

FANZIX
2.0

16
2017.03.

Egy fanzine azoknak a ZX Spectrum barátoknak, akiknek a Jet Setről nem egy életvitel jut eszükbe.



ÜDVÖZLET

Kedves Olvasóm!

Az előző számban megkezdett Software Projects sztorit folytatom, de kicsit rendhagyó módon. Több kiadóval ellentétben, melyek története egyszerű piac által motivált cselekmények sorozata, a Software Projects életét meghatározta, hogy 33%-ban egy nem mindennapi egyéniség tulajdona, valamint hogy liverpooli székhelyű volt. Érdekes, hogy a régi cikkekben Északnyugat-Anglia legnépesebb és legismertebb városait, Liverpoolet és a szomszéd Manchestert egyrészt olyan szürke, depresszív helyeknek írják le, ahol a lakókat, tehát közel egymillió embert a magas munkanélküliség bénítja meg, és dönti kétségbeesésbe. Másrészt pedig mindenhol megemlítik, hogy ennek ellenére ezeknek a városoknak van egy határozottan egyedi hangulata, humora, melynek segítségével lakóik túl tudnak lépni az elvileg, statisztikailag hátrányos helyzetükön. Ez a két város adta a szoftveripar húzó neveit, elcsépeelt dolog, de nélkülük tényleg nem az lenne a mai szoftveripar, ami nekik is köszönhetően lett. Az otthoni számítógépek terjedése is Liverpoozból indult, majd a szoftveripar is ott kezdett kialakulni. Hihetetlen, hogy ezek a szegényesnek, ingerszegénynek lefestett munkásvárosok képesek voltak ennyi eredetiséget, értéket megteremteni, de nem csak informatikailag volt központ a régió, hanem például a liverpooli focicsapatok is aranykorukat élték a nyolcvanas évek közepén, a Manchester United is akkortájt kezdett magára találni. A zenei életben szintén jelentős volt a környék, főleg az újhullámos és alternatív zenék voltak felkapottak akkoriban, melyeknél kapóra jött az egyediség, a máshogy gondolkodás. A többnyire tizenéves programozókra utóbbi hatott nagy mértékben. Ebben a közegben mozgott nagyon otthonosan Matthew Smith is, aki nem igazán tudott, és nem is akart a kornak megfelelő sablonok szerint élni és gondolkodni, megvolt a dolgokról az elképzelése, amit szívesen meg is osztott másokkal. Mindennek természetesen megvolt a pozitív és a negatív vonzata is. A Matthew által vezetett alkotói csapat - részben a cégnél meglévő erős tulajdonosi nyomás miatt - nem működött megfelelően, hatékonynak végképp nem volt mondható, viszont az onnan később kikerülő programozók, művészek egyértelműen profitáltak a Software Projects-nél eltöltött éveikből, fejlődésük szempontjából fontos volt az ottani ingergazdag környezet...

m/zx

TARTALOMJEGYZÉK

ÜDVÖZLET	2
JÁTÉKÚJDONSÁGOK	3
TÖRTÉNELMI TOPLISTA	3
JÁTÉKKALAUZ	4
Monty's Honey Run / Monty Mole and the Temple of Lost Souls	4
WOOT! ZXMas Tape Magazine	5
KIADÓI KRÓNKA: SOFTWARE PROJECTS	6
JÁTÉKKALAUZ	15
Jet Set Willy II - The Final Frontier / BC's Quest for Tires	15
Dragon's Lair	16
Dragon's Lair Part II - Escape from Singe's Castle	18
Hysteria	20
Star Paws	21
Anaconda	22
IDŐGÉP	23
LOAD ""SCREEN\$	24

Ne feledd, a 17. szám megjelenési dátuma: 2017. május 1. !

A 2.2-es újraserkesztett régi szám megjelenése: 2017. április 1. !

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), mxz kukac sinclair pont hu
Készült a még fellelhető magyar ZX Spectrum rajongóknak.

JÁTÉKÚJDONSÁGOK

2016. december

Cybermania	Payndz	48K
In the Walls of Eryx	Monster's Legs Productions	48K
WOOT! ZXMAS Tape Magazine*	Dave Hughes	48K
Santa's Quick Drop ^(*)	textvoyage	48K
Rock, Paper, Scissors, Puding, Drop! ^(*)	Dave Hughes	48K
Breakhouse ^(*)	Denis Grachev	48K
Christmaze ^(*)	Dave Hughes	48K
Colin's Chrimbo Caper! ^(*)	Dave Hughes	48K
Christmas Mag. Hunt ^(*)	Stephen Nichol	48K
Rally Xmas ^(*)	Dave Hughes	48K
Pietro Bros	C. González	128K
Nemokay	Termojad	48K

2017. január

Mazeract	Jari Komppa	48K
Monty's Honey Run	Andy Johns	48K
Space Invaders	40crisis	+2A/+3
Squares	kas29	48K/128K
Castle Capers	Gabriele Amore	48K/128K

2017. február

Monty Mole and the Temple of Lost Souls	Bubblesoft	48K
Tron Quantum	Matthew Logue	48K/128K
Foggy's Quest: To NARG and back again!	Rucksack Games	48K/128K
Pickaxe Pete	Gary James (GazJ82)	48K/128K
Jet-Power Jack	Robin Verhagen-Guest	48K

* - több programot tartalmazó kiadvány
(*) - a * és ** kiadványon szereplő exkluzív játékok

TÖRTÉNELMI TOPLISTA

A legutóbbi számban megmutattam a CTA utolsó multiplatform toplistáját, a mostani pedig az első ezek közül.

A lista valójában TOP30-ként jelent meg, csak az ide nem fért el, így megvágтам, de eláru-lom, hogy a legkelendőbb C64 játék a 20. Labyrinth volt, egyébként egyedüli C64-es játékként a TOP30-ban. A Spectrum fölénye 1983 végén szédületes volt: 21 pozíciót foglal el a 30-ból, a Dragon négyet, a VIC-20 és a BBC kettőt, és a C64 egyet.

Természetesen nem a Spectrum fölénye miatt, hanem az első helyezett Manic Miner miatt választottam ezt a toplistát. Itt még csak a Bug-Byte verzió volt a piacon, mint látható, az Ultimate játékaival kellett leginkább megküzdenie a játékosok zsebpénzéért.

1983.10.22. CTA			
1	Manic Miner	Bug-Byte	ZXS
2	Jet Pac	Ultimate	ZXS
3	Tranz Am	Ultimate	ZXS
4	Cookie	Ultimate	ZXS
5	3D Combat Zone	Artic	ZXS
6	Zzoom	Imagine	ZXS
7	Chuckie Egg	A&F	ZXS
8	Johnny Reb	Lothlorien	ZXS
9	Krazy Kong	Anirog	VIC
10	Horace Goes Skiing	Sinclair	ZXS
Anglia és Észak-Írország 40 nagyobb üzletének összesített eladásai alapján.			

MONTY'S HONEY RUN

Andy Johns, 2017, 48K/128K, platform

Andy Johns egy újonc a Spectrumra játékokat készítő körében, első játéka főhősének viszont egy rutinos karaktert választott, Montyt, a vakondot. Monty már 33 évvel ezelőtt, 1984-ben elkezdte építeni játékhős karrierjét a Gremlin Graphics Wanted: Monty Mole című játékában, majd 1990-ben a hatodik főszerepe után ment hivatalosan nyugdíjba. És most, 27 évvel később újabb kalandokba kezd, a többes szám indokolt, ugyanis Andy Johns közben kész is lett Monty újabb kalandjával (kicsit lejjebb olvashatsz is róla), ami a Monty's Honey Run történetét fogja folytatni. Andy Johns a sokak által használt AGD-t hívta segítségül játéka elkészítéséhez.

A sztori szerint Monty vásárolt egy mézboltot. Minden remekül is ment addig, míg egy napon a méhek megtámadták Monty árudáját, és ellopták a szerintük nekik törvényileg és biológiailag is járó mézescsuprokat. Segíts Montynak összegyűjteni az ellopott mézes bödönöket, hogy elérhesse élete célját, vagyis összegyűjthessen annyi pénzt, hogy elutazzon Egyiptomba, a piramisokhoz, mely utazást a következő Monty játék fogja bemutatni. Célod eléréséhez végig kell járnod 24 képernyőt, bányát, erdőt, barlangokat. Ahhoz, hogy eljuthass mindenhová, és összegyűjthesd mind a 24 mézes-bödönt, különböző tárgyakat kell felvenned, melyek újabb területeket nyitnak meg előtted. Természetesen, ahogy a játékokban már megszokhattad, utad során veled nem rokonszenvező lényekkel fogsz találkozni, őket kerüld el, akár a nagyon magasról való leesést is. Vezérléshez használhatsz billentyűzetet (Q, A, O, P, Space), vagy Kempston és Sinclair Joystickot.



MONTY MOLE AND THE TEMPLE OF LOST SOULS

Bubblesoft, 2017, 48K/128K, platform

Alig több mint egy hónappal az első rész megjelenése után már játszhatunk is Monty újabb kalandjával. Nem tévedés, ezúttal a Bubblesoft a kiadó, ami valószínűleg egyenlő Andy Johnsszal, csak a szerző úgy érezte, hogy menőbb dolog ...softként közönség elé tárni játékát. A fejlesztést ettől függetlenül továbbra is egyedül végezte az AGD segítségével.

A mézboltos kaland után Montynak egy szusszanásnyi pihenésre volt szüksége. Mivel mindig vonzódott az ókori Egyiptommal kapcsolatos dolgokhoz, adott volt, hogy hol fog eltölteni egy laza hétvégét. Leginkább a piramisok mozgatták meg a fantáziáját, ezért úgy tervezte a kirándulást, hogy oda is eljusson, be is szerzett egy jó kis útikönyvet. A könyv gyorsan kivezette a sivatagba, aztán pár óra után még mindig csak homokot látott ... és köveket ... na még sziklákat ... és ó, nézd, egy skorpió ... Monty torkig volt a kalauzával, és már lendítette is a könyvet... Ne ijedj meg, Monty környezettudatos vakond, végül nem hajította el a sivatag közepén a 'szemetet', csak hátizsákjába süllyesztette. A lényeg, hogy a könyv iránymutatása nélkül sokkal izgalmasabb dolgokat is látott: például figyelmen kívül hagyható behajtani tilos táblákat, vagy egy érdekes régi kinézetű ajtót, ami sajnos becsapódott mögötte. És akkor meglátta maga előtt a piramist... „Vajon mi lehet benne,” motyogta. „Csak egy módja van, hogy megtudjam”, és belépett, nem is sejtve, hogy miféle veszélyek és finomságok várnak rá az épület belsejében. Segíts Montynak elsősorban kijutni az Elveszett Lelkek Templomából (igen, ez a neve, bármilyen kétségbeejtően hangzik is), de mivel úgyis végig kell trappolnia az egész labirintust, össze is szedheti menet közben az ókori leleteket, drágaköveket, melyek részben az újabb helyek, folyosók kinyitására is szükségesek. Természetesen közben el kell kerülni a halálos elenségeket, de ezt már biztos tudod. Ne legyen belőled is egy elveszett lélek! Vezérléshez használj billentyűzetet (Q, A, O, P, Space), vagy Joystickot (Kempston vagy Sinclair).



WOOT! XMAS TAPE MAGAZINE

Dave Hughes, 2016, 48K, tapezine

Dave Hughes, az utóbbi évek egyik legszorgosabb szerzője 2015 tavaszán mutatta be utolsó, Stormfinch című lövöldözős játékát. Másfél év után viszont valami különlegessel jelentkezett, a WOOT! című tapezine (kazettán megjelenő magazin) nulladik számával.

