

FANZIX
2.0

4.1

2017.07.

Ismeretlen eredetű, nagy koncentrációban betűket tartalmazó fanzine, olvasása csak saját felelősségre ajánlott!



ÜDVÖZLET

Kedves Olvasóm!

Ez az első olyan száma a fanzine-nak, ami nyomtatva szinte biztos nem jut el hozzád, letölthető formátumban pedig nem szeretném közzé tenni. Miért nem nyomtatom és miért letölthető mégis? Mert a nyomtattatási lehetőségeim szűkültek, ráadásul az egész általam kitalált rendszer a postázással együtt elég körülményes, és nincs is rá kereslet, így adódik, a GPS szavaival élve, az újratervezés. Adódik a nemzetközileg elfogadott rendszer: az ingyenes, névtelen letöltés, de az nekem nem tetszik, nem az ingyenessége, hanem az arctalansága miatt. A személytelenség ellen kitalált ötleteim eddig kudarcba fulladtak. Mi következik ebből? Az, hogy egyelőre az elkövetkező számo(ka)t, ha egyáltalán elkészülnek vagy senki sem fogja elolvasni... Vagy letölthetővé teszem őket.

És néhány szó a tartalomról is... Az 1982-83-as év arcade játékaik többnyire klónok vagy erőtlenségek, ötletlen próbálkozások voltak, míg fel nem tűnt az Ultimate, játékaik szinte játékgépre teremtettek, mégsem konverziók voltak. Ez a fajta grafikai és programozási frissesség, ötletesség eredményezte sok kiadó elindulását, programozók szemléletváltását és a Quest Microsoftware átalakulását is Fantasy Software-ré. Bob Hamiltont, aki addig azt gondolhatta, hogy a Quest által kiadott két játék egyedi és rendkívüli, a Jetpac nagyszerűsége, látványvilága döbbenetesen rá, hogy a játékírás másik dimenzióját keresve rossz helyen kapirgált. Pár hónap múlva meg is született Bob legnagyobb sikere, a Jetpac inspirációjára elkezdett The Pyramid, rengeteg nagy, színes, izgató mozgó ellenséggel, pályákon átívelő koncepcióval és egy igazi hőssel, Ziggyvel. A Fantasy aztán rövid életpályája alatt megpróbált még az Ultimate lányomaiába lépni, a Underwulde és Sabre Wulf stílusát követve építve megszületett a Fantasy monumentális labirintus-játéka, a Backpackers Guide to the Universe is, vagy a nem kevésbé úttörő Atic Atacnak is lett Fantasy által gyártott testvére, a The Drive In. Az eddigi mondatokkal nem biztos, hogy túl jó képet festettem a Fantasyról, akiktől nem állt távol a nagyképszerűség sem, ráadásul úgy szüntek meg, hogy kifizetetlen számlákat hagytak maguk után... Mégis azt mondom, hogy megéri megismerkedni ezzel a kiadóval is, kicsit közelebb kerülve hozzájuk már talán nem is lesznek annyira visszataszítóak, inkább csak emberek.

m/zx

TARTALOMJEGYZÉK

ÜDVÖZLET	2
JÁTÉKÚJDONSÁGOK	3
TÖRTÉNELMI TOPLISTA	3
JÁTÉKKALAUZ	4
El Stompo / Catch a Hare	4
2048 / l'Abbaye des Morts	5
KIADÓI KRÓNIKA: FANTASY	6
JÁTÉKKALAUZ	9
The Black Hole	9
Violent Universe	10
The Pyramid	11
Doomsday Castle	13
Beaky and the Egg Snatchers	16
The Drive In	18
Backpackers Guide to the Universe Part 1	19
TÉRKÉP	22
Sky Ranger	22
IDŐGÉP	23
LOAD"" SCREEN\$	24

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

JÁTÉKÚJDONSÁGOK

2014. március

Altair	Inmensa Bola de Manteca	48K/128K
SpeedBall	Kabuto Factory	48K
Maniac Square	Tempus	48K
Yahtzx	Spinalsoft	48K
Leonardo Lost Last Invention	Gabriele Amore	48K/128K
'My rendition' of Horace to the Rescue 2	Steve Broad	48K
2048	Arda	48K

2014. április

Guerrero Ninja	Fabio Didone	48K/128K
Flappy Bird ZX	Rafał Miazga	48K/128K
El Stompo	Stonechat Productions	48K
Catch a Hare	kas29	48K/128K
The Charm (el hechizo)	Salpicao & RetroWorks	128K

2014. május

SunBucket	Stonechat Productions	48K
l'Abbaye Des Morts	DarkHorace & Jerri	48K/128K
Mansion Kali II	Commodore Plus	48K
Ninjajar!	Ubhres Productions	128K

2014. június

Sir Froggy	Lubiterum	48K
Horace Miner 2	Steve Broad	48K
Hyper Space Postal Service	Lubiterum	48K
Maxim the Cat	Asylum Games	48K
ConspiraloVe	Martian Devel	48K
Outland	ZX Studio	48K
Willy the Wasp	The Death Squad	48K/128K
Cra'k the JAM	Smile Games	48K
Shape Shifter	Ian Munro	48K

TÖRTÉNELMI TOPLISTA

Ez a toplista több dolog miatt is érdekes. Aktuálisan azért, mert a Fantasy utolsó játéka, a Backpackers Guide to the Universe Part 1 szerepel rajta. Maga a szereplés a furcsa, ugyanis a játék pár héttel később jelent csak meg, a kiadó nagy-nagy bánatára lemaradtak a legjobban fizető időszakról, a karácsonyi vásárról. Ez hogy fordulhatott elő? Mármint, hogy szerepelhet a listán egy meg nem jelent játék? Az biztos, hogy a lista a Boots és Websters láncok eladásai alapján készült. Ha megbízom a toplista elkészítéséhez megadott adatokban, akkor csak azt feltételezhetem, hogy előrendeléseket vettek fel a játéokra. Ha nem bízom a az áruházláncok adataiban, akkor felvetődhet bennem, hogy a toplista köszönőviszonyban sincs a valósággal. Ezzel a felvetéssel viszont megkérdőjelezném az egész rovat létjogosultságát, így inkább maradok az első lehetőségénél.

1984.11.29. Popular Computing Weekly

1	Knight Lore	Ultimate
2	Pole Position	Atari
3	Daley Thompson's Decathlon	Ocean
4	Beach Head	US Gold
5	T.L.L. - Tornado Low Level	Vortex
6	Backpackers Guide to the ...	Fantasy
7	Rhunes of Zandos	Dorcas
8	Strangeloop	Virgin
9	Full Throttle	Micromega
10	Jet Set Willy	Software P.

EL STOMPO

Stonechat Productions, 2014, 48K, platform

Einar Saukas sokadik grafikai motorja 2013-ban jelent meg Nirvana néven, és ellentétben a korábbi motorokkal majdnem teljes képernyőn használható (30x22 karakter), sprite-támogatása van (8 „bicolor” sprite), és legfontosabb jellemzője, hogy 8x2-es pixelenként két szín használható szemben a standard 8x8 pixelenkénti kettő színnel! Ezt a motort használta fel és ki Dave Hughes ehhez a játékhoz. A kivitelezés a Nirvana adottságai miatt szemet gyönyörködtető, de nem hivalkodó. Dave Hughes a játékelményt előtérben tartva nem egy játéknak álcázott demót, hanem egy technikai lehetőségeket is megmutató játékot készített. A játékot pár hónappal később extrákkal feltuningolva kiadta kazettán a Monument Microgames!

Te vagy El Stompo, az elismert TV szerelő. Munkád nagyon kockázatos, mivel veszélyes helyeken végzed, de nagyon képzett vagy, így rutinból, játszva javítasz tévéket. Javíts meg minden tévét minden szinten úgy, hogy ugrálsz rajtuk! Könnyűnek hangzik? A játék egy nagyon kemény ötvözet az arcade és logikai játékoknak, így nagy kihívás a 35 szintjének teljesítése. A teljesítéshez végtelen életed van, de ez még nem jelenti azt, hogy sikerülni fog! Az előrejutáshoz ugyanis rá kell jönnöd a trükkökre és egyszerű eszközöket is kell majd használnod. Rá kell jönnöd például arra, hogy a platformok kigyengült tégláit kiszakíthatod helyükről egy kis ugrálással, vagy arra, hogy túléljed a nagyobb zuhanásokat is, csak pár másodpercre utána kába leszel. Aztán ott vannak a hatalmas billenő kapcsolók, amiket bárki, aki mellettük elhalad, átbillent a másik állásba, ezzel eltüntetve/megjelenítve rejtett platformokat. És szintről szintre szaporodnak az érdekes mechanizmusok, a lényeg, hogy ne érd az ellenségekhez (akik különböző kinézetűek és más-más algoritmus szerint cselekszenek). Vezérléshez újradefiniálható billentyűkiosztást használhatsz.



CATCH A HARE

kas29, 2014, 48K/128K, arcade/logikai

Alex Kashkarov (kas29) AGD-vel készült játéka az arcade és logikai játékok jellemzőit is magán viseli.

Előfordult már, hogy nyúlra vadásztál? Ha igen, akkor valószínűleg tudod, hogy ez nem könnyű. Pedig egy igazi vadász vagy, és nyolc magasan képzett kutya is rendelkezésedre áll. A legfontosabb, hogy sportszerű vadász vagy (a körülményekhez és kollégáidhoz mérten), ezért ahogy tapsifüles sem ló rád, te sem használod a válladon pihenő puskádat. Jobb híján a kutyáiddal próbálsz elérni célot, ami három különböző dolog lehet, és a 'Play style' menüben tudod meghatározni. Első két választási lehetőség 'Classic' és 'Free' névre hallgat, mindkettő esetben a nyúl bekerítése a célot, de annyira, hogy mozdulni se tudjon. A különbséget csak a helyszín jelenti, 'Free' esetében autentikusabb: az erdei tisztás. Egyszerre nyolc kutyát helyezhetsz el a játéktéren, majd mikor a kilencediket irányítanád a pozíciójába, az első nyolc kutya eltűnik, a nyúl pedig megmarad a saját pozíciójában. Ha a nyúl elhagyja a játéktéret, vagy beugrik egy bokorba, akkor elveszítesz egy életet. Harmadik választásod a 'Chase', itt üldözned kell a nyulat képernyőkön át jobbra, majd a kék nyállal jelölt pozícióba. A menüben be tudod lőni az üldözött nyúl agyi képességeit a 'Difficulty' menüpontban: 'Easy' esetén egy együgyű nyusztival lesz dolgod, aki csak a négy átlós sarok felé tud ugrani, 'Normal' esetben egy átlagos IQ-val rendelkező és izgó-mozgó, míg 'Hard' esetben egy igazán gögyis tapsifüles lesz leendő áldozatod. Plusz nehezítésként pedig a 'Fast hare' lehetőségét is választhatod a menüben, ez azt fogja eredményezni, hogy a nyúl nem fog a lépéseidre várni, hanem ugrál a saját tempójában tőled függetlenül. Vezérléshez használhatsz billentyűt (Q, A, O, P, Space), ill. Kempston vagy Sinclair joyt.

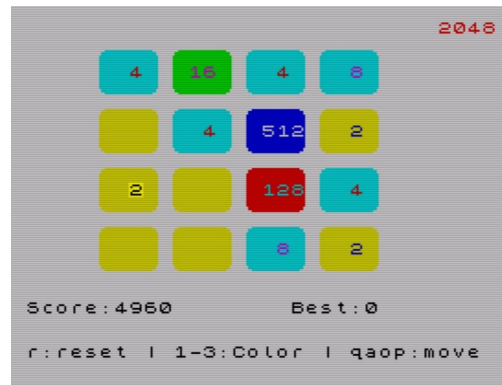


2048

Arda, 2014, 48K, logikai

A 2048 egy baromi egyszerű logikai játék, melynek mind mobilos, mind böngészős verziói pár nap alatt hatalmas népszerűségegre tettek szert. A játék eredeti verzióit egy olasz fejlesztő, Gabriele Cirulli egy hétvége alatt dobta össze JavaScriptet és CSS-t használva. Ám az eredeti játék annyira nem is eredeti, ugyanis a szerző is a Veewo Studios játéknak, az 1024-nek a klónjaként említi. Az 1024 szintén egy klón, mégpedig az iOS-re megjelent Threes című játék nem fizetős verziójaként született. De nem is csak ez a klónsorozat az elképesztő, hanem a tempó! A Threes 2014. február 6-án jelent meg, míg az egyébként török Arda 2014. március 23-án készült el a 2048 Spectrum verziójával! Alig másfél hónap alatt mennyi történést!

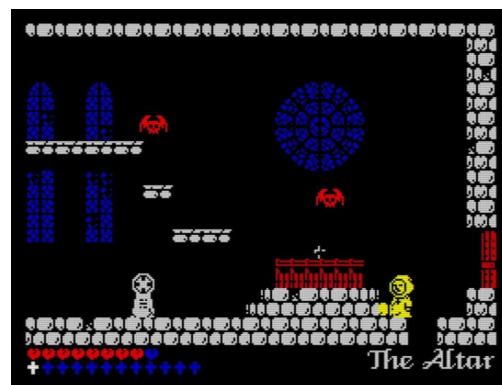
A játékban a célod a 2048-as értékű mező elérése. Ehhez annyit kell tenned, hogy a Q, A, O, P billentyűkkel mozgatod a táblát. A táblán lévő négyzetek ilyenkor adott irányba csúsznak. Ha két azonos számú négyzet találkozik, akkor azok egymásra csúsznak, egybeolvadnak, tehát pl. 2 darab 2-es négyzetből egy darab 4-es lesz, 2 darab 4-esből egy darab nyolcas, és így tovább. Minél tovább jutsz a játékban, annál nehezebben érheted el a következő értéket, mert míg a 16 eléréséhez csak két nyolcast kell egymás mellé juttatnod, de a 32-höz már újra el kell jutnod a következő 16-osig, majd azokat is egymás mellé juttatnod... Ezáltal egyre kevesebb mező lesz üres, egyre kisebb esélyed lesz a nagyobb érték eléréséhez, magyarul gyorsan ki kell találnod egy stratégiát, ha a fenti képen lévő 512-nél tovább szeretnél eljutni! Az R billentyűvel tudod alapállapotba hozni a táblát, az 1, 2 és 3 gombokkal pedig a látványon tudsz kis mértékben módosítani.



