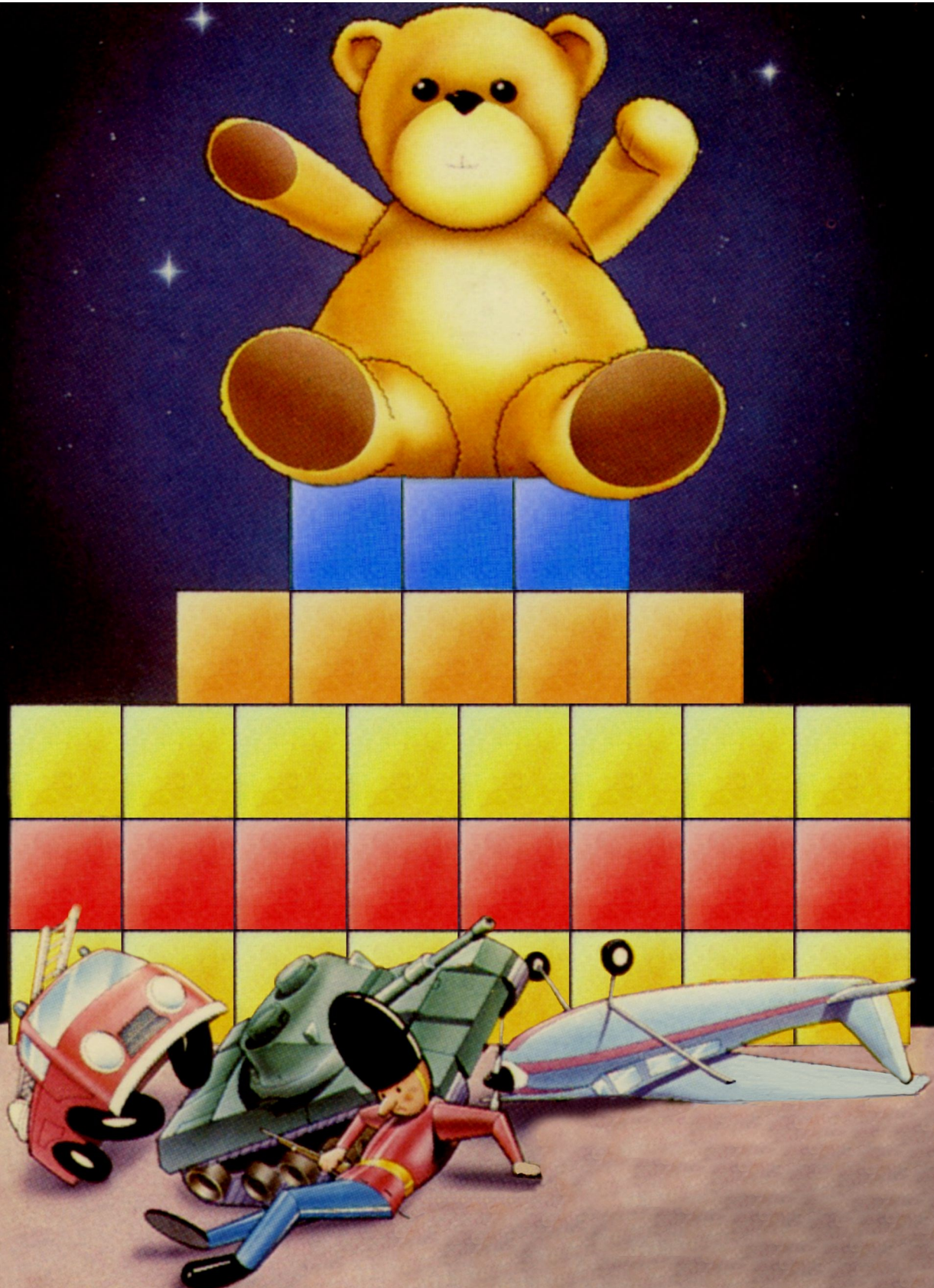


FANZIX
2.0

5.1
2017.10.

Jáéktörténeti olvasnivaló egy egykori kultuszszámítógépet körülvevő hihetetlenül felbolydult, izgalmas világról.



ÜDVÖZLET

Kedves Olvasóm!

Az Imagine számok újraszerkesztését már azóta vártam, hogy kitaláltam a régi, 'elavult' számok újraalkotását. Nagyon vártam, aztán sokáig, hónapokig mégis elodáztam, annak ellenére, hogyha a megjelenési dátumokat megfigyeled, akkor úgy látszik, mintha a FanZiX havonta, folyamatosan, egyenletesen készülne, jelenne meg. Ez nagyon csalóka és hamis kép, de jól van ez így. Nos, azért vártam a régi 5-ös FanZiX megújítását, mert sok fontos információ kimaradt az eredeti számból, valamint előkerült az ebay-en valami nagyon 'mega'-érdekes a megjelenés óta, de arról majd a következő számban lesz szó. Meg hát, az Imagine és az anyacége, a Bug-Byte esetében nagyon sok olyan jellegű mondatot lehet megfogalmazni, hogy „elsők voltak ebben és abban”, „először jutott eszükbe ezt meg azt csinálni”, „először alkalmazták az ilyen-olyan marketingstratégiát”, és ezekhez hasonlókat. A Bug-Byte esetében ehhez némi tartalom is társult, amiről majd egy jövőbeli FanZiX oldalain remélem lesz még lehetőségem beszélni, az Imagine viszont utólag egy nagy blöffnek tűnik. Rávághatod, hogy „fenét, ott van a Ping Pong, a HyperSports, ...”. Oké, de én most az eredeti, liverpooli Imagine-ről beszélek, nem az 1984-ben létrejött Ocean által megvásárolt Imagine címkéről. Végignézve a kiadó 12 játékos termését, találok benne néhány jó ötletet, jó megvalósítást, jó poént, de nagyon távol állnak attól a képtől, amit sikerült magukról kialakítaniuk a korabeli magazinokban megnyilvánulva. A legfurcsább, hogy van velük kapcsolatban egy érzésem, hiányérzetem. Hiába látom, hogy hazudtak mindenről, mégis az az érzésem, hogy egy teljesen más kiinduló stratégiával ezek az egyenként tehetséges, egyedi gondolkodású emberek a náluk dolgozó remek programozók és művészek segítségével, akik mellesleg pályafutásuk későbbi szakaszaiban elég sokat bizonyítottak, remek dolgokat tudtak volna alkotni, de a közeg, amit önmaguknak teremtettek, megakadályozta őket abban, hogy kihozzák magukból a maximumot.

A további tartalom nem tartogat sok meglepetést, maximum a téma. Új téma ugyanis a hardver buherálás, melynek nem is biztos, hogy lesz több része, de fontosnak tartottam megörökíteni egy billentyűfólia reparálásának történetét. Nézd el nekem! Aztán a magam játékos agyával ebben a számban is összehasonlítok egy Spectrum-kortárs gépet az etalonunkkal. Ne feledd, semmi mélység, csak színtiszta szubjektivitás!

m/zx

TARTALOMJEGYZÉK

ÜDVÖZLET	2
JÁTÉKÚJDONSÁGOK	3
TÖRTÉNELMI TOPLISTA	3
JÁTÉKKALAUZ	4
Gem Chaser 2 / The Speccies	4
Janosik / Deadly Labyrinth of Lord Xyrx	5
KIADÓI KRÓNIKA: IMAGINE	6
JÁTÉKKALAUZ	12
Arcadia / Schizoids	12
Ah Diddums	13
Molar Maul	14
Jumping Jack	15
Zip-Zap	16
Zoom	17
Alchemist	18
HARDVER: FÓLIAADAPTER	20
ZX SPECTRUM VS. DRAGON 32	22
LOAD"" SCREEN\$	24

JÁTÉKÚJDONSÁGOK

2013. július

Morph	Madsoft	48K
Terry the Turtle-Vektor	Purple Unicorn Software	128K
Escape from Cnossus	No Time To Play	48K
Al's Double Bill	Alessandro Grusso	128K
The Curse of Oddville	Stonechat Productions	48K
Knights & Demons DX	Kabuto Factory	48K/128K

2013. augusztus

The Lost Treasure	Andy Watson	48K
Gem Chaser 2	Bob's Stuff	48K
Larry The Lander II - Cosmic Carnage	Purple Unicorn Software	48K
Skurfff!	Stonechat Productions	48K
The Lorne Sausage Lawn	Stonechat Productions	48K

2013. szeptember

Push'n'Chase	Gabriele Amore	48K
Dung Darach	The Death Squad	48K
The Speccies	Tardis Remakes	48K
The Speccies 2	Tardis Remakes	16K
Cronopios y Famas	Alessandro Grusso	48K
Deadly Labyrinth of Lord Xyrx	Hooy-Program	48K/128K
Sgt. Helmet - Training Day	Ubhres Productions	48K
Janosik	Rafał Miazga	48K/128K

TÖRTÉNELMI TOPLISTA

A Popular Computing Weekly eladási listáin 1983-ban nem volt ehhez a listához fogható, legalábbis az Imagine szempontjából. Ez volt ugyanis az egyetlen hét, hogy három játékuk is a TOP10-be került. A Zzoom és a Zip-Zap jelenléte érthető, egy héttel korábban mutatkoztak be először a TOP10-ben, abból kifolyólag, hogy valószínűleg októberben került mindkét program kiadásra, míg a 10. helyezett Arcadia egy meglepetés ráadás volt, hiszen lassan egy éve adták ki, és augusztus óta nem szerepelt a TOP10-ben.

A Zzoom volt az egyetlen Imagine játék, ami vezetni tudta az akkoriban a WH Smith eladásai alapján összeállított hetente megjelenő eladási listát, 1983-ban másik játékkal még dobogós helyet sem sikerült elérniük.

A lista többi szereplője nem igazán okozott meglepetést. A három Ultimate játék közül a Jetpac volt a sláger, de a többi is szép sikereket ért el. A Sinclair játékaik is általában a TOP10 környékén tanyáztak, a Melbourne House jelenléte sem meglepő a The Hobbit és a Penetrator hatalmas sikere után.

De van a listán egy feltörekvő, friss cég is, amely cég később nagy szerepet vállal az Imagine név elismertebbé tételében, ez a cég az Ocean, mely első toplistás sikerét pont a Zzoom és Zip-Zap kiadása idején aratta a Kong című Donkey Kong-klónnal.

1983.11.03. Popular Computing Weekly		
1	Zzoom	Imagine
2	Jetpac	Ultimate
3	Flight Simulation	Sinclair
4	Terror-Daktil 4D	Melbourne House
5	Tranz Am	Ultimate
6	Pssst	Ultimate
7	Zip-Zap	Imagine
8	Kong	Ocean
9	Horace & the Spiders	Sinclair
10	Arcadia	Imagine

GEM CHASER 2

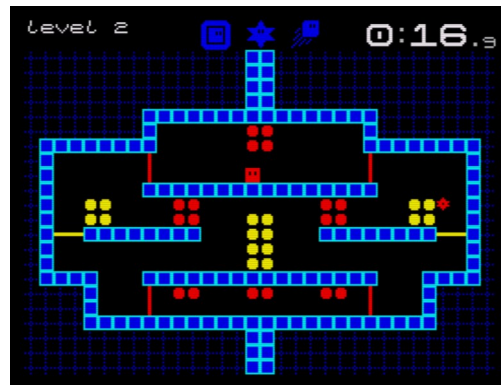
Bob Smith, 2013, 48K, akció/logikai

A márciusban megjelent első részhez, a Gem Chaserhez hasonlóan ez a játék is az Electric Wolf független kiadó Xboxra megjelentetett játékanak a portja. A zenét Chris Crawley írta. A Gem Chaser 2 az első részhez képest kicsi változtatásokkal rendelkezik. A mentési, betöltési lehetőség jó ötlet, de sajnos nem 100%-osan működik. A menübe való visszalépés szintén jó ötlet, de ez sem mindig működik.

Feladatod, hogy gyűjtsd össze a színednek megfelelő drágaköveket - mikor változik a színed, akkor gyűjtsd az olyan színű köveket. Ez egy nagyon egyszerű koncepció, mégis elképesztő nagy kihívás - 70 szintet kell teljesítened. Csak gyűjtsd össze a képernyőn látható összes drágakövet - mindet, szintől függetlenül - és eléred, hogy játszhatóvá válik a következő 5 szint is, de a teljes, 100%-os végigjátszáshoz meg kell szerezned minden szinten mindhárom díjat:

- Színgyűjtő díj (első ikon) - minden drágakövet begyűjtöttél, amikor az a színednek megfelelő színű volt.
- Csillagszerző díj (második ikon) - egy bizonyos színű csillag el van rejtve minden szinten, és csak akkor látható és begyűjthető, ha vele azonos színű vagy.
- Gyorsmozgású díj (harmadik ikon) - az összes drágakövet az időlimit lejártá előtt begyűjtötted.

A díjakat összegyűjtheted külön játékokban is - például, nem kell, hogy határidőn belül teljesítsd a kövek begyűjtését, hogy megszerezd a Csillagszerző díjat. Öt másodperces időbüntetést kapsz minden olyan drágakőért, aminek nem megfelelő a színe mikor begyűjtöd. A játszhatóságot újradefiniálható billentyűzet és joystickok (Kempston, Sinclair, Cursor) használata növeli.