A magazin 7 exkluzív játékon kívül tartalmaz egy beköszöntőt, értékeléseket játékujdonságokról, rejtvényeket, találós kérdéseket, képmontázs-rejtvényeket, vicces 'olvasói' leveleket, zenéket, játékdemókat, felhasználói programokat. De az is lehet, hogy kihagytam valamit, annyira sok minden tartozik a WOOT! Issue 0-hoz. Én most a sok érdekesség közül kizárólag az exkluzív játékokkal foglalkozom.

Textvoyage játéka a **Santa's Quick Drop**. Mikulás túl sok időt töltött el a közösségi hálón, így kevés ideje maradt, segíts neki gyorsan kiszállítani a csomagokat, beejtve azokat a megfelelő kéménybe! A kéménybe Mikulásként hajigáld az ajándékot, tehát mindig azt figyelj, hogy Mikulás alakja és a kémény egy vonalban legyen! Ez így önmagában egy bombaszerű játék lenne, annyival van megbolondítva, hogy az ajándék dobásához a megajándékozott gyermek nevének első betűjét kell megnyomnod!

Dave Hughes írta a **Rock, Paper, Scissors, Pudding, Drop!** című akciójátékot. Az angolul alapszinten értők már sejtik, hogy ez maga a köppapírolló nevű játék számítógépre átírva. Ráadásul nagyon élvezetes módon és extrákkal. A képernyő hat függőleges sávra van felosztva, ezekben a sávokban potyognak lefelé a tárgyak. Ezeket a véletlenszerű tárgyakat, melyek random sávban, és sebességgel potyognak, el kell a sávok alatt kapnod. De nem mindegy, hogy milyen módon. A potyogó tárgy lehet kő, papír, olló, kaja, élet, bomba. A követ papírrá válva, a papírt ollóvá, az ollót kövé, a kaját és életet fogsorrá válva kell elkapnod, míg a bombát kerüld el messzire. A metamorfózisodat a fel és le gombokkal tudod vezényelni, a tárgyak leesését a tűz gombbal gyorsíthatod.

A **Breakhouse** egy platformjáték **Denis Grachev**től. Ez egy 8K-s Enterprise játék átírata, de egy szó sincs róla, hogy mi a feladat. Annyira jöttem rá, hogy a karakternyi főhős szenvedélye a gázpalackok gyűjtése, és van egy szuperképessége, hogy időszakosan maga alól el tudja tüntetni a téglafalat. Irányítás: Q, A, O, P? Az extra képesség az A gombbal kivitelezhető.

A **Christmaze** egy Pac-Man-klón **Dave Hughes**től. Egyszerű a grafika, de a pályák különböző alaprajzúak, sőt még színekben is különböznek. Vezérlés: újradefiniálható billentyűzettel.

A **Colin Crimbo's Caper!** is **Dave Hughes** agyszüleménye. Ez egy Sir Lancelot mod, amit Dave a Tardis Remakes editorával készített. Magyarul, a gülüszemű főhőssel meghatározott idő alatt szedd össze az összes csili-vili ajándékot, majd menj az ezután megjelenő kijáráthoz (GOUT?). Irányítás billentyűzettel (Q,W..O,P-balra, jobbra, CS..Sp-ugrás, H..En-pause). Végtelen életed van, de fegyverkezz fel végtelen türelemmel is a játékhoz!

Stephen Nichol írta a **Christmas Mag. Hunt** című platform játékot, pontosabban fogalmazva Stephen Nichol írta át a 2015-ös Christmas Gift Hunt című játékát nagyon kicsi mértékben. Karácsony este van, és Mikulás idén segít a helyi újságárusoknak, akiket valami süngös üzlet elszólított a városból. Tehát a jó öregnek kell összegyűjtenie a szél által szétszóródott ZX Spectrum magazinokat. Irányítás: QAOP, vagy Kempston, ill. Sinclair Joystick.

A **Rally Xmas** egy újabb **Dave Hughes** játék. Egy sültcsirkével kell manőverezni a függőlegesen, lefelé gördülő úton, átugorni az akadályokat, az út folytonossági hibáit,... Irányítás újradefiniálható billentyűzettel.



SOFTWARE PROJECTS

teljes név: Software Projects Ltd
működés ideje: 1983-1988
tevékenységi kör: kiadás
nemzetiség: angol
székhely: Liverpool

(előzmények a korábbi számban)

Az előző számban odáig jutottam, hogy a Software Projects 1984 végéig, tehát durván egy év alatt kiadott 17 saját Spectrum játékot, plusz volt egy újrakiadásuk, a Manic Miner. Ehhez képest a következő Spectrum játék kiadására több mint fél évet kellett várni, így van pár szusszanásnyi időm, amit azzal töltök ki, hogy írok Matthew Smithről, a kiadó egyetlen igazán sikeres programozójáról. Miért csak az ő játékaik voltak kelendők, egyáltalán mitől lett ennyire befutott programozó? Hogy teljesebb képet mutassak, kicsit el kell távolodnom a Software Projectstől...

Matthew 1966-ban született Pengeben, London egy külvárosában. 1973-ban Wallasey-be költözött a családjával, ami a Mersey folyó nyugati partján fekszik, szemben Liverpoollal. A helyi iskolában semmit sem tanult a számítógépekről, viszont 1979 Karácsonyára egy számítógépet kapott ajándékba. „Ez egy 4K-s TRS-80 volt. Hat hónapon keresztül minden nap ezt kértem, mert szét akartam szedni darabokra, hogy megnézzem, hogy működik. Nagyon benne voltam az elektronikában. ... Végül nem szedtem szét darabokra, mert elég jól működött,” mondta Matthew. „Megtanultam rajta a BASIC alapokat, amihez nem használtam semmit, majd elkezdtem tanulni a gépi kódot. Az kemény volt. Gyakorlatilag nem volt semmilyen könyv, csak egy nagyon nehéz Rodney Zakstól.” Miután felfedezte a BASIC finomságait, feladta, hogy ügyességi játékot írjon. „Két év eltelt, mire valami lett belőle. Az első játékok lövöldözős játékok voltak. Ezt játszotta akkoriban mindenki.” Matthew minden lehetséges időpontban a liverpooli Tandy boltban lógott sok más tinédzserrel együtt, ami előnyös volt mindkét fél részére. A gyerekek játszhattak,

programozhattak kedvük szerint, míg a bolt bizonyíthatta az érdeklődők felé, hogy gépeiket még a gyerekek is tudják használni. Megszületett Matthew első játéka, a Delta Tower One, „egy Galaxian játék, nem túl sok izgalommal és sípolással.” A játékot kiadta egy kiadó, és kb. 50 db-ot el is adtak belőle, ami TRS-80 játékoknál nem volt rossz szám akkoriban.

Matthew-nak egy szintén Tandy boltba járó barátja szólt, hogy ismer egy embert, aki épp akkor akart vállalkozásba kezdeni egy érdekes tervvel. „Szóval elmentünk, hogy találkozzunk. A pasas azt mondta, hogy most kezdek a szoftveriparban, és itt van a hirdetésem - ezzel ilyen meg ilyen magazinokban reklámozok négy játékot, amik ebben a hónapban fognak megjelenni. Ami azt jelenti, hogy három hónap múlva el kell, hogy kezdődjön a termékek értékesítése. És igen, én szeretnék - ezt mondta nekem, és a barátomnak -, szeretnék vagy tisztességes eszközökkel vagy máshogy néhány programot, amit lehet értékesíteni, mint terméket. A magam részéről azt vállaltam, hogy megírom a Monster Munchert VIC-20-ra. Volt egy 3K-s RAM Expansion Packom, egy szalagos meghajtóm és egy VIC-20 BASIC. Három órát dolgoztam vele és kész volt a termék.” A cég legtöbb játékaival problémák voltak, főleg szerzői jogok miatt, állítólag a VIC-20-as Rocket Commandjuk egy másik cég által már kiadott, csak címében megváltoztatott Defender-klón volt. „Ez nem igazán volt hatással az értékesítésre az első néhány hónapban, amíg... az elkerülhetetlen kopogtatásig az ajtajukon, a társaság megszűnt, és ő néhány napra a videojáték-iparon kívül rekedt. Kénytelen volt egy új céget indítani,

valószínűleg egy másik igazgatóval ezúttal, és... az új társaság meglepően tiszteletre méltó lett végül.” Az új társaság az Ocean nevet

SOFTWARE PROJECTS

SOFTWARE PROJECTS

kapta, Matthew pedig új lehetőséget talált, egy barátja, Chris Cannon gyakran járt a Tandy boltjába, később ő is a Software Projects-nél lett programozó. Chris ismerte Eugene Evanst, aki pedig a Bug-Byte-ot ismerte. Chrisnek sikerült szereznie egy hipermodern Spectrumot a Bug-Byte-tól programozásért cserébe, így Matthew is kedvet kapott, megmutatta a cégnek, amit TRS-80-ra csinált, és kapott ő is egy Speccyt és egy külsős szerződést három játékra. Első játéka a Styx volt, ami Matthew addigi játékaihoz hasonlóan nagyon gyorsan elkészült. „A gond az volt, hogy félúton elfogyott a memória. Ez csak egy 16K-s Spectrum volt. Ezért van sok üresjárat a játékban. Ez egy shoot-em-up, ami Lazán a Tutankhamon alapul. Tandyt írtam meg Spectrum-ra, és írtam egy rutint, hogy a Spectrum olvassa a Tandy szalagokat. Álomnak tartottam a Lemzmeghajtót.” A játék nem lett különösebben sikeres, legalábbis a toplistákat elkerülte, de Matthew elegendő pénzt keresett ahhoz, hogy elutazzon Olaszországba, és megkapja a Spectrumot a Bug-Byte-tól, amin a játékot írta (bár nem is azon írta, de mindegy, megkapta). Matthew következő játékát a nyaraláson kezdte tervezgetni, rajzolgatni, hazaérkezése után pedig dolgozni kezdett a Manic Mineren egy Model III Tandyt használva, színekkel és hanggal. „Csináltam 16 képernyőt, majd kidolgoztam egy módot, hogy hozzáadjak még négyet. 1983 augusztusában fejeztem be.” A játék alap rutinokat használt a legtöbb egyszerű dologra, de speciális rutinokat bizonyos eseményekhez minden képernyőn. „Ez megzavarhatja azokat, akik konvertálni akarják más gépre”, mondja Matthew. Amint a kiadó történetének mesélése kezdetén már ír-

tam, a játék alapötlete Alan Matoné volt, de Matthew töltötte azt meg élettél. Matthew főleg éjszaka programozott, mert „nos, először azért, mert a TRS-80-amat kibővítettem különböző komponensekkel, és leállt minden alkalommal, amikor valaki bekapcsolta a vízforralót. Akkor még senki sem hallott túlfeszültségvédőről vagy szünetmentes tápegységről...” A Manic Miner kiadása és hatalmas sikere után történt meg Matthew és a Bug-Byte szakítása, majd a Software Projects létrehozása.

De Matthew még mindezek előtt elkezdett dolgozni a Jet Set Willyn, aminek megjelenése hónapokat csúszott, mégsem sikerült Matthew-nak teljesen befejeznie és hibátlanul átadnia a kiadónak. A siettség okozta hibák leghíresebbje az 'Attic Bug' lett, amire a kiadó kínjában kezdetben azt mondta, hogy egy szándékos trükk, hogy a visszaút a házban sokkal nehezebb legyen. Persze a játék így is hatalmas siker lett, és már rögtön a megjelenés után terjedt a hír, hogy Matthew Smith a trilógia befejező részén dolgozik, aminek sokan már címet is találtak (Willy and the Taxman), szó volt róla, hogy egy úgynevezett hardver-alapú játék lesz, ami a szoftveren kívül tartalmaz egy ROM-ot. Ezt az ötletet, mármint, hogy egy kiadvány tartalmazzon szoftvert és hardvert is, addig csak a szintén liverpooli Imagine vetette fel tervezett szuperjátéka, a Bandersnatch kapcsán. Aztán a Mikro-Gen volt az egyetlen kiadó, amelyik meg is jelentetett egy ilyen kiadványt, 1985 őszén a Shadow of the Unicorn-t.

