

FANZIX  
2.0

3.1  
2017.06.

Időnként meg nem jelenő fanzine, de inkább csak időszakosan be nem szerethető napló, szűk körű fogyasztásra.



# ÜDVÖZLET

Kedves Olvasóm!

Ahogy beleásom magam a kiadók történelmébe, egyre gyakrabban előjön a kalózkodás kérdése. Mi magyarok ugyan olyan különleges helyzetben voltunk a többi KGST ország állampolgáraival együtt, hogy szinte kötelezően „szoftverhamisítás áldozatává” váltunk, az eredeti beszerezhetetlensége miatt. Ha pedig valami beszerezhető volt, az vészett drágán kellebbe magát. A Home Hungaroring (HH) 1986-ban jelent meg 411Ft-ért. Az akkori magyar átlagfizetés 6435Ft/hó volt, tehát durván 16 hasonló kaliberű játékra telt volna belőle. Lefordítva mai viszonyokra: 160000Ft a havi átlag nettó bér (állítólag), tehát az a 411Ft 10000 mai Ft-nak felel meg arányaiban. Bizony, elég soknak tűnik, bár egy friss, divatos játékért mostanság is durván ennyit kell fizetni. Nézzünk körbe a szigetlakóknál. Az angol átlagfizetés 1982-ben 781 font, ami 1992-ig felkúszott 1684 fontra. Az átlagos játék ára mindig 5-6 font körül volt. Tehát a Spectrum születésekor egy átlagos angol fizetésből 150db, 1992-ben pedig már 330db játék jött ki. Lefordítva szintén a 2016-os magyar fizetésekre: az angolok 1982-ben 1050, 1992-ben pedig kevesebb mint 500 mai Ft-ot kellett, hogy fizessenek egy-egy divatos játékért. Ugye, hogy nem is hangzik olyan rosszul? És nem az olcsó, 2 fontos játékokkal számoltam, hanem a kor legjobbjáival. Tényleg nem értem az angolokat, és még ők skótozzák le északi szomszédjaikat. Persze fel lehet hozni a Spectrum Világ példáját, amit meg állítólag mi, magyarok vásárlás helyett fénymásoltunk, hozzájárulva a megszűnéséhez. De mégis, egymás mellé rakva a HH-ünket 10000Ft-ért és mondjuk a Skool Daze-t egy ezresért, hatalmas különbség, érthetetlen a hozzáállás és a nyomában járó pusztítás.

Miért is hozakodtam ezzel elő? Mert az ebben a számban szereplő Microsphere is a vásárlások visszaesése miatt kellett, hogy abbahagyja a játékkiadást. Konkrétan: a 6.95 fontos (942Ft) Contact Sam Cruise bukott meg a piacon a másolgatás miatt, magával rántva a Skool Daze készülő harmadik részét és az egyik legegységibb programozót is visszavonulásra készítette.

m/zx

## TARTALOMJEGYZÉK

<b>ÜDVÖZLET</b>	2
<b>JÁTÉKÚJDONSÁGOK</b>	3
<b>TÖRTÉNELMI TOPLISTA</b>	3
<b>JÁTÉKKALAUZ</b>	4
Game About Squares / Multitude	4
Cousin Horace / X=Y=Z	5
<b>KIADÓI KRÓNKA: MICROSPHERE</b>	6
<b>JÁTÉKKALAUZ</b>	10
Crevasse / Hotfoot	10
Evolution	11
The Train Game	12
Wheelie	14
Skool Daze	15
Sky Ranger	17
Back to Skool	18
Contact Sam Cruise	20
<b>IDŐGÉP</b>	23
<b>LOAD"" SCREEN\$</b>	24

# JÁTÉKÚJDONSÁGOK

## 2014. július

Kyd Cadet - The Eyeburx Plee	Paul Jenkinson	48K/128K
Dune 2	Vladislav Kropachev & AAA & Znabar	128K
Terrahawks	Gary James	48K+128K

## 2014. augusztus

Zombi Terror	Kabuto Factory	48K
Godkiller	Cthonian Godkiller	128K
Game About Squares	SinDiKat	48K/128K
X=Y=Z	Bob's Stuff	48K

## 2014. szeptember

First World Problems	ZX Studio	48K+128K
Archeomania	Rafał Miazga	48K/128K
Sector: Invasion	RetroSouls	48K
Air Traffic Control Rome	Luca Bordoni	16K
The Legend of Traxtor	reidrac	48K

## 2014. október

Cousin Horace	Alessandro Grussu	48K/128K
MultiDude	RetroSouls	48K+128K
Zen	Einar Saukas	48K
Page's Castle Quest	T.D.F. micro-visions	48K/128K
Robot Santa	SimonLCFC	48K
SIP - Special Inter-Galactic Painter	Retrosouls	48K
Willy the Wasp 2	The Death Squad	128K
Rigor Mortis	Churrosoft	48K
Dark Tricks	Dazman	48K/128K
Monty's Last Strike	Dazman	48K/128K

# TÖRTÉNELMI TOPLISTA

1985 karácsonya előtt jelent meg a Back to Skool, a Microsphere (elvileg) legkelendőbb játéka. Újoncként mindjárt a harmadik helyen nyitott, ennél a pozíciónál később sem sikerült feljebb kapaszkodnia, de ezt megismételte még kétszer. Azt, hogy mennyire irigylésre méltó helyzetben voltak a brit Spectrum tulajok, jól mutatja, hogy ezen a listán újdonságként jelent meg még az Elite és a Saboteur is, de a Starquake és a Monty on the Run is csak egy-két hetes termékek voltak akkor, a következő héten pedig megjelent a Robin of the Wood és az International Karate, majd pár héten belül pl. a Tomahawk, a Yie Ar Kung-Fu, a Lord of the Rings, a Winter Games is. Az említett újdonságokon kívül pedig a 10-es listákra nem értek fel túlhájpolt kakukktojások, hetekig csak az igazi klasszikusok tudtak ilyen előkelő helyre jutni, így talán nem túl erős kijelentés, ha azt állítom, hogy a Back to Skool megjelenésének ideje volt a Spectrum egyik aranykora.

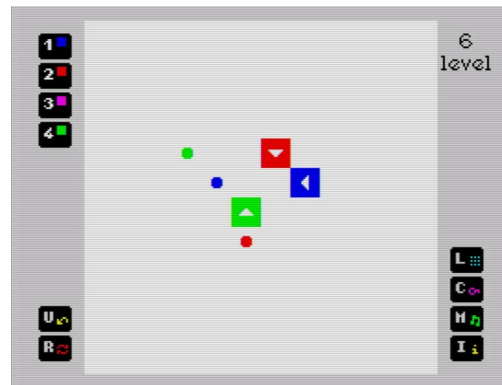
1985.11.21. Popular Computing Weekly		
1	Elite	Firebird
2	Monty on the Run	Gremlin G.
3	Back to Skool	Microsphere
4	Daley Thompson's Supertest	Ocean
5	Way of the Exploding Fist	Melbourne H.
6	Impossible Mission	US Gold
7	Saboteur	Durell
8	Starquake	Bubble Bus
9	Fairlight	The Edge
10	Fighting Warrior	Melbourne H.

## GAME ABOUT SQUARES

SinDiKat, 2014, 48K/128K, logikai

Játék a négyzetekről... Ennek a minimalista, de rendkívül elegáns logikai játéknak az eredetijét Andrey Shevchuk írta, ami egy webes játék és pillanatnyilag a [gameaboutsquares.com](http://gameaboutsquares.com)-on elérhető. A Speccy változat elkövetője a szlovák SinDiKat csoport, vagyis ub880d és Martin Borik. Ub880d írta a programot, Martin Borik pedig a grafikusai és zenészi teendőket látta el. A játékot később kazettán is megjelentette az angol Monument Microgames.

A játék lényege, hogy minden négyzetet irányíts a színének megfelelő helyre a színének megfelelő gomb megnyomásával (1 - kék, 2 - piros, 3 - lila, 4 - zöld). A dolgot nehezíti, hogy minden négyzet csak egy irányba hajlandó mozogni az utasításodra, mégpedig arra, amit a hasán lévő nyíl jelez. De akkor példának okáért az itt fent látható képen a zöld és a piros négyzet hogyan kerülhet a helyére? Egyszerű! A négyzetek az előttük veszteglő többi négyzetet képesek maguk előtt tolni, akár három másikat is. A kezdeti, oktató jellegű pályák közben meg fogod ismerni a fordítót is, ami egy fekete nyilacska, hasonló, mint ami a négyzeteken van, ennek az a funkciója, hogy eltéríti az általa mutatott irányba a rálépő négyzeteket. Minden szint után kapsz egy kis okosságot, amin elgondolkozhatasz, valamint egy kódot, amit megjegyezhetesz, ha egy bizonyos szinttől szeretnéd kezdeni a játékot. Összesen 36 szinten kell bizonyítanod a rátermettségedet, ahogy a játékban olvashatod, nem lesz semmiféle megölni való szörny, nincs megmenteni való hercegnő, várbörtönben sem kell vánszorognod, küldetések sem kell teljesítened, és még lovakat sem kell szelídítened. A már teljesített szinteket bármikor újra teljesítheted az 'L' megnyomása után (a kurzorgombokkal választhatasz a szintek között). A 'C' megnyomása után írhatod be a kódot, amit a szintek elérése előtt kapsz. 128K módban 'M'-mel kapcsolhatod ki/be a zenét, 'U'-val visszavonhatod egy lépésed, 'R'-rel pedig újrakezdheted az adott szintet.

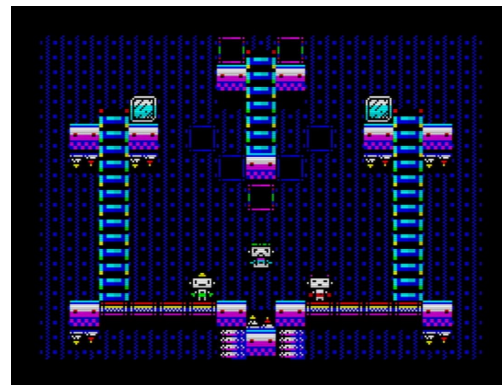


## MULTITUDE

RetroSouls, 2014, 48K+128K, platform

Denis Grachev többnyire egyszemélyes csapatának játéka a Nirvana grafikai motorjával készült, kihasználva annak bicolor technikáját. A zene Sergey Kosov (MMcM), míg a betöltőkép Alexey Bilichenko (Brightentayle) munkája.

A játékban különböző képességekkel rendelkező karakterek csapatát irányíthatod, akiknek több szinten precízen együtt kell működniük, hogy a következő szintre léphessenek. A szintek befejezéséhez minden emberkének, vagyis a cím szerint minden havernak be kell jutnia egy villogó keretű négyzetbe, vagyis kijáratba. Mindenki, aki belép egy kijáratba, az utána már nem mozdulhat, kővé meredve várja, hogy a többiek is megtalálják a saját kijáratukat. A szereplők között a Space segítségével válthatsz. Ilyenkor jön mindig, hogy ez természetesen nem ilyen egyszerű. Nos, igen, itt is így van, ismerd meg a szereplőket. Először is a piros bokszesztyűs Ivant, aki olyan erős, hogy a sziklablokkokat el tudja tolni. Később megismered a zöld hajú Jesust, aki fittyet hány a gravitációra, ráadásként pedig az üres kék négyzetekből fadobozokat tud csinálni. Crinky specialitása, hogy ugrásával át tudja törni a padlót. A szemüveges Einar látszólag egy kocka, ehhez képest egy ugrással szétzúzza a sziklatömböket. A rózsaszín ruhás, vörös Pinky tudása az, hogy a normál, kék keretes négyzetekből villogó keretű négyzetet, tehát kijáratokat tud csinálni. Wolley egy ritka szerzet, rá egyszerűen csak fordítva hat a gravitáció. Összesen 30 pályán kell a kis haverokat eljuttatnod a kijáratokig. Vigyázz a tüskékkel, ne ess ki a játéktérről, gondoldj meg minden lépést, és gondolkodj logikusan. Irányításhoz használd a klasszikus Q, A, O, P gombokat. Ha pedig valamit elrontottál, akkor az 'R' segítségével újrakezdheted az aktuális pályát.