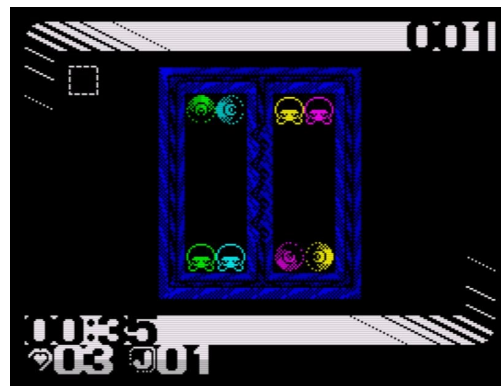


THE SPECIES

Tardis Remakes, 2013, 48K, logikai

A Tardis Remakes Spectrumra is elkészítette a kilencvenes években a Titus Software által több platformra is kiadott The Brainies című logikai játékát. A nevet spectrumosabbá tették, a játékmenet az eredetihez teljesen hű, ugyanazokkal a pályákkal.

A kis gombóctestű főszereplők négyen vannak (sárga, lilam, zöld és világoskék) és 101 szinten keresztül kell a helyükre gurulniuk meghatározott idő letelte előtt. Nincsenek mind a négyen jelen az összes pályán, van ahol csekélyebb számban szerepelnek, de ez nem jelenti azt, hogy az a pálya egyszerű lenne. A kis agyasok egy egyszerű elv szerint tudnak gurulni: vidd rájuk a kurzort, nyomd meg a tűzgombot, majd nyomj egy iránygombot, a választott gombóc a megadott irányba fog gurulni, amíg meg nem akad valamiben (fal, esetleg valamilyen tárgy). Például egy szabad folyosó közepén nem lehet őket megállítani. Célod, hogy a pályán lévő gombócok mind eljussanak a színben velük megegyező helyükre, amit egy pajzsnak, vagy talán céltáblának látszó tárgy jelez (a képen is láthatod ezeket a dolgokat). Ha egy agyas eljut a helyére, akkor csak nyomd meg a tűzgombot, hogy a kurzorral mást jelölhess ki, ilyenkor a kis bogyó vigyorogva bólogat örömeiben. Ha nem juttattál el senkit a helyére, akkor is felszabadíthatod a tűzgomb megnyomásával a kurzort. Pályáról-pályára haladva fogod egyre inkább megérteni a játék működését, valamint megismerni a rengeteg egyéb elemet, amikkel közben találkozol. Például a sok fehér tárgyat, mint az órát, ami kiegészíti a felhasználható idődet, vagy a nyilakat, melyek az adott irányba térítik el a kis főszereplőket, a szív jelentése valószínűleg egyértelmű, és van még sok más eszköz, tárgy, melyek használatát meg kell tanulnod az összes pálya végigjátszásához. Vezérléshez újradefiniálható billentyűzetet használhatsz, melynek alapbeállítása: Q, A, O, P, Space.



JANOSIK

Rafał Miazga, 2013, 48K/128K, platform

A *Janosik* című lengyel játékkal szerzője, *Rafał Miazga* első helyet szerzett a játékok kategóriájában a Wapniak 2013 partyn. A játék eredetileg 1994-ben jelent meg Lengyelországban a Mirage Software kiadásában Atariira, Amigára és PC-re. Rafał az eredeti ötletet alapul véve kódolta a játékot, a szinteket újratervezte, a grafikát 90%-ban újrarajzolta, a maradékot pedig az Atari verzióból konvertálta. A 128K-s zenét Rafał az interneten találta, azt Alex Heather írta.

A főhős a címszereplő, Juraj Jánošík olyan népi hőse a lengyeleknek és szlovákoknak, mint az angoloknak Robin Hood, vagy nekünk Rózsa Sándor. Tehát nem fél a kapzsi nemesek ellen felvenni a harcot, megtorolja a kegyetlenségeiket, igazságtalanságaikat, segít az elnyomottaknak, és természetesen egyszerű módon, minden fennhézás nélkül él valahol a Kárpátok erdeiben. A gonosz Herbert báró ezúttal túlment minden határon, ugyanis elraboltatta és fogságba vetette főhősünk kedvesét, Marynát, ezzel próbálva csapdába csalni legnagyobb ellenségét, Janosikot. Itt van hát a nagy lehetőség Janosik előtt, hogy bizonyítsa legendás szerelmét és bosszút álljon a neki bicskanyitogató csapdát állító földesúron. Janosik nem egy elveszett ember, ért néhány dologhoz. Egyik specialitása, hogy irgalmatlan nagyot tud helyből ugrani, a másik extrájának egyetlen fegyveréhez a fokosához van köze: segítségével egy könnyed csuklómozdulattal kettéhasít akár egy medvét is! Janosiknak, tehát neked három szinten, a hegyekben, a faluban és a kastélyban kell 20-20 képernyőt balról jobbra haladva túléled a sikerhez. Ez tényleg sok túlélni való dolgo jelent, mert a nehezen járható terepen kívül számítanod kell arra is, hogy jófejséged ellenére sok az ellenséged, gyakorlatilag a katonák és a teljes állatvilág! Nem tudom, hogy hoztad össze, de ebben a játékban csak Maryna szeret téged. Az ellenségeket és a szakadékokat vagy át kell ugranod halált megvető bátorsággal, vagy meg kell semmisítened egy jól irányzott ütéssel (természetesen a szakadékokat ilyen módon nem tudod leküzdeni). Vezérlés: Kempston vagy Sinclair joystick, illetve billentyűzet (O, P - balra, jobbra, Q - ugrás, Space - fokos használata).

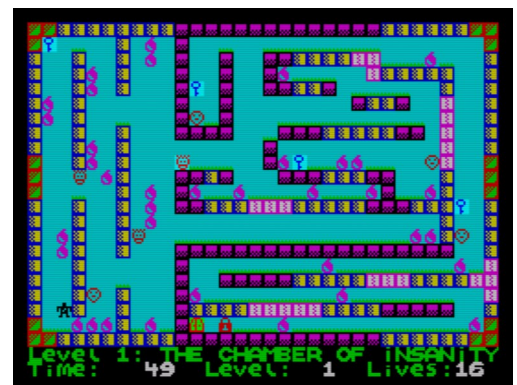


DEADLY LABYRINTH OF LORD XYRX

Hooy-Program, 2013, 48K/128K, platform

Ez a remek címmel megáldott játék a Janosikhoz hasonlóan Lengyelországból származik, a Hooy-Program a "kiadó", a szerző Yerzmyey, segítője Gasman, a játékmotor pedig a 2013-ban gyakran használt CGD. A CGD Dave Hughes Crap Game Designernek indult motorja, amiből később, megkomolyodva Classic Game Designer lett. Ennek a motornak jellemzője az ennél a játéknál is észlelhető grafikai kezdetlegesség, karakteresség és a gyors mozgás.

A sztori szerint a gonosz Lord Xyrx halálos labirintusába lépsz be. Mind a kilenc szinten össze kell gyűjtened a kék kulcsokat, és ha kedved úgy tartja, akkor összegyűjthetsz sok lila ételcso magot, meg gombát, cseresznyét, és hasonlókat is. De csak a kulcsok a fontosak! Ezek szükségesek, hogy át tudj lépni a következő szintre vezető ajtón. Legyél nagyon óvatos, mert ellenségeid hatalmas tempóban száguldoznak fel-le, meg jobbra-balra, sőt később cikk-cakkban is, és ha hozzájuk érsz, azon nyomban elveszítesz egy életet. Életed szerencsére 20 van kezdetben, tehát nem probléma ha néha összeütközésbe kerülsz a többi teremtménnyel. Figyelned kell még az órára, ugyanis egy-egy labirintusban csak 50 egységnyi ideig tartózkodhatsz. A pályákon előre haladva találkozni fogsz érdekes, használható elemekkel is, ezek funkciója egyértelmű lesz majd adott helyzetben. Vezérléshez újradefiniálható billentyűzetet használhatsz, a kiosztás alapértelmezésben a szokásos Q, A, O, P.



IMAGINE

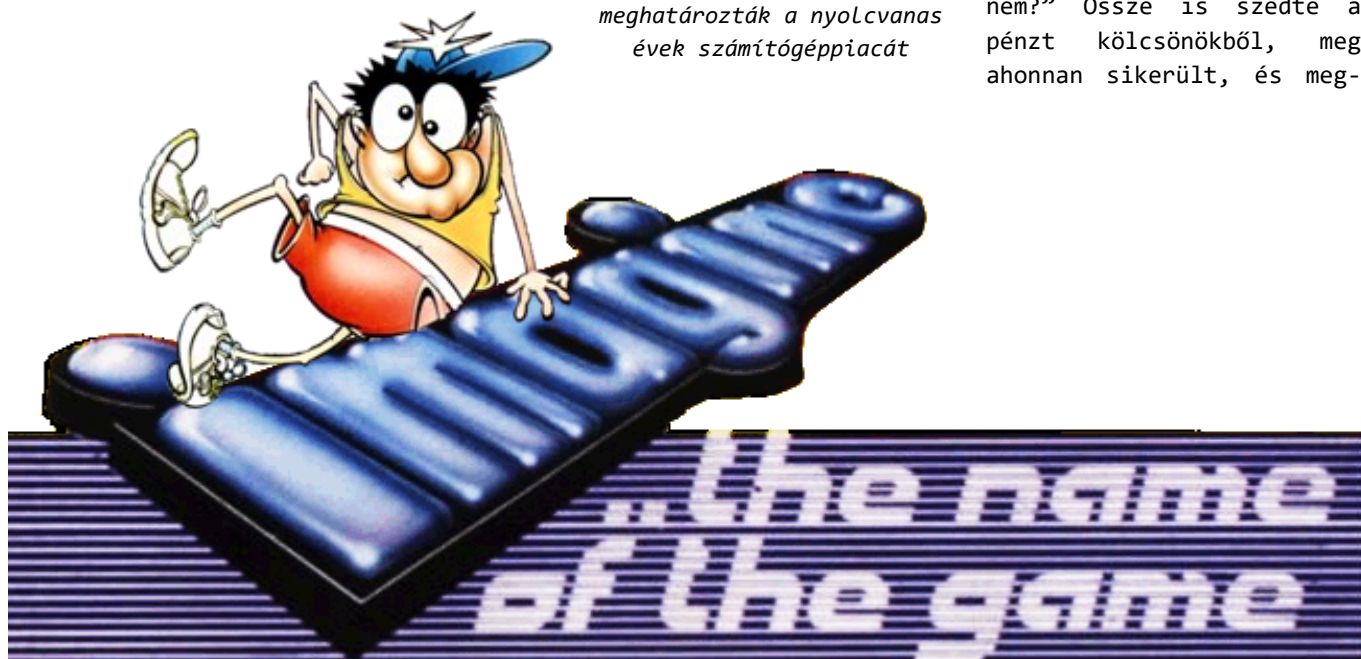
teljes név: Imagine Software (1982–1983.10.)
Imagine Software Ltd (1983.10.–1984)
működés ideje: 1982–1984
tevékenységi kör: kiadás
nemzetiség: angol
székhely: Liverpool

Az Imagine Software volt az első sztár a szoftverházak között, tudatosan építettek kultuszt maguk és programozók köré, elsődlegesnek tartva a marketinget, sokadlagosnak minden mást. Állandóan keresték a nyilvánosságot, a cégvezetők fényűző módon éltek, drága sportkocsikkal, egyedi készítésű motorokkal száguldoztak, éltek az aranyifjak életét. Önmagukat mindig a legnagyobbknak, legeredetibbnek és legjobbnak beállító szoftverház mégis hatalmasat bukott mind-össze másfél évnyi ténykedés után. A nagy nyilvánosság miatt velük kapcsolatban nincs anyagiánya, sőt! De a sok kacska és szándékos csúsztatás miatt mégsem olyan könnyű átlátni a helyzetüket. Egy biztos, ők voltak azok, akik az addig a vásárlóktól távolságot tartó szoftveripart a mindennapok részévé, elérhetővé, népszerűvé tették. És többek között nekik is köszönhető, hogy az ipar termékei egy szintre jutottak a lemezekkel, könyvekkel és népszerű



Bruce Everiss bátor döntései meghatározták a nyolcvanas évek számítógépiacát

hálózatok polcairól lehetett őket megvásárolni. Bruce Everiss, egy liverpooli könyvveléi cég-nél dolgozott a hetvenes évek végén. A hetvenes évek Angliájában csak az állami cégek, az egyetemek és a legnagyobb üzletek rendelkeztek számítógéppel, Bruce cége is csak egy banktól bérelt számítógépen dolgozott. De az akkoriban népszerű számítógépes magazinokban, hetilapokban már egy olyan jövőt festettek az olvasók elé, ahol az átlagembereknek is van otthon személyi számítógépük. Hírek érkeztek arról is, hogy az Egyesült Államokban kimondottan előbbi igény kielégítésére már boltokat is nyitnak, ami Bruce-nak felkeltette az érdeklődését, meglátta benne a lehetőséget, azt gondolta „ha ők meg tudják csinálni, akkor mi miért nem?” Össze is szedte a pénzt kölcsönökből, megahonnan sikerült, és meg-



született az Egyesült Királyság, sőt, valószínűleg Európa első számítástechnikai boltja, a liverpooli Microdigital. A kereslet hatalmas volt, a gazdagoknak Apple II 1200 fontért, a szegényeknek Nascom 1 kit 200 fontért, a forgalom néha hónapról hónapra megduplázódott. Hatalmas tudásszomj jellemezte a vásárlóközönséget, a dolgozók között szinte csak azóta híressé vált emberek voltak, az eladók: Carl Phillips a Microsoftnál, Tim Best a Dixonsnál, Imagine-nél, Mirrorsoftnál, Mark Butler a Bug-Byte-nál és az Imagine-nél, Paul Fullwood a Hasbronál és a MicroProse-nál fordult meg, a teafőző-kisegítő Eugene Evans az Imagine-nél lett csodagyerekké kikiáltva, de az Electronic Artsnál is dolgozott.