A hardveres plusz ötlete már azért jött, mivel Matthew úgy gondolta, hogy elérték a Spectrum határait, és hogy tovább kell lépni más plat-



Alan Maton ügyvezető igazgató és Matthew Smith egy 1983 decemberi képen, még egy volt a cél

formokra. A következő forradalmi játékról az mondta, hogy „nem Spectrumra lesz elsőként megírva. Majd valakit felkérünk, hogy konvertálja.”

Matthew 1984-re, 18 éves korára igazi sztár lett Angliában, egy újságírói kérdésre, hogy mit szól ehhez, ennyit válaszolt: „Egy mi? Az vagyok? Csak akkor leszel sztár, ha az emberek az autogramodat kérik.” Mire Alan Maton emlékeztette, hogy rengeteg aláírt posztert kérnek tőlük, amiről Matthew talán csak azért nem tud, mert Alan hamisítja rá az aláírását. Matthew sok programozóval ellentétben még mindig szeretett számítógépes játékokat játszani, amit mellel nem tartott helyesnek, mert szerinte a számítógépek valami másért vannak, „a számítógépeknek teljesen alkalmazkodó gépeknek kell lenniük. Látom magam előtt, hogy egy fogkefében a sörtéket tartják megfelelő szögben. ... A dolgok rosszra fordulnak, amikor megkapjuk a gépeket, amelyek fejlettebbek, mint mi. Alan és Tommy mindig tervezik, hogy a világ urai lesznek. Én egy egyszerű életet szeretnék. Azt hiszem, mint egy csomó más ember. A világ nem tudja fenntartani magát. Eljön az idő, amikor nem lesz minden kényelmes, boldog, meleg és jóllakott. ... Az igazi kommunisták olyanok, akik kommunákban, falvakban, törzsekben élnek. Én is így szeretnék élni, de minden kommunikációs lehetőséggel, ami létezik. Legyen vége a városoknak. A városokat körbe kellene keríteni falakkal, hogy a várost bent tartsák.” Nem egy átlagos 18 éves gondolatai, az biztos.

Matthew Smith utóbbi kijelentései a Sinclair User 1984 karácsonyi számában jelentek meg. Chris Bourne, a Sinclair User újságírója járt a Software Projects főhadiszállásán, amit egy ellentmondásos helyként fest le. A recepció és a közös helységek modernnek, divatosak, süppedős kanapékkal, izléses poszterekkel, tiszta szőnyegekkel, szórólappal, „üres gines palackok nélkül”. Tehát látszólag mindenhol rend és nyugalom honol a házban. Alan Maton, ügyvezető igazgató irodája már inkább hasonlít egy tipikus nyolcvanas évekbeli kaotikus irodára, papírhegyekkel, dohányfüsttel, kávé bögrékkel. De ahogy Chris Bourne írja, az iroda meglátogatása csak egy akklimatizációs folyamat része, melynek végén Mr. Maton azt mondja, hogy „Menjünk, és nézzük meg, lecserélték-e a szalmát Matthew ketrecében”. Ugyanis Matthew Smith és a Software Projects által szerződötetett másik hét programozó, grafikus, ... az állatkertben élt. Az állatkert területe az épület programozók által használt része, ahol már nyomok-



A Mega-Tree projekt C64-es grafikai egy képen. Hát, tényleg nem tűnik túl kimunkáltnak...

ban sem fedezhető fel a recepció stílusa, egy külön lépcsőház, ami mindig kulcsra van zárva. Mr. Matonnak van kulcsa, természetesen, mert az „állatok” tisztelik őt. Az állatkertben nincs munkarend, munkaidő, szabályok... Az egyik bentlakó volt például Stuart Fotheringham, egy szegecselt bőrdzsekis punk, akinek első fizetett munkájaként a Jet Set Willy Commodore 64-es verziójának fejlesztéséhez volt köze. Később, 1984-től Matthew Smith-szel (tervező/igazgató) és Marc Dawsonnal (programozó) karöltve grafikusként dolgozott az új Miner Willy játékon, amit egymás között 'The Mega-Tree'-nek neveztek. Sokra nem jutottak, mert Matthew Smith „szabadidős tevékenységei megakadályozták, hogy hosszabb ideig koncentráljon, mint egy pár másodperc” mesélte később Stuart. A játékot Commodore 64-en próbálták fejleszteni, amit egy külsős Spectrum konverzió követett volna. „Marcot és engem azért vettek be, hogy segítsünk Matthew-nak szállítani valamit, bármit, hogy megfelelhessen a harmadik Miner Willy játék igényeinek. A projektünket három hónap után törölték - minden, amit leszállítottunk, az egyetlen képernyő volt. A Mega Tree egy psuedo-3D felülnézeti, de inkább oldalnézeti játék volt szkrrollozó fix képernyőkkel. Miner Willy a fő-, kezdő képernyő alján kezdett, újra volt tervezve, hogy hasonlítson Mariora (mind szerettük a Donkey Kongot), és képernyő felső lombos része felé futott (a Sabre Wulf ihlette). Az úton felfelé a képernyőn Willynek el kellett kerülnie a futó és Kozák táncot járó tölgyfákat - szuper volt. A lomb közepén volt a BanYan fa a képernyő felső részén, és mindkét oldalán három út az erdőbe. Az ötlet az volt, hogy Willynek a hat területet (bármilyen sorrendben) kell bejárni erről a képernyőről in-

SOFTWARE PROJECTS

dulva, összegyűjteni elég villogó fontot és megmászni a BanYan fát - ahol a következő kezdőképernyő következett volna utakkal. Ahogy visszagondolok, a The Mega Tree nagyon hasonló lett volna, mint a későbbi Super Mario Bros NES-en.” Így emlékezett vissza évekkal később Stuart Fotheringham, aki 2004 áprilisában az ebay nevű aukciós oldalon árverésre bocsátotta a Mega-Tree fejlesztése után nála maradt dolgokat, pl. egy C64-es lemezt, amin néhány elkészült sprite kapott helyet. Az árverést 207 fonttal a Retro Gamer magazin nyerte meg, a vásárolt „fejlesztői csomagot” pedig bemutatták a Retro Gamer 7. számában. Matthew Smith később erről a szoftver projektről elmondta, hogy „a partnereim túl türelmetlenek és mohók voltak”, ezért nem lett a MegaTree-ből több, pedig a „Megatree nagyon jó lett volna, ha befejezhetők volna azt. Majdnem minden ötlet későbbi 16 bites játékokban került felszínre.”

Stuart Fotheringham a projekt lefújása után Marc Dawsonnal együtt városon belül munkahelyet váltott, és már a Thor/Odin grafikusaként dolgozott tovább, például a Nodes of Yesod is részben az ő munkája volt. Kicsivel később egy másik Software Projects programozó, Steve Wetherill is csatlakozott az Odinhoz.

Stuart elmesélt egy történetet is, ami talán jól jellemzi a korabeli liverpooli hangulatot: „Részt vettem az Imagine Software virrasztásán, ahol egy nagy csoportja az újonnan elbocsátott munkavállalóknak (ahogy a TV-ben is látható volt) kocsmatúrára indult Liverpoolban, közben egy koporsóval, amire a „RIP Imagine Software” felirat került. Matthew Smith mindig felháborítóan idióta volt, különösen akkor, amikor bulizni mentünk, és felbukkant egy durva Birkenheadi motoros klubbal, a Stairways-szel (Marc Dawson és Steve Wetherill bőrdzsekis rocker-félék, Colin Grunes és én gótok voltunk), és csak egy fehér lepedő volt rajta, amire ő azt mondta, hogy tóga. Ez az eset inspirálta Marcot, hogy írjon egy játékot Stairways címmel C64-re (amit a Thor adott ki)... Matthew szerette az Atari 800-at, különösen a LucasArts és az EA játékokat, és szeretett volna nekik dolgozni. Volt egy Atari merevlemeze (ami megdöbbentően drága volt 1984-ben), azon tárolta a munkáit. Akárhogy is, de felcsatolta a merevlemez a motorkerékpárja hátuljára, de mikor gyorsított a Mersey alagútban, az Leesett, és visszapattant az útról, tönkre téve minden JSW-utáni munkáját - nem volt róla mentés.”

Visszatérve a kiadóhoz: már említettem, hogy 1984-ben kialakult egy kreatív programozói-

grafikus csoport azzal a céllal, hogy rendszeresen legyen mit publikálnia a Software Projectsnek. A csoport vezetője a kiadó társtulajdonosa, Matthew Smith lett. A csoport tagjainak nem volt fix munkaideje, volt viszont saját bevallásuk szerint is irreálisan magas fizetése, mindenféle támogatása, például lakhatásra, étkezésre. A nagy lazaság és dőzsölés ellenére, vagy pont amiatt nem működött a rendszer, a hatékonyság a nullához közelített, nem sikerült semmilyen új ötletet kiadásig rugdosni. Csak a Jet Set Willy konverziói készültek, John Darnell és Steve Birtles C64-re, míg Derrick Peter Rowson és Steve Wetherill CPC-re konvertálták át a kiadó legnagyobb sikerét. Pontosabban először a korábbi sikerét, a Manic Miner-t.

„Ismertem már Matthew-t, mielőtt megírta a Manic Miner-t,” mesélte Derrick Rowson a kiadóhoz kerülésének történetét. „Volt egy csoportunk, ami a mi helyi Tandy boltunknál lebzsel, ahol Matthew is gyakran felbukkant hazafelül tartva az iskolából az ő nagy, barna táskájával a hóna alatt, és érdeklődött, hogy mit csinálunk. Később hallottuk a folyamatos kalandjait a Manic Minerrel, és mindig mondta, hogy várja a 18. születésnapját, hogy el tudja kezdeni a saját üzletét. Egészen közel lakott a bolthoz, és mivel én is arrafelé mentem haza, együtt mentünk. Abban az időben munkanélküli voltam, de a számítógépek, úgy tűnt, hogy a fő érdeklődési körömnek, a matematikának logikus velejárói. Úgy láttam, hogy süketként a legtöbb pályára alkalmatlan vagyok, de a számítógépekhez csak logika kell, nem kell senkivel sem beszélni. Megtanultam magamtól a Z80 kódolást, ami úgy tűnt, hogy nagyon egyszerű, és hónapokkal később megmutattam néhány kódomat Matthew-nak. Képzelted, mennyire meglepődtem, amikor azt mondta: „Gyere és dolgozz nekem.”” Mikor Derrick a Software Projectshez került, akkor kezdtek el kialakítani a programozói csapatot, és átalakítani a telephelyül szolgáló ipari komplexumot irodává. „Az első pár hónapban többekévesé csak lógtunk az üres gyárban. Nem voltak még asztalok, székek, vagy akár számítógépek, és hónapokon keresztül csak néztük, ahogy minden felépül. A bevásárlásaink egyikén Matthew-val vettünk néhány Tandy TRS-80 Model 4 számítógépet és egy hatalmas 24 tús soros nyomtatót.” Ezekre a gépekre kezdte el Derrick Rowson és Steve Wetherill a Manic Miner CPC-re kódolását. „Nem tudtunk egyáltalán semmit sem a gépről, és hetekig írtunk teszt rutinokat, hogy megpróbáljuk megérteni a határait.” A CPC-vel való ismerkedés után felfedezték, hogy nincs

