréséhez figyeld meg a látzólag véletlenszerűen nyíló portálokat. Ezek a portálok biztosítják a Tie Interceptorok bejutását a bázisra, egyben a Millennium Falconnak is ezen portálokba való bejutás az egyetlen esélye, hogy átjusson a védelmi rendszeren. A bejutáshoz szükséged lesz nagyon gyors, tizedmásodperc-pontos időzítésre. Ha behatolsz, akkor is számolnod kell még a hőérzékelős sugárral. A Halálcsillag felrobbantásához ki kell lőned a fő reaktort és az ahhoz vezető útvonalat – ekkor a szörnyű robbanás még mindig veszélyes rád is, mert több száz lángoló tűzgolyó száguld ilyenkor az űrbe. A játékban előrehaladva láthatod, ahogy a Halálcsillag épül védelmi zónáról védelmi zónára. A fehér objektumokat láthatod, ahogy építik be őket. Ha elkészül a munka, a Halálcsugár teljesen működőképes lesz és elpusztítja a Millennium Falcont, megnyitja az utat a Birodalom világegyetem feletti uralmának. A Birodalmi Ūrsikló is feltűnik néha, fedélzetén Darth Vaderrel, őt nem könnyű elpusztítani, de a megfelelő lépésekkel, és gyors reakcióidővel képes lehetsz rá, mikor a sikló közeledik, hallhatsz egy figyelmeztető hangot. Ha nekiütközöl, akkor elveszted egy életed. Minden alkalommal, mikor elpusztítod a Halálcsillagot, a játék automatikusan újraindul, de a Halálcsillag építése egyre gyorsabb lesz. Célod a pontszámod gyarapítása, ezt megteheted a következőkkel: Zöld Tie Interceptor 50pont, sárga Tie Interceptor 500pont, Birodalmi Ūrsikló 3000pont, Halálcsillag védelmi zóna 30pont/egység. Bónusz pontokat szerezhetsz a Halálcsillag felrobbanása után, 1000 pont a jutalmad, ha B szint van kiválasztva.

A játék elején a B gomb megnyomásával választhatsz nehézségi szintet, amiről visszajelzés nincs, azon kívül, hogy sárga színű Tie Interceptor csak a nehezebb szinten van. A sztori a film egy alternatív változata elég nagy csúsztatásokkal. Lando Calrissian vagy, a Millennium Falcon parancsnoka és két különböző, mégis hasonló képernyőn kell elérned a monstrum űrállomás, a Halálcsillag bukását. A zöld űrhajók a legkevésbé veszélyes ellenségeid, ezekkel nem tudsz ütközni, „áthatolnak” rajtad. A sárgákkal és a kék űrsiklóval ne ütközz, mert meghalsz. Vigyáznod kell még a mindig feléd mozgó hőérzékelős sugárral, ami a képernyőn vízszintesen mozogva, meghatározott időközönként halálos sugarat bocsát ki. Ha eltalál, egy életednek löttek. A portálok helye és a Halálcsillag között található kis kék objektum lenne ez a veszélyes fegyver. A portálokat védi egy vízszintes fehér lézersugár, ami néha megszakad, ezeket az időpontokat kell kihasználnod az átjutásra, ha rosszul időzítesz: meghalsz. Vigyáznod kell még, mert először szinte fel sem tűnik, de zöld, picike lövedékekkel lőnek is rád, ezek szintén halálosak. Ha már a Halálcsillagnál vagy, akkor a középső két sávra koncentrálj. Fontos, hogy ne sűrűn lőj, mert akkor a lövéseid rövidtávúak lesznek, hagyni kell egy kis időt a lövésnek, hogy „kibontakozzon”, és elérje távoli célját. Ha sikerül felrobbantanod a fő reaktort, akkor próbálj találni egy semleges területet, mert az űrállomás detonációjakor annak minden darabja nagy sebességgel kirobban helyéről, és ahogy már megszokhattad, ezek is életveszélyesek. Többnyire a képernyő szélén lehet találni egy semleges zónát, amit elkerül a törmelék. A képernyő oldalirányban átjárható mindkét irányban, de csak neked, így könnyen át is ugorhatsz veszélyes helyzetben a másik oldalra.

A grafika teljesíti az elvárhatót, tetszenek az életvesztéskor látható, hallható effektek. Jó a két képernyő közötti egyszerű, mégis megfelelő átvezető „videó”. A hangeffektek átlagosak, egyszerűek, többnyire csipogásszerűek, zene nincs, de van egy pillanat a játék végén, két csippanás olyan, mintha a filmből jól ismert dallam következne, de nem folytatódik... A vezérlés variációi minden igényt kielégítenek, az irányító billentyűkre (definiálható), joystickra (Kempston, Sinclair, Protek) való reagálás is remek, de a lövés megoldása nem tűnik telitalálatnak. Az első képernyőn a portálokat védő sugár sem úgy működik, ahogy illene, van olyan is, hogy láthatóan belemegegyek, mégsem halok meg, mint ahogy az ellenkezőjével is többször találkoztam. A két nehézségi szint között elég nagy különbség van, a sárga űrhajók jócskán feljebb rakják a lécet.