L'ABBAYE DES MORTS

DarkHorace & Jerri, 2014, 48K/128K, platform

Locomalito egy Franciaországba tett kirándulása eredményeként írta a játék eredetijét Windows platformra, ami 2010-ben jelent meg. DarkHorace-nak és Jerri-nek látszólag nem volt nehéz dolga (dehogynem!), mert az eredeti játék is olyan, mintha ZX Spectrumon futna, a grafikája leginkább, de még a hang is. A történet az 1200-as években a dél-franciaországi Languedocban játszódik, ahol a X. század közepén tűntek fel az első katarok, egy keresztény vallási mozgalom tagjai. A katarizmus tanításainak fő gondolata az volt, hogy a világ gonosz, magasztalták a szellemi, és lenézték a testi, eredendő bűnnel terhelt fizikai világot. A katarok szerint a világot egy gonosz istenség, démiurgosz teremtette, és úgy hitték, hogy a lelkek újjászületnek, és a test halála után az anyagtalan mennybe jutnak. Talán ezek után nem meglepő, hogy a katolikus egyház a katarokat eretneknek tartotta, és üldözte a rend tagjait. Jean Raymond az inkvizíció előtt menekülve egy elhagyott, régi templomba botlott, melyről nem is sejtette, hogy romjai egy ősi gonoszt (na vajon kit is?) rejtenek. Jeant segítve a hit lesz az egyetlen fegyvered ebben a kalandban, nincs kardod, pisztolyod meg pláne, hiszen nem vagy időutazó. Az apátság elhagyatottságát tekintve váratlanul mozgalmas helyszíneket kell bejárnod, találkozni fogsz élőhalottakkal, denevérekkel, patkányokkal, tüzet okádó sárkánnyal, meg még mindenféle unszimpatikus 'élőlénnyel'. Szerencsére valaki gondolt a jövőbeli kalandorokra, és tekercekre írva különböző nem teljesen egyértelmű nyomokat hagyott hátra, ezeket a régi tekerceket jó ha elolvasod. De a katar emlékköveknek talán jobban meg fogsz örülni, mert ezek az objektumok egyfajta checkpointként funkcionálnak a játékban, ha elveszítesz egy életet, akkor az utolsó elért emlékkőtől folytathatod tovább a kalandot. Legfőbb célod a 12 kereszt megszerzése legyen, de a szívekre is fordíts némi figyelmet, ha nem akarsz az apátság nem igazán megnyugvásra termelt romjai között ragadni. Vezérlésnek használhatsz Kempston Joystickot vagy billentyűzetet (Q, A, O, P, Space).



teljes név: Quest Microsoftware (1983.09-ig)
 Fantasy Software Ltd (1983.09-től)
 működés ideje: 1983-1985
 tevékenységi kör: kiadás
 nemzetiség: angol
 székhely: Cheltenham



Bob Hamilton és Paul Dyer, munkatársak, barátok

Történetem két főszereplője a nyugat angliai Cheltenham városából Bob Hamilton és Paul Dyer, mindketten a helyi Smiths Aerospace Industries-nél dolgoztak. Bob szoftvereket, főleg biztonsági szoftvereket írt, Paul hardverekkel foglalkozott. Munkatársi kapcsolatuk mellett barátok is voltak.

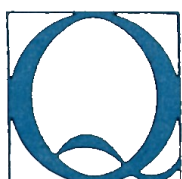
Bob 1982 karácsonyára két öccsét, Iant és Darrent megajándékozta egy ZX Spectrummal. Ünnepekre tervezett vidéki kiruccanásuk meghiúsult, így Bob testvéreivel együtt próbálgatta a kis számítógépet. „Csodálkoztam” meséli Bob a Sinclair User egyik számában a gumibillentyűsről, „úgy éreztem ugyanolyan jó volt, mint a fejlett számítógéprendszer, amit a munkámhoz használtam”.

De hogy lett ebből szoftverfejlesztés? Ugyanis az akkor átlagos játékok, amiket szintén megvásárolt, kevésbé nyugtázták le és úgy gondolta, hogy azoknál akár ő is jobbat tudna írni. Nem maradt meg a feltételes módnál, hozzáfogott játékokat írni és az eredményt családi körben annyira jónak találták, hogy fellelkesülve előadta barátjának, Paul-nak, hogy esélyt lát a robbanásszerűen bővülő szoftverüzletben. Ám miután nem érez magában kellő üzleti képességet, tehetséget, azt javasolta, hogy kiegészítve egymás erősségeit, alapítsanak ketten céget. Meg is tették, 1983 februárjában létrehozták a Quest Microsoftware-t. Áprilisban meg is jelent első játékuk, a nyolc hét alatt elkészülő *The Black Hole*, majd egy hónapra rá a *Violent Universe*. Mindkét játékot Bob Hamilton írta, Paul Dyer vállalt magára minden mást, tehát reklámot, kapcsolattartást, gyártás intézését, stb. Sok pénzt investálva a marketingbe, teljes oldalas hirdetésekkel nyitottak, hangzatos jelmondatokkal: „Simply the Best” és „A new dimen-

sion in Spectrum Software”, tehát ők egyszerűen a legjobbak és új dimenziót nyitnak a Spectrum szoftverei terén, szóval szerényen kezdtek a srácok. Később már az újságok első oldalán is vásároltak negyed oldalas felületeket, a beruházás alighanem kifizetődő volt, a játékok fogadtatása a közönség és a kritikusok részéről is jó volt.

Bob legfőbb szenvedélye a futás volt akkoriban. Miközben hegyeken, völgyeken és lakhelyéhez közeli dombokon rótt a kilométereket, ihletet és ötleteket gyűjtött játékaikhoz. Futóversenyeken is indult, minél hosszabb annál jobb alapon, a maratont nem szerette, mert „túl rövid, alig adnak időt, hogy elindulj.”

Megjelent 1983 nyarán az Ultimate hatalmas sikere, a Jetpac, ami óriási hatással volt Bobra. Fejébe vette, hogy valami hasonlóan kifinomultat, sőt annál komplexebbet ő is képes lenne alkotni. Paullal úgy látták, hogy ehhez változásra lesz szükség a piaci stratégiájukban, így bejelentették, hogy szeptember 19-től a Fantasy Software kereskedelmi nevet fogják használni, ez a címke lesz, ami alatt forgalomba hozzák régi és leendő játékaikat. A szoftverpiacon megszokott nagyratörő terveket szövögettek, mint nyolc játék kiadása évente. Beszálltak a tokozási versenybe is, új játékaik már nem normál, hanem az úgynevezett „clam”, tehát kagylótokban jelentek meg. Lényegében ez is csak egy marketingfogás, a kiadók úgy gondolták, hogy



QUEST
 MICROSOFTWARE



„A hegyekben való futás nagyon inspirál. Elfelejtessz mindent és ez lehetővé teszi, hogy koncentráldj, kitisztítsd az elméd”

minél nagyobb egy kazetta a polcon, annál feltűnőbb és annál kelendőbb.

„Egy piramisra vonatkozó elképzeléssel kezdtem,” mondta Bob „a játék abból nőtt ki.”. A játék elkészítésében Bob családja is részt vett, például testvérei terveztek a 120 szobából 21-et. A végeredmény elégedettséggel tölthette el a két társigazgatót és nem csak grafikai, hanem játszhatósági szempontból is. Lehet, hogy a tokozás, lehet, hogy a játék minősége, vagy mindkettő számít, de a novemberben megjelenő The Pyramid váratlanul nagy siker lett. Pont a legjobbkor, karácsony előtt került fel

az eladási TOP10-be, és fél évig szépen fogyott. A játék főszereplője, Ziggy köré okosan építették a marketinget, tervezve neki egy sorozatot. Egy pontszámellenőrző rendszert is létrehoztak, amelynek segítségével a kiadóhoz visszaküldött, ellenőrizhető pontszámokból toplistát készítettek és közzé tették a Fantasy Micro Club félévente megjelenő hírlapjában.

Hamilton ritka szerencsés embernek érezte magát, hiszen egy olyan városban élt, ami szeret, és amit olyan vidék vett körül, ahol sokat futtatott, ráadásul a munkája volt a hobbi, és állandóan rajongói leveleket kapott, és emiatt azt gondolhatta, hogy szeretik az emberek. „Karácsony napján a Mount Kenya havas Lejtőin ébredtem és arra gondoltam, hogy a gyerekek, akik talán abban a pillanatban nyitják ki a csomagjukat, az én egyik játékomat találják benne, és úgy éreztem, hogy ez fantasztikus,” mondta. „Mindent összevetve, ez volt a legjobb év az életemben.”

Ziggy következő története a **Doomsday Castle** volt, és negyed évvel az első rész után jelent meg. Ez a rész már kevésbé volt sikeres üzletileg. Sőt Paul Dyer szerint kevésbé játszható és kicsit rosszabbul is néz ki. Még Bob Hamiltonnak is nehezen sikerül megmenteni benne az Univerzumot, mert természetesen az a játék célja, de a szerző kicsit védekezve, úgy gondolta, hogy ebben a programozói munkája akadályozta meg. „Ahhoz, hogy jó játékos legyél,” mondta, „szükség van egy jó adag koncentrációra, valamint lelkesedésre. Miután sok fáradtságos órát töltesz egy játék megírásával, elég sok lelkesedésed elveszik.”

A kezdeti nagy lendület is kezdett alábbhagyni, a cég megmaradt kicsinek és ezen nem is akartak már változtatni. A két társigazgató, a titkár-nő, és egy főállású programozó, John White (ő a The Pyramid C64-es portolását végezte) alkotta az összlétszámot. „Inkább adjunk ki három-négy igazán jó játékot évente és tartsuk alacsonyan

fantasy

SOFTWARE

az általános költségeket, minthogy termeljünk 30 vagy 40 játékot, amiből csak kettő igazán sikeres” mondta Paul Dyer. Azért is feküdt nekik a kicsi, de rugalmas cégmodell, mert így Bob akkor dolgozott, amikor akart, nem kötötte holmi munkaidő, leginkább a 23 órától tartó időszakot kedvelte. Nem az egész nap gép előtt görnyedős típus volt, „szomorú, ha az emberek programoznak, vagy számítógépes játékokat játszanak egész nap,” mondta Bob, aki a futáson kívül is az egészséges életmód híve is volt, szerette a barlangászatot és a hegymászást is, amellett hogy vegetáriánus volt. A sárkányrepülőzést is kipróbálta, de az első alkalom kisebb katasztrófája után nem erőltette. A hegymászásról, mégpedig a Mount Kenya karácsonyi megmászásáról már volt szó, következő, egyszerűbb arcade játéka, aminek a Kondore munkacímét adta, ennek az útjának inspirációjára készült. Sőt ugyanakkor már dolgozni kezdett Ziggy harmadik kalandján, amit az igazán nagy dobásnak szántak. Végül a Kondore jelent meg hamarabb, nyár közepén, de nem a munkacímen, hanem a jól hangzó *Beaky and the Egg Snatchers* címen. Majd Októberben kezdték reklámozni „Nem csak egy játék ... inkább egy életforma” szlogennel a *Backpackers Guide to the Universe Part 1*-et, bőven karácsony előtti megjelenéssel számolva, hiszen akkor lehet a legnagyobb forgalomra és bevételre számolni, főleg egy igazi sikerjátéknál.

Közben kicsit váratlanul és minden felhajtás nélkül október végén forgalomba került egy külsős, David W. Harper által írt játék, a *The Drive-In*. A játék kiadását a C&VG szeptemberi számában jelezték, akkor még *Time Warp* volt a címe. A főszereplő egy hölgy, kinek Dezza a becses neve és egy kabrió úrsiklóban hajtja végre kalandját.

Karácsonyi szünet előtt egy cheltenhami ünnepség keretein belül Paul Dyer egy speciális, egyedi építésű 'Backpackers' faliórával ajándékozta meg Bob Hamiltont és bejelentették a játék kiadásának elhalasztását. Az ünnepséggel kapcsolatban Paul ezt mondta: „Felépítettük a hírnevünket csekély számú nagyon jó játék kiadásával. De hírnevünk megtartásához a kiadásoknál pontosnak kell lennünk. Tisztában vagyunk azzal, hogy mit jelent a karácsonyi vásár a hazai számítógép szoftver-iparban, és a kihagyása hónapokkal visszavethet minket. Minden összeesküdött ellenünk a Backpackers-szel. Technikai problémák voltak a játék írásakor, Bob a szó szoros értelmében teljes gőzzel dol-

gozott napokig, anélkül, hogy evett vagy aludt volna, hogy kész legyen, pedig beteg volt abban az időben. Aztán az utolsó pillanatban a kazetátok szállítója cserbenhagyott minket, ami azt jelentette, hogy váltani kellett egy másik csomagolásra és emiatt módosítani kellett a borítót és újranyomtatni azt.” A megjelenés tehát átcsúszott karácsony utánra, de így is nagyon jó eladási mutatókkal rendelkezett a játék, 23.000 példányban kelt el az első hónapban. Beindult a marketinggépezet és már a 'Backpackers' második, sőt harmadik részéről is elkezdtek beszélni, tervezett kiadási időpontokkal. A játék iránti lelkesedés viszonylag korán, pár hónap után alábbhagyott és megállt valamivel 30.000 felett az eladási darabszám is. Közben az Infocom, Inc. számos platformra megjelentette a Douglas Adams híres könyvéből, a 'Galaxis útikalauz stopposoknak'-ból készült *The Hitchhiker's Guide to the Galaxy* című játékot, természetesen hivatalos engedéllyel (Spectrumra egyébként nem jelent meg a játék). Hogy ez miért fontos? Nem tudom, de az elég feltűnő, hogy Bob Hamilton előszeretettel merít ihletet Mr. Adams könyvéből, aminek lehet, hogy semmi jelentősége és nem is tudom, hogy ezután mi történhetett. Nem találtam semmiféle nyomot, kivéve egy valószínűleg bíróságilag kikényszer-

FANTASY SOFTWARE LTD.,

publishers of the game

“BACKPACKERS GUIDE TO THE UNIVERSE PART 1”

would like to state that their game is in no way connected with the works of Douglas Adams entitled “Hitchhikers Guide to the Galaxy” or the computer game now being marketed by Infocom Inc., based upon that work.