meg a Manic Miner forráskódja. Szerencsére Derrick korábban kifejlesztett egy saját disassemblert, ami felbecsülhetetlennek bizonyult, azzal törte fel Steve Wetherill a Manic Minert. Mire a Jet Set Willyt kezdték, már megismerték a Miner Willy játékok lelkivilágát. „Úgy döntöttem, hogy szükséges kijavítanunk a hibákat a szobák elrendezésében.” A Jet Set Willy Spectrum verziójának mindenféle hibáira utalt Derrick Rowson, de építettek a hibák körül kialakuló minden alap nélküli pletykákra, legendákra is. Derrick Rowson elmondta, hogy az eredeti Jet Set Willyhez kötődő mendemondák közül sokat direkt csak azért is igazgá tettek, a módosításokhoz egyébként nem kértek engedélyt senkitől, Matthewtól sem. A lényeg, hogy vették maguknak a bátorságot, és a Jet Set Willyt kiegészítették még 74 szobával, amit a Software Projects 1985 első félévében Jet Set Willy - The Final Frontierként kiadott CPC-re. Az első JSW óta eltelt nagyon sok idő és Alan Maton úgy érezte, a Software Projectsnek elő kell állnia az új Miner Willy játékkal, vagy bármivel, amire rá lehet fogni, hogy az a trilógia befejező része. Mint írtam, Matthew Smith és csapata a sok dobékolás mellett nem haladt semmire az eredeti ötlet(ek) megvalósításával, így kapóra jött a CPC-s folytatás, mint egyetlen valamire való lehetőség, amit Alan Maton felkérésére kicsivel később Derrick Rowson átírt Spectrumra is. **Jet Set Willy II - The Final Frontier** nyár közepén jelent meg, gyorsan feljutott az eladási listák élére, majd váratlanul gyorsan el is tűnt onnan. A Crash magazin kritikájának egy részlete talán jól mutatja, hogyan értékelték akkoriban a játékot: „Azt hiszem, hogy a Jet Set Willy II egy zseniális játék, de szégyen, hogy olyan sok képernyő ugyanaz, mint a Jet Set Willyben. A grafika azonos - ugyanolyan fokú símaság és egyértelműség. Vonakodva bár, de arra következtetek, hogy ez nem a Jet Set Willy folytatása... sokkal inkább annak egy Deluxe változata. Igaz, a játék még mindig nagyon magas színvonalú, néhány tekintetben még jobb is... Hosszú volt a várakozás, és Istenem, egy picit percig sem érte meg!”

Nem vagyok benne biztos, de a cikkek alapján úgy tűnik, hogy a JSW II volt az első igazán nagy szoftver-átverés. Az biztos, hogy az első kultikussá váló játéksorozatok között volt a Miner Willy-sorozat. És az első eset, amikor egy szoftverkiadó ilyen csúnyán visszaélt sorozata rajongóinak érzelmeivel. A szoftveripar sok dologban hasonló pályán haladt, mint a zeneipar. A zenei kiadók pedig már javában húzták

le az újabb és még újabb bőröket ugyanarról a termékről best of lemezekkel, remixekkel, egy-egy számmal kiegészített, újrakiadott lemezekkel, így ideje volt, hogy egy szoftverkiadó is megcsinálja ugyanezt nagy tételben. A JSW II volt az első igazán nagy „Deluxe” kiadás, mai szóhasználatnál élve már inkább azt mondom, hogy az első hivatalos mod. Aztán persze záporoztak a nem hivatalos modok is, már 1986-ban is megjelent egy pár, de igazán 1995 után indult be a gépezet, talán nem is volt azóta olyan év, hogy ne jelent volna meg legalább egy rajongó által készített változat.

1985 őszén Alan Matonék úgy érezték, hogy át kell értékelniük korábbi üzletpolitikájukat, hogy valami komolyabb változtatással újra nyeregbe kerülhessenek. Korábban kiadtak sok játékot, melyeket Paul Patterson, az új értékesítési igazgató úgy jellemezte, hogy „nem csináltuk túl jól és nem is voltak nagyon jók.” Az új üzletpolitikai terv az lett, hogy kevesebb játékot adnak ki, de annak a minősége legyen a lehető legjobb. Pár hónapra rá Michael Davies munkájának köszönhetően elkészült az egy éve beharangozott, USA-ban sikert sikerre halmozó **BC's Quest for Tires** átírata. A játék novemberben jelent meg, fogadtatása felemás volt, a Crash magazin szerint „egy eleve silány játék silány konverziója”, de a Your Sinclair 8/10-es értékelése szerint annyira nem volt rossz. A vásárlók inkább a Crash értékelését érezhették valósnak, a játék még a TOP30-ba sem került fel. Tehát a minőség részről a piac úgy döntött, hogy még nem megy, a mennyiség viszont a terv szerint alakult, 1985 végén C64-re még kiadtak egy Sanyotól licencelt lovas ugratós játékot, utána viszont 1986 nyaráig nagy csend volt a kiadónál, egyedül a Lode Runner 128K-s verziója került a boltokba.

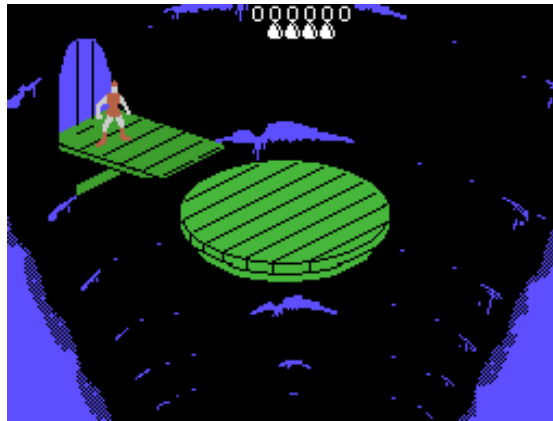
Valamikor tavasz végén helyi, liverpooli lapokban a Software Projects tesztelőket keresett új játékaikhoz. „Embereket vettünk fel körülbelül nyolc héttel ezelőtt, hogy kipróbálják a **Dragon's Lairt**. Ha a reakciók a játékra negatívak lettek volna, mint az előzőek közül néhány, akkor kiselejteztük volna.” mesélte Paul Patterson a Crash magazinnak már nyár végén, mikor a tesztalany boltokba került, utalva arra, hogy az tetszett a tesztelőknek és menet közben lehetett olyan játék is, ami ki lett rostálva. „A játékra mindenki tízből kilenc-tíz pontot adott, kérték, hogy változtassunk meg bizonyos dolgokat, és mi megtettük. Mindent, amit kértek, megváltoztattuk. Dirnek, a játék dinamikus hőisének, úgy gondolták, hogy az orra, így

SOFTWARE PROJECTS

egy ügyes számítógépes sebészi eljárással leszeltünk belőle egy kis darabot. Egyesek szerint az első képernyő túl könnyű, így trükkösebbre csináltuk. És volt még több más kisebb változtatás, mind a játékosok által javasoltaknak megfelelően.”

De honnan jött az az egyáltalán nem kézenfekvő ötlet, hogy egy nagy volumenű, eredetileg lézerlemezen megjelenő, interaktív játékot konvertáljanak Spectrumra?

„Elmentem Párizsba egy hosszú hétvégére, és, ööö, ... zárva volt. Azt hiszem munkaszünet lehetett. Az utolsó nap be mentem egy számítástechnikai üzletbe, és egy dobozban ott volt a Dragon's Lair Coleco Adam-re.” mesélte Alan Maton, akinek nagyon megtetszett a Colecora (szintén Z80-as gép) készült port, ami a Dragon's Lair első otthoni gépekre készült verziója volt, meg is vásárolta és hazavitte, majd úgy döntött, hogy a Dragon's Lair-nek meg kell jelennie Spectrumon is. A játék portolásához szükség volt a licencre. De nem is volt olyan könnyű 1986-ban becsületesnek lenni, Alan Maton első körben a Coleconál próbálkozott, ahol elmondták, hogy igen, megvették a home computeres jogokat, de az arra nem terjed ki, hogy további portokhoz eladják. Szerintük ezek a jogok egyértelműen a nemrég csődbe jutott MagiComnál vannak. Végül Alan Matonnak sikerült átrágnia magát a MagiCom ügyvédein, akik engedélyezték a játék kiadását, de kifejtették, amit Alan már amúgy is tudott, hogy az otthoni számítógépes jogok már a Coleco tulajdonába kerültek. Ahogy Alan fogalmazott, a szituáció olyan volt, mint a „Kimehetek apa? Kérdezd anyádat. Kimehetek anya? Kérdezd meg apádat.”, tiszta patthelyzet. De Alannak öt és fél hónap alatt sikerült készíttetnie egy kikezdehetetlen szerződést, majd kezdődhetett is a programozás, ami szintén nem volt teljesen zökkenőmentes. A játék Spectrumra, Amstrad CPC-re és C64-re való elkészítése igazi csapatmunka volt, összesen tíz ember dolgozott rajta. Programozóként Paul Hodgson kezdte el a Spectrum verziót, de mikor a játék két-



A Dragon's Lair Spectrum portja lényegében a Coleco Adamre megjelent változattól készült, nem az eredeti LaserDisc verzióból. Már a játék elindítása után nagyon szembetűnő a hasonlóság.

harmada kész volt, úgy döntött, hogy kilép a projektből. Programozó után kellett nézni, Alan Maton pedig Andy Walkert hívta beugrónak, aki a szintén liverpooli Odin egy évvel korábbi sikerén, a Robin of the Woodon is dolgozott korábban. A játék végül a már említett tesztelési fázis és javítgatások után 1986 augusztusában jelent meg. A Dragon's Lair volt a kiadó első duplatokos játéka, és úgy tűnt, hogy beválik a kiadó új üzletpolitikája, ugyanis 9.95 fontos ára ellenére már megjelenésekor az eladási TOP10-be került, ahol majdnem év végéig maradt is mindhárom platformon. A siker már csak azért is érdekes, mert szörnyű kritikákat kapott a Dragon's Lair, a Crash mindössze 54%-ra értékelte. A piaci sikerek ellenére, vagy pont azok elérésének

érdekében a Software Projects 1986-ra úgy tűnt, hogy a legtöbb addig talpon maradó kiadóhoz hasonlóan elveszítette minden eredetiségét, jobb ötlet híján követték a piaci trendeket. A kiadó következő projektje már készült, elvileg a John Silver's Return to Treasure Island című tévésorozat indulásával egy időben akarták megjelentetni ugyanezzel a címmel a játékot is. „Az ötlet mögött az van, hogy írjunk egy játékot, amelynek alapja nagyon lazán a Kincses sziget, ugyanazok a helyszínek és azonos karakterek, de egy teljesen más történettel. Írhatsz egy ilyen programot, és nagyon sok dolog más-hogy lehet, mert nem kell ragaszkodnod a könyvhöz.” Alan Maton ennyit árult el a játék alapjairól, mert szerinte az emberek akkor szeretnek kalandokat játszani, ha nem tudják pontosan, hogy mi fog történni. „Egy tereprendező technikával dolgozik,” mondta Alan a látványról, ami azt jelentette, hogy a játékos pozíciójából mutatja a környezetet, 1.5 millió lehetséges perspektivikus nézettel (valami olyasmí, mint a mai FPS-ek). A játék kiadása végül valamiért elmaradt, nem is találtam róla semmi más

infót.

Viszont Andy Walker és csapata rövid pihenés után elkezdte fejleszteni a Dragon's Lair folytatását. Grafikusnak megmaradt az első résznél is foglalkoztatott Nicole Baikaloff, de segítése is lett Martin McDonald személyében. A zenét ezúttal Ron Hubbard szerezte. 1987 januárjának környékére már kész is volt egy tesztelhető verzió. Ugyanúgy mint az első résznél, a másodiknál is mindössze négy nagyobb számtéchnégyoldalas hirdetés jelent meg a játékosoknak, hogy készül valami a kiadónál. Majd március végén megjelent a *Dragon's Lair Part II: Escape from Singe's Castle* című játék. A Spectrum változat ára az előző részhez képest 2 fonttal csökkent, 7.95 font lett, a magazinok egész jó kritikákat írtak róla, 80% körüli értékeléseket kapott, többször megemlítve, hogy játszhatóbb az első résznél. De az előjelek ellenére a játék a top-listák alapján elég csúnyán bukott, áprilisban még feltűnt néhány listán, de májusra el is tűnt mindegyikről.