1982. május, Anglia, Uckfield

FOGLALT NÉV

A Micro APL 1981 szeptemberében jelentette meg Spectrum névre hallgató számítógépét, de a nevet nem védették le, és aggodalmukat fejezték ki, hogy az újonnan megjelenő Sinclair ZX Spectrum és az ő gépük a nevek egyezése miatt könnyen összetéveszthető lesz. A két Spectrum egyébként összetéveszthetetlen, ugyanis a Micro APL Spectrumja 10.000 fontba kerül, egy üzleti célra épített 16 bites multi-taszkos gép. A Micro APL fontosnak tartaná a leendő ügyfelek, felhasználók tájékoztatását a két gép közötti különbségekről, pl. közös hirdetésekben bemutatni a gépek képességeit...

1982. május, Anglia, Cambridge

AZ ELSŐ PROBLÉMÁK

Májusban felfedeztek egy hibát az első elkészült Spectrumokban, így a gyártás leállt és az első 17000 megrendelő elkészült gépének szállítását is elhalasztották. A gondot egy gyermekbetegségnek mondott áramköri tervezési probléma okozta, a Z80 és az ULA közötti ütközés az adatbuszon, mindkét egység egyszerre próbált az adatokhoz férni. A Sinclair javította a problémát egy puffer beiktatásával. Clive Sinclair optimista álláspontja szerint tudják tartani a 28 napos szállítási határidőt. Realisabb becslések szerint júliusban kerülhet a megrendelők kezébe leendő kedvencük.

1982. június, Anglia

MELYIK GÉPET VEGYEM?

A Spectrum megjelenését követően először a Popular Computing Weekly vállalkozott a piacon lévő jelentősebb gépek összehasonlítására (PCW 1982.06.17.). „Melyik gépet lenne érdemes megvennem?” Ezt az azóta állandóan feltett kérdést szegezi mindenki a számítástechnikával foglalkozó újságíróknak. Az emberek azt hiszik, hogy van egy jó válasz, létezik a piacon a „legjobb gép”. A leendő vásárló felé pedig érkezik a „Mennyi pénzed van rá?” és a „Mire akarod használni?” kérdés. Egy összehasonlító táblázatban szerepel a ZX81, a Spectrum, az Acorn Atom, a VIC-20 és a BBC Micro legfontosabbnak tartott tulajdonságaival és végkövetkeztetésül az értékelésük. Szóval mit is vegyek? Néhány érdekeség, furcsaság, botorság a listából:

- a Spectrum relatív sebességéről megállapít-

ják, hogy lassú nagy felbontásban

- a Spectrumnál nincs kazettás adattárolási lehetőség (ezt a tévedést a két héttel későbbi számban helyesbítették)
- a VIC-20 által biztosított 158x176-os felbontás ugyanannyit ér, mint a Spectrum 256x192-je. Jellemzőként a Spectrum, mint hiba által sajnálgatott, éretlen, de legjobb értékű újonc, a VIC-20 csak játékra való, a BBC pedig a „Rolls-Royce computer”. A vizsgálat végkövetkeztetése a táblázatban látható, minden negatívumtól függetlenül a Spectrum viszi a prímet, 13 csillaggal veri a második, 12 csillagos, egekig magasított BBC Microt és a harmadik, 10 csillagos, néhány dologban túlértékelt VIC-20-at. A ZX81 és Acorn Atom már akkor elavultnak számított a többiek és az összehasonlításból kihagyott Atari mellett.

	Ár/érték	Oktatásra	Játékra
ZX81	★★★	★★★	★★
ZX Spectrum	★★★★★	★★★★	★★★★
Acorn Atom	★★	★★★	★★★
VIC-20	★	★★★★	★★★★★
BBC Micro	★★★★	★★★★	★★★★

1982. június, Liverpool

AZ ELSŐ JÁTÉK

Június végén a liverpooli székhelyű Bug-Byte kiadta Spectral Invaders című játékát, az első Invaders-klónt, sőt az első kereskedelmileg megjelent játékot Spectrumra, 5 fontos áron. Nagyon jó kezdés, a várt „ZX81 színes, hangos változata”-hoz képest nagyságrendileg jobb képet mutat a Spectrumról, mindezt úgy, hogy még 8kB sincs a játék mérete.

1982. június, Liverpool

A SINCLAIR CSATLAKOZIK A TANTERMI FORRADALOMHOZ

Clive Sinclair egy fontos törekvése is teljesült: az 1982-1983-as tanévtől a ZX Spectrum használata is hivatalosan engedélyezett lett az iskolákban, tehát az állam ambiciózus számítógépes oktatási terve a Sinclairrel karöltve folytatódott. A rendszerhez a középiskolák mellett már az alapfokú intézmények is csatlakozhattak. A ZX Spectrum ezzel a harmadik hatóságilag engedélyezett számítógép lett, a BBC Micro és a Research Machines 380Z után.