In order to avoid confusion, the name of Fantasy Software's game has been changed to

“BACK PACKERS”

FANTASY

rített hirdetést az 1985. áprilisi Sinclair User-ben a Fantasy-tól. Ebben a nyilatkozatban leszögezik, hogy a 'Backpackers' játék semmilyen módon nem kapcsolódik sem Douglas Adams könyvéhez, sem az Infocom játékaéhoz. És a félreértések elkerülése végett, a játék nevét megváltoztatják 'Back Packers'-re. A nagy tervek ellenére ez volt az utolsó életjel a kiadóval kapcsolatban, mert a következő kettő cikk, ahol róluk van szó, már halálhírnek tekinthető. A kiadó ugyanis nem fizette ki a Crash magazinnak, és valószínűleg másoknak sem a hirdetések után járó díjakat. A magazin jogosan nem vette ezt jó néven, és a júliusi számban megjelent cikkük szerint hiába hívták a Fantasy-t telefonon, a telefont először egy hölgy vette fel,

közölte, hogy Paul Dyer elköltözött, majd már a telefont sem vette fel senki, azután már a szám sem élt, majd kiderült, hogy a cég hatalmas adósságokat hagyva maga után felszívódott, egyetlen programozójuknak sem fizették ki utolsó havi járandóságát...

Később, 1986-ban a Quest és a Fantasy mind a hét játékának újrakiadása megjelent a Paxman Promotions gondozásában, érdekes módon használták a Backpackers Guide to the Universe Part 1 címet. Végiggondolva az is fura, hogy a címben még szerepel a 'Part 1', hiszen addigra már eldőlt, hogy nem lesz a játéknak több része. Bob Hamilton és Paul Dyer egyébként olyan szinten felszívódott, hogy (a WOS fóruma alapján írom) még manapság sem lehet a nyomukra akadni.

QUEST ÉS FANTASY SZOFTOGRAFIA

The Black Hole

Quest, 1983.04., kazetta, £5.50

Bob Hamilton

16K, lövöldözős

Violent Universe

Quest, 1983.05., kazetta, £5.50

Bob Hamilton

16K, lövöldözős

The Pyramid

Fantasy, 1983.11., kazetta, £5.50

Bob Hamilton

48K, lövöldözős

Doomsday Castle

Fantasy, 1984.03., kazetta, £6.50

Bob Hamilton

48K, lövöldözős

Beaky and the Egg Snatchers

Fantasy, 1984.07., kazetta, £6.50

Bob Hamilton

48K, platform, Joust-klón

The Drive In

Fantasy, 1984.10., kazetta, £5.50

David W. Harper

48K, lövöldözős

Backpackers Guide to the Universe Part 1

Fantasy, 1985.01., kazetta, £7.50

Bob Hamilton

48K, labirintus

JÁTÉKKALAUZ

THE BLACK HOLE

Quest, 1983, 16K, lövöldözős

A helyzet: idegen űrhajó használja a hipertérmeghajtót, hogy belépjen az univerzumunkba egy fekete lyukon keresztül. Szándéka a pusztítás.

A feladatod: minél tovább fenntartani az univerzumod védelmét, közben a maximális károkozás az idegen erőkben.

A fegyvereid: pozitív és negatív ionágyúk, melyek halálosak bármilyen hatótávolságban, de az ionfolyam elhajlik a fekete lyuk hatalmas gravitációs mezőjétől (a pozitív felfelé, a negatív lefelé). A neutronsugár szintén halálos, de csak korlátozott hatótávolságba, viszont nem érzékeny a fekete lyuk mezőjére. Hármassortúzban működik. A csata: az idegen erők állandó nyomása alatt állsz, az ördögi támadások a hajód ellen egyre nagyobb intenzitásúak és egyre veszélyesebbek. Meddig bírják a flottád hajói? Mennyi ellenséges hajót tudsz elpusztítani? Hat hajóból



álló flottád van, mellyel a lehető legtöbb ellenséget kell elpusztítanod. A hajódat négy irányban és az irányokat kombinálva, akár átlósan is mozgathatod. A fedélzeti számítógép megakadályozza, hogy belerepülj a fekete lyukba. Fegyvereid teljesítménye folyamatos, de gyengül minden alkalommal, amikor lősz, ezért a válogatás nélküli tüzelés átmeneti tűzerőcsökkenést eredményez. Pontokat az ellenséges hajók megsemmisítéséért kapsz, a színértéküknek megfelelően, a függőlegesen mozgó hajók egyszeres, a vízszintesen mozgóké dupla, az átlósan mozgóké tripla pontot érnek.

Az eredmény kijelzésének feliratai: L = jelenlegi játékszint, N = meglévő hajóid száma, P = teljesítménytartalék, S = aktuális pontszám, H = rekord pontszám.

Bob Hamilton 1982 karácsonyán úgy érezte, hogy jobbat is tud az akkori játékoknál. Hááát, ez a játék majdnem fél évvel később jelent meg, szerintem, hogy is mondjam... Bob, melyik játékokat vásároltad meg karácsonyra?

A kezdőkhöz képest nagyszabású reklám és a hangzatos szlogenek is csak üres lufinak mutatkoznak. A játék legjobb része a körítés, pedig az is olyan szürke és olyan átlagos, amennyire csak lehet. A legrosszabb része pedig az irányítás, egyszerűen használhatatlan. A vezérlés érzékenységevel nincs baj, de a billentyűkiosztás katasztrófa. Bal kezem három úja a Z, X és C, jobb kezem az N, M, Symbol Shift kombón. Közben balkéz kisujjal néha, mikor neutronsugarat kellene használni, lenyúlok a Caps Shiftre. Persze közben az ujjaim megzavarodnak, és már az sem megy, ami addig sikerült. Ilyen alapállásból számomra ez nem játék, hiszen nincs abban semmi szórakoztató, hogy megviseli az idegrendszerem. Az irányítást már érintettem, a rend kedvéért: Z,SS-balra, jobbra, X,M - fel, le, C,N - pozitív és negatív ionágyú, CS - neutronsugár.

VIOLENT UNIVERSE

Quest, 1983, 16K, lövöldözős

A helyzet: egy antiuniverzumból származó pilóta nélküli idegen támadó hajók hatalmas pusztítást végeznek, ahogy véletlenül repülnek át az űrön kamikaze küldetésükben. Antianyag tartalmuk miatt látványos robbanásokat okoznak, ahogy összeütköznek bármilyen anyaggal az univerzumunkból.

A feladatod: megvédeni egy fontos űrhajókból álló konvojt, úgy, hogy megsemmisítesz minél több idegent, mielőtt azok kárt tehetnének bármiben.

A fegyvered: Az egyetlen fegyvered egyszerű, de hatásos. Miközben haladsz át az űrön, gázfelhőket tudsz kiengedni, amik az idegenekkel érintkezve felrobbannak.

Meddig tudod megvédeni a konvojt? Mennyi ellenséges hajót tudsz elpusztítani?

A 'P' gombbal indíthatod a játékot, a 'J'-vel pedig Joystickot választhatsz. Az alapértelmezett irányítás a billentyűzet.

Mivel az idegen űrhajók és meteorok antianyagból vannak, ezért megsemmisülnek, mikor érintkeznek bármilyen anyaggal a mi univerzumunkból. Egy időben, egy képernyőn maximum hat gázfelhőt tudsz kiengedni. A képernyő szélén nem tudsz gázfelhőt kibocsátani. A felhők meglehetősen ködösek, így lehetséges, hogy fedezéket találj bennük, ugyanis mikor beléjük rohan egy ellenséges hajó, először a felhővel érintkezik és felrobban, mire hozzád elérne. A játék szintről szintre folyik, minden szinten 40 másodperc az időtartam. Ha tovább akarsz jutni a következő szintre, akkor gyűjts legalább 1000 pontot az aktuális szinten. Pontokat az idegen hajók és meteorok elpusztításával szerezhetsz. A pontok elvesznek, ha az egyik konvojhajó megsemmisül. Az ellenséges hajók pontértéke minden szint elején megjelenik, így kigondolhatod a lehető legjobb taktikát minden alkalommal. A játék előrehaladtával egyre nehezebb lesz elérni a célt, az 1000 pontot, mivel az ellenséges hajókért, meteorokért kapott pontszám csökken, a büntetések pedig nőnek. Kivétel ez alól felderítőhajó, ami gyorsan repül fentről lefelé a képernyőn szabálytalan időközönként. Az érte kapott pontszám kezdetben kicsi, de minél többet elpusztítasz, annál magasabb lesz. Ezért is fontos egy átfogó stratégia, hogy igazán magas pontszámot érhesz el a játékban. A játék minden szintjének végén megszakítható a 'T' gomb megnyomásával. Egy dolgot mindenképp tarts észben: a gázfelhő mindig az űrhajód menetirányának megfelelően hátul lesz kibocsátva.



Gyenge, talán átlagos sci-fi kerettörténet. Az alapvetően fatengelyes egyszerűséget indokolja a sztori antianyagos része. És a legfontosabb: a használhatatlan billentyűkiosztás (Z,SS-balra, jobbra, X,M - fel, le, C,N - gázkibocsátás) mellett megjelentek a Joystickok (Kempston, Sinclair, Cursor) is, mint vezérlőeszközök. A látvány elég minimalista, a antianyagfigurák kicsik, de legalább animáltak. A mozgás rendben van. A hanghatások átlagosak. A játékhoz nem kell született tehetségnek lenni, még talán ügyesnek sem. Összességében egy játszható, de egysíkú, már rövid távon is unalmas játék a Violent Universe.

THE PYRAMID

Fantasy, 1983, 48K, Lövöldözős

A 'The Pyramid' egy nagyon kalandos hangulatú arcade játék. A piramis 120 kamrát tartalmaz 15 szinten. Az egyik kamrából másikba jutáshoz meg kell küzdened az ott lakó idegenekkel, hogy begyűjthess egy elektromos kristályt, amely semlegesíti a két kijáratot védő erőteret. A piramist összesen 60 furcsa és egzotikus idegen lény lakja, mindegyikük szépen animált. A legkülönbözőbb lények, démonok, droidok, rovarok és szörnyek, és még szokatlanabb lények, földönkívüli csipeszek, galaktikus eprek, kozmikus karmok, mutáns szemek, és egy egész sereg leírhatatlan entitás keresztezi utadat. Nem kétséges, hogy találsz majd nekik saját beceneveket. Előrehaladva a kalandban a piramis tetejétől az aljáig egyre nő a nehézségi szint. Amiatt, hogy a kamrákban több kijáratot is választhatsz, valószínűleg minden játék más és más lesz. A piramis tartalmaz egy számrejtvényt, ezt meg kell fejtened ahhoz, hogy elérd a lehető legmagasabb pontszámot. Minél több kamrát látogatsz meg eredményesen, annál közelebb kerülsz a piramis titkos számának felfedezéséhez. A rejtvény megoldása pár nap alatt nem fog sikerülni, valószínűbb, hogy inkább több hónapot vesz majd igénybe. FIGYELEM! Ez talán a legostobább forgatókönyv, amit valaha írtak videojátékhoz, de nem mentegetőzünk emiatt. Ha józanabb gondolkodású vagy, akkor ugorj az instrukciókra.



Ősi feleletként az élet végső kérdésére a Mély Gondolat megteremtette a bűvös számot, azóta az univerzum és a világmindenség felett 42 vagy még több eon telt el. Egyre nagyobb és nagyobb megszámitógépek jöttek és tűntek el, de a szám titkának megfejtésében bármilyen előrelépés nélkül - egészen Ziggy eljöveteleig. Ziggy születésétől fogva egyszerre volt nagyon kíváncsi és nagyon ambíciózus. Három hónaposan eldöntötte, hogy élete célja, hogy megoldja a rejtélyt egyszer s mindenkorra. Ahelyett, hogy a sokat próbált számítógépek felé fordult volna, Ziggy úgy döntött, hogy nyomokat keres visszafelé a történelemben és serdülőkkora 200 évét a memóriabankokra felcsatolva töltötte az Encyclopedia Galactica irodáiban. 218 évesen Ziggy úrhajós engedélyt szerzett, és szabadon repülhetett az univerzumban nagy küldetésére, ennyi év kutatás után is mindössze egy nyommal felfegyverkezve. Két csodálatos egybeesés kapcsán egy kis mikroszámitógépre, az úgynevezett Spectrumra terelődött a figyelme. A Spectrum egy látszólag jelentéktelen bolygóról származik, amit furamód 'Föld'-nek neveztek. Amikor ezt a bolygót megsemmisítették egy galaktikus országút engedélyezési tervének keretében, valami vállalkozó szellemű kozmikus mentésszakértő viszszanyert egyet ezek közül a gépek közül és egyetemes szabadalmi jogokat adott ki. Éveken belül a Spectrum lett az univerzumban minden idők legkelendőbb számítógépe.