## COUSIN HORACE

Alessandro Grusso, 2014, 48K/128K, platform

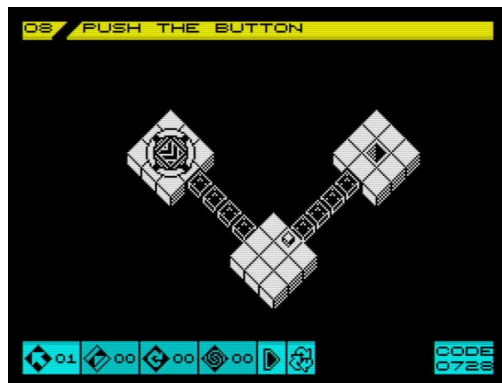
Alessandro játéka nem egy szokványos AGD-vel készült játék, de még csak nem is egy átlagos La Churrera motoros, hanem mindkettő egyszerre! Sőt, nem is egy játék, hanem négy! Ugyanis négy külön betölthető epizódból áll, melyek a második, Shoot-Em-Up-Designerrel készült résztől kezdve csak az előző fejezet teljesítése után kapott kóddal indíthatók el. A játék sztorija szerint amerikai Horace meghívta kuzinját egy hétvégre magához, a randit a repülőtérre beszélték meg, ahol Horace várta Horacet. A repülő meg is érkezett, annak rendje-módja szerint, de Horace-nak nyoma sem volt (az angolnak, a rend kedvéért). Ahogy Horace (az amerikai) éppen elkezdett volna idegeskedni, már meg is csörrent a telefonja, unokatestvére volt vonalban, kétségbeesetten csak annyit mondott, hogy „Elkaptak kuzin, segíts!”, majd egy félelmetes hang szólalt meg, azt közölve, hogy Horace hajtson egy város széli címre, ha még élve látni szeretné unokatestvérét. Horace tudta, hogy egyenesen az oroszlán barlangjába sétál be teljesen felkészületlenül, de nem hagyhatta, hogy megöljék kuzinját. Itt kapcsolódsz be a játékba. Juss fel a torony legfelső szintjére, és szerezd meg a kulcsot. Rájössz, hogy az Őrzők valamire készülnek Sleepyville-ben, és szinte biztos, hogy Horacet is ott tartják fogva, így praktikus megoldást választva egy felfegyverzett helikopterbe ugrasz, irány Sleepyville! Megérkezve az egyébként álmos vadnyugati városkába, meg kell találnod ellenségeid bázisát. Sajnos a városba érkezett a Pink Devils nevű motoros banda is, vigyázz velük! Az utolsó fejezetben, ha eljutsz odáig, minden intelligenciádra szükséged lesz, hogy a bázisban életben maradj... Vezérléshez használhatsz Kempston (kivéve a második fejezetben) és Sinclair joyt, vagy billentyűzetet: Q, A - fel, le, O, P - balra, jobbra, Space - ugrás/tűz/leltár, M - tűz (csak a második fejezetben).



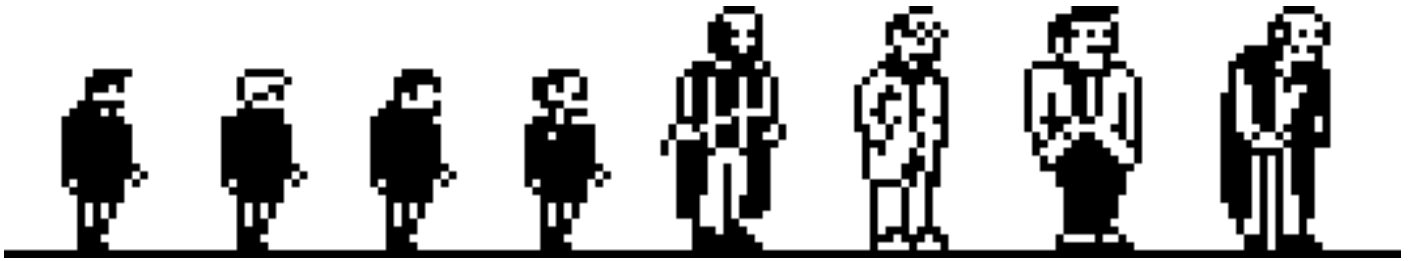
## X=Y=Z

Bob's Stuff, 2014, 48K, logikai

Bob Smith eddigi utolsó játékához Chris Cowley írta a zenét. A szintek tervezésébe többen is besegítettek. Ahogy Bob Smith a honlapján írja, „a játék maga a W\*H\*B szellemi utódja, de más játékmechanizmust használ, ugyanolyan összetett és nagyon nehéz elsajátítani.” A feladatod az, hogy egy kockát juttass el a kiindulópontból a célig. A cél érdekében különféle dolgokat tehetsz a kockával, melyek a pálya alatti, bal oldali, világoskék részben láthatóak. Látsz egy-egy funkciót jelző piktogramot, és mellettük egy-egy számot. Ez azt jelzi, hogy adott funkcióból mennyit használhatsz még fel adott szinten. A mozgást vezérlő gombokkal alapvetően a pályán tudsz mozogni, de ha megnyomod a tűz gombot (amit a játék kiválasztásnak hív jó okkal), akkor ebbe a világoskék ikonsorba kerülsz, és ki tudod választani, hogy mit szeretnél a pálya azon pozíciójába elhelyezni, ahol épp megnyomtad a tűz gombot. Az ötödik ikonnal elindíthatod az egyébként tehetetlen kockádat a pályán, mire a starthelyének megfelelő irányban kezd el egyik oldaláról a másikra billenve haladni, ha nem módosítottad a pályát, akkor valószínűleg lepottyan valahol. Szóval használd az első négy ikont, első az irányváltás. Ha ezt lerakod a pályára és rábillen a kocka, akkor addigi iránya a nyílnak megfelelően változik. Második csoport a csúsztatás. Ha ezekre billen a kocka, akkor az adott irányba csúszik, de megtartja eredeti mozgási irányát. Harmadik funkció a fordulás, negyedik funkció a teleport, mindkettő egyértelmű használattal. Ha jó helyre teted az előbb felsorolt elemeket, majd elindítod a kockát, akkor előbb-utóbb belepottyan a célt jelző lyukba. Van még egy hatodik ikon is, ezzel le tudsz venni előzőleg lerakott felesleges elemeket a pályáról. A menü 4. pontja megmutat még néhány fix pályaelemet, melyek egyéni jellemzőikkel befolyásolják a játékmenetet. A szinteknek van egy-egy kódja, így onnan kezded a játékot, ahonnan csak akarod. Vezérlés: újradefiniálható billentyűzettel (+ Q - kilépés a menübe).



# MICROSPHERE



teljes név:            Microsphere Computer Services Ltd  
működés ideje:       1982–1986  
tevékenységi kör:   kiadás  
nemzetiség:           angol  
székhely:             London

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

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

David Reidy rendszerlemez, más források szerint termelésvezető volt egy cégnél, ahol hatalmas „mainstream” számítógépekkel dolgozott, felesége iskolai tanár volt, Keith pedig illusztrátorként próbálkozott. Dave már egyetemi éve alatt, a lyukkártyás 70-es években megismerkedett a számítógépekkel. Az egyetemen neurofiziológiát és zoológiát tanult, akkoriban még nem volt akkora divat az informatika.

De hogy kerül később David Reidy a szoftveriparba? „... olyasvalaki, mint én, miért ír számítógépes programokat? Valójában az idegek felelnek minden kommunikációért. Gyakorlati szempontból az információelmélet matematikájának ismerete segítette a számítógépeknél, és nagyon érdekelnek a mesterséges intelligencia egyes kérdései” válaszolta David Reidy az indítta-

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

A Reidy család első otthoni számítógépe (szinte természetes módon) egy ZX81 volt, amit 1981-ben vásároltak (nem túl meglepő módon). David neki is látott mindenféle üzleti programok írásának, amiket még mások adtak ki. Már ezek az alkalmazások is gyakran megkövetelték a memóriabővítést, így Davidnek kapóra jött a hatalmas RAM-mal felszerelt ZX Spectrum megszületése.

Ezekhez a kiadásokhoz is kapcsolódott a Microsphere Computer Services Limited 1982. novemberi létrejötte, hogy David Reidy pénzt kereshessen, mint nagyobb számítástechnikai cégek alvállalkozója, fejlesztője, tanácsadója, de a számítógép-lázhoz igazodva és abból erőt merítve nem állt meg ennyinél, hanem nekikezdett játékaik és programjai saját kezű és kiadójú megjelentetésének. Elsősorban még üzleti és irodai alkalmazásokról volt szó, de nem sokkal az indulás után, 1983 februárjára megszületett az első három játék, melyekből kettőt David talán nem ítelt önmagukban elég ütőképesnek, ezért párban jelentek meg, ezek voltak a Cre-

# MICROSPHERE

vasse és a **Hotfoot**. A harmadik játék egy stratégiai, menedzser-játéknak álcázott oktatói szoftver, az **Evolution**. A családi munkamegosztás annyiból állt, hogy David megírta papíron a programokat, Helen pedig begépelte azokat. De kellett még valaki, aki a borítóterveket és az esetleges promóciós anyagokat meg tudja rajzolni. Helen és Keith Warrington gyerekkori szomszédok voltak, anyukáik pedig Helenék elköltözése után is leveleztek, tartották a kapcsolatot. Helen elmesélte édesanyjának, hogy milyen problémájuk van, az anyukák kitérgettek a dolgot, Keith Warrington pedig munkát kapott és megrajzolta a borítókat. Kis, otthonról postázós cégeként kezdtek és ez így is maradt 1984 januárjáig, mikor



*David Reidy: „Úgy gondoltam, hogy a Skool Daze egy érdekes ötlet, a karakterek és a személyiségek vonzottak. Sosem gondoltam, hogy egyedül és különlegesen alkottam. Ez csak egy játék.”*

feltűnik a hirdetésekben a Boots üzletlánc logója. Visszatérve 1983-ra, nyáron megjelent a **The Train Game**, az első Microsphere játék, amit a legtöbb magazin, hetilap bemutatott és mindenhol csak pozitív értékeléseket kapott. Mutatja a fejlődést és a valószínűsíthető eladási sikereket is, hogy Keith Warrington az addig csak szöveges hirdetéseket is feldobta egy kis illusztrációval.

Az igazi áttörést a karácsony után kiadott **Wheelie** jelentette. A Crash magazin második számában az Atic Atacot megelőzve a hónap játéka lett, az addigi legnagyobb, 93%-os értékeléssel (oké, két szám után ez annyira nem nagy szám). Az áttörés, a siker útjára lépés nem volt hirtelen, ahogy David Reidy is meséli: „a Wheelie nagyon lassan tört előre, de több mint 12 hónapig értékesítettük, ami figyelemre méltó”. A játékok még mindig a már vázolt egyszerű szereposztásban készültek, a Wheelie grafikája is teljes egészében David munkája volt, ám olyan nagyratörő tervet szövögetett, amivel, mint koca grafikus már nem bírt volna. Kellott hát egy igazán hozzáértő ember, ki másra is eshetett volna a választás, mint a már 'régen' nekik dolgozó Keith. És vajon mi volt a terv? Persze, hogy a **Skool Daze**. David Reidy ugyan minden interjúban más okot jelölt meg fő inspirációként, de biztos hatással volt rá tanár felesége, az iskolás emlékek, az Angliában (is)

nagyon népszerű, csintalan iskolás gyerekekről szóló könyvek, képregények, filmek, sorozatok. A terv szerint a névvel szereplő diákok és a tanárok is képregény sztereotípiák szerint viselkednek és maga az iskola úgy néz ki, mintha minden osztályterem és helyiség a képregény egy-egy kockája lenne. „Emlékszem, Dave mondta, hogy van egy új játékötlete,” emlékszik Keith „A grafika egy kicsit ...több lesz, mint más játékokban. És megkérdezte, hogy érdekelné-e a feladat, megcsinálnám-e velük. Nem voltam a játékokban otthon. Többnyire munkanélküli voltam és volt időm. Szóval úgy gondoltam, hogy jó buli

lesz. Leültem Dave-vel, és alapvetően mindent megtanultam tőle – mik a pixelek, meg mindent.” Ezután Keith hazament az albérletébe, ahol hatodmagával lakott, nappalijának padlóját kinevezte munkaterületnek és elkezdte megrajzolni a játék elemeit milliméterpapírra. Felrajzolta az elképzelt ábrát, majd a kis négyzeteket besatírozta vagy kiradírozta. Ezt addig folytatta, míg úgy nem nézett ki a pixelfigura, ahogy elképzelte. Az animációkat pauszpapírra készítette, ezen szerepeltek a mozgáskor lendülő lábak, karok, stb. Majd mikor kész volt, az egész átadta Davidnek. „Egy idő után azt gondoltam, ez nevetséges. Vettem egy Spectrumot, hogy rendszeren csináljam a dolgom. De ezután is sokszor egyszerűbb volt visszatérni a milliméterpapírhoz.” Tehát Keith minden munkafázis után átvitte az anyagokat Reidyékhez, és figyelte, hogy az iskola milyen gyorsan életre kel. „Bíztató volt. Befejeztem a gyerekeket és mikor következő alkalommal mentem, láttam egy verziót, ahol a gyerekek rohagáltak, de a tanárok még nem.” Így alakult ki fokozatosan a játék, a részletek, a mini-küldetések, majd mikor már kezdett összeállni minden, David akkor találta ki hozzá a bizarr történetet. „Én csak hagytam, hogy Keith menjen a saját feje után”, emlékszik vissza Dave. „Amit hozott, tényleg nagyon jó volt. Einstein entellektüel volt, Angelface kicsit széles vállú és férfias, Boy Wonder szó-

ke és vonzó, és a legfeltűnőbb - ugye utáljuk az ilyen embereket?"