Bruce többször utazott át az USA-ba és az ott tapasztaltaknak megfelelően bővítette boltját, így például az ország első szoftvereket árusító boltja is a Microdigital volt, de ahogy Bruce Everiss sok helyen mondja, „könyvhegyeket” is eladtak és volt egy nyolc számot megélt számítógépes magazinjuk, a Liverpool Software Gazette is.

1980-ban leginkább a boltban hétről hétre pezsgő, spontán összejövetelek hatására a törzsközönség két tagja, Tony Baden és Tony Milner megalapította a Bug-Byte Software-t, az ország első (vagy lehet, hogy „csak” első közötti) szoftverházát. A cég kezdett nagyon nagyra nőni, a Microdigitalból csomagküldő-szolgálat segítségével ellátták a belföldi kereslet nagy részét, sőt a határokon túl is szállítottak. Egy nap, David Lawson, a Bug-Byte szoftvermenedzsere betért a boltba, hogy vásároljon egy Sharp MZ80B-t, Mark Butler volt az eladó, elkezdtek beszélgetni, közös hullámhosszon voltak, aminek később meglett az eredménye: az Imagine Software, de még nem tartunk ott. Közben 1981-ben, Bruce a visszafordíthatatlan növekedés és furcsa módon pénzügyi problémák miatt inkább eladta a céget a Hi-Fi kiskereskedő, országos hálózattal rendelkező Laskys-nek. Mark Butler a Bug-Byte-nál vállalt állást és értékesítési menedzser lett. Bruce mindenféle tanácsadói munkákat vállalt, például a már többször említett Bug-Byte-nak, akik Bruce tanácsára az országban először jelentették meg programjaikat 4 színű kazettaborítóval!

A következő évben, 1982-ben megjelent a ZX Spectrum. Vajon melyik cég adta ki az első ZX Spectrum játékot? És ki írta azt a játékot? Természetesen a Bug-Byte jelentette meg David

H. Lawson játékát, az első játéknak megdöbbenően jó Spectral Invaderst. Ekkor érezte azt David Lawson, hogy ideje a saját útján járnia, nem sokat vacillált, júliusban már ott is hagyta a Bug-Byte-ot, novemberben pedig az akkor hozzá csatlakozó, vele egy húron pendülő Mark Butlerrel létrehozta az Imagine Software-t. „Amit most csinálunk az teljesen eltér a Bug-Byte-tól,” nyilatkozta Dave Lawson. „Reméljük, hogy képesek leszünk előállítani legalább két új játékot minden hónapban, és minden szoftver eredeti lesz, nem meglévő arcade játékok variánsai.”.

És hogy reagált az anyacég? „Néhány régi emberünk létrehozott egy új csapatot, mennek a saját útjukon”, mondta Tony Milner. „Egyáltalán nem aggodunk - ha bármi történt is velünk, csak sokkal hatékonyabbak leszünk, mert ők elmentek. Még mindig jó barátok vagyunk. Még nincsenek versenyben, de mi készen fogunk állni.” Még ebben a hónapban, kicsit cáfolandó az elmondot-



A Microdigital magazinjának első száma 1979 novemberéből, az utolsó szám 1981 februárjában jelent meg. Címe ellenére foglalkozott mindenféle hardverrel, szoftverrel, programozási nyelvekkel...

takat, megjelent a Bug-Byte második játéka, a Spectres, ami az elsőhöz hasonlóan szintén David Lawson szerzeménye. Tony Milner ösztönösége megkérdőjelezhető, biztos nem hiányzik az addigi összes játékok szerzője?

David Lawson és Mark Butler úgy gondolta, hogy az ügyvezetői pozícióra csak Bruce Everiss lehet alkalmas, aki egyből megkapta a marketing részleg irányítását, David Lawson szerényen csak ezt mondta: „Azt akarom, hogy hozz létre egy kultuszt!”.

Decemberre kész volt David *Arcadia* című lö-

völdözős játékanak Spectrumra és Commodore VIC-20-ra írt változata is. Akkoriban még a kiadók, fejlesztők nagy része kizárólag csomagküldésben gondolkodott, a kiskereskedőknél rendkívül hiányos termékpaletta volt megtalálható. Bruce Everiss ezen próbált javítani és nagy telefonálás akciót szervezett, felhívtak minden kiskereskedőt, fotóst, újságárust, hogy azok árulják boltjukban az Imagine kazettáit, bekerültek első szoftverházként a Yellow Pagesbe is.

Ez a szoftvereket általánosan jellemző áldatlan helyzet, a terjesztési hiányosság vezetett a nagyobb hálózatok (WH. Smiths, Boots, stb.) beszállásához a szoftverpiacra, hiszen fő ellátókká válhattak minden megerőltetés nélkül.

Az Imagine-nél a kezdet azonban a hatalmas lendület ellenére döcögős volt, az első 1000 kazettájukat szinte mind visszakapták, mert rossz sebességgel vette rájuk az Arcadia-t a sokszorosító cég. „5000 darabos rendelésünk volt a kereskedőtől. Tehát béreltünk egy sokszorosító házat Londonban és mi magunk csináltuk meg a dolgot. Déltől másnap du. 4-ig tartott... 28 óra volt. Nem kaptunk egyetlen egyet sem vissza ezekből. Fantasztikus volt”, emlékszik vissza Mark Butler. Az Arcadia esetén a továbbiakban már nem is bízták másra a sokszorosítást, amivel sikerült 2% környékére redukálniuk a visszaposztázott kazettákat, szemben más kiadók



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

5-15%-os mutatójával. Január végére az Imagine is megjelent a nagyobb láncok polcain.

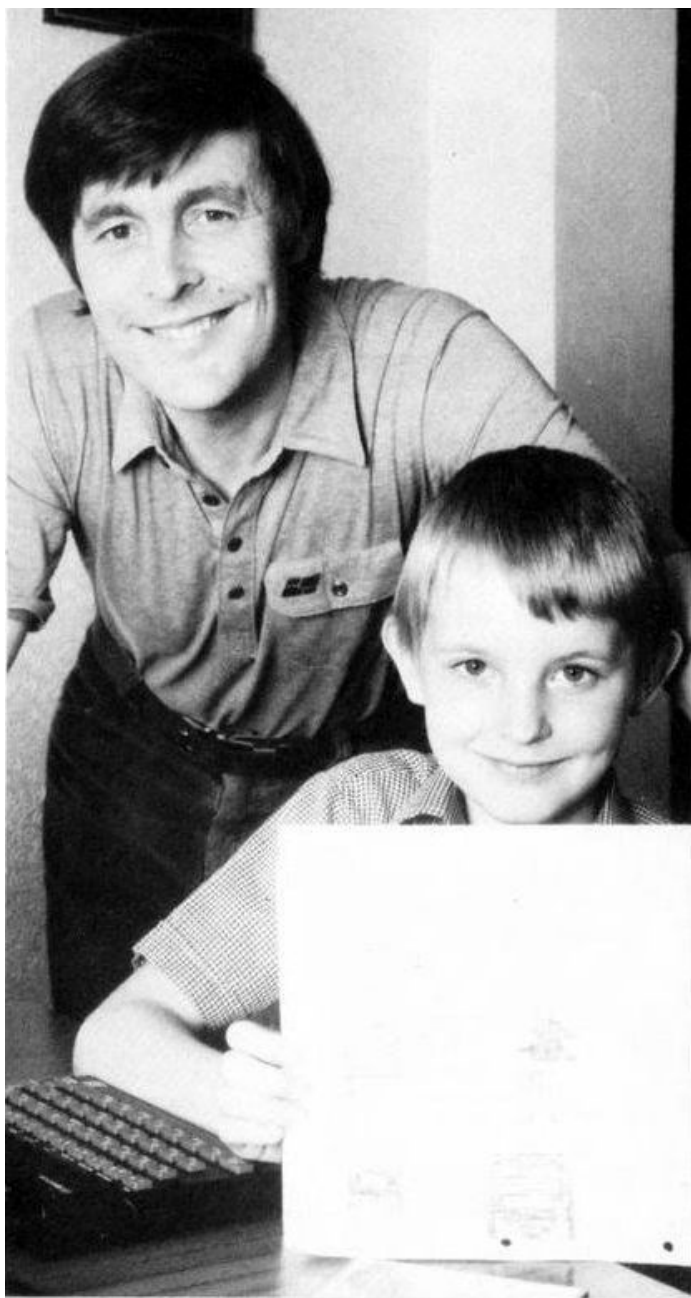
Tavasz közepére pedig megszületett második játékok, a David Lawson által írt *Schizoids* is, ami ugyan nem lett akkora siker, mint az Arcadia, de egy hétig vezette a WH Smith eladási listáját, ami az Arcadianak nem jött össze. Felváltva jöttek ki a Spectrum és a VIC-20 játékok.

Májusban megjelent az *Ah Diddums*, aminek még mindig David Lawson volt a szerzője, pedig már a brit napilapokban is csak az Imagine szuper programozó csapatáról lehetett olvasni, meg a kis zseni, egykori teaíró fiúból kinőtt Eugene Evansről, a csodagyerekről, aki mindjárt az Imagine programozóinak vezetőjének lett kinevezve 16 éves kora ellenére. Na és persze az ő 35000 fontos éves fizetéséről, mikor az angol átlagember 10000 fontot keresett. Ahogy a Home Computing Weekly újságírója írta: „Az Imagine az üzletet olyan számokban méri, amik leginkább telefonszámoknak tűnnek.” Első üzleti évükben 2,6 millió fontos forgalmat vártak. Az Arcadia állítólag 400 ezer példányban fogyott el (pedig az eladási listákon a legjobb tízben is alig fordult meg), amit többnyire a csomagküldős rendszernek tulajdonítottak, ennek ellenére tervezték a rendszer teljes megszüntetését és teljesen a bolti eladásokra való hagyatkozást.

Eugene Evans folyt a csapból is, a jogsija megszerzése utánra mindjárt ígéretet kapott egy Lotus Espritre!

Közben megjelent a következő Spectrum játék is, a *Molar Maul*, szerzője John Gibson. Utóbbi két játékuk nagyon eredeti ötleteket tartalmazott, ami a cégnél néha összeülő ötletbörze eredménye volt, amit Mark Butler így kommentált: „Minden alkalommal, amikor összeültünk, négy vagy öt új ötletünk volt, melyek közül kettőből játék lett. Megpróbálunk a valódi világból való ötleteket meríteni...” Miután egy ötletet jóváhagytak, egy programozó, akit kijelöltek a munkára, milliméterpapíron 40-50 képernyőtervet rajzolt. Négyet vagy ötöt kiválasztottak közülük, megszületett hozzá a történet, az egészet egy napig szerkesztették, majd kezdődött a programozás – természetesen minden gépi kódban. Három héttel később letesztelték a majdnem kész játékot, majd átadták egy kívülállónak tesztelésre. Ezután javításokat végeztek, végül a kész játékot öt tizenévesnek adták: „Játszd egész éjjel, ha szükséges, és mondd el, mit gondolsz.” Ezután várták a rendeléseket, ami a nagy láncok esetén minimum 10.000-20.000 db volt egy-két hétre. Úgy számolták, hogy egy-egy játék kb. 9-12 hónap alatt fut ki, mikor durván negyedmillió darab eladásán lesznek túl.

Be is indult a szekér, látszólag minden a tervek szerint alakult, amitől az Imagine tulajai vérszemet kaptak, „beindítunk más vállalkozásokat is, amik munkahelyeket biztosítanak” mondta David Lawson. Ki is találtak egy országos számítógép javítására szakosodott garázsbolt-hálózatot. Ide betérve a személyi számítógépek tulajai egységáron és keveset várakozva tudnák javíttatni elromló gépeiket. Az ötlet azért pattant ki, mert a gyártók hónapokat, rémhírek szerint akár egy évet is várakoztatták a szerelésre váró tulajokat, mire visszaküldik a javított számítógépet. Az első bolt Liverpoolban nyílt és szervezni kezdték több nagyvárosban is a nyitást. Néhány később különösen érdekessé váló nyilatkozatot is tettek abban az időben, pl. „Nagy cégek közelednek hozzánk, hogy piacra vinnék a játékaikat, de természetesen nem szerződünk velük. Mindig a saját nevünk alatt fogunk üzletelni.” Vagy „az év végére öt vagy hat szoftverház marad csak. Mi leszünk az egyik. A többi majd eltűnik, vagy beolvad a nagyobbakba”, vagy a cégnél dolgozók létszámát maximum 25-ig tartották elfogadhatónak, külön-



Albert és Stuart Ball, *Jumping Jack* teremtői. A kissrác valószínűleg egy rajzot, "tervet" mutat, nem csak az állát támasztja valami fehér tárgyon

ben az „több annál, hogy hatékonyak tudjunk maradni”. Utóbbi véleményüket pár hónapon belül módosíthatták, mikor külön művészeti részleget hoztak létre zenészeket alkalmazva teljes munkaidőben.