Az első csodálatos véletlen az Imagit nevű bolygón történt, ahol a lakók 99%-ának köze volt a Spectrum-játékok termeléséhez. Egy végzetes napon, az Imagit mind a 15.217 szoftverháza bemutatta legújabb és legnagyobb játékát, és ekkor felismerték, hogy az összes játék teljesen megegyezik az elsőtől az utolsó bájtig. A jogok miatti konfliktus volt az egyedüli oka az V. Kozmikus Háború kitörésének. Ez a játék - a 'The Pyramid', amit egyszerre és egymástól függetlenül 15.217 szoftverház teremtett meg - lett minden idők legtöbb példányban eladott játéka, majd mikor a háború véget ért, nagy szerepe volt a második bámulatós véletlenben.

Az emberek a Sunder bolygón tiszta játékkörültek voltak, és ebben az adott időpontban mind megörültek a 'The Pyramid'-ért is. A csalódottság egy pillanatában, amíg a játékot játszották, a nyolcbillió népeség összes tagja elkezdett fel-le ugrálni tökéletes szinkronban, és ezzel egy

JÁTÉKKALAUZ

pusztítóan romboló rezonáns frekvenciát hoztak létre. A lökéshullám olyan hatalmas földrengések és vulkánkitörések sorozatát váltotta ki, ami kettészakította a bolygót. A 'The Pyramid' értékesítését betiltották, ami emiatt a történelem legjövödelmezőbb feketepiaci áruja lett.

Ziggy arra jutott, hogy ennek a két eseménynek az esélye a lehetetlennél is lehetetlenebb, így rendkívüli jelentőségűeknek kell lenniük. Ziggy egy közeli galaxis űrmúzeumából szerzett egy Spectrumot, és elkezdte az első teszteket. Sok évi fáradságos munkával keresett egy egyértelmű nyomot, ami utat mutat a küldetésében, mire egy nap, amikor a Spectrum rutinszerűen köpött ki egy pszeudo-véletlenszám sorozatot, észrevett egy ismerős mintát - a Spectrum egy csillagászati koordinátát adott meg. A számítógépes ellenőrzés során kiderült, hogy a koordináta egy távoli és jobbra ismeretlen bolygó, a Zarg közepén található nagy sivatagra mutat.

Most csatlakozol Ziggyhez, aki hosszú út után megérkezik, hogy felfedezze a csillagászati koordináta pontos helyét, amit a Spectrum megadott, igen, kitaláltad, egy piramist. Ez a harmadik egybeesés megerősítette Ziggy meggyőződését, hogy közel áll a végső válaszhoz. Ahogy Ziggynek, úgy neked is harcolnod kell, keresztül a piramison, kamráról kamrára, lassan felfedezve a titkos számokat. Ha egy kamrán sikeresen átjutsz, a kulcsszámát felfedheti neked, de nem mindig! A piramis őrzői nem teszik ezt könnyűvé, úgyhogy neked kell kiderítened majd a hiányzó titkos számokat, mégpedig a szinten lévő többi számmal való kapcsolatból (vagy esetleg a felette lévőkből). A végső válasz a belső szentély kamrájának, a legalacsonyabb szint középső kamrájának a száma. Ezt a számot meg kell fejtened, amihez jól jönnek majd a magasabb szinteken tanult technikák.

A piramis átvizsgálásához van egy felfedező kapszulád egy nagy védőpajzzsal és egy rendkívül hatékony fázis-plazmikus lézer az idegenek atomokra bontásához. A piramis 120 kamrát foglal magában 15 szinten, és a játék fő célja, hogy elérd az alapszintet a lehető leggyorsabban. Minden kamra lakója a 60 különféle egzotikus idegen egyike. Az idegenek érintése halálos, de a pajzs megvéd tőlük. A pajzs az energiájával elporlasztja az idegeneket, akikkel balszerencsésen összeütközel, de ez a fajta cselekedet előbb-utóbb lemeríti az energiatartalékokat. Amikor nem marad pajzs-energiád, teljesen sebezhetővé válsz, és szegény Ziggy mindenfelé csapódva szét fog esni a képernyőn. Örülni fogsz, most hogy megtudod, a pajzsod energiája minden egyes alkalommal, mikor belépsz egy új kamrába, 100 egységre, teljesen feltöltődik. Az aktuális pajzs-energiaszinted ki van jelezve a képernyő alján a 'P' után. Ahogy ereszkedsz le egyre mélyebben a piramisban, az ott található ellenségeid, mikor nekik ütközel, egyre nagyobb energiáját veszik el a pajzsodnak. Tehát egyre óvatosabbnak kell lenned, távol kell maradnod tőlük, amennyire csak lehetséges. Két kijárat van minden kamrából, mindkettőt védi egy-egy erőter. Az erőteret semlegesíteni kell, hogy elhagyhassd a termet. Ez úgy érhető el, hogy felveszel egy úgynevezett elektromos kristályt, ami a képernyő teteje felől hullik le, mikor megfelelő számú idegent atomizáltál. A megsemmisítendő idegenek száma, mielőtt a következő kristály le hull, az eredmény sorban az 'A' betű után látható. A kristály energiaszintje 3 állapotban lehet. A legmagasabb energiaszintnél (fehér) a kristály megsemmisíti az idegeneket, ne próbáld meg ilyenkor megérinteni, mert a túl sok energiája miatt ez nem lehetséges. Bármilyen érintkezés a kristállyal ebben az állapotban a pajzs-energiaszinted csökkenéséhez vezet. A közbülső energia állapotban (sárga) még mindig nem lehet felvenni a kristályt, de már sebezhető az idegenek rombolásával szemben. A legalacsonyabb energia állapotban (cián) a kristály felvehető, ami könnyen megvalósítható, egyszerűen neki kell ütköznöd a kapszuláddal. Amikor nálad van a kristály, a kapszulád színe megváltozik ciánra, azonban a kristály sebezhető marad és megsemmisül, ha ilyenkor egy idegennek ütközel. A kijáratokat őrző erőterek is különböző energiaállapotban lehetnek: a legmagasabb a sárga, aztán a cián, a zöld és a legalacsonyabb, a lila. Beleejtve egy kristályt az erőterbe, az csökkenteni fogja az erőter energiaszintjét egy egységgel, a legalacsonyabb (lila) szint után pedig semlegesíti azt, lehetővé téve, hogy átlépj rajta. A kristály kibocsátása automatikusan megtörténik, ahogy a kapszulád áthalad valamilyen kijárat felett, de a kristály újra felvehető vészhelyzet esetén, mielőtt elérné az erőteret. A pontozás egy kicsit szokatlan: pontokat kapsz a kamrák teljesítésének sebességéért. Ahogy belépsz egy kamrába, a rendelkezésre álló pontszám az idő múlásával feltarlózhatatlanul kezd el csökkenni 9999-ről. Akkor is be tudsz majd lépni a következő kamrába, ha a pontszámod nullára csökkent, a pontszámod egyszerűen marad annyi, amennyi előtte volt. A csökkenő pontszámot az eredmény sorban az 'S' után láthatod. Mindenkinek meg kell találnia az optimális útvonalat a piramison keresztül, amit fokozatosan meg is fog találni a felfedezéskor tapasztaltak figyelembevételével. Miután sikeresen teljesítesz egy kamrát, megjelenik a piramis. Megjelenik az útvonal, amin

haladtál és villogni fog az a kamra, ahová bejutottál. A teljesített kamra kulcsszáma (KEY NUMBER) is megjelenik, ezt írd le. Ha csak kérdőjelek jelennek meg, akkor a szám hiányzik, meg kell fejtened azt.

Bob Hamilton nem tudja, hogy miért volt sikeres, mint programozó. Diplomáját matematikából szerzte, nem számítástechnikából, és sosem tudott rajzolni. Minden programját egy Spectrum és két Microdrive segítségével írta, és úgy találta, hogy ez egy tökéletesen megfelelő elrendezés. „Nincs szükség különleges hardverekre, csak ki kell tolni a gép határait.” vallja. Mindenesetre nagyon vágyott rá, hogy kezébe kaphasson egy akkor megjelenő Sinclair QL-t. „Azt hiszem, a QL forradalmasítani fogja a számítógépes játékok egészét,” mondta „ez nagyon izgalmas, ugyanakkor látom magamat, sajnálva a napot, amikor egy kiváló Spectrum játékot mindössze két hónap alatt meg lehetett írni. A QL sokkal bonyolultabb.” Azóta tudjuk, hogy a QL nem lett siker, pláne nem korszakalkotó, de érdekesnek tartom, hogy ilyen várakozások előzték meg a megjelenését, és nem csak Bob Hamilton volt ennyire rossz jós, ott van pl. Clive Sinclair is. A The Pyramid viszont megfelelt a várakozásnak, nagy siker lett, ha nem is az Univerzum legsikeresebb játéka, de pár hétig még a dobogó legalsó fokát is elcsípte az eladási listákon.

Nem tudom olvastam-e valaha részletesebb leírást játékhoz mellékelve, nem kis önbizalomra vall. Első, lebilincselő kalandjával legendássá vált Ziggy, a buborékpilóta. Bob Hamilton a Jetpac hatására írta a játékot, de sajnos nem tudott rajzolni (ő mondta magáról!), így nincs betöltőképernyő, csak egy címlap (azt is egyik öccse rajzolta), a pályák közötti piramis ábrája sem igazán Ultimate szintű, de ezeken kívül Bob átugrotta a magasra rakott lécet. A feladat klasszikus arcade-lövöldözős egy kis logikai kiegészítéssel, valamint a Fantasy játékokon végigvonuló színkód-felhasználással. A látvány szép színes, kontrasztos, áttekinthető, de egyhangú. Nagyok az ellenségek és jól animáltak. A hangeffektek jók, de nagyon kevés van belőlük. A vezérlés (Kempston és Cursor joystick és billentyűzetből több kombináció is van, de a tuti: Q,A - fel, le, O,P - balra, jobbra, CS..Sp - tűz) remek, érdekes, hogy Bob Hamilton biztos, ami biztos megtartotta az alsósoros spéci, ám használhatatlan billentyűkombinációját is, hátha valakinek arra támad gusztusa. A nehézségi szint remekül be van löve, a logikai, számolási feladat is megoldható, ha nem is könnyen (nyilván, különben mi értelme lenne). Addiktív játék, zseniális történettel, ami miatt csak kedvelni tudom.

DOOMSDAY CASTLE

Fantasy, 1984, 48K, lövöldözős

A végtelenül gonosz Scarthax átfésülte a világegyetemet, hogy megtalálja az életerő hat ősi követ. Az Ítéletnap Kastélyban egyesítve arra használja őket, hogy ellenállhatatlan hatalmat fejtsen ki a kozmosz fölött, miközben a romlottság hullámain sugározza keresztül minden galaxison. Hogy megmentsd a világegyetemet, össze kell gyűjtened a hat követ, és Scarthax ellen kell használnod az erejüket, hogy megsemmisítsd az Ítéletnap Kastélyt, és remélhetőleg a végző katalizmaszerű robbanás előtt sikerül onnan elmenekülnöd.

Harcolnod kell majd végig a 75 összetetten összekapcsolt terem és átjáró labirintusán keresztül tartó utadon, ahol találkozol egy egész sereg ellenséggel, akik Scarthaxot szolgálják, a garthrogokkal, az orphacokkal, a furcsán álcázott kamikaze urkokkal, a tüneményesen csúnya googly madarakkal, plusz még sok másikkal, mind szépen animálva. A feladat nem könnyű (a világegyetemen megmentése sohasem az!) és sok játékidőbe fog kerülni, hogy felgöngyölítsd az Ítéletnap Kastély szerkezetét, a játék teljes teljesítése akár hónapokon keresztül is elfoglalttá tehet.

Köztudott, hogy az idő legmélyebb zugaiban létezett egy furcsa apró lények alkotta faj, többnyire elfeknek nevezték őket, és csodálatos mágikus hatalommal rendelkeztek. Valamilyen homályos oknál fogva ezek a lények magukra vállalták azt, hogy bűvös gyűrűket és más dolgokat öntenek, amelyekre félelmetes hatalmat ruháznak. Azt gondolhatnád, hogy elég jól gondját viselik ezek után a gyűrűknek és a többi tárgynak, de nem, az elfeknek sikerült elveszíteni mindet, gyakorlatilag az egész világegyetemen szétszórták a dolgaikat, többnyire abnormális helyeken, mint vulkánok krátereiben, mocsarak fenekén, stb. Mindezek miatt baj van, mert hiába szánták jónak a hatalmukat, az egy



JÁTÉKKALAUZ

gonosz kézbe kerülve biztos nem hoz semmi jót. Csak a változatosság kedvéért, egy nap, mikor már unták, hogy elhagyják a mágikus gyűrűket, az elfek összegyűjtöttek 6 nagy követ, amelyben elhelyezték az agy befolyásolásának hatalmát. Biztonsági intézkedésként az illetéktelen használat ellen beépítettek egy önmegsemmisítő mechanizmust: ha a kövek közel kerülnek egymáshoz egy zárt térben, hatalmas együttes erejükkel beindítanak egy láncreakciót, és pillanatokon belül mindent megsemmisítenek. Az elfek persze elvesztették a hat követ is, melyek néhány millió évvel később kerültek újra elő, ráadásul a végtelenül gonosz Scarthax (a „végtelenül gonosz” talán egy kis túlzás, de valóban egy csúnya dolgon ügyködik, és nincs más jelző, ami jobb lenne rá!) keze ügyébe. Scarthax felfedezte a pusztító mechanizmust és az Ítéletnap Kastélyban, egymástól biztonságos távolságban beépítette őket, de elég közel ahhoz, hogy használja a hatalmukat és a romlottságot sugározza a kozmoszban, hogy minden teremtmény az univerzumban az ő befolyása alá kerüljön.