„Én már tervezés közben nevet adtam a tanároknak” emlékszik vissza Keith. „A Prof, a fajnő... Különösen jól emlékszem az egyikükre, akit Walker-nek hívtam (Mr Withit a játékban). Ő részben egy junior iskolai tanáromra, Mr. Sykes-ra hasonlít. A legkedvencebb tanárom volt. Egy igazi jó haver. Egy régi Róvert vezetett, ... Focizni tanított, elegáns volt és jóképű - egy ilyen vékony bajusza volt, mint Clark Gable-nek az Elfújta a szélből. Egy igazi karakter.” A kis figurák miatt, hogy meg lehessen őket különböztetni, ki kellett találni valamit. „Kell, hogy legyen egy kis kopasz, kerekfejű, szemüveges tanár. Aztán kellett egy barátságos pacák bajusszal. Meg egy ilyen egyetemista fazon, szakállal. Csak, hogy meg lehessen különböztetni őket egymástól.” A szereplők nevének megváltoztathatóságát Dave ihletett gondolatnak tartotta, mert bárki, „aki iskolába járt és szenvedett egy örült kémia tanár, vagy egy bogaras történelem tanár miatt, aki mindent elfelejt”, az nem hagyta ki a megszemélyesítés lehetőségét. A játék 1984 karácsonyára jelent meg és azonnal közkedvelt lett, legalábbis azok körében, akiknél működött a rendkívül tempós, Dave által kreált spéci betöltő rutin (a Crash magazin Turbo Load-nak nevezte). „A Skool Daze-t mintegy 50.000 példányban adtuk el,” mondta Dave. „Tíz évvel később arra gondoltunk, hogy mennyivel több pénzt kereshettünk volna vele akkoriban, ha jobban nyomtuk volna, megadtuk volna neki a megfelelő marketinget és bolti környezetet. De nem fogok sírni az elvesztett lehetőségek miatt. Tisztességes életmódot hoztunk ki a Skool Daze-ből.”

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

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

A Skool Daze-zel egy időben jelent meg a **Sky Ranger**, de társához mérten teljes csendben és felhajtás nélkül, ki is lóg a sorból, na nem minőségi szempontból, hanem mivel nem a Skool Daze-féle grafikai megjelenítést használja, mint az utána következő játékok. Elsőként a **Back to Skool**, ami hatalmas várakozás után 7320 ószének legvégén jelent meg. 1986 tavaszán a Mastertronic még megpróbálkozott a Sky Ranger sikerre vitelével, de a játék valamiért nem akart eladható lenni. Az Elite biztosabb recept szerint választott újrakiadást, a frissen létrehozott



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



2.99 Classics nevű budget címkeje alatt a Skool Daze-t adta ki 1986 őszén, ami a várakozásoknak megfelelően fel is került újra a toplistákra.

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



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

Állítólag Dave írt még egy 3D-s keresztrejtvényprogramot és egy-két játékot más kiadóknak, amiket soha nem adtak ki, majd teljesen felhagyott a programozással. Sajnos ezekből a programokból, játékokból vagy a régebbiek terveiből, esetleg az alkotási folyamat bármelyik lépcsőfokáról Reidy-ék nem őriztek meg semmit, a kilencvenes években kihajítottak mindent. Mert voltak még tervek, egy legalábbis biztos: a Skool Daze harmadik része, a munkacíme 'Eric and Hayley's Decathlon' volt, ami egy iskolai sportnapot jelenített volna meg. Keith emlékei szerint a

tízpróba olyan számo(ka)t tartalmazott, mint pl. a hibiszkusz-dobás! David megrendelte Keith-től a kazettaborító és hirdetés rajzát, amit Keith be is fejezett: Eric és Hayley klasszikus gátfutó pózban volt látható az iskola kerítése felett. Ám a tervek a kukában landoltak és még ez a borítóterv sem maradt meg az utókornak...

A történet végéhez még idekíváncozik, hogy az Alternative Software 1988 végén kiadta a Microsphere játékaik zömét, melyek közül a Skool Daze és a Back to Skool újra TOP10-es lett!

## MICROSPHERE SZOFTOGRAFIA

### Crevasse + Hotfoot

Microsphere, 1983.02., kazetta két játékkal, £4.95

#### Crevasse

David Reidy  
16K, akció

#### Hotfoot

David Reidy  
16K, akció

### Evolution

Microsphere, 1983.02., kazetta, £6.95  
David Reidy  
48K, stratégiai-menedzser

### The Train Game

Microsphere, 1983.06., kazetta, £5.95  
David Reidy  
48K, szimuláció

### Wheelie

Microsphere, 1984.03., kazetta, £5.95  
David Reidy  
48K, arcade-motorverseny

### Skool Daze

Microsphere, 1984.12., kazetta, £5.95  
David Reidy, Keith Warrington  
48K, akció-kaland

### Sky Ranger

Microsphere, 1984.12., kazetta, £5.95  
David Reidy  
48K, arcade-lövöldözős

### Back to Skool

Microsphere, 1985.11., kazetta, £6.95  
David Reidy, Keith Warrington  
48K, akció-kaland

### Contact Sam Cruise

Microsphere, 1986.12., kazetta, £6.95  
David Reidy, Keith Warrington  
48K, akció-kaland

## CREVASSE

Microsphere, 1983, 16K, akció

A hosszú, kemény télnek végre vége a sarki jégsapkán. Jó hírt kapsz: az ellátó hajó lehorgonyzott, és hónapok óta először egy másik emberi lényt láthatsz majd. Beugrasz a jégjáródba és irány a fogyott jégmező. De a tavasz melegebb, mint valaha. A jégmezőn valami változás kezdődött. Mindenfelé mély szakadékok nyílnak, majd amilyen hirtelen jöttek, be is záródnak. Egy rossz mozdulat, és eltűnsz a jégben örökre. A játék kezdetén a jég csak éppen elkezdi töredezni, de az idő múlásával egyre több és több nyílás jelenik meg. Szerencsére a legújabb típusú, nagyon jól manőverezhető jégjáród van. Tíz járműved van kezdetben. Pontot kapsz, ha eljutsz a képernyő egyik oldaláról a másikra, az mindegy, hogy a túloldal melyik részére. Minél gyorsabban jutsz át, annál magasabb a pontszám. Minél több szakadék nyílik, annál nehezebb átjutni biztonságosan, de minél többször sikerül, annál gyakorlottabb leszel. A kis kereszt jelképezi a járművedet.

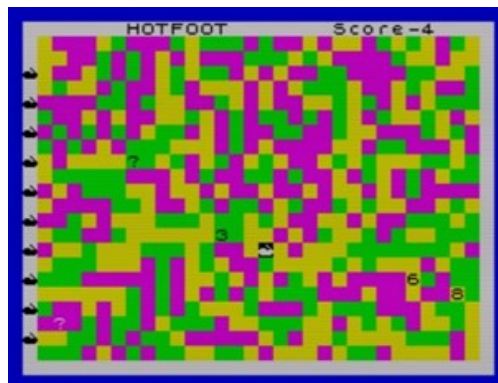
A Microsphere kezdeti játéka, így a Crevasse / Hotfoot páros is gyorsan feledésbe merült. Akkor még úgy tűnt, hogy jobban fekszik David Reidy-nek a felhasználói programok írása, és még nem volt a csapat tagja Keith Warrington, ami a játékok megjelenésén erősen meglátszik. Nem igénytelen az összkép, inkább csak túl sokat bíz a képzeletre. Hang nincs. Vezérlés a kurzorgombokkal lehetséges egyedül. A játékhoz csak türelem, és a monotonitás jó tűrése szükséges. Ötletes, de kidolgozatlan játék, jobb kivitelezésben szórakoztatóbb is lehetne.



## HOTFOOT

Microsphere, 1983, 16K, akció

Egy kis nyuszi felébredt téli álmából. Ásított, kinyújtózott és kicsi szürke orrával beleszimatolt a friss tavaszi levegőbe. Közben a környéken éhségtől gyötört rókák kószálnak. Az egész telet azzal töltötték, hogy próbáltak rátalálni a nyuszi búvóhelyére, de sikertelenül! De most megéreztek a tavaszi levegőben a szagát, sőt tudták is, hogy a nyuszi hamarosan előszökdecsel, keresve a sárgarépát. Ám a rókák nem tudják, hogy te segíteni fogsz a nyuszinak répát falatozni, és aztán biztonságban visszajuttatni az üregébe. Minden kör elején azt látod, hogy a nyuszi ül az üregében és hallod a korgó gyomrát. Mivel okos nyúl, elrejtette az üreg bejáratát, de annyira, hogy mikor elhagyja üregét, még ő is nehezen találja meg újra. Ezért jobban jársz, ha megjegyzed az üreg helyét, így segíthetsz később visszajuttatni oda a nyuszit. Az üreg körüli terület színe folyamatosan változik, annak megfelelően, hogy a rókák merre mozognak. A nyúl emlékszik, hogy tavaly az emberek néhány helyre sárgarépát ültettek. Ezeket a területeket jelzik a számok, és a számok megmutatják, hogy mennyi répa maradt, amit a nyúl megehet. Sajnos a nyúl nem volt megfelelő oktatáson, és mindig összezavarodik az egyesektől és kilencesektől. Tehát, ahol kérdőjelet látsz, előfordulhat, hogy 1, de lehet, hogy 9 sárgarépa van, ami csak akkor derül ki, mikor odaérsz. Az üreg ugyan biztonságos területen van, de azon kívül a rókák megérzik az ugrifüles szagát, és veszélybe kerül. Ezért csak az azonos színű területekre való ugrás biztonságos. Tehát, ha a terület, amin a nyuszi van, sárgára vált, akkor csak sárga mezőre való ugrás a biztonságos. Sokáig egy helyben tartózkodni szintén nem biztonságos, ez megkönnyíti a rókák dolgát. A rókák zajosak és minél közelebb vannak, annál magasabb hangot fogsz hallani. Néhány kedves lélek gondoskodott egy sávról a képernyő alján, ami szintén a rókák közeledtét mutatja (Csak süket nyusziknak!). Minden portyánál legalább egy répát meg kell ennie a nyuszinak, mire visszabújhat az üregébe. Persze megehet akár mindent, amit csak lát a környezetében, de minél többet eszik, annál izletesebb lesz, és annál könnyebben megtalálják a rókák. Az egyetlen menedék az üreg, de hol is



# JÁTÉKKALAUZ

volt? A macskáknak kilenc, a nyulaknak tíz életük van. A környezeted háromféle színt vehet fel: sárgát, lilát, zöldet. Pontot az üregbe való visszatéréskor kapsz az elfogyasztott sárgarépák számának megfelelően.

Jó a sztori, az ötlet, a látványvilág szegényes, de színes. A rókaveszélyt jelző hang zavaró, a képernyő alján lévő sáv használhatóbb. A vezérlés a gyenge pont, a régi játékok betegsége: a kurzorgombok. A sikeres játékhoz el kell kapni azt a pillanatot, amikor már nem éri meg kockáztatni és el kell térni az egyenes úttól, persze ez sem mindig segít, van olyan helyzet, mikor egyszerűen nincs a nyuszi-paper-nek megfelelő szomszéd mező (szomorú, de ezt minden állat bekalkulálja magának, amelyik nincs a helyi tápláléklánc csúcsán). Élvezetes játék, megéri kipróbálni!