A játékok a fejlesztések ellenére kicsit elakadtak, a májusra tervezett *Stonkers* nem készült el, sőt, el sem kezdték. Júniusban, az egyre nagyobbra duzzadó programozói és művésze-

ti csapat ellenére csak egy külsős játék, az Albert Ball által írt *Jumping Jack* lett bemutatva. De akadt vele egy kis probléma: Jumpin' Jack néven a Sumlock, egy manchesteri cég már kiadott egy Frogger-típusú játékot VIC-20-ra, és a név első felhasználójaként kérte, hogy az Imagine változtasson címet. Végül, mivel a Sumlock nem védette le a címet, megegyezés született: a Spectrum változat címe maradhat, de más gépekre átültetve a játék Leggit címen lett elérhető. A Spectrum változat így augusztusban már meg is jelenhetett.

Közben kicsit beindult a gépezet, két játék is megjelent október környékén. John Gibsontól a *Zzoom* és Ian Weatherburntól a *Zip-Zap*. A Zzoom igazi siker lett, a Schizoids óta az első játéka az Imagine-nek, ami az eladási toplista első tíz helyén szerepelt, sőt egy hétig vezette is a listát! A játék írásáról ezt mondta John Gibson: „A Zzoomnál a problémák közül az egyik legnagyobb a perspektíva helyes grafikai megvalósítása volt, például a vonal az úton adott egy ellenőrző pontot, de valós három dimenziót és animációt valamint a tárgyak valószerű méretnövekedését biztosítani fájdalmas volt, például az Exotron rakéta forog és a mérete is növekszik ugyanabban a pillanatban, ez egy nagy probléma.”

A Zip-Zap szerényebben, de szintén néhányszor feltűnt a listán. A kiadónál még rendszerben lehetett a munkamorál Ian Weatherburn visszaemlékezése alapján: „Az a csodálatos, hogy hogyan tudsz függővé tenni a technikákkal játszva,



A programozói csapat, a szakállas John Gibsonnal és alatta Ian Weatherburnnel.

mielőtt Zip Zap-et írtam volna, csak kísérletezve, csak szórakozásból próbáltam, de kereskedelmi termék előállításakor... nos... a kemény munkaidő: az a csodálatos dolog, hogy reggel tízkor leülhetsz, és a következő dolog, amit tudsz, hogy így maradsz másnap reggel négy óráig, és hirtelen rájössz, hogy a tested fáj, és a szemed olyan, mintha valaki két kézzel teledobálta volna homokkal. De a legrosszabb az adatok bevitele.”

Egy időre szokatlan csend lengte körül a céget, csak egy októberi hirdetés kelthetett érdeklődést, ahol az Imagine 30 programozót keresett felvételre. Érdekes, hogy mindössze 6-10 ezer fontos éves bért ajánlottak 50%-os bónusszal a játékokért, mikor már az angol átlagbér is picivel 10.000 font felett volt. A cég teljes neve Imagine Software Ltd lett és átköltözött Liverpool egy drágább, felkapottabb városrészébe, egy nagyobb és sokkal drágább irodaházba, a Glass Towerbe (ami neve ellenére egy régi téглаépület). A programozói és művészeti rész formailag különvált az üzleti résztől, ennek megfelelően a két következő játékot már a Creative Technology Group Ltd jegyeztette be. Ide kapcsolódik, hogy a Bug-Byte-tól lelépő Alan Maton és Bruce Everiss Acme Software Ltd néven új szoftverházat alapított a frissen létrehozott Creative Technology-n „belül”. Az Acme egy játékot adott ki Spectrum-

ra meg néhányat más platformokra és hat hét után megszűnt, több hónapos folyamatos munkát adva ügyvédeknek, akik a kérészéletű cég pénzügyi dolgait próbálták kibogozni. Aztán Alan Maton már meg is alapította következő cégét, melynek neve Software Projects lett. Így ért véget az 1983-as év, az üzleti terv valószínűleg teljesült, sőt állítólag voltak hónapok, amikor a forgalom elérte az 1 millió fontot. Bruce Everiss bejelentette, hogy hálózatban játszható kaland-játékokat szeretnének készíteni, amiket lézerlemezen értékesítenek majd! Januárban megjelent az *Alchemist*, Ian Weatherburn második játéka az Imagine-nél, Paul Linda-le segített a grafikában és a betöltőképet rajzolta. Az *Alchemist* minőségi, tárgyakat használ-

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

(folytatás a következő számban)

IMAGINE SZOFTOGRÁFIA

Arcadia

Imagine, 1982.12., kazetta, £5.50
David H. Lawson
16K, lövöldözős

Schizoids

Imagine, 1983.04., kazetta, £5.50
David H. Lawson
16K, akció

Ah Diddums

Imagine, 1983.05., kazetta, £5.50
David H. Lawson
16K, akció

Molar Maul

Imagine, 1983.05., kazetta, £5.50
John Gibson
16K, akció

Jumping Jack

Imagine, 1983.08., kazetta, £5.50
Albert Ball, Stuart C. Ball
16K, platform

Zip-Zap

Imagine, 1983.10., kazetta, £5.50
Ian Weatherburn
48K, akció

Zzoom

Imagine, 1983.10., kazetta, £5.50
John Gibson
48K, lövöldözős

Alchemist

Imagine, 1984.01., kazetta, £5.50
Ian Weatherburn
48K, akció-kaland

Stonkers

Imagine, 1984.02., kazetta, £5.50
John Gibson
48K, akció-stratégiai

Pedro

Imagine, 1984.03., kazetta, £5.50
Creative Technology Group Ltd (Frank Johnson, Ally Noble, Dawn Jones, Fred Gray, Abdul Hafiz Ibrahim, Steve Cain)
48K, akció

Cosmic Cruiser

Imagine, 1984.06., kazetta, £5.50
Creative Technology Group Ltd (Steve Lavache, Steve Cain, Abdul Hafiz Ibrahim)
48K, lövöldözős

B.C. Bill

Imagine, 1984.09., kazetta, £5.50
Creative Technology Group Ltd (Eric the Bear, Steve Cain, Abdul Hafiz Ibrahim)
48K, akció

ARCADIA

Imagine, 1982, 16K, lövöldözős

Az Arcadia csillaghajó parancsnoka vagy. A legkifinomultabb űrtechnika, amit valaha terveztek az irányításod alatt áll, köztük az elmezúzó Ionikus Tolóerő meghajtó, és a döbbenetes erejű dupla Plazmaszakító löveg. Ezekről leszel a legerősebb az egész galaxisban... és néhány szektorban a legutáltabb. Az Atari nemzet folyamatosan és feltartóztathatatlanul bővíti birodalmát, csendben elnyelve a kisebb, sebezhetőbb bolygókat. Mostanra óriási hatalom birtokában vannak és eltökéltek, hogy megkísérlik leigázni az egész galaxist. Az egyetlen erő, ami visszaverheti az Atari Birodalmot hordáit, a parancsnokságod alatt áll, az Arcadia csillaghajó - a tested minden porcikája feszültségtől remeg, ahogy készülsz visszaverni az Atari hadiflotta kezdeti támadásait. A küldetésed elég egyszerű - megsemmisíteni a lehető legtöbb ellenséget. A hírszerző jelentések szerint az Atari flották alakzatban fognak támadni és gyakran öngyilkos módszerekkel. A státuszsor a képernyő tetején balról jobbra a következőket mutatja: az időt az aktuális támadó hullám végéig, a rendelkezésedre álló űrhajók számát, a pontszámot, az aktuális szint számát és a legmagasabb elért pontszámot. Az ellenség hullámról-hullámra támad, 100 egységnyi időnként mindig újabb fajta, más-más jellemző mozgással. Minden hullámban meghatározott számú ellenség található, amint mindet megölöd, jön egy ugyanolyan létszámú hullám, de ha egyet életben hagysz, csak az az egy fog legyeskedni körülötted és így akár kihúzhatod adott ellenség támadásának végéig is. A fajták 12 szintenként újra előkerülnek. Amint ütközöl egy ellenséggel, vagy lelőnek, a szint és a számláló is alaphelyzetbe áll, kezdődik minden előlről. A képernyő aljáról fel tudsz emelkedni, de csak a képernyő feléig, és hiába nem tűzelsz szándékosan, az űrhajód biztos, ami biztos alapon (valójában a többnyire nem csatlakoztatott Fuller Box hiánya miatt) néha lő egy szimplát és picit ugrálásokra is hajlamos ugyanebből az okból. Minden negyedik szint után kapsz egy bónusz életet. David Lawson harmadik Spectrum játéka, egy Invaders-Galaxian jellegű játék. Pedig az Imagine azt hirdette, hogy elítéli az arcade játékok pofátlan másolását. Hogy az Arcadia mennyire eredeti? Nem nagyon, de egy jófajta Galaxian variáns. Az Imagine vezetők állítása szerint 400 ezer darab kelt el a játékból, hát nem is tudom, nem túl hihető. Harmadik lett a Golden Joystick legjobb arcade játék kategóriájában és negyedik 1983 év játékaik között. Talán elsőként támogatta a Fuller Box nevű sokoldalú eszközt, elvileg még annak megjelenése előtt. A Fuller is liverpooli cég volt, talán lehetett valamilyen megállapodás a két cég között, hiszen mindegyik Imagine játék támogatta az eszközüket. Az üdvözlőképernyőn kirajzolódó felirat tipikusan a kezdeti játékokra jellemző, ma már megmosolyogtató és idegesítően lassú nagyzolásnak tűnik. A feladatban és a játék megvalósításában nincs semmi rendkívüli, talán az effektek tekintetében tűnik ki kortársai közül, a robbanások, füstök, pukkanások, az űrhajó szétrobbanásakor a tűzijátékszerű hatás. Érdekes a színek használata, néha olyan a hatás, mintha új, elvileg nem használható színek jelennének meg. A mozgás nem akadozik, az ellenség néha ugrál, néha pulzál, máskor száguld. A 12 ellenség nagyon különböző taktikát alkalmaz, ez visz egy kis szint a játékba. A vezérléshez rengeteg variáció használható (CS,X,V,N,SS - balra, Z,C,B,M,Sp - jobbra, A..En - tolóerő, Q..P - tűz), az érzékenység is hasonlóan jó. Addiktív játék, bár nem nagy kihívás.



SCHIZOIDS

Imagine, 1983, 16K, akció

Egy nincstelen űrvándor vagy, éhes vagy és kétségbeesetten keresnél egy kis pénzt. Partra vetődtél a galaxisod külső peremén, és egyetlen út maradt számodra, hogy a csillagközi hulladék felszámolási tanácsadó (űrkukás) munkáért folyamodj. Hamarosan megbánod azt az elhamarkodott pillanatot, amikor



JÁTÉKKALAUZ

aláírtad a szerződést. A munka veszélyes és magányos. Tíz parszekre vagy az élet legközelebbi nyomától, egy rémisztő fekete lyuk mellett, és hogy még rosszabb legyen, a galaxisból hatalmas szeméthüvelyek zúgnak feléd. Hogy igazságosak legyünk, nem személy szerint feléd irányulnak, inkább a fekete lyuk felé. De ezek a szemét törmelékek általában elhibázzák a célt és a hulladék végül a lyuk körüli pályára áll. A képernyő közepén látható, illetve természetéből adódóan nem látható a fekete lyuk, körülötte vibrál, csillámlik az anyagbefogási (akkréciós) korong, az űrku-ka, a szemét célhelye. Ez az a pont, ahol te a képbe jössz. Mindössze annyit kell tenned, hogy nyomd a hulladékokat ki a pályájukról, bele a lyukba. Adj nekik csekély pörgést, hogy megfelelő röppályájára állhassanak. Egy többé-kevésbé használható úrdózered van a feladat ellátására. Elöl van egy anti-impulzus lapátja, amivel kezelni tud bármilyen frontális ütközést. Kevés gyakorlat után a hátsó horoggal stabilizálni tudsz majd bármit. Kár, hogy a gép oldala olyan törékeny. Ha már egy kicsit belejössz, akkor használhatsz szemeteket arra, hogy elvégezzék a munkát helyetted. Pattogtasd őket, egyiket a másiknak, és sorban bepattannak a lyukba. A dózer lapátjával könnyebb dolgozni, de nem minden szemét mögé lehet odaférni, ezért néha a kampót is kell alkalmazni, az a baj, hogy ha beleakasztottad valamibe, akkor attól nehéz megszabadulni. Többnyire elég megfigyelőként részt venni egy félreesőnek vélt helyen és figyelni, hogy a szemét sokszor egyedül is tudja a dolgát, annál is inkább, mert nem pontszámot kapsz, hanem a túlélési időd van díjazva. Próbáld minél lassabban mozogni, ha túl gyors vagy, előbb-utóbb a fekete lyukban végzed, vagy nekidurransz egy szemétnak. A játék négy dózerrel kezdődik. A számok az alsó sorban a következőket jelentik, balról jobbra: túlélő idő, dózereid száma, a leghosszabb idő, amit elértél. Extra dózert kapsz minden 'flitter' nevű szeméért, amit a lyukba küldesz. A dózert megállíthatod, fordulj meg és nyomd a tolóerőt, amíg meg nem áll. Oké, nem ilyen egyszerű: először a mozgási irányodba kell állítani a dózer elejét, aztán megfordulni, majd a tolóerővel finoman megállítani a járművet. A fekete lyukat próbáld elkerülni! A képernyő függőleges irányban átjárható, balról és jobbról viszont valamiféle úrfal van.