1987 júniusában pedig olyan hírek kezdtek szálalogni, hogy Matthew Smith végre visszatér, új játékának címe elég extrém lett: *Attack of the Mutant Zombie Flesh Eating Chickens from Mars*. Elvileg Matthew Smith dolgozott a Spectrum, míg John Darnell a C64 változaton, de egymástól teljesen függetlenül. A játék kezdetben a Warner Bros Gyalogkakukk rajzfilmjének volt egy licencelt változata. Később a Software Projects elvesztette az engedélyeket, ami miatt át kellett alakítani a játékot. Akkortájt romlott meg teljesen Matthew Smith viszonya Tommy Bartonnal, a cég alapításakor pénzt adó vállalkozóval, mikor Mr. Barton elvágta Matthew telefonvonalát. „Később rájöttem, hogy a fia hatalmas számlát halmozott fel szexvonalak hívásával” mesélte Matthew Smith. Nem találtam egyértelmű információkat arról, hogy mi is történt pontosan a Software Projects vezetői között, de az biztos, hogy az átalakított játék végül nem lett kiadva Spectrumra, C64-re viszont megjelent *Star Paws* címmel. Valamint az is biztos, hogy az összetűzések hatására Matthew Smith és a Software Projects útjai elváltak. Talán ennek is köszönhető, hogy Spectrumra nem jelent meg a Matthew által átalakított játék.

Megjelent viszont 1987 őszén a *Hysteria*. A játékot a pár hónappal korábban alapított Special FX nevű fejlesztőcsapat írta. A Special FX alapítója Jonathan 'Joffa' Smith és Paul Finnegan volt. A *Hysteria* először C64-re készült el, Tony Pomfret programját Jonathan Smith két hét

alatt írta át Spectrumra, felhasználva a Green Beretnél és Cobranál már használt 'parallax scroll' rutinját, a grafikát mindkét verzióban Karen Davies készítette. A kritikusoknál sikert aratott, de a piacon gyengén szerepelt a tervezésekor még Time Warriorra keresztelt játék.

1987 decemberében az újságok egy újabb szoftverprojektről írtak, a Reptile Industries nevű liverpooli fejlesztőcsapat *Anaconda* című játékát tervezte megjelentetni a kiadó. David McGee írta a kódot, John Robinson pedig grafikusként vette ki részét a fejlesztésből. A játék bejelentése után némi jogi huzavona hatására végül a Software Projects ejtette a kiadást.

A Software Projects utolsó ténykedése 1988 áprilisában a *Star Paws* kiadása volt. A fél évvel korábban C64-re megjelent játék konvertálását a Software Creations vállalta el. Ste Cork kódolta a játékot, Peter Gough volt a grafikus, míg Tim Follin szerezte hozzá a zenét. A *Star Paws* egyfajta utolsó szalmaszál lehetett, a kiadó minimálisra csökkentette a költségeket, nem hirdették sehol, visszatértek a normál méretű kazettadobozhoz, és mindössze 2.99 fontért dobták piacra. Hiába, a szép kritikák és a nyomott ár ellenére sem lett a kiadó megmentője.

Tommy Barton, a Software Projects night club tulajosa megtartotta végig cégrészét (LinkedIn profilja szerint 1989 októberéig), azóta egy liverpooli reklámcégnél dolgozik. Alan Matonról nem tudni semmit, annál inkább Matthew Smith-ről. Matthew a Software Projects-szel való szakítása után egy ismerőse szerint még megpróbált saját céget alapítani, de ez nem sikerült. Sok korábbi kollégája szerint már a *Jet Set Willy* megírása után kiégett. A szóbeszéd szerint egy-



Matthew Smith barátja, Steve Leyland rajzolta az AOTMZFECFM betöltőképernyőjét. Azóta se lehet tudni, hogy ezzel jelent volna-e meg a játék, vagy valami profibb rajzzal.

SOFTWARE PROJECTS

re inkább súlyosbodtak alkohol és drogfüggőségi problémái. A tevékeny évei során megszerzett minden pénzt felélte, gyárakban dolgozott, hogy egy kis pénzt keressen, majd egy állítólagos pszichiátriai kezelés után 1995 januárjában Hollandiába ment, ahol egy leideni kommunában élt, egy saját építésű melléképületben és kerékpárokat javított. Később átköltözött Voorschotenbe, ahol vásárolt egy laptopot és elkezdett újra programozni, végül 1997 októberében jogelenssé vált hollandiai tartózkodása, és hazaköltözött Walleseybe. Hazaérkezése után



Matthew Smith egy 2001-es tévéműsorból, mikor még látszólag jó bőrben volt

meglepe tapasztalta, hogy keresik, többek között a 'Where is Matthew Smith?' weboldalon. Chris Cannon, Matthew barátja is megosztotta itt legutolsó emlékeit: „Hallottam egy szövegszédet, hogy megváltoztatta a nevét Matthew From-Earth-re. Kicsit furcsán hangzik, nem? Nos, úgy hangzik, mint az a fajta dolog, amit ő megtenne. Az utolsó alkalom, mikor láttam, éppen elkapták a rendőrök, mert egy engedély nélküli motoros járművet vezetett alkohol hatása alatt. Láttam a járművet - egy öreg kerékpár volt egy porszívó-motorral, ami egy autóba való akkumulátorra volt kötve. Mindig ilyen örült dolgokat cselekedett, mint ez. Megszoktam egy idő után! Nos, ez körülbelül hét-nyolc évvel ezelőtt volt, mint mondtam. Azóta csak közös barátoktól hallottam ezt-azt róla. A drogtörténet valószínűnek tűnik, bár nem láttam őt soha

A-osztályú drogokat használni. Ő mindig füvezett, félreértés ne essék, de én nem emlékszem, hogy bármi mást használt volna - kivéve a bőséges mennyiségű sört.” Hazatérve Angliába Matthew próbálkozott informatikai területen továbblépni, honlapja is volt, sőt 1999-ben újra a játékiparban találta magát, a Runecraftnál kezdett dolgozni, de sajnos nem jött össze neki semmi. Látszólag továbbra is szívesen állt mindenki rendelkezésére, hogy felelevenítse régi emlékeit, szerepelt pl. a 2014-es From Bedrooms to Billions filmben is, de egyre aggasztóbbnak

tűnt/tűnik az állapota. Volt egy közös projektje a manapság hírhedté váló Elite vezérrel, Steve Wilcox-szal is 2013-ban, mikor a Willys Great Adventure: ZX Spectrum című játékot az Elite Matthew Smith kreálmányaként próbálta eladni Apple gépekre, miközben azt Terry Lloyd írta még 1985-ben. Kis idő után már letölteni sem lehetett a játékot, állítólag licencproblémák miatt, feltételezem Matthew ebből a dologból sem került ki győztesen és gazdagon. Sokszor felröppennek hírek, hogy Matthew Smith dolgozik egy játékon, de nagyon úgy tűnik, hogy ezek a hírek túl optimisták, és ennek a végtenül szimpatikus, egyedi gondolkodású embernek végleg félresiklott az élete.

A Software Projects többi programozója, művésze szép pályát futott be később, többségükről még bőven lesz szó a további FanZiXokban.

SOFTWARE PROJECTS SZOFTOGRAFIA

Manic Miner

Software Projects Ltd, 1983.11., kazetta,
£5.95 (újrakiadás)
Matthew Smith
48K, arcade, platform

Push Off

Software Projects Ltd, 1983.12., kazetta,
£5.95
Andrew Giles
16K, arcade, labirintus

McKensie

Software Projects Ltd, 1983.12., kazetta,
£5.95
E.E.K.
16K, szöveges kaland

Thrusta

Software Projects Ltd, 1983.12., kazetta,
£5.95
Patrick Richmond
16K, arcade, lövöldözős

Ometron

Software Projects Ltd, 1984.03., kazetta,
£5.95
Patrick Richmond
48K, arcade, 3D lövöldözős

Orion

Software Projects Ltd, 1984.03., kazetta,
£5.95
Ian Boynan
48K, arcade, labirintus

SOFTWARE PROJECTS

Tribble Trubble

Software Projects Ltd, 1984.03., kazetta,
£5.95

Jim Scarlett
48K, arcade, akció

Jet Set Willy

Software Projects Ltd, 1984.03., kazetta,
£5.95

Matthew Smith
48K, arcade, platform

Astronut

Software Projects Ltd, 1984.11., kazetta,
£5.95

Patrick Richmond
48K, arcade, platform

Lode Runner

Software Projects Ltd, 1984.12., kazetta,
£9.95

Platinum Productions (David J. Anderson,
Ian Morrison)
48K, arcade, platform

Jet Set Willy II - The Final Frontier

Software Projects Ltd, 1985.07., kazetta,
£6.95

Derrick Rowson és Steve Wetherill
48K, arcade, platform

BC's Quest for Tires

Software Projects Ltd, 1985.11., kazetta,
£7.95

Michael Davies
48K, akció

Lode Runner

Software Projects Ltd, 1986.03., kazetta,
£9.95

Platinum Productions (David J. Anderson,
Ian Morrison)
128K, arcade, platform

Dragon's Lair

Software Projects Ltd, 1986.08., kazetta,
£9.95

Paul Hodgson, Andy Walker, Nicole Baikaloff,
Soo Maton, Michael Davies
48K/128K, akció

Dragon's Lair Part II: Escape from Singe's Castle

Software Projects Ltd, 1987.03., kazetta,
£7.95

Andy Walker, Nicole Baikaloff, Rob Hubbard
48K/128K, akció

Hysteria

Software Projects Ltd, 1987.10., kazetta,
£7.95

Jonathan Smith, Karen Davies
48K, akció/platform

Star Paws

Software Projects Ltd, 1988.04., kazetta,
£2.99

Software Creations (Ste L. Cork, Peter
Gough, Tim Follin)
48K/128K, akció

SOFTWARE SUPERSAVERS SZOFTOGRÁFIA

Flip Flap

Software Supersavers Ltd, 1984.11., kazetta,
£2.99

Jim Scarlett
48K, flipper

Freds Fan Factory

Software Supersavers Ltd, 1984.11., kazetta,
£2.99

Pat W. Norris
48K, akció

Freex

Software Supersavers Ltd, 1984.11., kazetta,
£2.99

Eugene B. Smith és B.M.R. Kitchen
48K, lövöldözős

Moonlighter

Software Supersavers Ltd, 1984.11., kazetta,
£2.99

R. Macfarquhar
48K, labirintus

Shuttle Shock

Software Supersavers Ltd, 1984.11., kazetta,
£2.99

Rob Povey
48K, platform

Ziggurat

Software Supersavers Ltd, 1984.11., kazetta,
£2.99

John Pickford, Ste Pickford, Paul Ranson
48K, szöveges kaland

Loony Lander

Software Supersavers Ltd, 1984.12., kazetta,
£2.99

Robert Maynard és Nicholas Williams
48K, lövöldözős

Super Chopper

Software Supersavers Ltd, 1984.12., kazetta,
£2.99

Dan Hartley, Kurt Goodwin
48K, lövöldözős

JET SET WILLY II – THE FINAL FRONTIER

Software Projects, 1985, 48K, platform

Miközben Willy a kórházban lábadozott súlyos sérülései után, amiket néhány lépcsőn való lebecskázással szerzett, hívták az építők. Furcsállotta, hogy zöld volt a bőruk, de a munkát gyorsan el akarta végeztetni, így arra kérte őket, hogy távolítsák el a kellemetlen éleket a lépcsőiről. Hiba volt, sokkal több munkát végeztek el, mint amit kért, több helyiséget is hozzáépítettek az udvarházhoz, majd visszautasították a fizetségüket is! Maria azt követelte, hogy Willy takarítsa el a rendetlenséget, pedig ő még a szobákat sem ismerte. Kik voltak ezek a furcsa emberek? Miért kellett egy Rakéta Szobát hozzáépíteniük Willy amúgy is tekintélyes házához? Sok türelem és kitartás szükséges a kibővített ház feltérképezéséhez, és a NASA "Útmutató az egyszerű úrutazásokhoz" könyve is ajánlott olvasmány, hogy elég bátor legyél, hogy segíts Willynek feltakarítani a rendetlenséget. Legyél nagyon óvatos a csatornáknak, és figyelj a harangozóra a Haranglábban!