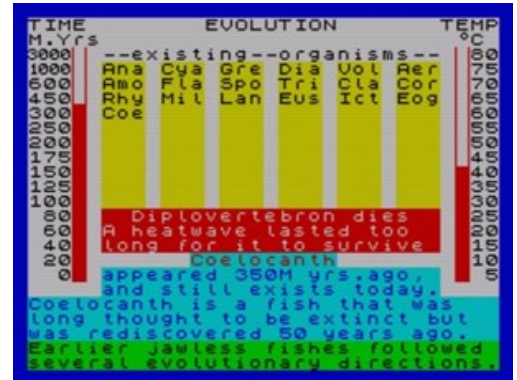
## EVOLUTION

**Microsphere, 1983, 48K, evolúció-menedzser**

Képzeld el, hogy a Földön állsz 3 és fél milliárd évvel ez előtt. Körülötted kitörő vulkánok, villámlás a vörös égen, és a Nap melegebben és könnyörtelenebbül tűz, mint manapság a legmelegebb sivatagban. Nincs elég oxigén a légzéshez, és ha levennéd a maszkodat egy pillanatra, az orrlyukaid tele lennének az ammónia csípős szagával. Egy ilyen nem túl ígéretes kezdet után események láncolata vezetett az első növényekig és állatokig, az első halakon keresztül, a dinoszauruszokon át, az első bátortalan emlősökön is túl végül az ember kifejlődéséig. A világ várakozott. Az evolúció elkezdődött.

Az egyszerű játék (EASY GAME): ebben a játéktípusban is ugyanazok a lények vannak, de a hőmérséklet és az állatok közötti kapcsolat nincs figyelembe véve. Így, miután megalkotsz valamit, az soha nem fog kihalni. Ahhoz, hogy megnyerd a könnyű játékot, mindössze annyi kell, hogy elérj az emberig, mielőtt a képernyő közepe teljesen megtelne élőlényekkel. Játssz a könnyű játékkal egyszer-kétszer, mintegy felvezetve a fő játékot, de ne feledd, hogy ez csak az egyik oldalát mutatja meg az evolúció figyelemre méltó folyamatának. A játék célja, hogy végigjárd az evolúció lépéseit, elérve az emberig. Ez magában foglal különböző utakat, de mielőtt bármi létrejönne, a létszükségleteknek rendben kell lenniük. Nyilvánvalóan az éghajlat például erősen befolyásolja az élőlény túlélési esélyeit, de a többi állatnak és növénynek is ki kell vennie a maga részét - hiszen mielőtt valami létezik, kell ott lennie valaminek, amit megehet, és versenyképesnek kell lennie a világ többi teremtményével szemben. Például mielőtt az első oxigént belégző állatok kifejlődnek, kell lennie oxigént termelő növénynek. Valójában, ha a feltételek nem alkalmasak egy új teremtménynek, akkor teremtsd meg, és figyeld meg, ahogy rögtön kihal, ez többet mond mindenél. Ha úgy találsz, hogy egy lény nem fejlődik tovább, tartsd szem előtt, hogy ez egy átmeneti állapot is lehet. Természetesen ez működik a másik irányban is. Ha létrehoztál valamit, majd a feltételek megváltoznak, a lény már lehet, hogy nem képes a túlélésre és kihal. Felélénkítve a cselekményt, időről időre katasztrófa fog bekövetkezni. Az ilyen katasztrófák véletlenszerűen fordulnak elő, akár a valóságban. Így minden alkalommal, amikor játszol, az egy kicsit más lesz, különböző kihívásokkal kell szembenézned. Ahhoz, hogy megnyerd a játékot, el kell érned az emberig, mielőtt az időből kifutsz. Függetlenül attól, hogy nyersz vagy veszítesz, kapsz egy pontszámot. Ez a pontszám azt tükrözi, hogy mennyi lényt sikerült létrehoznod, és ha sikerült eljutnod az emberig, akkor azt milyen gyorsan érted el, és milyen más állatok léteznek. Elég unalmas lenne a világ pl. macskák vagy kutyák nélkül!

A fő képernyő 5 részből áll. A bal oldalon a piros oszlop mutatja, hogy hol tartasz az időben. Ahogy rövidül, úgy ér véget a játék. Az idő oszlophoz tartozik a képernyő alján a zöld mezőben lévő kommentár, ez azt mondja el, hogy mi is történik valójában a világban abban az időben. A képernyő jobb oldalán egy másik piros oszlop mutatja a hőmérsékletet. Ez időszakról időszakra változik, befolyásolják bizonyos katasztrófák. A képernyő közepén egy rács van sárga téglalapokból. Itt jelenik meg minden teremtmény nevének első három betűje, amelyik még él. Ez alatt van egy megjelenítési terület, amelyen további információk jelennek meg a lényekről. Ez automatikusan megváltozik, mikor valami új történik. A fő képernyőn egy villogó kurzor van a sárga téglalapok



felső részén. Ezt a kurzort a kurzorgombokkal tudod mozgatni. Annak kiderítésére, hogy milyen lényeket hozhatsz létre, mozgasd a kurzort egy élőlényre és nyomd meg a nullát. Ha a választott lényből újabb lény nem fejlődhet ki, a számítógép megmondja neked, máskülönben a képernyő közepén látsz egy listát a fejlődési lehetőségekről, ezek meg vannak számozva. Az utód létrehozásához nyomd meg a megfelelő számot, vagy, ha úgy döntesz, hogy nem hozol létre semmit, nyomd meg a nullát. Ha létrehoztál valamit, akkor arról kapsz egy rövid leírást. Általában a képernyő az utolsó lény leírását mutatja. Ha egy létező lény leírását szeretnéd elolvasni, akkor mozgasd a nevére a kurzort és nyomd meg az 1-es gombot. Játék közben a pontszámodat megnézheted a 2-es gomb lenyomásával. Ha ki akarsz lépni mielőtt lejár az idő, nyomd meg a 3-ast. A 4-es gombot megnyomva katasztrófát okozhatsz, amitől a helyzet rosszabb, de néha jobb is lehet.

A játék kezdetén még csak az ősleves (Primordial soup) fortyog. Informálódva erről a nem étkezési célú valamiről, megtudhatod, hogy gőzök, szén-dioxid, metán és ammónia keveréke. Hát, nem sok élőlénynek kedvez, de isteni hatalmaddal élve létrehozhatod az anaerob szervezeteket, nekik nincs szükségük oxigénre az anyagcseréjükhöz és a szaporodáshoz, szóval mehetnek a levesbe! Az anaerobok után már két lehetőség van: a cianobaktériumok a napfény energiájából oxigént termelnek, az aerob baktériumoknak pedig oxigén kell az életben maradáshoz. Itt még könnyen meghozhatod a logikus döntést. Így már túl vagy a harmadik teremtesen és eddig minden oké. Elvileg az ember a 126. teremtenivaló, persze odáig eljutva kihagyhatsz ezt-azt, de könnyen lehet, hogy rossz döntést hozol és felborul az addigi törekeny egyensúly, a világod pedig a stagnálás vagy pusztulás útjára lép. A kezdés után az első lépcsők után már növényeket és állatokat is teremthetsz, egyértelműen nem mehet egyik a másik rovására és nem maradhat el egyik a másiktól, persze nem darabszámban, hiszen kb. ötszörös túlsúlyban vannak az állatok. Néhány evolúciós lépcsővel később bonyolódik a helyzet, megjönnek a ragadozók is. Mikor megnézed, hogy milyen új élőlényeket hozhatsz létre, csak a nevüket látod, az egyszerű és nem mindig elégséges ismertetőket róluk csak teremtésük után láthatod, így nem árt a közelben tudni a megfelelő információkat akár fejben, akár enciklopédiában. Vedd figyelembe, hogy minden élőlénynek vannak bizonyos igényei, így előfordulhat az a helyzet, hogy adott esetben még nem lehetséges egy lény továbbfejlődése (például mindjárt az elején: a zöld moszatok csak az ősleves eltűnése után fejlődhetnek tovább fonalas zöld algává, addig ezt a lehetőséget nem is láthatod). Ezzel csak arra célozgatok, hogy érdemes visszaneézni azokra az élőlényekre is néha, amiket elkönnyveltél tovább nem fejlődőnek. Vagy az is lehetséges, hogy teremtésük után bizonyos élőlények mindjárt ki is pusztulnak, aminek okát a program megmutatja, a következtetéseket neked kell levonni.

A Skool Daze-zel kapcsolatban nyilatkozta David Reidy, hogy a történelmi dátumokat szerette volna viszontlátni a játékmagazinokban, be is jött neki, a legtöbb magára adó újságban ott voltak az évszámok. Ennél már csak az lett volna nagyobb durranás, ha e játék kapcsán az evolúciós fa is megjelent volna a lapokban, magyarázatokkal, évszámokkal, esetleg képekkel.

A feladat ötletes, egy dolgot hiányolok igazán, hogy teremtéskor külső segítség nélkül nem tudok meg semmit a választható élőlényekről. Már az is elég lenne, ha ki lenne írva, hogy állat vagy növény, hol él, mit eszik. A látványvilág és a hangok megfelelőek, a vezérlés egyértelmű, könnyen megszokható. Nehéz játék, nem mindig egyértelműek az összefüggések, ami ront a játékélményen. Nem hinném, hogy bárkinek bekerülne a kedvencei közé, de fel lehet fogni akár tudáspróbának is.

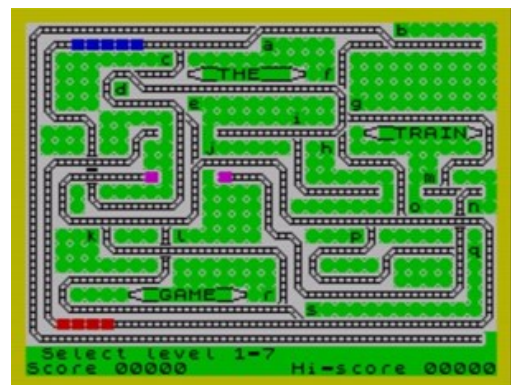
## THE TRAIN GAME

Microsphere, 1983, 16K, akció

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

Kedves legújabb üzemvezető!

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



# JÁTÉKKALAUZ

Már éppen azon vagy, hogy veszed a táskád és lelépsz, mikor egy csengő megszólal. Fel nézel a vágányokra és egy vonatot látsz közeledni. Elnézel a másik irányba és azt látod, hogy egy másik vonat rohan előbbi felé. Csak te akadályozhatod meg az ütközést. Csak te előzheted meg a vasút történelmének legnagyobb katasztrófáját. Számtalan ember élete függ tőled. Próbálsz gyorsan átolvasni a következő instrukciókat...

A játékot 7 különböző nehézségi szinten tudod játszani, az 1-6 szinteken 6, a 7. szinten 9 alszint van. Mindegyik alszinten egyedülálló kombinációja van beállítva a vonatoknak és sebességnek. Mikor minden alszinttel kész vagy, automatikusan a következő szintre ugrasz. Négy étellel indulsz, de 5000 pont elérésénél kapsz egy bónusz életet. A még meglévő életeid számának megfelelő fekete vagonot láthatsz az alsó sorban. A felette lévő sorban láthatod a szintet, alszintet, valamint a vonatok sebességét (a vonatokat színek jelölik, az eltévedt szerelvények feketék).