Szerencsénkre, bimbózó szuperhősök hatalmas sora veszi fel szívesen a harcot a gonosz erővel (ez rendkívül meglepő, hiszen a túlélési arány az újoncok között szálanalmasan alacsony). Ezek közül a szuperhősök közül Ziggy egy legenda saját élethosszát tekintve, egy szuperhős, aki befejez mindent, amit a többi szuperhős elkezdett, és tiéd a megtiszteltetés, hogy ezt véghez is vidd ebben a játékban. Azoknak, akik megvásárolták a 'The Pyramid' című játékot is, szükséges lesz Ziggyről még némi ismertetés. Azoknak, akik még nem vették meg, azt javasoljuk, hogy menjenek, és vegyék meg azonnal, hogy megtudjanak mindent róla. Mielőtt felfedjük a játék részleteit, érdemes néhány információt írni a különböző lényekről, amikkel csatázni fogsz, valamint feltáró kapszulád képességeiről is szót kell ejteni.

Az urkok talán a legszokatlanabb teremtmények az Univerzumban. Bármilyen lélynél komplexebb reprodukív rendszerük bekerült az Encyclopaedia Galactica, amely egy egész kötetet szentel ennek az elképesztően bonyolult mechanizmusnak. Sajnos az extrém bonyolultságú folyamat miatt gyakran lesz hibás az eredmény, és az urkok felvehetnek nagyon különös alakokat, és fokozottan instabilak lehetnek. Scarthax egy egész sereg urkot toborzott, hogy védjék a kastélyt. Az ingatagságuk miatt az urkok nagyon veszélyes teremtmények, ahogy idegen tárgyakkal érintkezve elporladnak, robbanás-szerű thétasugárzást bocsátanak ki. Következésképpen az urkoknak nagyon korlátozott a társadalmi élete. Találkozni fogsz az urkokkal, miközben leereszkednek a termék és folyosók plafonjáról.

A garthrogok páratlanul ostobák. Egyre untelegesebbek lesznek, és ez a tendencia folytatódni fog addig, mikor hirtelen már azt is el fogják felejteni, amit éppen csinálnak. A garthrogok hajlamosak a kiszolgálásra, és általában olyan munkákat is elvégeznek, amit más nem tenne. Tény, hogy ha valaki elhibázott jóindulattal egy garthrogra kicsit is felelősségteljes feladatot oszt, az elfelejtheti a feladat számonkérését. A garthrogok így az egész életüket szolgátságban élik. Ez akkor is így van, ha ők gyakorlatilag elpusztíthatatlanok, és mikor még volt agyuk, akkor füstöl-gő rombolás kísérte útjukat az univerzumon át. Látszólag egy folyamatos önelégült mosoly van az arcukon, ami néha át tud fordulni szemöldökráncolásba, ha felidegesíted őket azzal, hogy rájuk lösz, de ez a kivételes bemutatója érzelmeiknek nem tart soká, és hamarosan visszatérnek a feladatukhoz. Scarthax garthrogokat helyezett a liftekhez és azt a feladatot adta nekik, hogy lőjenek minden betolakodóra. Ne lepődj meg ezek után, hogy a garthrogok egyetlen, meglehetősen szegényes célja ez, és ha eltalálnak, az is inkább véletlen, mint szándékos.

A googly madarak iszonyú rondák és nagyon aluszékonyak. Valójában rendkívül hosszú életük 99%-át alvással töltik, és ne is nagyon akard, hogy felébredjenek. Egy háborítatlan googly madár több mint ezer évig aludt. Ha egy beható lép egy terembe, akkor az urkoknak az a nem túl irigylésre méltó feladatuk, hogy a madarat tartsák munkában azzal, hogy rászállnak a fejére és felébresztik, ha megpróbál elaludni. Amikor ébren van, elindul egy rövid repülésre, felfelé haladva egy rendkívül pusztító sorozatot bocsájt ki, ami a teremben repked elképesztő sebességgel és visszapattan mindenről. A sorozat nagy energiájú, és nagymértékben leszívja a védőpajzsod energiáját. Repülés után visszatér a helyére, és próbál újra elaludni. Gyorsan rá fogsz jönni, hogy milyen fontos az urkokat megakadályozni abban, hogy ilyenkor felébresszék a madarat.

A neukloidok a legprimitívebb lények közé tartoznak, egy magból és az azt körülvevő ködös radioaktív plazmából állnak. Csak a mag kilövésével tudod őket megsemmisíteni, ami nagyon pontos célzást igényel. Fontos őket elpusztítani, megakadályozva, hogy túl nagy számban elszaporodjanak. Méretéhez képest a nukleoidok elképesztő tempóval szaporodnak, minden ezredmásodpercben történik sejtosztódás. Ez a csodálatos fejlődési ütem a várhatóan drámaian rövid élettartam miatt alakult ki. Röviden, ők a legüldözöttebb entitások a világegyetemben. Bizonyos oknál fogva a többi te-

JÁTÉKKALAUZ

remtmény, bármilyen természetűek is, jók, rosszak vagy közömbösek, rendkívül kielégítőnek találják azt, hogy szétvágják az ártatlan nukleidokat apró darabokba. Ha a nukleoidoknak lennének érzelmeik, nem lennének boldogok.

Az orphacoknak programozott robot testük van, amivel egy rotációs mechanizmus segítségével repülni tudnak, és egy energiatöltetet hordoznak, amit kibocsátanak, ha betolakodóval érintkeznek a folyosókon. A programjukat egy urk írta, sajnos Scarthaxnak, szerencse neked, hiszen ennek következtében meglehetősen egyszerű. Miután megjelenik, az orphac egy folyamatos úton repül, falakon pattog, amíg nem találkozik egy betolakodóval.

A feltáró kapszulád kézi működtetésű, de a fedélzeti számítógép megakadályozza például a falhoz csapódást, vagy megállítja a gépet buta dolgok végrehajtása esetén, például, ha felébredténed a Googly madarat, miközben ő alszik! Van egy mini-rakétakilövő, amivel elpusztíthatod az urkokat, neuklidokat, orphacokat és kilőheted az ajtókat. A védelmed miatt van egy korszerű védelmi pajzsod, amellyel véded magad mindenféle lövésektől. A pajzs energiaellátásáról Heliconium kristályok gondoskodnak, ahonnan energiát vesz el minden idegenekkel való ütközés. Amikor a kristályok teljesen lemerülnek, teljesen sebezhetővé válsz, és hamarosan szétrobbansz a képernyőn. Belépve a kastélyba 1000 egység a pajzs energiája, aminek állapotát folyamatosan követheted a képernyő alján. A kastély labirintusában 25 terem összetetten kapcsolódik egymáshoz 49 folyosóval. Minden teremben 4 be/kijárat van, melyek biztonsági ajtók, lehetnek pirosak vagy kékek. Minden ajtó kezdetben piros, de bezárulva kék lesz, mikor átjutottál rajta, utána pedig teljesen áthatolhatatlan lesz. A piros ajtókat ki tudod löni a rakétáddal a théta-sugárzás automatikus robbanásai által. 16 ilyen ajtórobbantás után a thétasugárzás-ellátmányod lemerül, amit jelez a kapszulád színe, fehérről sárgára vált, a sugárzás-szintedet emelheted urkok megölésével és ez által a sugárzásuk elnyelésével. Nyolcat kell megsemmisítened belőlük, hogy maximumra érjen a szint, és ilyenkor a kapszulád színe újra fehér lesz. Amint egy ajtót eléggé szétlőtél és megfelelő pozícióban állsz, a kapszulád kiszívásra kerül. Ügyelj erre, ha nem akarod a szobát elhagyni. Minden teremnek van egy kamrája, ami tartalmazhat egy kristályt, vagy egyet a hat ősi köből. A bejutás a kamrába két ajtón át lehetséges, ezek ugyanúgy működnek, mint a terem 4 kijáratú ajtaja. Ha egy ajtót kilősz megfelelő mértékben, akkor bejuthatsz a kamrába és automatikusan felveszed a kristályt vagy a követ. A kristályok heliconiumból készülnek, ami a legjobb forrása a védőpajzsod erejének pótlására, ezért érdemes gyűjteni. A kristály lehet piros, lila, zöld vagy kékeszöld, ezek 200, 300, 400 vagy 500 egységgel növelik pajzsod erejét. Elhagyva egy termet, átmész egy szűk folyosón, ekkor látni fogod a játék aktuális állapotát, majd egy nagyobb folyosóra jutsz, ahol szembe kell nézned a harccal a túlélésedért. Ha belépsz a folyosóra, az ajtó végleg becsukódik a hátad mögött. A kijáratot a túloldalon nem lehet kilőni, időzáras, és kinyílik az előre beállított időközönként. Alapvetően csak életben kell maradnod a folyosóban, miközben az értékes pajzsenergiádból minél kevesebbet veszítesz. Itt találkozni fogsz a nukleoidokkal és az orphacokkal is, valamint a mindenütt jelenlevő urkokkal. A kijáraton keresztüljutva közvetlenül a következő terembe fogsz belépni, ahol újabb csata kezdődik. Ahogy valószínűleg már rájöttél, a kastélyon való átjutás útvonalainak száma felfoghatatlanul óriási, még Ziggynek is az ő bámulatos mentális képességével, és pont ebben áll a játék nehézsége. Bár az elsődleges cél a pontok gyűjtése a kövek összeszedésével, ez sok felderítő küldetés segítségével fog a legjobban menni, miközben fokozatosan felfedezed az alaprajzot és az összeköttetéseket. Ez lehetővé teszi, hogy megtervezd az optimális útvonalat, összegyűjtsd a köveket, és elérd a kilépési termet. A kilépési termet megkülönbözteti a többi teremtől, hogy nincs kristály vagy kő a kamrában. Ha belépsz az előszobába és nálad van a hat kő, akkor fel fognak szabadulni. és együttes jelenlétük a zárt térben egy olyan szikrázó láncreakciót vált ki, ami megsemmisíti a köveket és a kastélyt örökre. Csak néhány másodperced van, hogy a katalizmaszerű robbanás előtt elmenekülj a kastélyból. A kastély kijáratú ajtaja a jobb felső ajtó a kilépő teremben és mikor átmész rajta, befejeződik a játék. (Megjegyzés: Nem éri meg rohanni a kijáratához, mert akkor nem látod a szép színes robbanást, nem szeretnénk, hogy kihagyd!) A pontozási rendszer egy kicsit más, mint a megszokott. Pontokat szerezni CSAK a kövek gyűjtésével lehet, 10.000 a kék, 20.000 a vörös, 30.000 a lila, 40.000 a zöld, 50.000 a cián, és 70.000 a fehér pontértéke. Az 50.000 pontos bónusz az Univerzum megmentéséért jár. Minden idő, amit a termekben töltesz, a pontjaidat csökkenti, így a sebesség fontos a lehető legmagasabb pontszám elérésében, és a leghatékonyabb út megtervezése lesz a legjobb módja annak, hogy időt takaríts meg. Reméljük, hogy a kastély sok órát igénylő feltárása és a találkozás az 50 különféle urkkal élvezetes lesz.

Az szinte garantálható, hogy hamarosan egy extrém erős ellenszenvet fogsz a googly madarakkal szemben érezni, de ne feledd, hogy tényleg csak azt akarják, hogy hagyják őket békében aludni!

A Doomsday Castle váratlanul gyorsan jelent meg, a sikeres The Pyramid még éppen csak kicsúszott a Top10-ből, mégsem érezték úgy túl sokan, hogy az új epizódot is meg kellene venniük. A játék rengeteg dologban (borító, 'betöltőkép', vezérlés, fatengelyes menü) követi a The Pyramid hagyományait, a sztori laposabb lett és terebélyesebb, tehát kis minőségromlás észlelhető. A feladat hasonló, csak nem függőleges, hanem vízszintes előre haladással. Sajnos Bob Hamilton túlbonyolította a dolgot. Ha az első rész a Jet Pac hatására készült, félek, hogy ezt a részt a Lunar Jetman kevésbé nemes tulajdonságai ihlették. Annyira nem játszhatatlan, de érezhetően közel sem olyan gördülékeny a játékmenet, mint az első résznél. A látványvilágot is túlbonyolította a rajzolni valóban nem tudó Bob, jól érezte, hogy a Pyramid picit sivár, de túlzásba esett. A látványban annak színessége és élettélisége ellenére van valami furcsán kezdetleges. A szintek közötti átvezető képernyő viszont jobb, mint az elődé. Hangokkal ez a rész is szerényen van felszerelve. A készségi szintén inkább Lunar Jetman, mint Jet Pac. Szórakoztató játék, elviselhető hibákkal, nagy dobások nélkül.

BEAKY AND THE EGG SNATCHERS

Fantasy, 1984, 48K, lövöldözős

Légy türelmes! Sokkal szórakoztatóbb lesz a játék, ha elolvassod az útmutatót, és teljesen tisztában leszel mindennel. A játék 12 különböző képernyőn folyik, ami Csőri 4 különböző életciklusának felel meg. A végső célod az, hogy felneveld a kis keselyűk 4 különböző generációját, teljesítve a 12 képernyőt. Minden életciklusnak 3 különálló fázisa van: tojások begyűjtése, kotlás és fiókanevelés; a részleteket lejjebb olvashatod. Csőrinek varázsereje van, amellyel meg tudja védeni magát mindenféle idegen lényekkel szemben. Egy ütközés a varázserő megcsappanását eredményezi, amit meg kell őrizni az összes életciklus 3-3 fázisán át. Csőri hatalmas mágikus magokkal lett felfegyverezve, amiket rövid sorozatokban köp ki. Anatómiailag lehetetlen lenne a magok folyamatos kiköpködése (az Androméda kondorkeselyűk, annak ellenére, hogy mágikus madarak, lélegeznek is!), szóval a tűzgombon tartva az ujjadat, azt éred el, hogy Csőri fuldokolni kezd. Pontos lövések kellenek - az esztelen lövöldözést nem jutalmazzuk. Minden képernyő oldalirányban átjárható és a kilőtt magok megpattannak minden felszínen, aminek nekiütköznek, szóval az igazán fondorlatos agyúak végrehajthatnak néhány csakugyan remek lövést - lövés egy tojástolvajra alapvetően rossz irányba, megpattintva 3 platformon!