Csalódást keltő játék az Arcadia után, de a nagy felhajtás, amivel az Imagine körülvette, mégis felhajtotta egy hétre az eladási lista élére. Legközelebb ez csak a Zoomnak sikerült, lehet hogy a vásárlók elég korán átláttak az Imagine-féle kommunikáción. Szóval van ez a játék... A feladat egyszerűnek tűnik, de majdnem kivitelezhetetlen. Nem a rossz irányítás miatt, hanem a kitalált munkamódszer miatt. Jó a vektorgrafikus szemét akadásmentes forgása, áramlása és a dózer mozgása, de az egész színtelen, egyhangú, amit a hangok elmaradása is hangsúlyoz. Persze a világűr peremén (!?) mit is várok. Az irányítás nem rossz, hiszen sok választási lehetőség van (CS,X,V,N,SS - balra, Z,C,B,M,Sp - jobbra, A..En - tolóerő, Q..P - fordulás), és aki sokat játszott az Arcadia-val, annak már ráállt a keze. A nehézségi szint fogós, mert mit is kell csinálni? Túlélni! Az meg szerencse kérdése, hogy mikor trafál el egy szemét. Nem igazán látom azt, hogy ezzel a játékkal hogyan lehetne jól és jót játszani. Inkább tűnik egy félkész terméknek, amit időben ki kellett adni, a többit meg oldja meg a marketing! Rövid távon megoldotta, hosszú távon viszont nehéz...

AH DIDDUMS

Imagine, 1983, 16K, akció

A baba sír, így anyu és apu égve hagyja a villanyt. A gyerekszoba játékaik boldogok, ha a világítás égve marad, mert tudnak játszani. Teddy ideges, amikor a baba sír, és meg akarja vigasztalni. Teddy bent ragadt a játékos dobozban más játékokkal, és nem tud kijutni. Teddynek pompás ötlete támad és elkezd összegyűjteni a játéktéglákat, hogy egy lépcsőt építsen. A játékok dühösek, mert ha a baba megnyugszik, akkor anyu le fogja kapcsolni a villanyt, és nem tudnak majd játszani. A játékok undokká válnak és megtámadják szegény öreg Teddyt, hogy megállítsák. Teddyből kiszedik a töltelék, ha nem elég gyors. A célod, hogy kiszökj a játékos dobozból és megvigasztald a babát. Ehhez meg kell mászni a játéktéglákból épült lépcsőt minden szinten, amit tíz játékkocka összegyűjtésével építhetsz meg, egymásra rakva őket. Hogy megépítsd a lépcsőt, érv a játékmaci valamelyik részével a téglához és



JÁTÉKKALAUZ

vedd fel azt. Ahhoz, hogy elhelyezd a téglát a lépcsőben, vidd oda, és ahogy a maci bármelyik része érintkezik a lépcsővel, rakd le a téglát. Teddynek minden téglát fel kell venni és el kell helyezni a lépcsőben, hogy automatikusan a következő játékdobozba jusson. Ha az utolsó téglát is letetted, és Teddy nem jut a következő játékdobozba, mozgasd Teddyt a lépcsőre, és többször nyomd meg a felvétel/lerakás gombot, így fogsz átjutni a következő dobozba. Teddy előtt kilencvenkilenc játékdoboz áll, amit végig kell járnia, mielőtt eléri a babát. Minél több játékdobozon jut át Teddy, annál több ellenség és gonosz játék lesz. Teddy egyetlen barátja Jack a varázsdobozban, de ő mindig alszik. Felébreszteni a strandlabdával, gumicsizmával, vagy a köpöcsővel rálöve lehet. Amikor Jack felébred, minden játék megáll néhány másodpercre, hogy ránézzen, ahogy rugózik fel és le, lehetővé téve, hogy felvegyél téglákat kockázat nélkül. Hogy megvédj magad a játékoktól, dobd meg őket strandlabdával, gumicsizmával, vagy lödd le őket köpöcsővel. Ezeknek a tárgyaknak a felvételéhez mozgasd a macit melléjük és nyomd meg a felvétel gombot. Ha megnyomod a dobás/lövés gombot, akkor abba az irányba fognak mozogni, amerre Teddy áll. Ha elég gyors vagy, hogy elpusztítsd az összes játékot a dobozban, a rettegett gyurma jelenik meg, és felfal mindent, ami az útjába kerül, kivéve a téglákat. Az alsó állapotosorban a számok balról jobbra a következőket jelentik: pontszám, Teddy életeinek száma, elért játékdobozok száma, és az elért legmagasabb pontszám. Teddy négy élettel kezdi a játékot, majd minden negyedik teljesített játékdoboz után kap egy extra életet. Teddy pontszámként minden játékdoboz után a doboz számának négyszeresét kapja, plusz bonuszként a következő tárgyakért kap pontot, ha megszerezte őket: Csörgő - 1*doboz száma, Cumis üveg - 2*doboz száma, Játék-baba - 4*doboz száma. Az ellenséges játékok sokfélék lehetnek, a függőlegesen mozgó, kiszámítható játékkatonától a lépcsőt szétrobbantó vonatig. Célszerű először a veszélyes ellenfeleket kiiktatni, a lényeg, hogy legalább egy megmaradjon, mert addig legalább nem jelenik meg a gyurma.

Az Ah Diddums az Arcadia és a Schizoids után egy tényleg egyedi játékötlet volt az Imagine-től, meg is kapták érte az 1983 legeredetibb játéka díjat a Golden Joystick Awardson. Aranyos, bár kicsit háborzongató történettel, eredeti, de nem eléggé változatos feladattal rendelkező játék. A megvalósítás érdekes, egyszerre szép és szemfájdítóan villogó. A figurák aránya egymáshoz képest nem tűnik jónak. A maci szépen kidolgozott, de a mozgás közbeni vibrálása kimondottan zavaró. Idegesítő, hogy másodpercenként többször, minden egyébként meg sem mozduló tárgy újra meg újra eltűnik, majd ismét előtűnik. Fokozza a rossz érzést a maci mozgás közbeni hangja. Az irányítás az Imagine-től megszokott (CS,X,V,N,SS - balra, Z,C,B,M,Sp - jobbra, A,D,G,J,L - le, Q,E,T,U,O - fel, W,R,Y,I,P - felvétel/eldobás, S,F,H,K,En - dobás, lövés), de itt több gombot kell használni, ami már sokkal kevésbé kézreálló, sőt a Fuller Joystickkal rendelkezők vagy emulátoron játszóknak is plusz gombot kell, hogy használjanak. A téglák lerakása sem tökéletes, néha egy-egy valahogy félremegy. A nehézségi szint nem túl magas, de dicséretesen növekszik szintről-szintre. Az addiktivitást több, már említett dolog csökkenti, hosszú távon is játszható, de kell hozzá egy megfelelő tűrőképesség.

MOLAR MAUL

Imagine, 1983, 16K, akció

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



JÁTÉKKALAUZ

feljegyzés szerint a kutatás a DKX 11 kifejlesztéséhez vezetett. Ennek a kémiai anyagnak az a hatása, hogy megszakítja a DK normál ciklusát, ezáltal arra kényszerítve, hogy korábban megfiatalodjon. A DKX11 a fogkrémben 90%-kal meghosszabbíthatja egy fog életét. Ezek a tények. Ez a feladat. Korlátlan mennyiségű Imagico fogkrém van (DKX11-et tartalmaz) és három fogkefé, amivel meg kell akadályoznod, hogy a DK megsemmisítse a fogaid. Az Imagicóból egy tubus 10 adagra elég, ami visszaveri a DK-t. Minden alkalommal mikor felhasználasz egy tubussal az Imagicóból, több és veszélyesebb baktériummal kell szembeszállnod. De minden alkalommal, mikor a DK sikeresen megsemmisít 4 fogat, elveszted a fogkeféid közül az egyiket. Vigyázz a különféle édességek megjelenésére! Mikor a DK megeszi őket, erőteljesebbé válnak. Végül emlékezz: egy fogkefe fogkrém nélkül haszontalan. Milyen hosszan tudsz ellenállni a DK veszélyének?

A bal felső sarokban a fogak pillanatnyi állapota látható, a bomlási szint. Ez csökken minden egyes alkalommal, amikor tiszta egy fogad, de minden alkalommal nő, ha a DK-k megtámadnak egyet. Minden fog állapotát egyénileg jelzi a színük, kezdve a fehérrel (tiszta) a feketéig (szuvas). Kezdetben a fogak sárgák, ami 1600-as bomlási szintnek felel meg. A zöld sáv jelzés a jobb felső sarokban azt mutatja, hogy mennyi fogkrém maradt a jelenlegi Imagicó tubusában. A baktériumszint a bal alsó sarokban látható, azt mutatja, hogy melyik szinten vagy pillanatnyilag. Az édesség, megfelelően a baktériumszintnek, a jobb alsó sarokban látható. Kezdetben ez egy gumicukor. Az első befejezett játék után az elért legmagasabb baktériumszint állandóan látható lesz a képernyő alján. A fogkrém kinyomásához egyszerűen helyezd a fogkefét az Imagicó tubus nyílása mellé és a fogkrém automatikusan kinyomódik a fogkefére. A tubus eltűnik, és nem jelenik meg újra, amíg az adagot nem használtad fel. Minden baktériumszint 4-gyel növeli a baktériumok számát. A fogak három fázisban romlanak, először lepedékes sárgák, majd világoskékek, később sötétkékek, amikor már durvábban kikezdi őket a baktériumok, végül feketék, vagyis szuvasak lesznek. A bomlási szint egy-egy fogon többnyire egy vagy két lépésnyit romlik. A bomlási szint mérsékléséhez két dörzsölés szükséges. Egy adag fogkrém pedig hat dörzsölésre elég. Tehát egy kék fogat egy adaggal pont fehérre lehet sikálni. Az édességek felturbózzák a bacikat, ilyenkor a nyelv elszíneződik és fokozott veszélynek vannak kitéve a fogak.

A korabeli magazinok, hetilapok értékeléseiben az egyik, ha nem a legeredetibb játéknak tartották, és jó kritikákat kapott, ennek ellenére nem lett sikeres John Gibson első játéka. John 1982 végén fejezett be egy programozói tanfolyamot, majd nekiállt állást keresni, az első helyről kikoszarták, de beajánlották az Imagine-hez, akik akkoriban kerestek gépi kódot ismerő programozókat. John elment az Imagine-hez, ahol a következő párbeszéd hangzott el Dave Lawson és közte: - Tudnál írni egy 16K-s gépi kódú programot egy hónap alatt? - Nem tudom, de sietni fogok. - OK. Tiéd a munka! John előtte még csak nem is látott ZX Spectrumot, de a Molar Maul időre elkészült. A feladat egyszerű, de tényleg eredeti. A fogakért való küzdelem elég átérezhetőre sikerült, a kezdődő sárga fogakkal, majd a sötétülő elszíneződésekkel, és a nyelven és szájban nyüzsgő kórokozókcal. A grafika és a zenék átlagosak, hangeffektek nincsenek. Grafikailag kis hiba, hogy a figurák egymás mögé kerülve néha nem tudják, hogy zöldek legyenek a fogkefe miatt, lilák a bacik miatt vagy csak feketedjenek el, de ez csak néhány pillanatra fordul elő. Nagyobb hiba, hogy nehéz pozicionálni a fogkefét a tubushoz és a fogakhoz is, hiába a gyorsaság, néha másodpercekig kell vacakolni, hogy a megfelelő helyzetbe kerüljön a kefe. A nehézségi szint nagyon jól van belőve és skálázva a baktériumszintek között, de ez a pozicionálási malőr ront rajta. A billentyűk kiosztása a szokásos Imagine-s (CS,X,V,N,SS - balra, Z,C,B,M,Sp - jobbra, A..En - le, Q..P - fel, 1..0 - fogmosás), de a felső sorban lévő tűzgomb kicsit kényelmetlen. Addiktív, jópofa játék, igazi, elrettentő mondanivalóval, érződik, hogy nem tapasztalt programozó készítette, de megvan a varázsa hosszú távon is.

JUMPING JACK

Imagine, 1983, 16K, platform

Jumping Jack tud egy verset, egy négy versszakos limericket. Sajnos vonakodik, hogy előadja, hacsak nem segítesz neki feljutni a szintek tetejére. Csak ha segítesz neki átjutni a



JÁTÉKKALAUZ

húsz képernyőn, akkor ismerheted meg az egész művet. Minden képernyő teljesítése után el fog neked mondani két sort. Jack nyolc emelettel néz szembe, ami kezdetben csak két mozgó rést tartalmaz, a balra mozgó rések felfelé haladnak, míg a jobbra mozgók lefelé mennek. Jacknek keresztül kell ugrania a réseken fölfelé, de el kell kerülnie a réseken keresztüli leesést. Jack képes felfelé mozogni úgy, hogy a résen keresztül felugrik, és tud balra és jobbra is szaladni. Ha kifut a képernyő egyik szélén, akkor a másikon fog megjelenni. Ha leesik egy emeletnyit, beveri a fejét és öntudatlan marad egy rövid ideig. Minden alkalommal, amikor a képernyő aljára jut öntudatlanul, elveszít egy életet. Mindegyik sikeres ugrásnál egy új rés jelenik meg véletlenszerűen - az első három új rés leereszkedik, a következő három felemelkedik, amíg nem lesz nyolc rés. Elérve egy sikeres ugrással a felső emeletet, megkapod a vers következő részét. Az első szint után veszélyek fognak megjelenni - kezdetben egy, azután kettő, maximum húsz, eggyel több, minden szint teljesítése után. Ezek mind felfelé haladnak, és ha Jack összeütközik velük, megütik és öntudatlan lesz. Minden egyes versszak befejezése után (négy versszakos limerick) új életet kapsz. Pontok a sikeres ugrások után járnak és egyre több pont jár minden új szinten.