Mielőtt kiválasztod a szintet, amin kezdesz, megnézheted a bemutató játékot. Itt tanulmányozhatod a vágányok elrendezését, láthatod, hogy minden váltónak van egy betűjele. Játék közben, ha megnyomod a betűjelnek megfelelő gombot, a vágány állása megváltozik, és a vonatok a váltóállásnak megfelelően fognak áthaladni rajta. De vigyázz, mikor egy szerelvény elérte a váltót, akkor a váltó állásának módosításával kisiklatod. A vonat az állomásoknál a megállj jelzésedre felveszi az utasokat. Pontszámot kapsz utasonként, mégpedig az alszintnek megfelelő mértékben. A vörös vonat a vörös utasokat, a kék a kékeket, a lila a lilákat veszi fel. A szerelvények megállítására az '1', '2' és '3' gombokat használhatod, a színeknek megfelelően (kék, vörös, lila). A vonat akkor fog megállni, ha eléri a következő állomást. 25 utast kell minimum felvenned, hogy átjuss a következő alszintre. Fontos, hogy utasaid boldogok legyenek. Ha sokat késik a vonatuk, akkor fehérek lesznek a haragtól és eltérítik a következő szerelvényt, ami megáll az állomáson, nem engednek fel senkit és természetesen nem is fizetnek. Ha nagyon lassú vagy, az állomás peronja dugig lesz utasokkal és a következő utasnak már nem lesz helye, a lökdösődésben pedig valaki a sínekre esik, ilyenkor veszítesz egy életet. Néhány alszinten eltévedt expressz vagy áruszállító vonatok jelennek meg a jobb alsó sarokban lévő alagútból. Az egyetlen módja, hogy megszabadulj tőlük az, hogy visszaküldöd őket oda, ahonnan jöttek. Ha azonban a saját vonataid közül valamelyik bemegy az alagútba, akkor elveszítesz egy életet a nemtörődömséged miatt. A sínhálózat elég kaotikus, az állomások nem rendezhetőek egy állandó körbe, maximum kettő, a harmadik eléréséhez már meg kell valahol fordítani a vonatot, de akkor is egy állomás ki fog maradni a körből, tehát sűrűn kell forgatni a szerelvény(ek)e)t. Sajnos a betévedt vonatokkal sem jobb a helyzet, őket is elég hosszadalmasan lehet visszaterelni, hogy lássák az alagút végét. Érdekes megoldásként, a kazettán a játék két különböző verziója található meg, melyekben más-más sínhálózatot játszható a játék. Az egyikben A-tól Y-ig, a másikban A-tól S-ig vannak a váltók elnevezve, tehát egyik kevésbé nehéz, mint a másik. Hát, nem is tudom. A Space megnyomásával megállíthatod a játékot, de az idő pénz, így ne lepődj meg, ha a pontszámod visszafelé fog haladni. Bármelyik gomb megnyomásával tovább indíthatod a játékot.

Fordítókorong (bónusz) játék: hébe-hóba, mikor befejezel egy alszintet, kapsz egy lehetőséget, hogy növeld a pontszámod ezzel a játékkal. A játékban a fordítókorongokkal kell terelni a vonatot. A bónuszpont megszerzéséhez el kell juttatni a vonatot a bal alsó sarokból a jobb felsőbe. Ha a fordítókorong rossz irányba áll, akkor kisiklik a vonat. Van még egy veszély: a nagy esőzések elmosták a vágány egyes részeit, áthaladva ezeken a pontokon, a vonat lecsúszik a sínekről. Az előző játékokhoz hasonlóan ez is kivívta a szaksajtó elismerését, a használt kazetták árából ítélve elég jól is fogyhatott, de toplistára nem került. A kiadás utáni viszonylagos érdektelenség után néhány évvel, a Microsphere kult-státuszba emelkedése után került a játékosok látóterébe és vált ismertebb játékká.

A feladat David Reidy fantáziáját, a megvalósítás pedig leleményességét dicséri. A vasúthálózat tipikusan angol, egymást érik a megálló és a másodperces pontosságot követelő utasok. A grafika egyszerű, minden extrát nélkülöző, leginkább célszerűnek mondhatom. Az állandó háttérzaj, hasonlíthat akár egy vonat hangjához is, nekem inkább fehér zajnak tűnik. A vezérlés nagyon praktikus lett megoldva, kellően érzékeny is, és annak ellenére nem tartom tökéletesnek, hogy nem tudom, hogy lehetne rajta javítani, felhasználhatóbbá tenni. A játékhoz szükséges koncentrációsztint véleményem szerint meghaladja egy ember képességeit. Ennek tudom be, hogy a kedvelt RZX archívumban nem található még végigjátszás. Nehézsége ellenére képernyő elé szögező és újabb és még újabb próbálkozásokra ösztönző kis játék.

## WHEELIE

Microsphere, 1983, 48K, akció

Most vetted át a csúcs-szuper kétkerekűdet, a 4 hengeres, turbófeltöltős Zedexaki 500-ast. Betömöd a fejed egy bukósisakba és már ugrasz is fel a motorra, hogy útnak indulj első próbakörödre. Az út gyors, üdítő és könnyed, elveszited az időérzéked. Hamarosan otthonod messze magad mögött hagyod és egy fákkal szegélyezett földúton találod magad. Egy táblát látsz: "MAGÁNÚT, MERÉSZ MOTOROSOKNAK NINCS SEBESSÉGKORLÁT!"

Végre lehetőséget kaptál, hogy kipróbáld, milyen gyorsan is megy a motorod. Keresztülhajtasz néhány öreg vaskapun és meghúzod a gázt. Járgányod nekilődul, a motor üvöltése elnyomja a becsapódó kapuk hangját. Versenyed elkezdődött egy furcsa, veszélyekkel teli világban, ahol óriás sündisznók állnak lesben, hogy lecsapjanak az ártatlan motorosokra. A világban, ahol szükséged lesz minden ügyességedre, hogy túléljed azt! Ez a szellemlovos világa!

Csapdába estél ezeken a furcsa utakon és egyetlen reményed a menekülésre, hogy megtaláld a szellemlovast, és legyőzöd őt egy élet-halál versenyben. Az úthálózat egyik végén kezdesz, míg a szellemlovos valahol a másik felén szundikál. Ahhoz, hogy megtaláld őt, haladj jobbra, túl a veszélyeken, zsákutcákból visszafordulva, elkerülve az életveszélyes vadállatokat. Ha eléred a szellemlovast, érintsd meg, hogy felébreszd, és a verseny megkezdődik. Megérinteni őt még egyszer végzetes lenne, elveszitenéd a versenyt. Versenytársad elijeszti a vadállatokat, át tud menni a sziklákon, így élvez egy kis előnyt. Ha valahogy mégis sikerül nyerned, kapsz egy kódot, amit ha később játszol, meg kell adnod a következő pályára való lépéshez.

Ugrások előtt győződj meg róla, hogy nem mész-e túl gyorsan vagy túl lassan. A bukkanókon egy kérekkkel próbáld átjutni. Ne csússz meg a jégen, és ne száguldj lefelé a lejtőkön. Mindenfelé karatéra oktató élőlényekkel találkozol, ne hagyd, hogy megérintsenek. A kerekek érintése 50 pontot ér. Minél gyorsabban mész, annál több üzemanyagot égetsz el. Minden benzinkúton ('GAS') csak egyszer tudsz tankolni, gondoldj arra, hogy még visszafelé is meg kell tenned az utat!

Mielőtt elkezdenél aggódni, tudnod kell, hogy a szellemlovos szerencsére egy csiga. Mármost nem egy puhatestű, csak nagyon megadja a módját a motorozásnak, ül a hatalmas chopperén, szép lassan csordogál, és hagyja, hogy a környéken mindenki megcsodálja. A dolog azért furcsa, mert nincs a környéken senki. Ez a ráérős „versenyzés” többnyire kapóra jön, mert zsákutcát jelző táblák híján sokszor nem a cél, hanem a start felé kell száguldani, és ha a pokol angyala gyorsabb lenne, hamar reménytelenné válna a helyzeted. Mondjuk az is igaz, hogy adott esetben, egy zsákutca után choppere mögé kerülve elég idegőrlő tötyörgésre kényszeríthet téged is. A pályákat nem érdemes lerajzolni, mert mindig különböznek. Ami mindig ugyanaz, az a pályák szerkezete: mindegyik 10 blokkból és az őket összekötő rövid egyenesekből áll. A blokkokon belül vannak az akadályok, zsákutcák, meg minden egyéb, az összekötő szakaszok üresek, ott lehet szusszanni egyet pár másodpercre. Ja, és minden blokkban van egy adag benzin.

Az első igazán sikeres játék a kiadónak, elvileg 1983 karácsonya után jelent meg, az eladási TOP10-be azonban csak következő év májusában, júniusában került be egy-egy hétre, lehet, hogy csúszott a kiadás.

Van bemutató mód, a játékhoz instrukciók, vezérlésválasztás, szóval sok okosság. A feladat nem különösebben változatos, de rendkívül addiktív. A pályákat nem lehet gépiesen teljesíteni, ám használható tapasztalatot mégis lehet gyűjteni. A látványvilág furcsa, ellentmondásos. Mint kiderült, ezt a játékot még teljes egészében David Reidy „rajzolta”, aki saját bevallása szerint sem egy rajztehetség. Hogy miért ellentmondásos? Csak rá kell nézni, villog, szegényes, nincs semmi animálva (csak a sárga hullámváz, mikor összetöröm magam), de gyorsan mozog, görget, nem akadozik és hibái ellenére nem néz ki rosszul. A vezérlés példamutató, Kempston joystick és újradefiniálható billentyűzet is használható (a tűz gomb fagyasztásra való, az ellenségek néhány másodpercre lefagynak tőle). A végigjátszáshoz (akár csak egy pályához is) nagyon sok gyakorlás, jó memória és ütemérzék szükséges. A pályakódokat nagyon jó ötletnek tartom, mert nélkülük bitang nehéz lenne végigjátszani. Nem mintha kódokkal könnyű lenne, de megfelelő idő ráfordításával nem lehetetlen. Remek szórakozást és állandó kihívást nyújtó játék!



## SKOOL DAZE

Microsphere, 1984, 48K, akció-kaland

Te vagy Eric, a játék főhőse (vagy választhatsz más nevet is, akár csak a többi szereplőnek). Tudod, hogy a tanári szoba széfjében tartják az iskolai bizonyítványokat. Azt is tudod, hogy a bizonyítványod bármi áron meg kell szerezned, mielőtt meglátja azt az igazgató. A széf kombinációja négy betűs, amiből minden tanár ismer egyet. Az igazgató betűje mindig az első. Ahhoz, hogy megszerezd a kombinációt, először meg kell ütnöd a pajzsokat, amik a falakon lógnak. Az a baj, hogy ez nem olyan egyszerű, mint amilyennek látszik. Néhányat közülük megüthetsz, ha felugrasz. A többi nehezebb feladat. Megpróbálhatod azt, hogy egy csúzliból kilőtt golyóval ütöd meg őket, amit egy alatta ülő tanár fejről pattintasz felfelé. Vagy dönthetsz úgy is, hogy leütsz egy gyereket, és amíg fekszik a földön, felmászva a testére, magasabbra tudsz ugrani, és eléred a pajzsot. OK. Szóval, mikor minden pajzs vadul villog, megzavarodnak szegény tanárok. Leütheted őket addig, míg magukhoz nem térnek, ilyenkor megmondják a kódot. Mind, kivéve a történelem tanárt, természetesen, ő nagyon öreg és rosszul lát, nem bízik az emlékezetében. Az ő betűjét hipnotizált állapotban rejtették el az elméjében. Ahhoz, hogy felfedhesd a kódját, meg kell tudnod, hogy melyik évben született (ami minden játékban változó). Ezután be kell jutni a termébe, és ha tiszta a tábla, fel kell írnod rá az évszámot. Mikor bemegy a szobába és meglátja a születési évét, mintha poszt-hipnotikus állapotba kerülne, elárulja a betűt.

Most, hogy tudod a kombináció összes betűjét, arra kell rájössz, hogy milyen sorrendben követik egymást. Azt tudod, hogy az igazgató betűje az első, de a másik három? Ki kell próbálnod a lehetséges variációkat. Találnod kell egy tiszta táblát és felírni egy kombinációt. Ezután vissza kell rohannod a tanáriba, és felugrani a széfig, elérve a kezeddél. Ha nem történik semmi, akkor a kombináció nem stimmel, ilyenkor keresned kell egy újabb üres táblát, felírni egy újabb kombinációt. Ha a széf kinyílik, még mindig nem lesz vége a gondjaidnak, mivel a villogó pajzsok árulkodó jelek. Meg kell állítani a villogásukat, újra meg kell őket ütnöd. Kész vagy? Gratulálunk! A barátaiddal együtt a következő osztályba léphetsz. De ne feledd, év végén bizonyítványosztás...