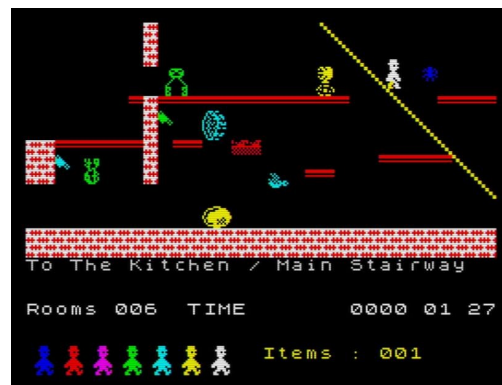
Derrick Peter Rowson és Steve Wetherill, a Software Projects programozói portolták a Manic Minert és a Jet Set Willyt is Amstrad CPC-re. Utóbbi CPC verzióját aztán egy kicsit fel is tuningolták, 74 új szobát adtak az eredetiekhez, az új játék címe Jet Set Willy - The Final Frontier lett. „Ez csak egy módosítás volt,” mesélte Derrick a CPC-s átalakításról. „Alan Maton bejött az irodámba, és megkérdezte, hogy át tudnám-e írni, vissza Spectrumra. Azt mondtam, hogy talán, de ez elég volt neki ahhoz, hogy azt mondja, akkor csináljam meg.” Így született meg a folytatás, ami igazából még a szerző szerint is csak egy módosítás volt. Az első mod a legtöbbet módosított Spectrum játék történetében, azóta körülbelül 100 mod született a Manic Miner/Jet Set Willy pároshoz. A Jet Set Willy II hiába volt hibamentes, hiába volt több bejárható szoba benne, elődjéhez képest sikertelen maradt. Néhány hetet töltött az eladási TOP10-eken, majd eltűnt. Derrick Peter Rowson a Software Projects után a Consult Computer Systemsnél dolgozott. Ők a Domarknak és a Melbourne Housenak fejlesztettek, Derricknek két Domark projekthez volt köze, a Return of the Jedi és az Every Second Counts című játékokat kódolta.

A JSW2 lényegében ugyanolyan, mint a JSW, kivéve, hogy hibamentes. Megemlítendő, hogy az első részhez képest ez a rész duplájára nőtt a szobák számát tekintve. Működését és vezérlését tekintve majdnem teljesen hű maradt az eredetihez, talán egy kicsit változatosabb a színhasználat. A vezérlés módjai: joystick (Kempston), vagy billentyűzet (Q, E, T, U, O - balra, W, R, Y, I, P - jobbra, Caps Shift..Space - ugrás). Kiegészítő billentyűk: H..Enter - zene ki- és bekapcsolása, A..G - pillanatállj.

BC'S QUEST FOR TIRES

Software Projects, 1985, 48K, akció

„Segítség segítség!” - ez egy aranyos kis csaj, és bajban van. Egy dinoszaurusz tartja fogságban. Meg tudja menteni Thor a cuki kiscsajt az éhes dinoszaurusztól? Ha nem menti meg időben, a dinoszaurusz meg fogja enni! Igen, ő a kedvenc ősembered, Thor, egyenesen a B.C. képsorairól! És csak te segíthetsz neki! Eleinte csak át kell ugrania sziklák és lyukak felett. Aztán jön a folyó. Az egyetlen módja, hogy Thor átjusson, ha a teknősök hátán ugrol át. A teknősök néha elfáradnak, és lemerülnek pont a rossz pillanatban, nagy rémületet okozva Thornak! Ha Thor jól időzít, a Duki madár segít neki átjutni a lávagödörön. Ha beugrik a gödörbe pont akkor, mikor a Duki felette van, akkor a történelem előtti madár megfogja, és átröpíti! Ezután a szirt felett Thor szembenéz élete legnagyobb kihívásával: a vulkánkitöréssel. Az úton heverő akadályokon kívül még az égből is sziklák záporoznak. Aztán Thornak megint teknősháton kell átkelnie



a folyón. Ha átjut a Kövér Spinén, el a barlangig, akkor már közel lesz az ő kis cuki hölgyéhez. Út közben le kell hajolnia a cseppkövek alatt, hogy azok ne hogy lezuhanjanak. Ha Thor szerencsés, a dinoszaurusz éppen kint pusztít valahol vidéken. Thor elég bátor, de azért nem egy dínó súlycsoportja. Ha Thor elesik, ne aggódj: van négy kereke. Az igaz szerelem hívja őt, így minden gyorsasággal és ravaszsággal segíts neki, hogy elérje élete szerelmét!

A távolság közted és a kedves hölgy között hét szakasz, plusz a szakaszok között egy kis átvezető akadály. Ravaszságra nem lesz szükséged, annál inkább gyorsaságra és ütemérzékre. A játék újra meg újra ismétlődik, amint hölgyed szívét elnyered. Négy nehézségi szint közül választhatsz, melyek között a legnagyobb és talán egyetlen különbség a minimális gyorsulás.

Az 1983-ban Apple II-re és 8 bites Atarira kiadott Sierra játék adaptációját Michael Davies készítette el Spectrumra. A játék főszereplője, Thor, egy népszerű amerikai képsor (rövid, pár kockás, általában egy poénra kihegyezett képregényszerű történet) figurája. A játék több díjat is bezsebelt a tengerentúlon, és az egyetlen Spectrumra megjelent engedélyezett Sierra játék. 1984-ben a Sierra megjelentette a folytatást is B.C. II: Grog's Revenge címmel, amit az US Gold 1985 nyarán szeretett volna kiadni Spectrumra, de ez csak terv maradt.

Egy jópofa játék, aminek nincs igazi gyenge pontja, de semmi sem tökéletes benne. A grafika korrektnek mondható, a vágatós hangeffekt megfelelő, de nem túl lelkeseítő. A nehézségi szintek közötti különbség nem jelentős, ha gyakorlott játékos vagy, hiszen akkor úgyszólván gyorsan fogsz vágatni szerelmed felé. Talán a billentyűkiosztás (Q, W - vissza, előre, K, M - ugrás, lehajolás, Q+Enter - lassítás, W+Enter - gyorsítás) nem a legszerencsésebb, de vezérelhető a játék Kempston és Sinclair joystickkal is. Az érzékenység egy kicsit erős, többször kettőt ugrik Thor, ha picit hosszabban megnyomom az ugrás gombot. Kiegészítő billentyűk játék előtt: I - nehézségi szint, 0 - 1 vagy 2 játékos, P - vezérlés választás, Enter - start.

DRAGON'S LAIR

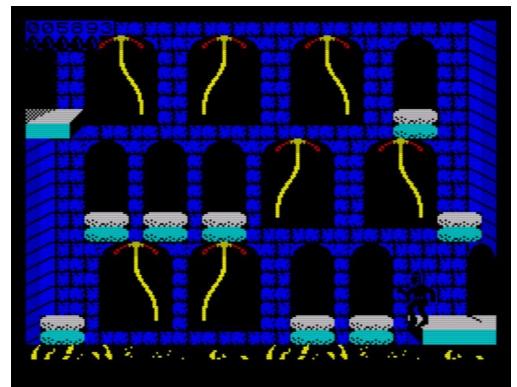
Software Projects, 1986, 48K, akció

Réges-régen, egy varázslatos időben, Aethelred, egy jó király uralkodott egy békés királyságban. Mostanra az országa tele volt kincsekkel, de a legnagyobb közülük Daphne hercegnő, a király egyetlen gyermeke volt. Bátor lovagok és jóképű hercegek érkeztek messziről, hogy udvarolhassanak neki mindent felülmúló szűzies szépsége és bája miatt. De, bár hatalmas gazdagságot terítettek a lába elé, és komolyan könyörögtek a kezéért, Daphne hercegnő visszautasított mindenkit. Mert a szíve már régóta másé volt... Dirké, a Merészé, a király bajnokáé, a legbátrabb lovagé.

Aztán egy sötét napon, Singe, egy gonosz sárkány, aki egy árnyékba borult földet irányított, megjelent Aethelred királyságában, és követelte, hogy a király adja neki a királyságát és az embereit. Amikor Aethelred visszautasította Singe aljas követelését, a szörny elrabolta a szép Daphne hercegnőt, és bezárta egy kristálygömbbe az elvarázstolt kastély szörnyű pincéjében. Ezután Singe ezt az üzenetet külte Aethelrednek: Mondj le a királyságról, mielőtt lenyugszik a nap, vagy a szeretett lányod elpusztul. Aethelred és a királyság egész népe kétségbeesésbe zuhant. Mindenki, kivéve Dirket, aki megfogadta, hogy elmegy az elvarázstolt kastélyba és kiszabadítja a hercegnőt... ha túléli a börtön sok veszedelmét... ha eléri a Sárkány barlangját.

A ZUHANÓ LEMEZ

Ugorj fel a zuhanó lemezre, és juss le rajta a vár alatti pincébe. Állva maradsz a lemezen, és belépsz az elvarázstolt pincékbe, vagy csatlakozol a többi, kevésbé szerencsés kalandorhoz, kiknek csontjai az akna alján fekszenek? Mozogj óvatosan lefelé a rámpán, és ugorj a lemezre. Maradj a lemezen, ahogy az halad lefelé az aknában. A rámpák, amik a pincébe vezetnek, meg fognak jelenni a kövezett akna oldalán, és a lemez ilyenkor rövid időre megáll. Amikor a lemez és a rámpa egy vonalban vannak, ugorj ki a rámpára. Az aknát Singe egyik legfélelmetesebb teremtménye, egy Levegő Dzsinn őrzi. Légy vele óvatos, de le tudod győzni, ha folyamatosan a lemez közepén maradsz, és az általa keltett szélrohamok leküzdésére az ellenkező irányba mész.



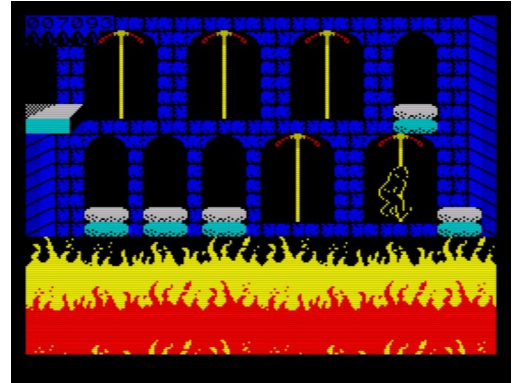
JÁTÉKKALAUZ

KOPONYA FOLYOSÓ

Lépkedj óvatosan, mikor keresztülmész ezen a szörnyű folyosón. Itt kísértenek a legborzasztóbb rémálmaid harapós koponyái, téged megragadó csontvázkezek, hátborzongató ragacsok és örvénylő de-nevér-felhők. El tudod kerülni a végzet eme látomásait, vagy elpusztulsz visszataszító kezeik között? Időzítsd a mozdulataidat és a kardod mozgását óvatosan. Ne reagálj se túl korán, se túl későn! A csatát megbízható kardoddal a hátborzongató ellenségek közül néhány elkerüli. Tizenegyszer kísértenek meg a félelmetes lények, a csontvázkéz ellen kell karddal harcolnod, de ki kell kísérletezned, hogy melyik támadás ellen mennyi kardcsapás az eredményes. A többi lény elől ugorj el, de nem mindegy, hogy merre, és milyen tempóban. A tempót az adott iránygomb többszöri megnyomása szabályozza. Nem biztos, hogy a gyorsaság minden esetben jó ütemű kitérést eredményez!