Albert Ball 36 éves elektromérnök írta a játékot, fia Stuart pedig a figurákat rajzolta. A Jumping Jack az egyetlen Imagine játék az Ocean előtti korszakból, amelyiket nem saját programozók írtak. Albert Ball következő játékát, a Rapsalliont már a rivális Bug-Byte adta ki 1984-ben. Kritikai sikeressége ellenére nem lett kasszasiker, sőt még eladási listák TOP10-ében sem találok, meglepő, hiszen húsz év alatt igazi klasszikussá vált, kezdetleges egyszerűsége ellenére időtálló, szórakoztató játék. Talán a legjobb Imagine borító jutott Jack-nek és egy kicsit furasztori. Alapvetően egy vicces léggörű játék, amihez illeszkednek a 10 éves Stuart által rajzolt gyerekes figurák. A hangok szintén az alapokat adják csak, de nem ez a lényeg, hanem az egyszerű ötlet, ami sikeressé tette a játékot. A vezérlés mindössze egy kombináció (SS-balra, Sp-jobbra, CS-ugrás, Z-szünet), de ez csak emulátoron játszónak okoz gondot, mivel egy mai gépen a Symbol Shiftnek és a Spacenek megfelelő billentyűk pont ellentétesen állnak egymáshoz képest. A nehézségi szint fokozatosan nő a szinteken és a játékon belül is. Addiktív, kicsit frusztráló játék.

ZIP-ZAP

Imagine, 1983, 48K, akció

Hallucinor: egy ismeretlen bolygó, amit csak a közelmúltban fedeztek fel a Spectralia csillagrendszerben. A kutatás tömeges életet valószínűsít, normális gravitációt és a Földhöz hasonló légköri feltételeket. A bolygó ki van jelölve azonnali, elsődleges előkolonizációra, arra hogy megtisztítsa egy Prelim-0484 robotcsapat. Egy egyszerű munka, mondták, izgalmas, de egyáltalán nem veszélyes. Arra gondolok, hogy a dolgok az első néhány hónapban rendben is voltak. Természetesen nem sok dologra kellett vigyázni. Ha egy bennszülött megjelent, egy gyors figyelmeztető robbantás a lézerfegyveremből gyorsan elhajtotta, de akkor... ahogy az egész Tele-Portal hálózatot beüzemelték, megtámadtak, és mi, örök, próbáltuk leállítani őket, de túl sokan voltak... és most csak én maradtam, a vezérlőáramkörömet megrongálták, nem tudom lekapcsolni a motorjaimat, úgyhogy egyetlen dolgot tudok csinálni, hogy lelassuljak, be kell rántanom a fékegységeket, de az nem tesz túl jót az akkumulátoromnak. Fel kell vennem az üzemanyagcellákat és el kell mennem a Tele-Portalon keresztül, hogy felszívjak még egy kis energiát, annyira alacsony a szint, annyira fáradok... Ó nem!!! Megint jönnek... S-E-G-Í-T-S-É-G!!!! A célod, hogy túlélj minél több szektort (szintet) a Hallucinor bolygón, amennyit csak lehetséges. Az üzemanyagcellákhoz kell kormányoznod a menekülő robotot, hogy felvedd őket. Miután áthaladsz valamelyik cella felett, az azonnal automatikusan felveszi a pozícióját a Tele-Portal körül, hogy biztosítsa az energiát a portál működéséhez. A Tele-Portálnak mind a négy üzemanyagcellára a megfelelő pozícióban van szüksége a teljes energiaellátáshoz, hogy át tudjon teleportálni a következő szektorba. Az átjutáshoz egyszerűen kormányozd a robotot át a teljesen energetizált Tele-Portál magján. A Tele-Portal automatikusan végzi a dolgát és átszállít téged a következő szektorba. Használd a lézerfegyvered, hogy megvéd magad a támadó idegenektől. A fékeket arra használhatod, hogy csökkentsd a sebességedet körülbelül egyharmaddal, ami képessé tesz



JÁTÉKKALAUZ

arra, hogy kisebb körben fordulj, elkerülve az idegeneket. A tárolóelemeidben lévő energia 99 egységével kezdesz. Energiát használsz fel miközben lassan utazol, de összeütközve egy idegennel a pajzsaid automatikusan aktiválódnak, közben felhasználnak az energiádból akár 10 egységet is. Az energiád 10 egységgel nő, mikor keresztülutazol a Tele-Portalon a következő szektorba. Van kezdetben 99 bónusz pont, ami állandóan csökken, és a Tele-Portalon való keresztülhaladáskor a pontodhoz adódik hozzá. Ahogy keresztülutazol a bolygó egyre több szektorán, az idegenek egyre gonoszabbá és értelmesebbé válnak... légy óvatos... A legfelső sor mutatja balról jobbra - a szektorok számát, amiken eddig átutaztál, az aktuális bónuszt, a pontszámodat, a legmagasabb pontszámodat. Plusz a második sorban a meglévő energiádat, ami maradt az akkumulátoraidban. A pontszámod minden idegen megsemmisítéséért a szektorszám értékével egyenlő. A bónusz csak a szint végén adódik a pontszámodhoz. Minden szinten csak a négy üzemanyagcellát kell felvenned és visszajutnod a Tele-Portálhoz. Közben minél kevesebbet kell érintkezned az idegenekkel, mert különben nagyon leszívják az energiádat. Ezt így együtt a mozgásod furcsasága miatt lesz nehéz megvalósítanod. Lőhetsz és fékezhetsz is közben, de a lövések kevésbé eredményesek, mint ahogy elvárhatnád, a fékezés pedig túl sok energiát emészt fel.

Ian Weatherburn első játéka az Imagine-nél, viszonylag sikeres és kritikailag elismert játék volt, az Imagine első 48K-s játéka. A sztori jó, a feladat is, egy kis időt még rászánhattak volna a tesztelésre, a szintek végi 10 energiaegységnyi töltés nagyon kevés, optimalizálni kellett volna. A játék grafikailag átlag feletti, változatosak az ellenségek és nem csak a megszokott 16x16 pixeles variációk, hanem mindenféle alakú, kiterjedésű, mozgású, sebességű létforma képviselteti magát. A hangeffektek teljesen korrektek, a zene lopott, ami egy eredetiségre törekvő cégnél ciki. A vezérlés ezúttal tökéletesre sikerült, az Imagine-féle billentyűkiosztást (CS,X,V,N,SS-balra, Z,C,B,M,Sp-jobbra, A..En-fék, Q..P-tűz) kiegészíti az összes elterjedt Joystick-vezérlő típus is (Kempston, Sinclair, Cursor). Az érzékenység és a használhatóság, egyértelműség is nagyon jó. A készségi szint nagyon nagy elvárásokat támaszt, nem hiszem, hogy csalás nélkül bárki csak a huszadik szint környékére is el tudna jutni, ahhoz nagyon nagy szerencse kellene. Ha lenne olyan csalás, amivel a szintek utáni energiautánpótlást lehetne belőni, akkor ebből az egyébként is szórakoztató játékból egy tényleg remek arcade játék válhatna.

ZZOOM

Imagine, 1983, 48K, lövöldözős

Ahogy bemászol a ragyogó Ground Skimmeredbe, és becsúszszansz a rendkívül kifinomult repülési számítógéped mögé, az izgalom érzése lassan rettegésbe fordul át. Lassan egy küldetés kezdődik. Ha a határozottságod gyengül, arra a több ezer menekültre gondold, aki meg fog halni, ha az ellenségnek hagyod, hogy végrehajtsa a népiirtást. Emlékezz, tiéd a leggyorsabb, leghalálósabb gép, amit ember tervezett. Megnyomod az indító gombot és hátracsapódsz az ülésbe, a Ground Skimmer robaja tölti meg a levegőt, az utasítások egyértelműek; keresd meg és pusztítsd el az ellenséget. Az újaid csellengenek a fegyverkonzol felett... egy küldetés kezdődik. A játék célja, hogy megvédd a horizonton sétáló menekülteket az ellenséges repülőgépektől, tankoktól és tengeralattjáróktól. A radar kis léptékben mutatja az egész tájat. A nézetet a pilótafülkéből jelzi a négy sarokjelző. Csak az ellenség fog megjelenni a radaron. Használd arra a radart, hogy bemérd az ellenség pozícióját. A menekültszámláló a konzolon azt jelzi, hogy hány menekültet mentettél meg. Egy menekültet megmentettél, amikor az beszélt a képernyőre és biztonságban el is hagyja azt. Bármennyi menekült marad a horizonton a támadáshullámok után, az hozzáadódik a menekültszámlálódhoz és megkapod a bónuszpontot érte. Pontot kapsz az ellenség megsemmisítéséért. Robotpilóta dolgozik minden támadási hullám között. Minden alkalommal, amikor téged lő az ellenség, a pajzsod egy része elhasználódik. Ha elfogy a pajzsod és eltalál az ellenség, akkor megsemmisülsz. Használd a DIBAR-t a magasságod megítéléséhez. Amikor ennek az alja villog, akkor ne ereszkedj alacsonyabbra, különben le fogsz zuhanni és megsemmisülsz. Amikor a konzolon villog a 'CONDITION RED' felirat, nagyon figyelj, mert támadás alatt állsz. A 'CONDITION YELLOW' azt jelzi, hogy az ellenség támadni fog. A 'CONDITION GREEN' pedig

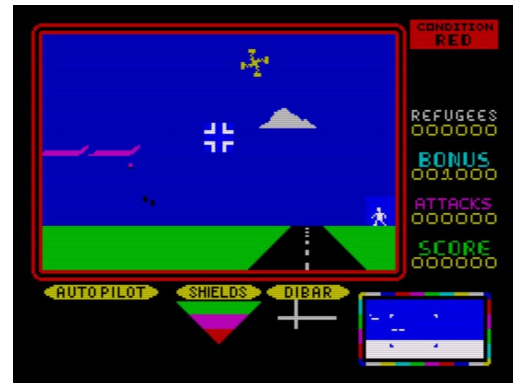


JÁTÉKKALAUZ

csak azt, hogy maradj éber. Mikor az 'exotron' vagy az 'R.P.V.' jelzés villog a konzolodon, ez azt jelzi, hogy egy Exotronnal vagy egy távirányított járművel támadnak meg. Mindenáron meg kell semmisítened ezeket, különben jelentősen gyengítik a pajzsodat.

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

John Gibson második játéka értékesítés tekintetében az 1983-as játékok között a legközelebb került az Arcadiahoz. A betöltődés után hallható zene valahonnan ismerős (Ground Force Zero, The Dambusters meg még ki tudja ki nem használta fel). A sztori érdekes megközelítésű, ez a menekülteket mentős ötlet jól hangzik. A megvalósítás ellen nem nagyon lehet kifogásunk, még az emberek többféle mozgására, ujjongására, integetésére is maradt energiája John Gibsonnak. Az exotron 3D-ben forgása meg szuper. A hangok átlagosak, tehát elégedett vagyok. A vezérlés érdekes, billentyűzetten (CS,X,V,N,SS - balra, Z,C,B,M,Sp - jobbra, A,D,G,J,L - le, Q,E,T,U,O - fel, S,F,H,K,En - rakéta, W,R,Y,I,P - gépágyú) a fel felfelé mozgatja a célzót, a joystickoknál (Kepston, IF2, Cursor) pont fordítva. Billentyűzetten külön gomb van a két fegyvernek, joystickon kombi a tűz gomb. A kombi megoldás nem rossz, folyamatos tüzelés esetén nem lő rakétát, csak felengedés után. De ezzel a fel-le cserével kár volt elrontani a joystickos részt. A készségi szint viszonylag jól kalibrált, kicsit a nehéz felé húz, de hosszas gyakorlással valószínűleg végig lehet játszani. Nem rémlik, hogy más Spectrum játék alkalmazott volna hasonló technikát a megjelenésre a Zzzomnál hamarabb, a nem sokkal később megjelenő Micromega klasszikus, a Deathchase hasonlítható talán legjobban hozzá.



ALCHEMIST

Imagine, 1984, 48K, akció-kaland

Te vagy a legképzettebb alkimista a Földön, és felszólítanak, hogy harcolj a gonosz varázsló ellen, aki rettegésben tartja az országot. Ahogy belépsz a rettegett kastélyba, elgondolkodol, hogy félelmetes hatalmad vajon elég lesz-e ahhoz, hogy legyőzd a gonosz erőit. Az egyetlen esélyed a sikerre, hogy megtaláld a mágikus tekercs négy darabját, melyeket ötletes módon rejtettek el ezen az ijesztő helyen. Csak a négy misztikus darab birtokában leszel képes rá, hogy felhasználj a varázsló ellen saját "Pusztítás varázslata"-t. Ahogy könyörtelenül harcolva haladsz előre az utadon, minden gonosz lény és erő a varázsló parancsára ellened tör; villám után villámot szórhatsz a sötétség erői ellen, de az energiád ki fog merülni, és ételmet kell találnod, hogy feléleszd apadó erőd. Mivel az akadályok egyre félelmetesebbek lesznek, egy átalakító varázslatot használhatsz, ami egy hatalmas arany sassá változtat, és lehetővé teszi, hogy átjuss sok ördögi csapdán, amit a varázsló állít eléd. A céljaid világosak, rakd össze a mágikus tekercsét és üzd el a gonoszt az örökös feledésbe.