**Iskolai szabályok:** A tanulók órákat látogatnak - amit mutat a képernyő alján lévő tábla. (Ne feledd, hogy az év végi vizsgákon történő csalásod miatt ugyanazokra az órákra jársz, mint a stréber). A tanulók beírást kaphatnak, ha idegen teremben csípi el őket. Azokat a tanulókat, akik több mint 10000 beírást szereznek, azonnal kicsapják az iskolából. A tanulók nem léphetnek be a tanári szobába, sem az igazgatóiba. Vigyázz magadra! A játékidőben a tanulóknak játszaniuk kell, de nem valamelyik osztályteremben. A tanulók nem verhetik egymást, a tanulók nem használhatnak csúzlit. A tanulóknak csendben kell közlekedniük, nem futhatnak, és nem ülhetnek a földre. Az iskolai étkezéseken minden tanulónak kötelező megjelenni. A tanulóknak mindig elegánsnak és udvariasnak kell lenniük.

**Pontozás:** pajzsok megütése - a pontszám függ a nehézségtől, mind a 15 pajzs megütése - bónusz pont, széf kinyitása - bónusz pont, beírás szerzése a strébernek és a verekedősnek - a beírásnak megfelelő pont, Angelface leütése vagy lecsúzlizása - csak ha mered!

A játék betöltése után a bemutató módból kilépve, megváltoztathatod a szereplők neveit (Ha a 'Do you want to change names?' kérdésre 'Y'-t nyomsz), majd kiválaszthatod a vezérlési módot is (Normal, Kempston, Cursor, Int2). A Normal a billentyűzetet jelenti, és joystick választása esetén is kell a billentyűzetet használnod.

Felnőtt fejjel könnyen megfélekedezünk róla, hogy milyen nehéz is volt az általános iskola. A Skool Daze-ben ez fokozottan érvényes, egy nap alatt könnyen össze lehet annyi beírást gyűjteni, ami az iskolából való azonnali kirúgást eredményezi. Mindezt piti dolgokért, mint: tanárok lecsúzlizása, verekedés, iskolai pajzsok paskolása, vagy lecsúccsenés a földre. A helyszín egy kis, vidéki iskola, ahol négy tanár lát el közfeladatot, a tanulók létszáma mindössze 14 fő. Az iskolában négy tanterem, a második emeleten az Olvasás terem (Reading Room) és Földrajz terem (Map Room), az első emeleten a fehér terem (White Room) és a vizsga terem (Exam Room) található. Van még egy



# JÁTÉKKALAUZ

könyvtár az olvasó terem előtt, valamint az első emeleten a tanári, felette az igazgatói szoba. A helyi erőviszonyokat kell először felmérned. Találkozni fogsz az utálatos stréberrel, Einsteinel, az ökölvívónak készülő Angelface-szel, a senkivel sem törődő Boy Wanderrel, aki a csúzlizást hobbiszinten űzi és 10 másik kishívósú, meg nem nevezett diákkal. A tanári kart illik az igazgató úrral, Mr. Wackerrel kezdeni, aki a porosz nevelés híve, ideges típus, fegyelmező pálcáját csak seggre eséskor teszi el. Mr. Creak a törítanár, aki olyan öreg, hogy a legrégebbi csatákról is jó eséllyel a saját élményeit mesélheti el (ez fontos). Aztán ott van a tudomány megszállottja, Mr. Rockitt, a pedáns úriember, aki már fiatalon is középkorúnak néz ki. Utolsóként pedig Mr. Withit, a nők kedvence, a laza fickó, aki szabadidejében egy újhullámos együttesben játszik. Visszatérve a gyerekekhez, idővel rá fogsz jönni, hogy Einstein és Angelface a két nagy ellenlábasod, főleg Einstein, aki mindig lesi, hogy melyik osztálytársát köpheti be a tanároknál. Legtöbbször el is hiszik neki, amit mond, emiatt sok beírást fogsz kapni. Angelface nem verbális típus, ő csak a fizikai erőszakban hisz, ha találkoztok, megpróbál majd orrba vágni. Nincs is ezzel baj, te is nyugodtan leverheted, de ha rosszkor (lehet jókor is?) üt le és kifekszel, beírást kapsz, ha meglát egy tanár. Angelface-szel van egy másik gond, azért van olyan kis kölyökgolya képe, mert mumpszos. A két vetélytársad ellensúlyozására van egy kishívósú spiclid, aki felkeres a szünetekben, ha a fülébe jut valami téged is érintő infó. Három különböző dolgot közölhet (aminek a végén az 'U'-t kell megnyomnod, mert megértetted az üzenetet). Az első, hogy az a tenyérbemászó Einstein be fog köpni téged valami vélt vagy valós vétségedért. Ilyenkor meg kell állítanod a csúszómászót, hogy ne érjen el addig a tanárig, akinek be akar mártani (általában Vackor igazgató úr). Ha nem tudod megakadályozni a tanár-diák eszmecserét, akkor még megpróbálhatsz elfutni, hátha becsöngetnek, mert akkor érvényét veszti a büntetésed (2000 lines). Második lehetőség, hogy kiderül Angelface betegsége és nem érhetsz hozzá, mert elkapod a ragályt. Megoldás: elkerülsz az izomagyat. Ha nem ezt teszed, akkor haza leszel küldve, mert te is megfertőződsz (játék vége). Harmadik, hogy a diri megtudta, hogy egy köpöcső van elrejtve a hátsó tűzlépcsőnél, amire a te neved van vésvé. Boy Wander és a diri versenyez, hogy hamarabb érje el a tiltott tárgyat. A célod nyilván az, hogy Vackort hátráltasd, ha nem sikerül, akkor 2000 lines a jutalmad. Az aktuális feladatodról a képernyő alján láthatsz információt: pl. „Mr Wacker – Reading Room”, tehát az Olvasás terembe kell menned, ahol a diri fog okítani. A „Playtime” a szünet, amit tantermeken kívül bárhol eltölthetsz. A „Dinner” az étkezés ideje, a földszinten elhelyezett hosszú asztalnál, mégpedig szaladgálva! Azt is ki kell tapasztalnod, hogy melyik teremben hova érdemes ülni, majd meglátod miért. Ha másra nem is, a törítanárra mindig figyelj oda, hátha mond valami olyat, amit felhasználhatsz ellene. Ha teljesítetted a feladatod, akkor nekikezdhetsz egy újabb évnek, amit ismét csak csalások árán tudsz teljesíteni, kezdődik minden előlről.

Hogy gondol vissza David Reidy az iskolára? „A legjobb dolgok, amikre emlékszem, azok az órák között történtek. Fociztunk a folyosókon, conkerst játszottunk, csúzliztunk. Gúnyt űztünk a tanárokból. Gúnyt űztünk a többi gyerekből. Ez volt az alapvető oka, hogy meg akartam írni a Skool Daze-t. Nagy feladat a teljesítése – de ha akarod, eltöltheted minden idődet verekedéssel is, megteheted. Akár az iskolában... Minden karaktere egy képregény sztereotípiája, mert nagyjából minden iskola egyforma. Mindig van egy népszerű ember – akit utálsz, természetesen. Mindig van egy zsarnok. Mindig van egy stréber. És a Skool Daze-ben lényeges, hogy felismerhetőek ezek a karakterek. A játékmenet vicces és élvezetes, ami persze egyben azt jelenti, hogy kicsit gonosz is.”

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

Előre leszögezem, hogy elfogult vagyok, de ez a játék egyszerűen tökéletes. A sztori magával ragadó, egyedi, ötletes. A borító speciel nem annyira tetszik, de a screen szuper. A szereplők nevének megváltoztathatósága zseniális ötlet. Ki ne írná be a saját iskolatársait, tanárait, hogy aztán kedvére szórakozhasson velük? A feladat szintén hiba nélküli, a hipnotizált Creak tanár úr és az ő születési éve, amikor történt még valami fontos dolog... lenyűgöző ötletek garmadája. A Keith Warrington által létrehozott, semmivel össze nem keverhető látványvilág egyszerűen Spectrumra termett, utánozhatatlan. A hangok, dallamok az egyik gyengébb pont, de még azok is átlagon felüliek. A vezérléshez többféle Joystick is használható. A használhatóság a sok gomb (Q,A-



fel,le, O,P-balra,jobbra, CS-tel együtt nyomva gyorsabb mozgás, S-ül, feláll, H-ütés, W-írás, J,L-ugrás, C,F-csúzlizás) miatt nem tökéletes, sőt az érzékenységet sem érzem 100%-osnak. Például, mikor leütök egy kishavert, hogy ugráljak a hasán, ugye ilyenkor arrébb kell lépni a pocakjához és ugrani. Nos, az arrébb lépés nem mindig megy hirtelen, vagy megy, de akadozva, vagy kifutok az időből és felpattan a kissrác. A mozgáshoz érdemes joystickot használni, mert míg a billentyűzetnél a lassú mozgás az alap, botkormánynál a gyors, és bizony többnyire sietni kell mindenhova, a shift-tel való görcsölés meg fárasztó. A játék által igényelt készségek szintjét optimálisnak látom. Plusz ott van a lehetősége a David Reidy által említett konkrét cél nélküli játéknak, ahol lehet rosszfiúnak vagy akár eminensnek is lenni, vagy egyszerűen megpróbálni minél tovább kihúzni kirúgás nélkül. 1984-ben, tudtommal még nem volt életszimulációs játék, de a Skool Daze valahol ennek a stílusnak is az előfutára volt. Megunhatatlan, kiemelkedő játék, hosszú játékidővel, poénnokkal.

## SKY RANGER

Microsphere, 1984, 48K, lövöldözős

Ártatlanul kezdődött. A szemeink voltak az égen: a szolgálaink, a barátaink a város biztonságáért vívott harcban. Ezért kapták az emberektől az Őrzők becenevet. Hamarosan a Rics és Drags, a Dores és Trums megszokott látvány lett, ahogy lebegtek az égen. A bűnözés alábbhagyott, a város biztonságos lett. Nem volt igazi bűn, így az Őrzőket kisebb bűncselekményeknél alkalmazták. Az emberek nevettek rajta, hogy nem tudtak szabálytalanul parkolni vagy szemetelni. Senki sem tudja, hogy az Őrzők mikor fedezték fel az archívumot. Az archívum - minden, amit a történelem folyamán a kormánytagok mondtak, minden törvény, amit megalkottak, minden dolog, amit valaha engedélyeztek - az Őrzők tudtak minderről. Számos régi törvény elég furcsa volt - egy-kettő nevetséges is, nem számít, de némelyiket soha nem helyezték hatályon kívül. Még mindig érvényes törvények, és az Őrzőket úgy programozták, hogy tegyenek meg mindent a jog érvényesítése érdekében... Az emiatti túlszabályozás miatt a város már félelemben élt. A feladatod, hogy felkutasd és elpusztítsd az Őrzőket az ultrahangos impulzus generátor segítségével. A jetcoptered fel van szerelve a legjobb technológiákkal, beleértve a 360 fokos radart, amivel a hozzád közeli Őrzők helyzetét tudod ellenőrizni. Közelíts hozzájuk, amíg az Őrző a képernyő közepén nem lesz, és ekkor tüzelj rá. (A cél indikátor alatt a radar pirosan villog, ha célon vagy és az Őrző hatótávolságon belül van.) A városban a nagy sebességgel való repülés nagyon sok üzemanyagot igényel. Szerencsére vannak üzemanyag-töltő állomások öt helyen, mindegyik helyet egyszer látogathatsz meg játékszintenként. Hogy könnyebb legyen megtalálni az állomásokat, egy közelségérzékelő került a műszerfal bal oldalára. Ha közel a 'Piazza Synclaro', akkor a 'P' villog, ha a 'Quantum's Leap'-hez közelítesz, akkor a 'Q', stb. A tankoláshoz le kell szállnod, győződj meg arról, hogy valóban jó helyen értél földet, pont a töltőállomáson. Például, ha a 'Ranger Square'-en tankolnál, az pont a kellős közepén van a térnek. A teret körbeölelő utcákon nem tudsz tankolni.

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

Sokan próbáltak kiváló Skyranger-ré válni. Mindannyian elbuktak. A jetcopter maga jól páncélozott - az egyetlen veszélyeztetett rész a szélvédő, ami megreped épületekkel való ütközésnél vagy túl gyors landolásnál, vagy egy Őrzővel való ütközéskor is. A repedések, amik keletkeznek, a játék végéig megmaradnak. Totálkártnál vagy az üzemanyag elfogyása esetén viszont veszítesz egy életet. Ha elveszíted mind a négyet, akkor a repülős napjaid véget érnek.

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

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



kell adnod, mind a hét művelethez.”