AZ ÉGŐ KÖTELEK

Lángok zaját hallod a tüzes gödör aljáról. A lángnyelvek egyre magasabbra és magasabbra törnek, elnyelve minden útkukba kerülő dolgot. Keresztüljutsz a köteleken lengve a szobán, mielőtt túl késő lesz, vagy beleveteted magad a tüzes mélységbe? Készülj fel, hogy meghódítsd a lángoló poklot, juss a sorok végére, miközben a kő platformokra és a kötelekre ugrálsz megfelelő ütemben. A sorvégi platformok felemelnek a következő sorba. A kijárat a felső sor végén vár. A tűz nagyon gyorsan tör felfelé, úgyhogy igyekezz, egyedül a tűzgombot kell használnod a megfelelő időpontokban.



A FEGYVERSZOBA

Singe fegyvertára... Az örvénylő halál elvarázsolt kamrája. Egy gonosz varázslat védi a szobát minden betolakodótól. Halálos fegyverek vesznek el életeket és agyatlan gólemek lesznek a halál eszközei. Ki tudod játszani a halált, és túlélni? Néhány megbabonázott ellenségedet legyőzheted egy jól időzített kardcsapással, másoknál egy ügyes oldallépés is segíthet. Ha sikeresen ellenállsz mindennek, végül egy mágikus ajtó nyílik majd ki, melyen kiléphetsz. A Koponya folyosón tapasztaltak szerint kell itt is eljárnod.

RÁMPÁK ÉS VIHOGÓ TÖKFILKÓK

Egy sor jéggel borított rámpa vezet a pince következő veszélyes szintjéhez. A vihogó tökfilkók gúnyosan kacagnak, ahogy üldöznek a halálba. Ugrálj ügyesen és gyorsan rámpáról rámpára, mert azok eltűnnek hirtelen. Ne tartózkodj túl sokáig ezen az átkozott helyen, mert akkor megismered az ébenfekete úrt. Próbálj úgy ugrani, hogy előtte érd el a rámpa legszélét. Biztos kardcsapással pedig legyőzheted a vihogó ellenségeidet. Ha joystickkal játszol, akkor az Enterrel tudsz ugrani a rámpák között. Az utolsó rámpa sarkáról csak ugorj balra, hogy továbbjuss.

A CSÁPOS SZOBA

Singe laboratóriuma... ahol a gonosz kísérleteit végzi. A szoba tele van förtelmes eredményeivel. Veszély leselkedhet bárholnan, alulról vagy felülről. Figyelj mindent, óvatosan lépj, vagy valami nagyon kellemetlen markában találod magad. Ebben a szobában néhány nagyon hátborzongató ellenféllel fogsz találkozni - harcolhatsz ellenük egy jól időzített kardcsapással, vagy az elkerülésükkel is, akár a koponya folyosón, vagy a fegyvertárban. Ami felülről támad, az szétkaszabolható, ami alulról fenyeget, az elől ugorj el, a szoba jobb hátsó sarkában vár a kijárat.

A MÁSODIK LEMEZ

Tovább ereszkedsz a lemezzel a pince felé. Érzed, hogy egyre nyirkosabb a levegő, mintha a gonosz gyűjtené erőit a végső csatához. Utazz a lemezen, és legyél éber... a sötét erők ott vannak körülötted. Ugyanúgy járj el, mint az első lemeznél.

A HALÁLOS DÁMATÁBLA

Dirk lépései... A játék halálos, a fődíj az életed. Harcolj Singe ördögi bajnoka, a Fantom lovag ellen egy halálos dámatáblán, ami a levegőben lóg. Legyőzöd a Fantom lovagot, és eléred az ajtót a szoba túloldalán, vagy vereséget szenvedsz, sakkmattot kapsz a gonoszt erőktől? Egyre közelebb vagy a sárkány barlangjához, és Singe elküldte a legnagyobb bajnokát, hogy megállítson. Ugorj át a kockás mezőkön, és harcolj a Fantom lovag ellen. A Fantom lovag megjelenik egy rövid ideig, majd eltűnik... Aztán megjelenik a tábla egy másik részén. Mikor a Fantom lovag megjelenik egy mezőn, megváltoztat egy sornyi ártalmatlan mezőt halálos mezőkké. Ne lépj ezekre a mezőkre, vagy

meghalsz. Le kell győznöd a lovagot, hogy kiléphess az ajtón. Mikor a lovag színe megváltozik, egy kardcsapással le lehet győzni. Ha fekete színű és sikerül eltalálnod a kardoddal, azzal egyre hosszabb ideig sebezhetővé teszed.

A SÁRKÁNY BARLAGJA

Daphne hercegnő vár rád a sárkány barlangjában, hogy kiszabadítsd a kristálygömbből. Lánglehelletű Singe is rád vár. Öld meg Singét és szabadítsd ki a hercegnőt. Ne feledd, a sárkányok közelében meleg van... Lépj át a párkányra, hogy elérd a mágikus kardot. Használd fel a sziklát, hogy megvédjenek a sárkány lángoló tűzgolyóitól. Ha különösen szerencsés vagy, egy mesés rejtett kincs is feltűnhet egy szikla alatt. Ha a kincs feltárul, csak fuss át felette, és a tiéd lesz! Óvatosan kelj át a veszélyes szakadékon, és ragadd meg a mágikus kardot a szirt szélén. Menj vissza a keskeny gerincen a fa rámpához. Ugorj, és a győzelem (valamint Daphne hercegnő) is a tiéd lesz.

A Dragon's Lair eredetije LaserDisc formátumban jelent meg 1983 júniusában a Cinematronics gondozásában. A játék írója Rick Dyer volt, az interaktív rajzfilmet egy volt disney-s művész, Don Bluth rajzolta. Több mint 30 millió darabot adtak el belőle 40 nap alatt, elkészült a pénzbedobós változata is, majd a kor személyi számítógépeire is elkezdtek portolni. Spectrumra a Software Projects szerezte meg a kiadási engedélyt, az átírást házon belül oldották meg, Paul Hodgson és Andy Walker írta a kódot, a grafikát Nicole Baikaloff készítette. A játék végül 1986 augusztusában jelent meg Spectrumra a Software Projects első duplatokos játékeként, egyből az eladási TOP10-be került, ahonnan 3 hónapig szinte kirobbanthatatlan volt.

Az eredeti kiadáshoz képest annyiban maradt hű a Spectrum verzió, hogy iszonyú nehéz, és szinte semmi visszajelzés nincs a játékos felé, hogy hiba után mégis mi a fenét kellene legközelebb művelnie. A vezérlés módjait betöltés után J-vel módosíthatod, Protek, Kempston és Sinclair Joystick, valamint billentyűzet (Z, X - balra, jobbra, K, M - fel, le, L - kardozás, ugrás) között választhatsz. A rámpák és vihogók pályáján minden vezérlés választása esetén az Enterrel tudsz csak ugrani. A játék grafikailag átlag feletti, hangban átlagos, feladatokban viszonylag változatos, de mindezek nem sokat érnek, mert játszhatatlanul nehéz. Főleg a 'koponya folyosó'-szerű három pálya teljesen érthetetlen, és megfelelő segítség, család nélkül végigjátszhatatlan. De a legtöbb, 'könnyebb' pálya is frusztrálóan nehéz. Nagyon sok esetben tapasztaltam azt siker esetén is, hogy nem egyértelmű, hogy valamit jól csinállok, vagy csak szerencsésen alakultak a dolgaim. Így egyfajta különlegességként érdekes lehet a játék, de csak erős idegzetűeknek, és nem a rémséges teremtmények miatt!

DRAGON'S LAIR PART II - ESCAPE FROM SINGE'S CASTLE

Software Projects, 1987, 48K/128K, akció

Csak egy rövid idővel ezelőtt Dirk, a Merész megmentette a gyönyörű Daphne hercegnőt és visszavitte apjának, Aethelred királynak. A Királyság örült hercegnője visszatérésének, és hogy az ország békéje biztosítva volt. Dirk, akit keményebb fából faragtak, úgy döntött, hogy visszatér a sárkány barlangjába, hogy vagyont szerezzen a Gyíkkirály birodalmában, ami mélyen a vár alatt fekszik. Úgy hírlik, hogy egy fazéknyi arany van ott, ami mesés gazdagságot ad megtalálójának. Van azonban hátrányai is a kincskeresésnek, a Gyíkkirály nem veszi jó néven a hivatlan látogatók belépését a területre, és egy varázslattal elbűvölte az aranyat. Ha Dirknak nem sikerül összegyűjtenie az aranyat, akkor szembe kell néznie számos veszedelemmel, mielőtt találkozik a sárszörnyekkel. Ha legyőzi őket, akkor elnyeri szabadságát a szép Daphne kezével egyetemben (ismét).

A ZÚGÓK ÉS ÖRVÉNYEK

Zúgó vízesések, részben víz alá merülő sziklák és ördögien kavargó örvények hivatottak arra, hogy elpusztítsanak téged és törékeny hajód, ahogy próbálsz egy biztonságos utat találni a föld alatti folyón, ami Singe királyságán folyik keresztül. Mozogj a jelek irányába, hogy elkerüld hajód szilánkokra törését a barlang szikláin, majd ügyesen navigálj a kavargó örvények között.



JÁTÉKKALAUZ

A SZIKLA SIKÁTOR

Döbbenetes erőket indítottak mozgásba üldözésed kedvéért, egy hatalmas sziklagolyót egy keskeny folyosón, egy sikátorban. A sikátorban, melynek meredek, csúszós oldala megakadályozza a meneküléset, így el kell sprintelned a golyó elől, ugrálnod kell tátongó lyukak felett, és kitérni a kisebb golyók elől is.

A TRÓNTEREM

A ravasz Gyíkkirály tróntermében csapdákat állítottak az óvatlan kalandoroknak, akik betévednek erre az elátkozott helyre. Vigyázz, mert halálra égetnek az elektromos tűz lángoló golyói, vagy megsüt a tüzes kéz. Egyszer megérintve a Gyanú Körét, azonnali halálát jelenti mindannak, aki a gonosz útjában áll. Minden egyes veszedelemre meg kell találnod a helyes válaszlépést, ami lehet elugrás, vagy átugrás, illetve karddal való küzdelem.

A GYÍKKIRÁLY BÖRTÖNEI

A sárkány halálával a hatalom és a gazdagság más, kisebb teremtmények kezébe került, akik a vár zugaiban élnek. Az egyik ilyen sunyi lény a szörnyű Gyíkkirály, aki megszerezte a sárkány vagyonának nagy részét. Mikor a kardodat megragadtad, az fennakadt egy nagy zsák aranyban, de vigyázz, ez egy csapda, amit azért terveztek, hogy a Gyíkkirály karmaiba kerülj! A varázslatosan összekapcsolt ajtók labirintusában találd meg a zsák aranyat, benne a kardoddal, majd öld meg frissen megtalált fegyvereddel a Gyíkkirályt.

A BŰVÖS REPÜLŐ LÓ

Egy ló rejtélyes szobrán találod magad, ahogy száguldasz rég elfeledett folyosókon át nyaktörő sebességgel. Lángoló sziklagolyók és jég zúdul feléd, ezeket el kell kerülnöd, mert elszívják az erődöt, és kevésbé tudod irányítani a misztikus vadlovat. Kerüld el a keresztfalakkal való ütközést, mert csupán a sebesség miatt is azonnal meghalsz. Öt folyosón kell végighaladnod.