Csőri vezérlésében sokat segít, ha elképzeled, hogy egy Androméda kondorkeselyű vagy. Egy kis gyakorlás után fel fogod fedezni Csőri egyéni sajátosságait és hogy milyen nagy furfanggal repül. Fontos, hogy nem lép le a platformokról. Csőrinek szüksége van egy kevés terre, hogy megálljon, és ha nem kapott elég helyet, nem fog leszállni. Figyelmeztetek, hogy ez frusztráló lesz mindaddig, míg rá nem jössz a fortélyára. Ha túl alacsonyan vagy, hogy vízszintes repülésben szállj le, picit fel kell emelned Csőrit, majd azonnal le kell tenned egy platformra. Lehetséges túlrepülni a képernyő tetején, ha szükséges - újra meg fogsz jelenni, miután abbahagytd az emelkedést. Csőri további repülési jellemzői elég egyértelműek, gyorsan rá fogsz jönni mindenre. A billentyűzet használatakor csak három vezérlőbillentyű van: balra, jobbra, szárnycsapás. A szárnycsapás-gomb hatására Csőri felszáll, felemelkedik. Repülés közben a szárnycsapás-gomb és a balra vagy jobbra billentyűk együttes lenyomása az adott irányba való vízszintes repülést eredményez, a billentyűk elengedésének hatására Csőri leereszkedik, landol.

1. fázis: tojásbegyűjtés: Egy olyan pillanatban lépsz a játékba, mikor a gonosz tojástolvajok lopják a tojásaidat, míg társaddal csak egy percre hagytd ott őket! A cél ebben a szakaszban, hogy összegyűjtsd a tojásokat, és visszavidd a fészekbe, közben olyan keveset veszítve mágikus erőtartalékból, amennyire az lehetséges. Sajnos az Androméda kondorkeselyűk tojásai meglehetősen nehezek, és Csőri nem tudja őket felemelni a platformokról. Annak érdekében, hogy visszaszeresse a tojásokat, megengedi a tolvajoknak, hogy felvegyék azokat. A tolvajok eltűnése előtt lelővi őket, ez azt okozza, hogy a tojás elkezd zuhanni, és mielőtt összetörik egy platformon, el



JÁTÉKKALAUZ

kell azt kapnia. Ezt valójában sokkal könnyebb megtenni, mint leírni. Mikor nálad van a tojás, Csőri sárga lesz, ilyenkor nem lehet másik tojást felvenni. Bármilyen ütközés egy tolvajjal a varázserőd esését eredményezi. Az első életciklus után a dolgotat nehezíti a zöld mutáns tojások megjelenése, ezek a fészkekbe jutva megsemmisítenek az ott lévő tojásaid közül egyet. A mutáns tojásokat legjobb kilőni a levegőben, bár megsemmisülnek a platformokra eséstől is, de ilyenkor varázserőd nagyarányú elvesztését hozzák, a hatalmas fertőzés kiegyensúlyozása miatt ennek a módszernek csak egy utolsó mentsvárnak szabadna lennie. Az első fázis alatt egy stratégiai döntést kell hoznod azzal kapcsolatban, hogy mikor hagyod abba. Ha túl hosszú ideig maradsz ebben a fázisban, lehet hogy nem marad elég varázserőd a következő 2 fázisra. Szükséges a sietség ebben a szakaszban, mert a varázserő idővel elfogy. A tapasztalat meghozza a legjobb stratégiát. Ha joystickot használsz, akkor a fázisból való kilépéshez kb. egy másodpercig tartsd nyomva a tűzgombot. Ha billentyűzetten játszol, nyomd meg a 'kilépés'-t.

2. fázis: kotlás: Miután összegyűjtöttél néhány tojást, kotlanod kell rajtuk, a melegen tartásuk miatt. Sajnos a tolvajok és az ellenfeleik elég eltökéltek, hogy ezt számodra megnehezítsék. Hópelyheket ejtenek le a fészkekbe, lehűtve a tojásokat. A hópelyheket lelőheted, a lövés megoldvasztja őket, átváltoznak vízcseppekké, ami mikor kék lesz, ismét lelőheted, amivel elpárologtatód és ártalmatlanná teszed. Minden alkalommal, mikor egy hópehely, vagy vízcsepp eléri a fészket, a hőmérséklet, ami a jobb alsó sarokban látható, csökkeni fog. Amennyiben a hőmérséklet eléri a nullát, egy tojást elveszítesz. Tovább rontja a helyzetet, hogy szembe kell nézned egy froogle-ként ismert lény problémájával: ez egy nagyon távoli rokona a mi földi békáknak és hasonlít még a szintén hírhedt googly madárhoz is. A froogle hatalmas tartalékkal rendelkezik sötét mágikus erőből, amit képes előhívni rövid időközönként, bár élete nagy részét alvással tölti, de szundítás után mindig lázas ténykedésbe fog, például ugrál. Egy alvó froogle a veled való érintkezéstől bepánikol, és egy nagy robbanásban sötét varázst bocsájt ki, ami semlegesít egy ugyanolyan mennyiséget a te pozitív varázssodból. Ha hozzáérsz, mikor ébren van, a varázserőd folyamatosan csökkenni fog, de a froogle-ra semmilyen hatással nem leszel, tehát mindig kerüld őt el. A froogle folyamatosan bombázza a fészket ugrálás közben (gyakran el is szundít menet közben), és fröcsköli a folyékony nitrogén bombákat a tojásaid közé, ezzel jelentős hőmérséklet-csökkenést okozva. Csak egy nagyon furfangos módszer van, amivel megakadályozhatod, hogy ezt tegye: van egy többszínű forgó gömb, ami körbe mozog a képernyőn (senki sem tudja, mi ez a fura tárgy, de a lényeg az, hogy jó, hogy van!), és ha ennek a magja a froogle fejére esik, mikor alszik, elég szórakoztató eredménnyel jár. De ha ébren van, védekezni tud sötét varázsserejével és semmi hatása nem lesz rá - ezért fontos az időzítés. A kapcsolat a furcsa forgó gömbbel azt okozza, hogy dematerializálódik és csekély mértékben csökken a mágia-szint. A tojásoknak rendkívül rövid, 2 perces inkubációs idejük van, ami láthatóan fog a képernyő alján. Ha sikeresen kotlasz legalább egy tojáson ennyi ideig, akkor továbbjutsz a 3. fázisba.

3. fázis: fiókanevelés: A tojások kikeltek, és az így világra jött kis (vagy nem is olyan kicsi) Csőri csibék éhesek. Valójában farkaséhesek, az Androméda kondorkeselyű csibéi ismertek telhetetlen étvágyukról. Étrendjük lényege, hogy a Crackit bolygón már kizárólag csak egy furcsa fajjal, a repülő féreggel táplálkoznak. Ezeket kell befogni repülés közben és visszavinni a következő éhes kiscsibének. Sajnos ezek a repülő férgek meglehetősen csúszós ügyfelek, és minden tőlük telhetőt megtesznek, hogy elkerüljék a korai véget Csőri kis ragadozó csibéinek szájában. Elég ijedősek, és próbálnak majd elkerülni, mikor üldözöd őket. Szerencsére a férgeknel gyorsabban tudsz repülni, bár olykor ez nem tűnik majd túl nagy előnynek! Egy féreg elfogásához közvetlen fölötte kell lenned, majd kitapasztalod a játékban. Csőri zöld vagy világoskék lesz mikor van nála egy féreg. Valószínűleg viszonylag könnyűnek fogod találni a csibék etetését az első életciklusban, de megnyugodhatsz, később nehezebb lesz. További tojástolvajok jelennek meg ebben a fázisban, ki akarják meríteni az élelmiszertartalékokat, azzal hogy bombákat ejtenek a fészkekbe. Ők is repülő férgekkel táplálkoznak (nehéz az élet a Crackiten), és felfalják őket egy harapással. A te élelmiszertartalék-szinted a képernyő jobb alsó részén van és elég gyorsan ki tud merülni (főleg, ha sok a csibéd). Ha elbuksz a csibeetetésben, és a tartalék is leesik nullára, attól tartok meghal a leggyengébb csibéd, és felfalják a többiek (nem igazán gonoszságból - ilyen a természet, az életrevalóbbak túlélnek a gyengéket). Hatalmas táplálékfelvételük miatt mindössze négy perc kell a csibéknek a felneveléshez és a fészkekben való kirepüléshez. Ha sikerül felnevelni egy csibét, átjutsz a következő életciklus első fázisára.

Pontozás: pontokat kapsz az 1. és 3. fázisban a tojástolvajok megsemmisítéséért. Az 1. fázisban a gyűjtött tojásokért is pont jár, az elsőért 100, a másodikért 200, stb. Bónusz pontot kapsz hasonló módon a 2. és 3. fázis végén, a meglévő tojások, csibék után. Bármely 5000-nél nagyobb pontszám nagyon tiszteletre méltó eredmény.

A négy generáció felnevelése közben kell újra és újra teljesíteni az egyre nehezedő fázisokat. Az első fázisban hagyd, hogy elragadják a tojást, ilyenkor van pár másodperced a tolvaj eltűnésig, mialatt le kell lőnöd, majd a zuhanó tojást megmentened a szétplacccsanástól. Érdeemes legalább négy-öt tojást gyűjteni, hogy a többi fázisban is legyen hibázási lehetőség. A második fázis kicsit könnyebb, bár összetettebb is. Figyelned kell a hőmérsékletre, amit felülről és oldalról is csökkentenek. A fura béka kiiktatása a nehezebb feladat, a hópelyhek kis idő után nem okoznak majd nagy galibát. A harmadik fázisba érve kicsit meg lehet nyugodni, ha maradt két-három éhenkórás. A kukacok elkapása és a bombázó lények semlegesítése a feladat, még hozzá elég hosszú ideig. A játék ötlete elvileg a Mount Kenya megmászásakor pattant ki Bob Hamilton fejéből, kíváncsi voltam, hogy melyik madár ihlette meg, de az interneten kutakodva nem találtam kenyai kondorkeselyűt, sőt úgy tűnik, hogy azt olvastam, hogy igazi élőhelyükön is csak két évente költenek ki egy-egy tojást. De mit láthatott Mr. Hamilton Kenyában, esetleg egy kis masszáz faluban a Williams Electronics játékgépét, a Joustot, amire játéka rengeteg elemében hasonlít. A játék Kondore munkácímen készült, de Beaky and the Egg Snatchers címen lett sikertelen.

Az első Fantasy játék 'normális' betöltőképpel! A sztori igazi spectrumos, egy cseppnyi realitás elkeverve valami elrugaskodottal. Az útmutató rendkívül bőséges, a Fantasy nem sokat bíz a játékos fantáziájára. A feladat okosan ki van gondolva, számomra igazán csak a béka lóg ki az egységből. A spéci madármozgás kellően eredetivé és nehézé teszi a játékot. A látvány szegényes, szögletes, nem elég életteli, kicsit kezdetleges. Nem rossz a mozgás, az animáltság, a színek, de az összkép valahogy nem az igazi. A hangok jók, már ami kevés van. Az irányítás, vezérlés teljesen jó, minden lehetőség megvan adva, a joytickoktól (Kempston, Sinclair, Cursor) a billentyűk újradefiniálásáig. Más kérdés, hogy mennyire sikerül a mozgást elsajátítani, mert azon múlik minden. Nem könnyű feladat és idegesítő is, mikor Csóri nem hajlandó elrugaskodni a platformok széléről.

THE DRIVE IN

Fantasy, 1984, 48K, lövöldözős/labirintus

A szuperhősnőd, Dezzy hallott a kommunikációs konzolján a végtelenül gonosz Scarthax alattomos tervéről, hogy kihúzza a legendás Nagy Dugót és ezzel az ismert világegyetem megsemmisülését okozza. Dezzy úgy döntött, hogy nagyszerű barátjának és szövetségeseének, Ziggynek segítségére siet, hogy keresztelje a gonosz úr terveit. Tudta, hogy az úr átjáróin száguldozva lehet őt megtalálni az Ítéletnap-kastély irányában, ami Scarthax utolsó ismert tartózkodási helye. De nem számolt a sötét úr gonosz zsenijével. Ahogy intergalaktikus űrhajója leküzdi a gázfelhőket, amik körülveszik a Leiades csillaghalmazt, a hajója számítógépe figyelmezteti egy közeledő mágneses viharra. Kis hajóját a vihar úgy hajtja át az űrön, mint egy földi tornádó tenné. A viharnak olyan gyorsan vége lett, ahogy elindult, de a hajó számítógépe azonnal mutatja, hogy kár keletkezett az üzemanyagtartályban és a létfenntartó berendezésben. Dezzy a csillagtérképen a civilizáció bármilyen jelét keresi a közelben. Az egyetlen hely, amit az üzemanyagtartály kiürülése előtt időben el tud érni, egy öreg, elhagyatott űrpláza, amit egy már nem használt bányászati-öv közelében építettek. Elfordítja hát a hajóját a pláza irányába, ahol reményei szerint meg tudja javítani az űrhajóját, és folytathatja útját, hogy segíthessen Ziggynek. Ahogy közeledik, meglepetten látja, hogy a reklámok neonfényei még mindig villognak, üdvözölve a jövevényeket a komplexumban. Egy tábla jelzi a bejáratot, ő pedig gondosan lezárja az űrhajóját. Hirtelen egy nehéz acélajtó kezd bezárulni mögötte. Érti a veszélyt, egy hatalmas vonósugár hatása alá került. A meghajtó-rendszeréből származó csökkentett erő nem rázhatja le az energiasugár szorítását. Az űrhajóját egyre beljebb húzzák. Rájön, hogy csapdába ejtették, és arra is, hogy ki tette. A cél, a játék lényege, hogy segíts Dezzynek elmenekülni, azáltal, hogy összeszerel egy öreg intergalaktikus csillaghajót, melynek részei megtalálhatóak a