A játék célja, hogy megtaláld a "Pusztítás varázslata"-nak négy darabját, majd megkeresd a gonosz varázslót, amint elég közel vagy, képes leszel használni ellene a varázslatot és megsemmisítheted. Számos kisebb varázslat segít a varázsló elleni harcokban, amiket meg fogsz találni és használni, ha szükség lesz rájuk. Ezek a csekélyebb varázslatok kis tekercsnek látszanak. Találni fogsz még más tárgyakat, amik küldetésedet vagy segítik, vagy nem, ezt neked kell felfedezned. Csak egyetlen tárgy és varázslat lehet nálad egy időben. Bármilyen típusú mozgás, vagy ütközés



JÁTÉKKALAUZ

tárgyakkal, akadályokkal különböző mértékben csökkenti az állóképességed. Rendszeresen enned kell, hogy fenntartsd az erőnléted, hogy ezt megtehesd, kapsz élelmiszercsomagokat, amikből pótolhatod azt. A varázslatok használata, villámok dobása, vagy a sassá való átváltozás csökkenti a varázs-energiád, ez idővel helyreáll... azért légy óvatos! A varázsló gonosz teremtményei elleni harcban neked és ellenségednek is csökken az állóképessége. Kezedben egy fegyverrel a harci képességed növelheted (változó mértékben, fegyvertől függően), de vigyázz, néhány teremtmény hihetetlenül erős. Ha egy varázslatot használsz, az ki fog tartani egy meghatározott ideig, kivéve, ha a varázsenergiád elfogy... ebben az esetben így lesz a varázslattal is.

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

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

Az Alchemist 1984 teljes első félévét az eladási TOP10-ben töltötte, amivel túlélte a kicsit később megjelenő Stonkerst is, így az Imagine utolsó nagy sikerének tekinthető.

Kicsit sablonos sztorival és remek köszöntő zenével körített játék, néhány feltűnő átgondolatlansággal. A sztoriban semmi extra nincs, hacsak az nem, hogy át tudsz változni arany sassá, meg aztán vissza emberré. A kastély pirinyó egy nagymenő gonosz varázsló főhadiszállásához képest, oda-vissza gyorsan körbe lehet járni, de főleg szállni. Tárgy alig van, tehát nem kell Pyjamarama-féle kombinatív játékra készülni. A megoldás kulcsát ugyan kihagyták az útmutatóból, de ha azt is leírták volna, akkor pláne pillekönnyű kaland lenne a gonosz megölése. A látványvilág szerény, a figurák ugyan nagyok, mégis minden olyan sivár, szögletes, a mozgások sem az igaziak, kivétel a varázsló lépcsőkön való fel és lesuhanása, az igazán tetszik. De például az egész képernyős görgetés elég csúnyácska. A játék közben nagy zenebona nincs, a kastély csendes. A vezérlés adja a játék igazi nehézségét, össze vissza, mindenféle gombokat kell használni (CS,X,V,N,SS-balra, Z,C,B,M,Sp-jobbra, A,D,G,J,L-varázslat használata, S,H,F,K,En-átalakulás, Q,E,T,U,O-repülés, W,R,Y,I,P-tárgy felvétele/lerakása, 2.0-varázslat felvétele/eldobása, 1 - kilépés), főleg billentyűzetten játszva lehet könnyen félrenyomni, nem mintha bármikor is sietni kéne, mindig van idő százszor is végiggondolni a teendőket. De egy ilyen könnyed játéknál miért kell még a Joystickosoknak (Kempston, IF2, Cursor) is plusz gombokat (W,R,Y,I,P-tárgy fel/le, 2.0-varázslat felvétele/eldobása, 1 - kilépés) használni? Miért kellett külön gombbal felvenni/lerakni a tárgyakat és a varázslatokat? Úgyis külön vannak kezelve. A nehézségi szintről már írtam, hát elég komolytalan, főleg, hogy állandó kajaforrás is van. A varázserő használata meg akkora kamu, többnyire felesleges. Egyszer érdemes végigjátszani, de többször már nincs igazán értelme, mert még pontszámot sem lehet javítani, szóval nincs motiváció. Érdekes, hogy ezt a játékot is úgy tudták eladni, hogy milyen nagy kaliberű, pedig legkevésbé sem az.



HARDVER: FÓLIAADAPTER

Egy időben elhúzódó, de alapvetően rövid szerelgetés történetét mesélem el, hátha valakinek segítek vele egy ötlettel, amit nem mondok, hogy még senki sem alkalmazott, de én nem találtam nyomát. Valószínűleg újra feltaláltam a spanyolviaszt!

Egy hétfői reggelen a kollégám, akivel egy szobában dolgozunk, egy dobozos, nagyon szép állapotú ZX Spectrumot rakott elém nagy megrökönyödésemmre. Persze tudta, hogy mivel szoktam elütni az időmet, de mégis meglepő volt a dolog. A lényeg, hogy a piacon sikerült jó áron megvennie a kis Issue 3B-s 48K-s gépet. Nosza, egy raktárban porosodó CRT tévével ki is próbáltuk, tökéletesen működött a gép, szép képet adott, de sajnos előjött a szokásos probléma: néhány billentyű nem működött.

A gép alapvető remek állapota miatt először nem akartam szétszerelni, de némi tépelődés után arra jutottam, hogy csak meg kellene nézni, hátha javítható a hiba.

A gépben a billentyűzet membrán nem volt még cserélve, legalábbis a fém billentyűzetborítás túl tökéletes állapotban volt, így nem hinném, hogy szétszedte, feszegette már bárki, annak tudjuk milyen csúnya nyomai lehetnek.

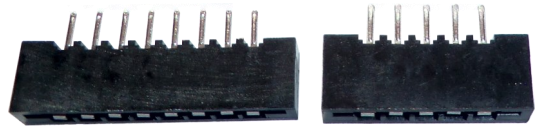
Volt ugyan a gép alján egy Számszer matrica, meg látszott is néhány javítási nyom: valószínűleg 4db 4116-os RAM-ot, valamint a Z80-at és az 5 pines billentyűzetfoglalatot cserélhették a gépben. A billentyűzetfólia első ránézésre nem látszott sérültnek, de minden egyes kivétel-visszarakás után más billentyűk működtek, és volt több olyan, ami egyszer sem. Több éve egy KPT-102-es mechanikus billentyűzetből csináltam egy Spectrum billentyűzetet afféle próbaeszközként. Kipróbáltam vele a gépet, működött minden billentyű, tehát a látszólagos hibátlansága ellenére bebizonyosodott, hogy a fólia a hibás.

A billentyűfólia cseréje nem igazán vetődött fel lehetőségként, mert akkor fel kellett volna feszegetnem a nagyon szép állapotú fém borítást. Jobban megvizsgálva a fóliát, láttam, hogy tele van pici repedésekkel, amik bizonyos pozíciókban jobban szétnyíltak, máskor kevésbé. Az 5-ös oldalon ráadásul nagyon rossz helyen volt egy fránya repedés, kb. egy centire onnan, ahol a billentyűzet alól kibújik a fóliacsatlakozó-szalag. Így nem volt lehetőség a szalag rövidítésére, pontosabban ahhoz túl rövidre kellett vágnom, hogy aztán csatlakoztathassam az aljzatokba.

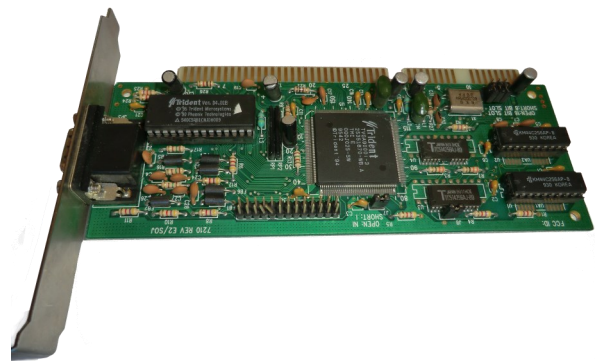
Hosszas gondolkodás után jutott eszembe egy módszer, amivel az ilyen jellegű problémákat az aljzatok forrasztgatása nélkül lehet javítani.

Nagyon egyszerű, annyira, hogy nem is értettem, hogy a sok fóliahibánál eddig miért nem jutott eszembe. De mi is kell hozzá?

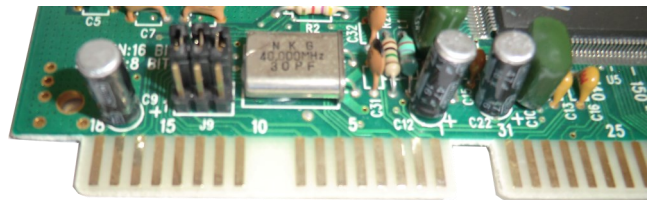
Egy 5 és egy 8 pines FFC/FPC (ahonnan rendeltem, ott ez volt a neve, jelentsen bármit is), tehát az aljzat, amibe a fólia szalagját szoktuk tuszkolni, ők azok:



Kell egy NYÁK-darab, aminek van olyan része, ami illeszkedik az aljzatokba, erre megfelel egy régi ISA slotba való valamilyen bővítőkártya csatlakozója:



Konkrétan csak ez a része kell, pont 2,54mm-es a rasztértávolság, mint a fóliánál, illetve az aljzat érintkezőinél:



Aztán kell valami szalagkábel, igazából bármilyen kábel, mindegy, ez a régi floppykábel például jól használhatónak tűnt:



A megfelelő NYÁK darabkához való jutáshoz csökkenteni kell a NYÁK vastagságát, mert különben az nem fér bele a fólia eredeti csatlakozójába, vagy ha sikerül is belenyomni őket, akkor előbb-utóbb szétfeszíti azokat.

A vastagság csökkentésére sok megoldás lehet, én a sarokcsiszolót választottam, finom mozdulatokkal legalább a felére redukáltam a NYÁK

HARDVER: FÓLIAADAPTER

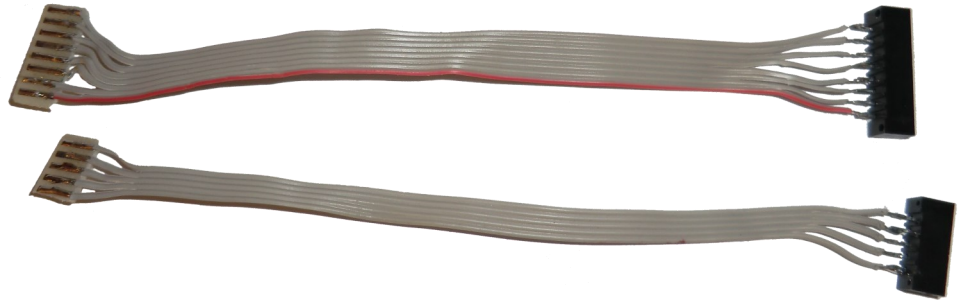
vastagságát, majd tapétavágó és egy kombinált fogó segítségével letörtem a videokártyáról a szükséges, kb. fél centi magas csatlakozódarabot. Ezután már csak a kis NYÁK darabkákat kellett összekötnöm a szalagkábel kb. 15 cm-es darabjai segítségével az aljzatokkal, és kész

is lett a nem is tudom minek nevezem, legyen mondjuk ZX Spectrum fóliaadapter :)

Figyelni kell, hogy az aljzatok és a kis érintkezők merre „néznek”, hogy ne a gépen belül kelljen megfordulnia a szalagkábelnek, bár elvileg az sem nagy akadály.