Egy szabályos 31x31 utca és 30x30 sárga tömbház alkotta városban kell megoldanod a tisztogatást. A város alaprajza is mutatja, hogy itt igazán kockafejű, csak a szabályok szerint élő emberek laknak, nem véletlen, hogy megalkották az Őrzőket, de ami sok az sok, a nem merőlegesen forduló emberek megbüntetése már tényleg túllő a célon! Minden szinten 16 Őrzőt kell kiiktatnod, amiért szintenként egyre több pontot kaphatsz. A benzinkutak mindig ugyanott vannak. Mindegyik kutat egyszer használhatod szintenként, megtalálásukra mindig spórolj üzemanyagot!

David Reidy-t vajon George Orwell: 1984 című regénye inspirálta a játék megírásában? Lehet, hogy csak egybeesés, de inkább nem: hiszen a játék 1984-ben jelent meg, egy túlszabályozott, egydimenziós társadalomból való kitörési kísérletről szól... A játéknak sem a Skool Daze-zel egy időben való megjelenés, sem a vele való kényszerű összehasonlítás nem tett jót neki, szinte sikertelenségre lett ítélve. Érdemes megnézni a Microsphere reklámjait, Keith Warrington próbálta összehozni egy képre az éppen futó játékokat (Eric egy Zedaxaki 500-ason ugrik át egy autó felett és egy jetcopter világítja meg), a Sky Ranger volt az utolsó ilyen módon reklámozott produktum.

A Microsphere borítói közül talán a Sky Rangeré a legjobb, a betöltőképernyője szintén elég jól sikerült, a sztori is bejön, a játék értékcsökkentő gyengéje a feladatnál és a látványvilágnál is az egysíkúság, ami nem nyomja agyon egyáltalán a cselekményt, az élvezhetőséget, csak kicsit visszaveti. A feladat, a becserkészés+kiiktatás ötletes és egyszerűsége ellenére ritkán alkalmazott cél Spectrum játékoknál. A grafika lényegében a téglalakú házak és gömb alakú őrzők rajzából áll, de az egészzet feldobja a színes műszerfal, a Sky Ranger embléma. Az idomok rajzolása szépen kivitelezett, minden sebességnél és mozdulatnál folyamatos, akadásoktól mentes. Az egyszínű házak és utcák adják a játék egyik legfőbb nehézségét, ők a felelősek a tájékozódási és navigációs nehézségekért. A remek hangeffektek mellé néhány vállalható kis dallam is társul. Az irányítás újradefiniálható, az érzékenység remek, kivéve, hogy egyszerre egy gombot érzel, tehát gyorsítás közben nem kanyarodhatok, nem emelkedhetek, stb. A szintek közötti nehézség árnyalatnyi, az őrzők mozgási sebessége és irányváltási képessége változik kicsit, de összehasonlítva az első szintet a nyolcadikkal már hatalmas a különbség. A nehézségi szintet egy hangyányit könnyűnek érzem. Egy kiegyensúlyozott, szórakoztató játék, aminek irányításához egy kis gyakorlás, az egysíkúságán való felülemelkedéshez pedig egy kis fantázia szükséges.

## BACK TO SKOOL

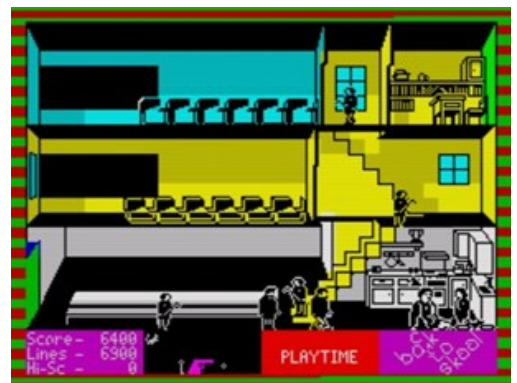
**Microsphere, 1984, 48K, akció-kaland**

Miután az elmúlt tanév utolsó pár napján sikerült ellopni a bizonyítványt, az egész szünidőt a tanárok aláírásának, kézírásának hamisításával töltöttem, hogy a legértelmesebb, legédesebb, leghasznosabb kis lélekké változtasd magad, aki valaha iskolatáskát hordott. Most mindössze annyit kell tenned, hogy rakd vissza a bizonyítványt az igazgató széfjébe...

Néhány évvel ezelőtt a bátyád pontosan ugyanilyen probléma

előtt állt, és kölcsönadta neked egy régi példányát az Iskolai Szabályzatnak, amire láthatatlan tintával néhány megjegyzést firkált. Az írományt a stréber égő sapkájának máglyaszerű tüzénél el tudod olvasni, a következőket betűzöd ki:

- a széf kulcsa a csajok dirinőjének a nyakába van. utája a békát.
- beraknia békát a kupaalá a konyhába, azt rá borithatod a dirinő nyakába
- emlékezz a bringára
- békák vannak a tudományos laborba. kombinációlyának betüit a tanárok tutyák - itazsd meg őket serri van a dirinő szekrényjébe - de bezárja adig míg az összes fiú vissza nem megy a suliba
- tölcsd vizipisztojba a serit , hogy felugrasz a érte. Tedd a serrit a iskolai kupába és aztán csúzlival öncsd rá a tanarokra
- bűzbombától a diri kinyitya az ablakot, mikor melette vagy közel robantod
- gonnok - ha lelövöd őt egy gesztenyével amit lelösz a fárol akor el mehetc melette
- bicaj leláncolva a gesztenyefához 4 szám kombinációja kel A táblára írd fell. Minden tanár tudja 1 számot - ezér le kell locsolni a csúzliból kilöni mikor alata van a töltöt kupa alat.



# JÁTÉKKALAUZ

- vizipisztojt és büzbomba a padokba van eldugva, emlékezz: a csajoknál is padok vannak
- a víztől a virág nő
- az egerek vicesek a lányok sulijába még vicesebb
- ha van sok beirasod akkor mennyi a csajokhoz, de próbájd ekstra kedves lenni hozzá!
- csak a diri tudja ki nyitni a igazgatóit – fel kel ugrani a széfhez magasra

Ha joystickot akarsz választani az irányításhoz, esetleg neveket módosítani, akkor légy résen, az elején, a visszaszámláláskor kell megnyomnod egy gombot. A játék elkezdése után ismerős arcok, ám idegen környezet fogad. Új iskolában találod magad, ahol csak egy kerítés választ el a lányiskolától, ahová a barátnőd, Hayley is jár. A szerelem csodákra képes, persze nem lettél eminens, de a szerelmeddel való csokolózástól eltűnik 1000 „lines”. Alapfelszerelésed a vizipisztoly és a büzbomba, ezeket minél előbb szerezd meg, hogy foglalkozhass a fontosabb dolgokkal is. Az ismerős diákok és tanárok mellett új szereplők is vannak: nyolc lány, egyikük a már említett barinő, valamint a hölgyek tanára, Miss Take, na meg Albert, az udvaros. Az iskola termei megfogyatkoztak, csak egy kék és egy sárga terem, valamint a tudományos labor a lehetséges okító hely. Valamint Vackor diribá összehívja néha a gyűlést, mikor mindig valami furcsa problémára keresi a választ a választ a PTA-val (Szülő-Tanár Szövetség), meg Lollipop Ladyvel és hasonló jelentéktelen dolgokkal kapcsolatban. Szünetben Albert kinyitja az iskolák közötti kis kerítést, ezzel biztosítva az ellenkező nemmel való érintkezést. Eleve az udvarba is csak a szünetben lehet kilépni, kivéve, ha ki tudsz hámozni valamit a bratyó jegyzetéből. Végső célod a széf kinyitása, ami most nem kóddal, hanem kulccsal történik. Hogy a számkombinációktól se szabadulj meg, a bicikli az udvaron számmárral van lezárva. Sőt még betűkombinációra is szükséged lesz a labor szertárába való bejutáshoz. Az előző évi 15 pajzs után felüdülés, hogy csak 3+1 kupával kell bajlódnod. A feladat összetettebbnek tűnik, de sok mindent elég egyszer használni és a kombinációkkal sem kell annyit bajlódni, ugyanis a karakterek sorrendjétől függetlenek. A teendők leírása helyett néhány segítség:

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

A Skool Daze eladási sikere után egy évvel nagy várakozás után mindössze pár heti eladási sikert produkált, de jóval erősebb helyezéseket ért el e rövid idő alatt. Elődjéhez hasonlóan később kultikus státuszba került.

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

Még Einstein is kevesebbszer árulkodik. A két játék teljes játékidéje tapasztalatom szerint majdnem megegyezik, de a Back to Skool-ban könnyebb tükélyre fejleszteni a szükséges képességeket, mozdulatokat. A sok „negatívum” mellé még egy dolog, amit nem tudok hová tenni: miért nem lehet leülni a lépcsőre? És még egy: miért nem készült el a harmadik rész? És ki volt a latintanár?

## CONTACT SAM CRUISE

Microsphere, 1984, 48K, akció-kaland

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

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

- Ajtó, megjelenik mikor egy ajtónál állsz. Akkor is megjelenik, ha a börtönben vagy és a cella ajtaja zárva van.
- Lámpaizzó villog, ha egy kapcsolónál állsz
- Biztosíték jelenik meg, ha egy biztosíték mellett állsz. Épületenként csak egy biztosíték van.
- Telefon, ha cseng, akkor felveheted. Minden telefonnak megvan a saját száma, de a játék elején egyetlen számot tudsz: a sajátodat, ami 7337. A játék folyamán több számra is fény derül.
- Elsősegély csomagból tíz darab van, akkor használod fel őket, mikor lelőnek.
- Kulcsok nélkül belépni egy épületbe, betörésnek számít és a rendőrség kiszállását eredményezi. Ezután körözött személy leszel. Összesen 4 kulcs van. Hogy megtudd, hogy van-e megfelelő kulcsod, kopogtass be az ajtón. Ha nyitva van, akkor megvan a kulcs, de ha meg kell várni, hogy valaki ki nyissa, akkor még nincs.

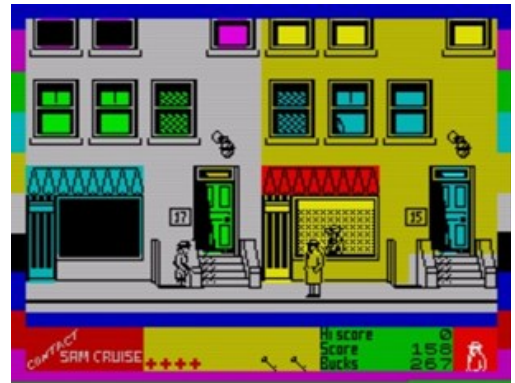
A jobb oldalon láthatod az álruha panelt. Sam számos álcázást tud használni. Ha az aktuális álcát már ismeri a rendőrség, akkor pirosban, ellenkező esetben kékben fog megjelenni. Természetesen egyre kevesebb álcázás lesz elérhető a játék előrehaladtával. Bizonyos álruhákat a nekik megfelelő időpontban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

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

Az épületekből való menekülésre nagyobb az esélyed, ha lekapcsolod a lámpát, ilyenkor üldözőid mellett futhatsz el. 999-cel lehet kihívni a rendőröket egy helyszínre, akik rövid időn belül ki-mennek a címre; ez lehet, hogy hasznos, de az is lehet, hogy nem az. Minden biztosítékot csak egyszer csaphatsz le. Ilyenkor minden dolog működése megáll az épületben, amivel jobb esélyed lesz az onnan való menekülésre. A 19-es ház a gengszterek háza. Ide bármilyen módon be lehet törni, a rendőrök nem fognak kivonulni. A bukfenc és szaltó jó módszer, hogy elkerüld a mesterlövészek golyóit. Próbáld elbukfencezni a magasabb lövések alatt és átszaltózni az alacsonyabbak felett. A játéknak vége, ha a lelőnek, és nincs már elsősegélycsomagod, de vége lesz akkor is, ha elfogy a pénzed.

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

Sam Cruise tehát magádetektív egy olyan városban, ahol papírpénzt fújdogál a szél az utcán, gengszterek lövöldöznek lépcsők mögöl, és a modern rendőrpalota előtt rendőrök szeme láttára bármikor lefoghathják és elrabolhatják az embert. Sam felkészült a kihívásokra, egyrészt van nyolc tuti álruha a táskájában, másrészt az utcán sétálva egykedvűen szaltózik, bukfencezik, elkerülve



# JÁTÉKKALAUZ

a veszélyesen közelítő lövedékeket. Egyetlen segítsége a titkárnője: Daisy, akit bármikor felhívhat. Elsősegélycsomagból pedig 8 van, nem 10. A szél által fújdogált bankjegyek fele egy dolcsis, van benne sok 5, kevesebb 10 és még kevesebb 20 dolláros is. De hallgassuk tovább Sam Cruise történetét:

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

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

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

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

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

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

- Ki az?