JÁTÉKKALAUZ

komplexum szobáiban. Az úrhajót megfelelő sorrendben kell összeállítani a 189-es szobában. Látni fogod, hogy az energiataralékaid hiányosak, és meg kell találnod a módját azok feltöltésének. A szobák egy része tartalmaz automata garázsokat, bankokat, üzleteket, pénzváltókat és időgépeket. Fel kell használnod ezeket a létesítményeket, ha életben akarsz maradni. Találsz még sokféle tárgyat, melyek mindegyikét felhasználhatod. Ki kell találnod, hogy hogyan fordíthatod ezeket a tárgyakat a legnagyobb előnyödre. Az 1-4 gombokkal veheted fel és dobhatod el a tárgyakat, de csak akkor, ha Dezzy közvetlenül felettük van. Egyszerre maximum négy tárgy vagy alkatrész lehet nálad. Mikor szobáról szobára haladsz, az ajtóknál engedelmelkedned kell a közlekedési lámpák jelzésének. Ha lehetséges ne érintkezz a 28 különféle ellenséggel, és bizonyos szobákban szükség lesz a megfelelő színű kulcsra, ha az ajtón át szeretnél jutni. Legyél mindig óvatos, mikor egy zárt szobába lépsz. Könnyen csapdában találhatod magad, ha nincs nálad a kijutáshoz szükséges kulcs. Látni fogod, ahhoz hogy teljesítsd játékcélod, túl kell jutnod a 189 szoba többségén, beleértve a belső labirintus területét is. Ez a terület valójában elég kicsi, viszont ha nem tudsz megfelelő precizitással mozogni, akkor nem fogsz tudni kijutni innen. A belső labirintus minden kamrájának van egy zöld határa. A játéknak kettős pontozási rendszere van. Az első érték a játékban teljesített dolgok százalékos értéke, a második egy pontszám. Pontokat kapsz az idegenek gemmisítéséért, minden ellenséged más pontértékkel bír. Amikor a pontszámod eléri a 10.000 pontot, akkor az nullázódik, a százalékos pontszám pedig növekszik. A százalékos érték nő a tárgyak tartóba helyezésekor és az úrhajó építésekor is. A játékban a 100%-os eredmény is elérhető. Ha az időgépet használod, a pontszám csökkenhet.

Az energiád fogyását a fenti 'fantasy' feliratban követheted, minél fehérebb, annál közelebb vagy a véghez. Másként is közelíthetsz a véghez: ha összeszeded az úrhajó darabjait és összelegózd őket a 189-es szobában. A szobát fel fogod ismerni, eléggé figyelemfelkeltő a jelzése. Az úrhajó darabjait ismerősnek fogod találni, mert tapasztalt úrhajós vagy. Na és a játék menüjében is láthatod a Drive-In felirat alatt. Azt, hogy ezen kívül melyik tárgyat hova teheted, gyorsan ki fog derülni, ugyanis a szobák közepén néhol előforduló öblös dolgok valamelyikébe berakva őket vagy kapsz százalékpontot és eltűnik az adott tárgy, vagy nem. Nyilván az első verzió jelzi, hogy hasznos dolgot műveltél. A kulcsok nem kulcsnak néznek ki, inkább valami vonós hangszernek egy elfordított 'f' betűvel a hasukon. Ezek szükségesek a zárt ajtókon való átjutáshoz. A belső labirintus hat szoba végtelen ismétlődése, ahonnan nagyon nehéz kijutni (számomra annyira, hogy eddig még nem sikerült), de kötelező bejutni, mert ott található meg az úrhajó orra.

Egy nagyreményű hős(nő) került közel az ismertséghez, de nem készült több játék a hőstetteiből. A szerző, Dave Harper két játékot írt a Drive-In előtt a Fashionsoft nevű cégnek (valószínűleg egy személyes „cég” volt), amiket később a Firebird is kiadott. Nem állt tőle távol a sorozatok írása sem, hiszen van neki egy nem hivatalos, kiadókon átívelő szériája, amit a Riddler's Den (Electric Dreams) és a Toadrunner (Ariolasoft) alkotnak.

A Drive-In az a játék, ami semmiben sem tűnik ki, pedig semmiben sem igazán gyenge, csak észrevehetetlenül átlagos. Az útmutató a kiadóhoz mérten kicsit lyukas, némi célozgatás elkelne, túl sok a kísérletezni való. A feladat egyszerre lövöldözős és könnyed stratégiai, ami jó páros is lehetne, ha nem lenne a játék a pálya nagysága és a játékmenet egysíkúsága miatt ennyire monoton. A grafika tartalmazza a Fantasy-féle rengeteg szépen kivitelezett, izgó-mozgó ellenséget és a kezdetleges esetlenséget is. A vezérlés első osztályú (Kempston, Sinclair és Cursor botkormány mellett újradefiniálható billentyűzet). A végigjátszáshoz rengeteg türelem és szerencse kell, a monotonitás miatt a legügyesebbek is könnyen hibázhatnak, eltévedhetnek ebben a hatalmas és jellegtelen labirintusban.

BACKPACKERS GUIDE TO THE UNIVERSE PART 1

Fantasy, 1985, 48K, labirintus

Ziggy, még mindig fáradt utolsó kalandjai, a 'The Pyramid' és a 'Doomsday Castle' után, ezért úgy döntött, hogy elmegy nyaralni. Hogy megszabaduljon mindentől, úgy döntött, hogy megvizsgálja az univerzum egy távoli sarkának természetét. Felszerelve a 'The Backpackers Guide To The Universe' legújabb változatával, tervezve néhány városnézést, találkozókat legújabb különc barátaival és egy picit kalandot az útra.

JÁTÉKKALAUZ

Ziggy csendesen végigolvassa az útmutatót, és próbálja kielégíteni egyre kíváncsibb agyát, amikor egy üzenet villan fel hirtelen a kommunikációs konzolján. Szuperhősünk azon kapja magát, hogy remeg, ahogy nézi a képernyőn lefelé görgetett szöveget. A végtelenül gonosz Scarthax, akiről eddig úgy feltételezték, hogy elpusztult az Ítéletnap-kastély kataklizmaszerű megsemmisítésekor, még mindig életben van. Régóta a bosszú lehetőségét keresi tervei romba döntéséért, és megtalálta a lehetséges legpusztítóbb módot, hogy újra az Univerzum uralmáért küzdhessen. Scarthax sajnos képes volt arra, amire számtalan kalandor nem, megtalálta a legendás NAGY DUGÓT. Scarthax mindössze 24 órát adott a világegyetemnek, mielőtt kihúzza a Nagy Dugót és az egész téridő, és minden teremtés és pillanat a történelemben, ami megtörtént, örvényként folyik majd le a dugó helyén. Ziggy nem fogja hagyni, hogy a Világegyetem csak így lefolyjon egy csatornába! Egyetlen napja van, hogy keresztelje Scarthax tervét immár másodjára – mindannyiunk sorsa az ő kezeiben van. Ziggy rájön, hogy ez egy olyan kaland, ahol szüksége lesz némi segítségre, de a Világegyetemnek ebben a távoli zugában csak egy hely van, ahol segítséget remélhet, a Thallis bolygó Száműzetés barlangjaiban. Itt található egy kolónia, amit furcsa és csodálatos lények laknak, többségük csak saját védelmével foglalkozik, de egyesek megvédenek másokat is. Ziggyként, el kell, hogy olvassd a meghatározásokat, amiket a Backpackers útmutató tartalmaz, és fel kell használnod a kapott információkat, és össze kell gyűjtened annyi lényt, amennyit csak tudsz, hogy segítsenek küldetésedben. Ha különösen ügyes vagy, akkor vissza tudod szerezni Noria Talizmánjának két darabját, ami nagy hasznodra lehet a játék második felében.



HÁTIZSÁK : A barlangbejárathoz utazol felderítő kapszulában, de a barlangok leküzdésére már csak a legújabb hátizsáktechnológia áll rendelkezésedre. Ez a figyelemre méltó berendezés képessé teszi Ziggyt arra, hogy megbirkózzon bármilyen környezeti feltételekkel és hatásokkal, olyan, mint egy teljes értékű létfenntartó rendszer. Összetömöríti magát, amíg sétálsz, de átváltozik jetpack módra repüléshez, vagy homokfutó módba sík terepen való gyors haladáshoz és mintengeralattjáró módba víz alatti kutatáshoz. A hátizsáknak ráadásul bámulatos kapacitása van, a legújabb tér-idő tömörítés-technikákat használja, ezzel segítve szinte korlátlan tárgy vagy élőlény felvételét relatív kis mérete ellenére.

JÁTÉK: A teremtmények be vannak zárva a ketreceikbe, amik az létfenntartó rendszerüként működnek. Amint eltávolítasz egy teremtményt a ketrecéből, a te feladatod lesz az etetése és a gondoskodás róla. A Száműzetés barlangjai olyan nyitott kamrákból állnak, ahol át tudsz repülni jetpack-módban, de a keskeny átjárókban ezt nem tudod használni. Ezek az átjárók mindig rövidek, úgyhogy a séta a legmegfelelőbb a rajtuk való áthaladásra. Bár a hátizsák átváltozó képessége lehetővé teszi a homokfutó és mini-tengeralattjáró módot is, valójában nem használható az 1. részben (majd ha megvásárolod a 2. részt, látni fogod őket).

Az egyetlen eszközöd a védekezésre a lángszóród. Ziggy választotta ezt a fegyvert, hogy harcolhasson azok ellen a gyűrű-lidércek ellen, amik céltalanul repülnek a barlangok körül. Elpusztítani nem lehet őket, de a lángszóróval el tudod hajítani őket elég messzire. Ha hozzád érnek és a hátizsákodhoz, értékes energiát fognak elszívni.

Ha a hátizsák energiája leesik egy bizonyos szint alá, automatikusan visszasugárzásra kerülsz a kapszuládba. A hátizsák javítási ideje hozzáadódik a játékidőhöz. Ezt a lehetőséget te is használhatod a játékban bárhol, ha egyszerre megnyomod a Caps Shift és a Space gombokat. Mindazonáltal van egy hátránya ennek az opciónak, mivel a hipertérugrás, ami a vissza-sugárzásban van használva, rendkívüli megrázkódtatást okoz a testnek, és még egy szuperhős, mint Ziggy sem tud azonnal visszaállni cselekvési módba. Ezért egy felépülési idő adódik a játékidőhöz. 12 óra alatt be kell fejezned a küldetésed első felét, úgyhogy nem engedheted meg magadnak a gyakori visszasugárzást. Amikor sétálsz, a lángszórót nem használhatod (veszélyes lenne a felszín közelében használni a visszacsapódó lángok miatt). Ebben a módban a tűz-gomb használatával teremtményeket vagy tárgyakat vehetsz fel ketrecekből vagy cellákból. A hátizsák könnyen befogad bármit, amit beledobsz, de ahhoz, hogy megtalálj benne valamit, a tér-idő tömörítési rendszere miatt nagy gravitációs energia felhasználása szükséges. De Ziggynek csak annyi energiája van, hogy öt alkalommal visszanyerje a zsák tartalmát, így egyértelműen nem lehetséges a teremtményeket egyesével kiven-

JÁTÉKKALAUZ

ni. A rövid átjárókban találni fogsz befalazott cellákat, amik sok hasznos tárgyat tartalmazhatnak. Ezeket felveheted, és beteheted a zsákodba, de csak 4 tárgyat tudsz cipelni egyszerre. Fogsz találni seregnyi változatos kulcsot, amiket cseppkökapuk kinyitására használhatsz. Érdemes megfigyelned, hogy a kulcsok színe fontos és hogy vannak olyan titkos kamrák, amikbe csak úgy léphetsz be, ha behelyezed mind a 4 kulcsot a cellának megfelelő sorrendben, egyiket a másik után (lehet 4 kulcs egy fajtából, de lehet egy színből négy fajta is). Meg kell azt is jegyezni, hogy sok esetben jó ötlet felvenni egy kulcsot, miután kinyitottál egy kaput, hiszen a kapu akár be is zárulhat mögötted, és csapdába ejthet téged. Találkozni fogsz még különleges transzformáló kristályokkal, amik lehetővé teszik számodra, hogy átsugározd magad a labirintus másik részébe, de vigyázz, mert akár csapdába is kerülhetsz ilyen módon. A robbanóanyag hasznos tud lenni, hogy hozzáférj olyan tárgyakhoz, amik egyébként hozzáférhetetlennek tűnnek (győződj meg arról, hogy mindig csak a megfelelő mennyiséget használod!). Találkozhatasz indikátor lemezekkel is, amik segíteni fognak neked, hogy megtaláld a kijárat kulcsát. Szükséged lesz a kijárat kulcsára, hogy elhagyhasd az útvesztőt (visszasugárzás nélkül), látni fogod, hogy ha egyszer kinyitod a kijárat kapuját, az fondorlatos módon eltűnik, hogy továbbra is rejtve legyen az útvesztőben.

A pontszerzésnek két módja van. Először is egy százalék alapú, ami azzal kapcsolatos, hogy mennyi teremtményt hoztál ki élve a barlangokból, és hogy megtaláltad-e a talizmánt. A játék annyira összetett, hogy nem valószínű a 100%-os eredmény elérése. A szerző véleménye szerint szükséged lesz hatalmas mennyiségű elkötelezettségre, hogy a közelébe érhesz. Másodszor, a játék játszható egy kevésbé ezoterikus szinten is, minél több képernyőt meglátogatva, ami egy 'életbe' belefér. Ez mókás lehet, míg az idő azzal töltőd, hogy megismerd a barlang alaprajzát. A kapszuládba való visszatérésekkor a hátizsákod kiürül, és a pontszámod aktualizálódik. Ennél a pontnál lehetséges lementeni a játékállást magnószalagra. Mikor egy teremtmény van a hátizsácodban, meg tudod nézni az egészségügyi állapotát a Symbol Shift megnyomásával. A játékba való visszatéréshez ismét nyomd meg a Symbol Shiftet. Ilyenkor megállítjuk az órát, amíg megnézed a státuszt. A játékot bármikor tudod szüneteltetni az Enter megnyomásával, majd újraindítani ugyanígy. Végül: a játékod be fog fejeződni 12 óra után, vagy ha a hátizsákból 5-ször kiveszel valamit.