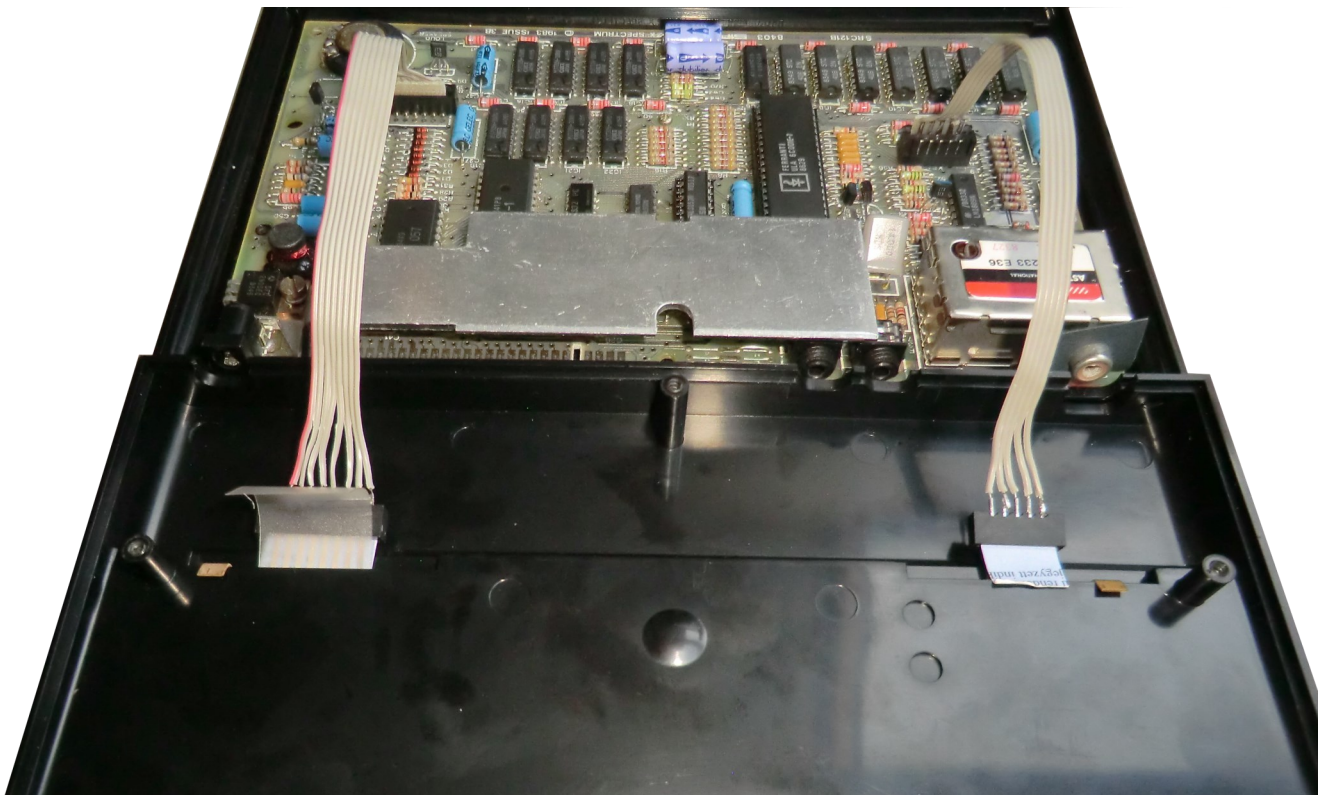
Gyakorlatilag ennyi, nem nagy durranás, de ha hamarabb eszembe jutott volna, megmenthettem volna már jó pár kidobandónak ítélt billentyűfóliát, valamint megúsztam volna néhány billentyűzetet borító fémlemez nem szándékos megromlását is.

Pláne, hogy nem emlékszem olyanra, hogy a fóliáknak a billentyűzet alatti részével lett volna valami gond, és szinte mindig épségben volt a billentyűzet alól előbújó csatlakozószalag egy



pici, legalább egy-két centis darabja, amiből, ha akár csak egy centi is marad, a módszer már működik.

Azt még el kell mondanom, hogy a gép összeszerelése kicsit nehézkes, ha a képen jobb oldalon lévő, keskenyebbik (5-ös) szalagból nem marad legalább 2-3 centi, mert ahogy a képen is látszik, az adapter aljzata a gépet összecusukva pont a video modulátor fölé kerül, ahol nincs elég hely az aljzatnak, ezért a csatlakozószalagot 90 fokkal lefelé kell fordítani, hogy az adapter elférjen. Ha megvan a 2 centis darabka, akkor a csatlakozó már a modulátor elé kerülhet a gép összeszerelésekor. Mondjuk az is igaz, hogy sok gépben már nincs is meg a modulátor, olyankor ez a probléma sem vetődhet fel.



Így néz ki a kész adapter a rossz billentyűfólia fájdalmasan rövidre vágott szalagjaira dugva, valamint a gép aljzataiba csatlakoztatva. A fóliadarabokra dugott csatlakozókat ragasztóval akár rögzíteni is lehet a ZX Spectrum fedelének belső feléhez.

ZX SPECTRUM VS. DRAGON 32

Sokunkban felvetődött már az a kérdés, hogy miért a ZX Spectrum lett olyan sikeres? Miért erre a gépre született olyan sok és olyan változatos szoftver? Hogy lehet, hogy ez a kortársainál talán nem egyértelműen jobb hardverrel rendelkező gép indította be a szoftveripart?

Például játszhatta volna a Dragon 32 is a főszerepet. Miért nem sikerült neki? Aki látott már Dragon játékot, az tudja miért, azért mert olyan eszement zöld rajta minden. Már az alap szöveges módú képernyője is világító zöld alapon fekete, vagy inkább nagyon sötét zöld betűkkel operál, de a játékok zöme is zöld háttérrel van megrajzolva, például a Dragonon is nagyon népszerű Chuckie Egg.

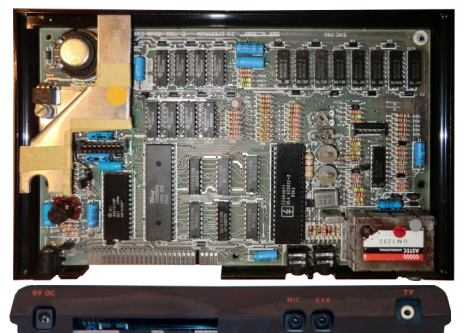
1982 augusztusában, mikor a gép megjelent a 48K-s Spectrum áránál 24 fonttal drágábban (199 fontért), azt mondták róla, hogy ez a gép a Spectrum vetélytársa lesz. Első ránézésre olyasmi böhöm gép, mint a BBC Micro, másodjára már kicsit kisebbnek tűnik, de attól nem lesz sokkal szimpatikusabb. A gép fedlapjának hátsó része egy asztalnyi vízszintes felület, oda akár egy kisebb tévét is el lehet helyezni, szóval van praktikus oldala is a nagyságnak.

53 gombos profi billentyűzete van, hatalmas szókész és jól elhelyezett kurzorgombok is vannak rajta, ezzel nyerő is (lehetne) a Spectrummal szemben.



Tehát augusztusban megjelent a gép, de a gyártató cég, a Mettoy egyre súlyosabb pénzügyi problémákkal találta szemben magát. Végül a Dragon Data vette át a gépet, a Mettoy-nak alig több mint 15% részesedése maradt. A Dragon 32 alapvetően a Tandy TRS-80 Color Computerének egy angol klónja volt. A Color Computer 1980-ban jelent meg, tehát két évvel később nem biztos, hogy a lehető legjobb választás volt kiinduló alapnak, ennek ellenére a gépre hatalmas kereslet mutatkozott, fél év alatt 40 ezer darabot sikerült eladni belőle, amihez hozzájárult az alacsony, szinte spectrumos ár. Elvileg a Spectrum jobban megérte az árát, de a Dragon 32K memóriából adódó hátrányát próbálta kompenzálni az említett remek billentyűzetével, vagy a Microsoft által készített Extended BASIC-kel. A szoftverkiadóknak nem is kellett nagyobb lökés, hiszen minél több darab kerül eladásra egy számítógépből, annál nagyobb esély van bármilyen szoftver eladására. Az everygamegoing.com adatai alapján 1983-ban 166, 1984-ben 505, majd a következő években már csak 88, 38, 30 darab játék jelent meg Dragonra, pedig ezekben a számokban úgy látom, hogy nem csak tisztán a kereskedelmileg megjelent játékok szerepelnek. Legnagyobb kiadók a Microdeal (97 játék), a Dragon Data (63) és a Blaby (39) voltak. Egyedül a Blaby ismerős igazán. A számok tehát azt mutatják, hogy a kiadók lelkesedése gyorsan lelohadt, ki tudja miért, talán a Dragont a megjelenés után hirtelen megvásárló játékosok pár év alatt Spectrumra, Amstradra, C64-re váltottak. Talán a gép CPU-ja volt a ludas, hiszen nem a népszerű Zilog Z80 vagy a MOS 6502 került a gépbe, hanem a Motorola 6809, amihez nem igazán értettek az angol programozók. A lényeg, hogy a szoftverellátottsága a gépnek elég szerény maradt, nagy jóindulattal is csak három évig volt számottevő kínálat rá.

Visszatérve a gép hiányosságaira, elsődleges problémának látszik a gyermektegy grafikai képesség. Leírva ez a képesség nem is rossz: 256x192 pixeles maximális felbontás és 9 szín használata, ráadásul a képpontok mind külön színez-



ZX SPECTRUM VS. DRAGON 32



A Dragon 32 a Tandy Color Computere brit köntösben. Spectrum-verőnek lett kikiáltva, de nem váltotta be a reményeket. Később megszületett a Dragon 64 is több memóriával, de sikertelen maradt.

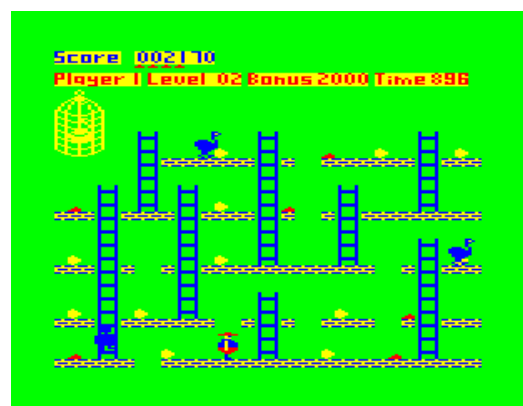
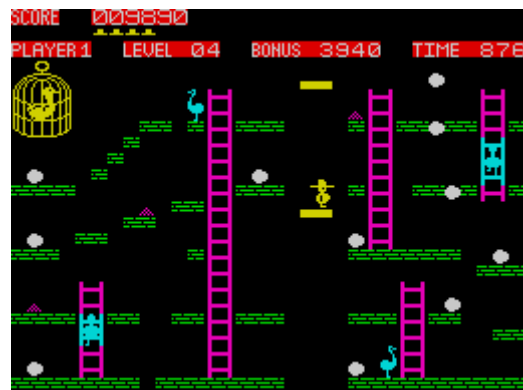
hetőek! Rá is vághatnám, hogy igen, ez veri a Spectrumot! De nem ilyen fényes a helyzet, a maximális 256x192-es felbontáson mindössze két szín volt használható két variációban, ezekre példa a fekete-fehérben megjelenő Jet Set Willy, vagy a zöld-fekete Rommel's Revenge. A legtöbb arcade játék inkább a bámulatosnak nem nevezhető 128x192-es felbontást használta 4 színnel, leginkább a sárgával, kékkel, zölddel és pirossal. Azért írom, hogy leginkább, mivel egy másik színekombináció is használható volt, de előbbi volt a népszerű, a lila, világoskék, narancs, fehér (világosszürke) összeállítás (a GridRunner használja) nem tűnt, tűnik túl használhatónak. De van ennél lejjebb is, használták a játékokban, például a Microdeal Froggerjében a 128*96-os (!!!) módot is, ahol szintén csak a kétszer négy színes variációt volt alkalmazható! A valós grafikus módok között nem is volt olyan, amelyik használni tudta volna a feketét + a 8 színt. Azt csak szöveges módban és a 64x32 'semigraphics' módban lehetett kipróbálni. Ráadásul a két színt használó 256x192-es, és a négy színes 128x192-es mód is 6144 byte-ot foglalt el a memóriából. Összevetve a sokszor, sokak által elátkozott, spéci, nyolc (x2) színes, színütközéses, 6912 bájtos spectrumos videomóddal, egyik sem tűnik jó választásnak. Nagy-nagy taps jár a Sinclair 'Colour Clash'-ének! A színekről még érdemes pár szót ejteni. A jobbra látható Chuckie Egg képernyő egyértelműen egy emulátorból van mentve, a valóságban a piros inkább bordó, a kék kicsit lilás, a sárga hangyányit zöldes, a zöld meg kevésbé élénk és sötétebb. Tehát képpontenkénti szín ide vagy oda, a Dragon grafikája faszorban sincs a Spectruméhoz képest.

Hangok tekintetében nem ilyen rossz a helyzet,

a gép kb. egy szinten, vagy – lásd, nem vagyok szőrösszívű barbár - picit előrébb lehet a Spectrumnál, nincs semmi extra flikflak, de talán jobb a hangszóró, mert élesebbnek, tisztább hangzásúnak tűnnek az effektek és a zenék is.

Adathordozók tekintetében elvileg előnyben van szintén a Dragon, hiszen az oldalában lévő nyílásba gyárilag bele lehetett gyömöszölni a játék cartridge-eket is, és a betöltés működött hagyományos magnókkal is. A kazetták az 1983-as árakat megfigyelve 6-9 fontosak, vagyis egyhárom fonttal, tehát jelentősen drágábbak a Spectrum játékoknál. Cartridge-re nem is találtam árat, lehet, hogy nem is nagyon létezett, vagy csak nagyon ritkán. A szalagos betöltés egyébként 1500 baudos tempóval történt, így kb. a Spectrummal egy szinten van a játék előtti várakozásra szánt idő. Összesítve, az árak miatt ebben a szegmensben is a Spectrum a jobb választás. Kipróbáltam néhány, az internet népe által jónak ítélt játékot emulátorban, nem rosszak, a gyenge grafika egy idő után nem zavaró, de a játékélmény másik liga a Spectrumhoz, de még a BBC-hez képest is.

Mindent összevetve: a játékosoknak fontos dolgokban ritkán nagyon kicsit a Dragonnál, de inkább jelentősen a Spectrumnál van az előny, így egyértelmű az összesített Spectrum fölény.



Vajon melyik a Dragon 32 Chuckie Eggje? Hát, az alsó kép elég bután fest, az biztos nem Spectrum, szóval csak az lehet.

LOAD SCREENS