- Sam vagyok!

- Ó, Sam! Megölték a vőlegényem és ellopták a papagájomat! - Majd megint megszakadt a vonal, ez egy ilyen nap, a nőkből úgy kell minden mondatot kipréselni. Máskor ez lehet, hogy tetszene, de most beszéltetnem kellett őket. Újra tárcsáztam:

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

Összegeztem a lényegét, amit eddig megtudtam: a gengszterfőnök beszélni akar velem, pontosabban Ed-del, aki nem tudom kicsoda, valami rosszfiú. Aztán a Kövérhez is el kell mennem, de az ő kulcsa a 31-ben van. Tehát átsétálhatok a szomszédba, a 31-be, bekopoghatok, még talán be is engednek, de nem hiszem, hogy jó néven vennék, ha elkezdenék kulcsot keresgélteni. Rájöttem, hogy becsületes módszerekkel semmire sem jutok. Egy hirtelen ötlettől vezérelve elindultam felfelé a rendőrpalota lépcsőházában, ha az utcáról nem sikerül észrevétlenül bejutnom a házba, akkor bejutok a tető felől! Nem mondom, hogy nem rendült meg a hitem saját épelméjűségemben, de mielőtt megmondhattam volna magam, végre is hajtottam örült tervem. A 31-es számú ház lapos tetején landoltam félig kifecamodó bokával, de bent voltam, elkezdhettem a kutatást, a másodikon semmit sem találtam, leszaladtam az első emeleti lakásba, ahol várakozásommal ellentétben megtaláltam a kulcsot. Irány a 19 és 15, egyik sem leányálom. Azt meséltem, hogy fiatalabb koromban próbálkoztam a színészkedéssel? Mindegy, az egy másik sztori, a lényeg, hogy bármilyen szerepben eladom magam. A gengsztereket jól ismerem, így nem okoz nehézséget eljátszani ezt a típust. A gengszterfőnökhöz tartva átalakultam rosszfiúvá, még a szivarra is visszaszoktam erre az időre. A nem idevalósiaknak azt még elárulom, hogy városom gengszterei, akik egyben szomszédaim is egyben, nem a környékletességükről híresek, aki nem tetszik nekik, azt lehajítják a tetőről. És ahhoz, hogy valaki zuhanjon, elég bekopognia hozzájuk. Ezt csak azért mondom, mert kellett a jó lélekjelenlétem, hogy ne tojjam tele a gatyámat, mikor az egyik nehézfiú kinyitotta az ajtót. Bementem, a földszinten odakészítették nekem, pontosabban Ednek a díjazását, vacak 50 dollárt. Aztán felmentem a felső szintre, ahol csörgött a telefon, körülnéztem, rajtam kívül senki sem volt az emeleten, így felvettem a kagylót. Megkérdezték, hogy ki vagyok, mondtam, hogy „Én vagyok az, Ed”, erre a főszer azt mondta, hogy „Oké Ed, a Kövérnél van a 27-es ház kulcsa”. Nagyon jó, a számokkal mindig hadilábon álltam. Nem tudtam, hogy bánkódjak-e vagy sem, hogy nem jött össze a főnökkel a randi, de inkább leléptem, a következő nyom a 15-be vezetett, meg amúgy is az irodám felé vettem volna az irányt, hogy egy whisky mellett elgondolkodjak. A szomszéd ház meg nem jelentett nagy kitérőt. A házba lépve, mielőtt bármit láttam vagy hallottam volna, minden elsötétült, valami dagadék ledöntött a lábamról és üvöltözni kezdett:

# JÁTÉKKALAUZ

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

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

- Sam, egy gengszter les rád a rendőrség túlfelén. - Oké, kezdtem magam teljesen debilnek érezni, erre megint csengett ez az átkozott készülék, valaki beleszólt:

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

Ha már a telefon a kezemben volt, felhívtam Daisyt, hátha mond ő is egy számot és még jobban összekavarodok. Kiderült, hogy Lana telefonált neki és elmondta, hogy a Kövérnek két kulcsa van, nem egy. Kezdtél derengeni valami a kulcsok körül, de még nem állt össze a kép, így okosabb ugyan nem lettem, de tudtam, hogy meg kell keresnem azt a kulcsot. Lanát is megcsörgettem, aki sírva mondta, hogy Bud találkozni akar vele a hotelben a jobb oldali zöld szobában. Majd megkért, hogy menjek el helyette. Oké, a nőknek ritkán tudok nemet mondani, de ki az a Bud? A többit a hüppögésőtől nem értettem és nem éreztem kedvet a vigasztalásához. A kulcsot könnyen megtaláltam, nagy-képűség nélkül mondhatom, hogy ehhez nagyon értek. Az eldugott dolgok szinte jeleznek felém, hogy megtaláljam őket. Komolyan vettem Daisy figyelmeztetését és nem mentem a rendőrség környékére sem, nem akartam több emeletet zuhanni. A gond csak az volt, hogy a hotel, ahol Lana-ként kellene megjelennem és a 74-es számú ház is a rendőrségen túl helyezkedett el. Ahhoz, hogy a rendőrséget megkerüljem, be kell jutnom a 27-es számú házba, felmenni a tetőre, átmenni a rendőrpalota tetejére és megint leugrani a 31-es ház tetőteraszára. A bokám még mindig lüktetett minden lépésnél az előző ugrás miatt, szóval nem sok kedvem volt az akcióhoz, de ez az egy megoldás volt. Már csak a Kövér kellett, hogy kölcsönkérjem tőle a 27-es kulcsát. Meg kell találnom a Dagit. A házból kifelé menet felmarkoltam még egy jelentős összeget, majd azon tűnődtem, hogy épp annak a házból jövök ki, akit meg akarok találni. Épp a szeméthegek között lépkedtem, mikor szemben jött velem a keresett személyt. Arra gondoltam, elkérem a kulcsot. Hehe, biztos ideadná, de nem szeretek kéregetni, úgyhogy mást eszeltem ki. Felmásztam a ház tetejére és a tűzlétráról révettem magam a Kövér jól kipárnázott testére, elvettem a kulcsát és elfutottam, mire feleszmélt, már bent voltam a házban. Felmentem, átugrottam, lejtöttem, a hotelben átmaszkíroztam magam szőke nővé, remélem Bud nem látta még Lanát, máskülönben csúnya bukta lesz. Felmentem a megnevezett szobába, seholy senki, csörög a telefon, hát, ezen a napon ez tűnt normálisnak. Felvettem hát a kagylót, ahogy szoktam, egy férfi szólt bele:

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

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

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

Mikor elmentek, felkeltem, és szédelegve felálltam a tető szélére, majd az alkalmas pillanatban rávettem magam az örre, berohantam a szobába, felkaptam a kulcsot és visszarohantam a másik épületbe, kerestem egy telefont, hogy felhívjam Daisyt, hátha tudja Al számát, persze, hogy tudta: 6124. Bementem a 74-es számú házba, az első telefonon tárcsáztam Al-t, hogy elcsaljam a szobától. Felrohantam a kampóért a negyedikre, aztán rohantam volna ki a házból, mikor a harmadikon csörgött a telefon, nem bírtam ki, felvettem, azt mondtam, hogy Don vagyok (csak az ő neve jutott eszembe), megtudtam, hogy a kampót hogy kell használni, hát, mit mondjak, nem nagy kunszt. Vissza kellett jutnom a gengszter-főhadiszállásra, a rendőrség előtt meg várt rám a zordarcú barátom. Felmásztam a 31-es tetejére és ráugrottam az emberemre, majd elspuriztam a gengszterek melletti házig, felmentem a tetőre és elhajítottam a kampót, a kötelet kifeszítettem. Úgy éreztem, hogy reggel óta valami idióta kiképzésen vagyok, általában magasból ugrálok, most meg kötélen egyensúlyozva kellett átmennem az irodám házának tetejére. Megtettem. Lementem a tűzlépcsőn az irodám feletti lakásba, ahonnan Daisy a zajt hallotta, mert tudtam, hogy a bűnügyi történetekben minden részlet fontos lehet. Már említettem az elrejtett tárgyakhoz való különleges viszonyomat, éreztem, hogy valamit találni fogok, gondoltam még egy kulcsot, de nem, megtaláltam a papagájt! Az agyam már kezdte összerakni a kirakózt, de még ki kellett jutnom az épületből, hogy befejezzem életem egyik legmozgalmasabb napját. Visszamentem a tetőre, átugrottam a 19-es tetejére, lecsap-

# JÁTÉKKALAUZ

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

A játékról Dashiell Hammett: Véres aratás című regénye ugrik be, ami Personville városában játszódik, de sokan csak Poisonville-ként említik, nem véletlen. Sam Cruise is egy ilyen „mérgező” helyen magánnyomozó. Ha megfilmesítenék a játékot, akkor az biztos egy film noir stílusú krimi lenne. Sajnos a játék sikertelensége végső soron egy különleges kiadó megszűnését okozta.

Kiváló ötlet és történet, stílusos borítóval és betöltőképernyővel. A feladat és a történetvezetés nagyon jó, kisebb bukkanókkal és elkerülhető, ám a sztori szempontjából fontos történésekkel. Nem minden egyértelmű és nem minden kitalálható, van amire csak túl hosszú próbálkozásokkal vagy segítséggel lehet megoldást találni. A látványvilág Skool Daze-féle, tehát tökéletes. Szenzációs, ahogy az épületek, a szereplők, a hangulat, a feliratok, üzenetek és minden kis szösszenet egyben van, stílusban, korhűségben. A vezérlés is kitűnő, pontlevonás csak a joystick választásának eldugásáért jár, lehet, hogy David Reidy úgy gondolta, hogy egy magánnyomozó úgyis megtalálja. A játék nehézségi szintje optimális, amiről az utcán fedezékből lövöldöző idióta gondoskodik. Végeredményben egy zseniális játék, ami sorozatot érdemelt volna. Ebben a játékban is megtalálhatóak David Reidy finom humorérzékének jelei, pl. a játék elején az unott bevezető felirat: 'csak egy újabb nap az iroda életében, épp a csótányokat tanítottam pókerezni/gépelni/kávét főzni/dzsiggelni/korcsolyázni/..., mikor...'

## IDŐGÉP

*1982. július, Wales, Maesafallen*

### ABERSOFT JÁTÉKOK SPECTRUMRA

Az Abersoft székhelye egy kis walesi falu, Maesafallen, és egyszerre két Spectrum játékot jelentettek meg. Mindkettő játékot John Jones-Steele írta, az Adventure 1 az első számítógépes kalandjáték, Will Crowther Colossal Cave-jének Spectrum változata 9.95 fontért rendelhető a kiadótól. A Mazeman egy 16K-s gépeken is futtatható Pac-Man-játék, ami jóval olcsóbb, mindössze 4.95 fontba kerül.



*1982. július, Anglia, Great Yarmouth*

### BILLENTYŰZET SPECTRUMHOZ ÉS ZX81-HEZ

A dk'tronics egy ZX81-hez és Spectrumhoz is használható billentyűzetet jelentett be.

A professzionális eszköz 52 billentyűt tartalmaz, ebből 12 billentyű az oldalt elhelyezett numerikus részen van. A billentyűzet használatához a ZX81, illetve a Spectrum alaplapját át kell szerelni a dk'tronics billentyűzet házába,



ami olyan tágas, hogy akár a tápegységet is bele lehet szerelni.

A dk'tronics bejelentette az első RAM-kiegészítőt is Spectrumhoz. Az egység a 16K-s Spektrumot 48K-s modellé alakítja át pontosan ugyanúgy, mintha a hivatalos Sinclair megoldás lenne. A 32K-s RAM majdnem 20 fonttal kevesebbe kerül, mint a Sinclair-verzió, és a hivatalos kiegészítőtől eltérően „Nem szükséges bárhová is elküldeni a Spectrumot. A kiegészítő beszerelése nevetségesen egyszerű.” Nagyobb RAM-pakk nem is várható, mert „a 48K jó méret. Ahogy a mikrofloppy piacra kerülnek, nem lesz szükség nagyobb egységekre.” A RAM-csomag 39.95 fontért kerül forgalomba.

# SCREENS\$