Be kell járnod a labirintust és beletömnöd rengeteg dolgot a kicsi, ám végtelen űrtartalmú hátizsácodba. De előtte nézd át az útmutatót, ahonnan kijegyzetelheted, hogy a 12 állat vagy inkább lény mit igényel majd tőled szállítás közben, mivel neked kell gondoskodnod róluk. Például mindjárt a barlang bejáratától 4 képernyőre (jó kis mértékegység) ott van a már ismert, sokat alvó googly madár, ő semmi mást nem igényel, csak nyugtatót, de gyorsan, különben idegösszeomlása lesz és meghal. Az sem véletlen, hogy valamelyik „táplálékból” több van, valamelyikből kevesebb. Van akinek sok kajára, van akinek szellemi táplálékra (szerelmes vers), esetleg egészségügyi cikkekre (zsebkezdő, nyugtató) van szüksége. Az a lényeg, hogy a barlangból való kijuttatásig életben maradjanak. Megoldható akár az is, hogy felkapod a googly madarat, megnyomod a CS+Space kombót, kiteleportálva a barlangból, és már meg is van az első épségben kiszállított lény, de ilyenkor megkapod az időbüntetést. Figyelned kell a színekódokra is, szinte minden színekódos az ellenségek életperiódusaitól kezdve, a TNT-ből például találhatsz kéttől fehérig mindegyikből egyet, amiket nem mindegy, hogy hol használsz. A tárgyak használata annyit tesz, hogy bedobod őket egy kisebb tároló rekeszbe és vagy kapsz egyből valami reakciót, mint a kristályoknál. Ezeket olyan helyeken használhatod, ahol kőkezek meredeznek a sziklából, ha mindent jól csináltál, akkor észlelheted a jelenséget és hirtelen máshol találod magad. A TNT használata „bonyolultabb”: bedobod a tárolóba, és addig szaladsz, amíg a lábad már nem éri a földet (konkrétan), ekkor látsz egy kék villanást (felrobbant a TNT), ezután visszaeshetsz és hozzáférsz valamihez, amihez addig nem. A tárolókra visszatérve: vannak a tárgyak tárolói, ezek apró dobozok, mindenféle kutyü nélkül. Vannak a szükségleti cikk tárolók, ezek nagyobb raktárak, szintén berendezés nélkül. Végül vannak a létfenntartó egységek, ezekben vannak az élőlények, valamint a hőmérsékletet és gázokat szabályozó berendezések. Élőlényből és létszükségleti cikkből akármennyi lehet nálad, tárgyból (kulcs, kristály, robbanóanyag, lemez) viszont mindössze négy darab. Ennek megfelelően kell megtalálnod a megfelelő stratégiát, útvonalat a fel-



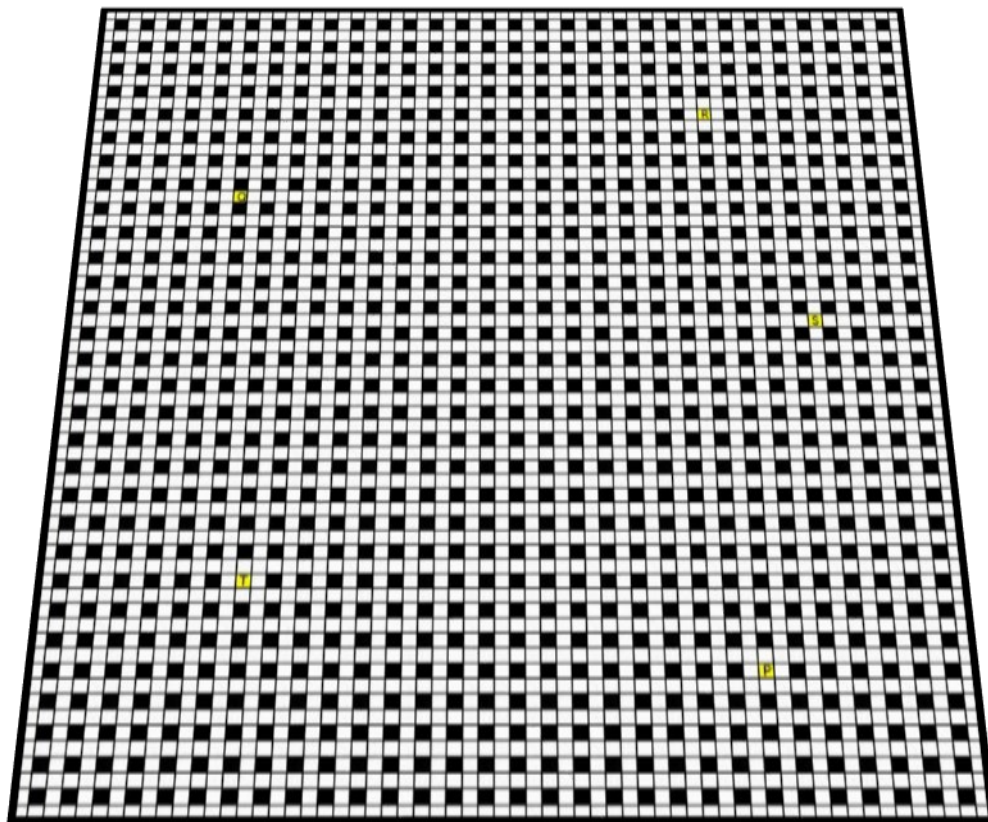
JÁTÉKKALAUZ

adat teljesítéséhez.

Egy trilógia első része, ami egy trilógia utolsó része lett. A játék megjelenését a Crash magazinban egy négy oldalas 'Preview' előzte meg, ami leginkább egy gigantikus hirdetésnek felelt meg, felcsigázva az érdeklődést. A cikket azzal zárták, hogy a játék megjelenik még október végén. A hírek szerint egy teljes állású grafikus dolgozik a három részes játékon Bob Hamiltonnal, a második rész 1985 elején, a harmadik pedig kicsivel később jelent volna meg. Végül mindenféle gondok miatt a játék megjelenése átcsúszott 1985-re, kihagyva a karácsonyi vásár nagy lehetőségét, a Fantasy pedig egy-két hónappal később angolosan távozott a szoftverpiacról, a játék folytatásáról pedig szó sem esett.

A kazetta B oldalán egy grafikus, szépen kivitelezett állathatározó nyújt útmutatást a bolygón fogvatartott teremtményekkel kapcsolatban. A feladat összetett, a Fantasy játékok között a legkevésbé csíhi-puhi, de ez az összetettség kicsit túllő a normál szinten. A látványvilág színes, változatos, látszik, hogy volt grafikus segítsége Bob Hamiltonnak, Ziggy végre kiszállt kapszulájából és láthatóvá váltak kisportolt, pálcika lábai. Viszont nincs egy árva hangeffekt sem, ezen a téren tényleg nem vagyok nagyigényű, de legalább lövésnél vagy a sétánál legyen valami hang. A Fantasy utolsó játékeként ez is tökéletesre vizsgázott vezérlésből, a 3 fő joystick mellett jó a billentyűkiosztás is: Q,A-fel, le, O,P-bal, jobb, CS..Sp-tűz, SS - státusz, En - szünet, Sp+CS - vissza a start képernyőre, hátizsák javítása. Az igényelt készségszintet az ügyesség kis mértékben, a logikus gondolkodás nagyobb mértékben befolyásolja. Mindent összeadva ez egy nehéz, hosszú játék. Az ilyen hosszú játékoknál mindig perdöntő, hogy mennyire tudják lekötni, szórakoztatni, a gép elé szögezni a játékost. Ebben az esetben az addiktivitás nem éri el azt a szintet, ami szükséges lenne a kínlódásmentes végigjátszáshoz, de van mentési, tehát folytatási lehetőség, ami a gyötrődést részben kiiktatja. Személy szerint nagyon sajnálom, hogy nem jelent meg a játék második és harmadik része, és nem értem a finnyogó kritikákat, van(nak) egyértelmű hiányosság(ok) (számomra csak a hangok hiánya), de a Spectrumra készült játékoknál azért általában vannak ilyen vállalt kompromisszumok.

TÉRKÉP



A 3.1-es számból helyhiány miatt kimaradt a Sky Rangerhez tartozó térkép.

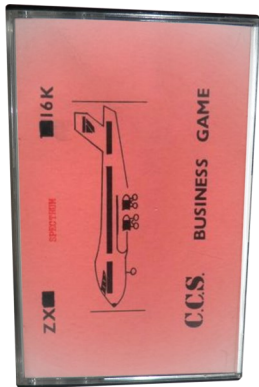
A sárga jelzésű pontok az üzemanyagutánpótláshoz nélkülözhetetlen 'benzinkutak' helyei.

P : Piazza Synclaro
Q : Quantum's Leap
R : Ranger Square
S : Skooldaze Court
T : Tower View

1982. július, Anglia, London

STRATÉGIAI JÁTÉKOK A CCS-TŐL

Egy frissen, májusban alapított londoni cég, a Cases Computer Simulations két stratégiai játékot dobott piacra ZX81-re és Spectrum-ra. Az Airline és az Auto Chef játékokban is cégvezetőként kell bizonyítani. Előbbiben egy légitársasági céget kell irányítani. Dönteni kell a repülőgépekkel kapcsolatos dolgokról, vásárlásról vagy bérlésről, hitelekről, üzemanyagról, személyzetről, karbantartás szintjéről. A felmerülő problémákat kell kezelni az adókövetelésekkel, sztrájkokkal, balesetekkel, és még sok más dologgal kapcsolatban. Az Auto Chefben egy vendéglátó ipari láncot kell üzemeltetni. Cél a 25 millió fontos nettó eszközérték elérése minél gyorsabban. Legfőbb ellenségek: a rossznak tűnő döntésekre ugró részvényesek és az állandó infláció. Mindkét játék elérhető 16K-s ZX81-re és ZX Spectrumra is 4.75 font ellenében.



1982. augusztus, Anglia, Cambridge

PROBLÉMÁK AZ ELSŐ SPECTRUMOKKAL

A szerencsésebb megrendelőkhöz lassan elkezdnek megérkezni a megrendelt számítógépek, a felhasználóktól érkező hírek szerint azonban problémák vannak a gépekkel.

Van olyan tulajdonos, aki ugyan 48K-s ZX Spectrumot rendelt, ám egy gyors memóriateszt után kiderült számára, hogy csak 16K-s készüléket kapott. Vannak olyanok is, akik egyéb hardver-problémákról számoltak be, és sajnálatos módon olyan is akad, aki rövid használat utáni füsttel kísért tönkremenetelről számolt be.

A kiszállítások egyébként még mindig akadoznak, ami Clive Sinclairet egy nyílt levél megírására késztette. A levélben leírja, hogy a problémákat a kezdeti gyártási nehézségek és a várakozásokat meghaladó megrendelések okozták.

A gép gyártása most úgy tűnik, hogy egyenletesen működik heti 5000 egységgel, és emelkedni fog az elkövetkező hónapokban. A levél így folytatódik: „Biztosak vagyunk benne, hogy a rendelésekben való elmaradásaink szeptember végéig eltűnnek.”

A Sinclair Research a várakozó ügyfelek felé két ajánlattal is élt: vagy azonnali pénzvissza-

szafizetést kínálnak, vagy a türelmesebb ügyfeleknek egy 10 fontot érő utalványt ajánlanak fel, mellyel egy ZX Printer költségei csökkenthetőek, esetleg öt tekerecs nyomtatópapír vásárolható belőle.

A közleménnyel egy időben a cég kb. 30%-kal, 20 fonttal csökkentette a ZX81 árát 69.95-ről 49.95 fontra.

1982. augusztus, Anglia, Cambridge

EGY MAJDNEM HÁZON BELÜLI ELLENLÁBAS

Egy frissen alapított, cambridgei székhelyű cég, a Jupiter Cantab egy Z80-alapú számítógép piacra dobását jelezte. A gép neve Jupiter Ace lesz. A cég alapítói pedig a képen látható Richard Altwasser és Steve Vickers.



„Először tavaly novemberben gondoltam, hogy jó ötlet lenne egy mikroszámítógép építése” - mondta Richard. „Tudtam, hogy egyedül nem tudom megcsinálni az egészet. Nem írhatok gépi kódot - legalábbis nem úgy, mint Steve. ... januárig nem említettem neki az ötletet. Amint beszélünk, világossá vált, hogy Steve hajlandó a kalandra, és világossá vált számára is, hogy én is hajlandó vagyok kalandvágynak lenni.” Együtt döntöttek a Forth mellett. „Karácsony előtt beszélünk a Forthról” magyarázta Richard. „Mindketten önállóan olvastunk egy cikket a Byte magazinban - és mindketten nagyon izgatottak lettünk.” Januárban már próbálták lerakni az Ace alapjait, de márciusig nem sokat haladtak, és rájöttek, hogy el kell hagyniuk Sinclair Research-öt. Erre közvetlenül a Spectrum elindítása után volt csak lehetőség. Akkoriban a hardver első változata már működött. „Ha megnézzük az új számítógépek megjelenését, akkor mindnek van új hardvere - a miénknek egy teljesen új szoftvere van.”

A Forth nyelvet használó Z80 processzoros, 8K ROM-ot, 3K RAM-ot és programozható hanggenerátort is tartalmazó gép szeptembertől rendelhető 89.95 fontos áron a gyártótól.

SCREENS\$