A VÉGZET BÖRTÖNE

Belépsz egy ártalmatlan kinézetű szobába, az ajtó becsukódik mögötted, és a szoba hirtelen megtelik veszéllyel. Tűz gyullad a padlón körülöttned, nyilvánvaló kijáratok halálos csapdákat rejtenek, és rosszindulatú lények jelennek meg, hogy elpusztítsanak téged. Ahogy a trónteremben, itt is sorban megoldást kell találnod a veszélyek leküzdésére, mindenre csak egyetlen egy helyes válaszlépés van.

A MISZTIKUS MOZAIK

Találj egy utat ezen a kétségbeejtő és veszélyes helyen keresztül. Négyzetek jelennek meg, majd eltűnnek, de csak egy biztonságos útvonal létezik, amely a biztonságos meneküléshez vezet, és csak egy ajtó garantálja a biztos kilépést. Egy rossz lépés, és a biztos halálba zuhansz egy sötét aknába. Egy óriás denevér is él itt. Amennyiben a denevér túl közel van hozzád, öld meg egy gyors kardcsapással, különben meg fog támadni, és belök a sötét aknába. A mozaik nyolc különböző fázist villant fel szépen sorban egymás után, mindegyik fázishoz tartoznak stabil kövek és hiányzó kövek. Figyeld meg a fázisokat, hogy elmenekülhess a szobából.

A SÁRSZÖRNYEK

A menekülés kulcsa egy palackban rejlik ennek a forró, veszélyes barlangnak a túloldalán. Búzló szörnyek jönnek elő a földből, hogy egy utolsó kétségbeesett kísérlettel megakadályozzák a szökésed. Válassz óvatosan útvonalat, meg fogod találni a módját, hogy áthidalj a szakadékot, ugorj át a kanyont, és végül biztonságosan elmenekülhetsz.

Dirk, a merész történetének folytatása már a Software Projects agyszüleménye volt. Megtartották az első, sikeres rész pozitívumait, a negatívumokat pedig részben javították, a végeredmény egy szép kivitelezésű játék lett, ami megmutatta magát az eladási TOP20-on, aztán mindenki elfelejtette. Az első rész egyik kódolója, Andy Walker programozta a második részt is, Rob Hubbard pedig kilenc szép aláfestő zenét szerzett a játékhoz. A vezérléshez Kempston, Sinclair és Cursor joyt, illetve billentyűzetet (Q, A - fel, le, O, P - balra, jobbra, Caps Shift..Space - tűz) lehet használni. Az érzékenység és a használhatóság is sokat javult az első részhez képest. A grafika már az első részben is nagyon szép volt, ez meg is maradt, sőt talán még szebb lett. A nehézségi szint is mérséklődött, bár még mindig nagyon fel kell kötni a gatyát a végigjátszáshoz.



HYSTERIA

Software Projects, 1987, 48K/128K, lövöldözős

Valamikor, valahol, valaki megváltoztatja a jövőt azáltal, hogy megváltoztatja a múltunkat. Egy fanatikus szekta, akiknek az a céljuk, hogy megzavarják a jövőbeli erőegyensúlyt, megidéz egy korábban kihalt ősi entitást, hogy segítse őket gonosz tervükben.

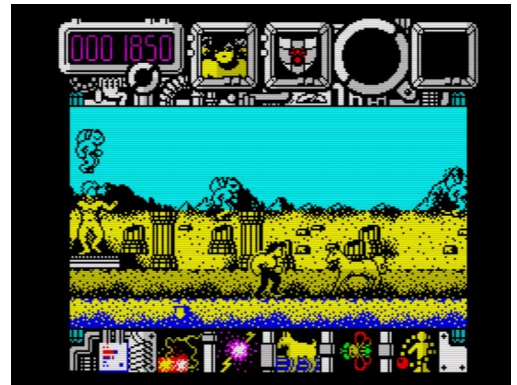
Egyetlen túlélőjeként az egykori elit "idő alakulatnak", téged választott a Törvény és Rend Szövetsége, hogy megakadályozd ezt a pokoli összeesküvést. A molekuláris diszrupció módszerével utazol három idősíkba, hogy harcolj az entitással, ami egyre közelebb ugrik a saját korodhoz. Sajnos a helyiek nem lelkesednek azért, hogy mindenféle időharcosok és szörnyek felbukkannak a semmiből, és hajlamosak arra, hogy idegesek legyenek ettől. Szerencsére van nálad egy energia-átalakító készlet, amivel, ha helyesen használod, akkor hétköznapi tárgyakat elképesztően hasznos megatárgyakká változtathatsz, de légy óvatos... némelyik hatása csak rövid ideig tart.

Mikor elpusztítasz bizonyos ellenséges karaktereket és tárgyakat, azok elhagyhatnak egy nyomot, ami elvezethet egy összeesküvőhöz (ezt egy puzzle darab szimbolizálja), ezeket össze kell gyűjtened, így az entitás kénytelen lesz egy idő múlva megjelenni az időzónában, hogy elpusztítson téged és a bizonyítékokat. Ekkor meg kell gyengítened a gonoszt, és kényszeríteni, hogy vonuljon vissza oda, ahonnan jött, és folytathatod a feladatod egy másik korban.

Csak korlátozott energia-ellátmányod van, amely merül minden alkalommal, amikor megütnek, de helyreáll minden szint elején. Az energiádat a képernyő felső részén a pontszám melletti kép szimbolizálja. Minél több látszik a képből, annál több a meglévő energiád. Használd a pajzsod védekezésre, ezt a lefelé gombbal tudod eszközölni, de szintén csak korlátozott mértékben. A pajzsod energiáját a képernyő tetejének közepén lévő pajzs jelképezi, az energia kijelzéséhez hasonló szisztéma szerint. Gyűjtsd össze a citromokat vagy a férgeket, ezek lehetővé teszik, hogy egy másik fegyvert válassz, ha úgy kívánod. Hogy aktiváld az aktuálisan kijelölt fegyvert (nyíl jelzi a képernyő alján lévő fegyverikonok fölött), nyomd a lefelé gombot, és nyomd meg a tüzet. Az ikon villogni fog, és lehet, hogy egy speciális kombinációd lesz különböző fegyverekből (de némelyek kioltják egymást). Ha a repülést választottad, akkor felszálláshoz először nyomd a lefelé, majd a felfelé gombot. Ha összegyűjtöd az összes kirakózt, és az arc kirajzolódik, akkor az ősi entitás megjelenik, ekkor meg kell próbálnod elpusztítani őt állandó tüzeléssel, azzal a fegyverrel, ami a rendelkezésedre áll. Miután kellően meggyengült, átléphet a következő korba. A harmadik idősíkban már olyan gyenge az entitás, hogy nem csak meggyengítheted, de el is pusztíthatod.

A játékot a frissiben alakult liverpooli fejlesztőcég, a Special FX készítette. A játék eredeti-jét Tony Pomfret írta C64-re, Stephen Wahid a tervezésben vett részt, a grafikát Karen Davies készítette, a Spectrum konverziót pedig Jonathan 'Joffa' Smith. Joffa Smith már addigra túl volt több hatalmas sikeren, melyeket az Oceannál töltött évei alatt élhetett át, pl. a Ping Pong, a Hyper Sports, a Mikie, a Cobra, a Daley Thompson's Supertest. Szóval egy igazi húzónév a játék kódolója, a kiadó, a Software Projects is sikeres időszak után állt, remek kritikákat is kapott a játék, kiemelve a gyönyörű grafikát, a játékosoknak mégsem kellett a Hysteria.

A misztikus körítés ellenére a Hysteria egy vérbeli lövöldözős játék, annak is a horizontálisan görgetett változata. A grafika, az animációk, az effektek, a színhasználat, mind csillagos ötöst érdemel. A koroknak megfelelő háttér szemet gyönyörködtető. A menüzene, a játékszintek közti zene és a hangeffektek szintén bőven átlag feletti. A vezérlési módok (újraderfinálható billentyűzet, Kempston, Sinclair és Cursor joystick) és azok használhatósága, érzékenysége is remek. A nehézségi szint jól eltalált, az élet és a pajzs fogyásának jelzése is ötletes. Valami mégis hiányzik ebből az elvileg kifogástalan játékból, mégpedig az ötlet, amivel egy kicsit kitűnhetne a hasonló lövöldözős játékok sorából.



STAR PAWS

Software Projects, 1988, 48K/128K, akció

Kint, a galaxisunk legtávolabbi részén él egy ritka teremtmény, aminek neve: ízletes úrgriffmadár. Régóta ismert ez a madár, mint egy galaktikus csemege, és nagy értéket szerzett, mikor elkezdtek extrém nagy értékű intergalaktikus valutaként használni, amivel az univerzum tőzsdéin is kereskedtek.

Egy távoli bolygó holdján egy csapat gátlástalan zsoldos titokban tenyésztani kezdte az ízletes úrgriffmadarat, és azt tervezték, hogy elárasztják a piacot velük, így destabilizálva az egész univerzum monetáris rendszerét, ami lehetővé tenné számukra, hogy megragadják a hatalmat.

A Csillagflotta parancsa szerint Neil Armstrong kapitányt szándékozták küldeni, hogy megakadályozza a zsoldosok ördögi tervét, de az Astro-telex 7 közismerten megbízhatatlan működése okozta hiba azt eredményezte, hogy hősünket, Rover Pawstrong kapitányt küldték helyette. A kapitány rendkívül tapasztalatlan, és teljesen alkalmatlan a feladatra, küldetése, hogy elfogja, vagy megsemmisítse az összes úrgriffmadarat.

Te irányítod a kapitányt, ahogy átfészüli a bolygót föld fölött és alatt. Segítségére csak a felderítő jármű alkalmi látogatásai lesznek, mikor az a szükséges eszközök dobozait dobja le a felszínre.

Minden élő jövője a te sikeredtől függ...

Hogy begyűjts egy tárgyat, állj meg Pawstrong kapitánnyal a doboz mellett, és nyomd meg a tűz gombot. Miután felvetted a tárgyat, némelyiket használhatod, hogy segítse a küldetésed. Egy nálad lévő eszköz kiválasztásához állj meg a kapitánnyal, nyomd a lefelé gombot, amíg a kívánt eszköz neve megjelenik, majd nyomd meg a tűzgombot, és ez az eszköz használható lesz. Minden alkalommal, amikor egy új eszközt választasz ki, a legutóbb használt eszköz elvtűnik, és ha újra használni szeretnéd, akkor újra meg kell találnod a dobozát. Amennyiben úgy döntesz, hogy nem használsz mégsem más eszközt, nyomd meg a felfelé gombot, hogy visszanyerd az irányítást Rover felett. A felszínen minden tárgyat maximum háromszor használhatsz, kivéve, ha azt arra használtad, hogy megölj egy madarat, akkor azt már nem használhatod még egyszer. Az olyan dobozokat már nem is tudod majd felvenni, melyek tartalmát nem használhatod. Küldetésed teljesítésére annyi időt kapsz, amennyit csak akarsz, de az idődet meghatározza a nálad lévő táplálék. Ennek kijelzésére a bal alsó sarokban egy sült csirke látható, melyről folyamatosan rágod le a húst. Mikor már csak a csontváz látható, onnan tudni fogod, hogy az idő lejárt. A használható eszközök:

ANTI GRAVITY PAD: Extra sebességet ad, és képességet, hogy átmenj a visszarúgó buborékok felett.

ROCKET: Használatával fejmagasságban röpködhatsz, majd rávetheted magad a kiszemelt madárra.

EXPLOSIVE: Felrobbanthatsz vele egy hatótávolságon belül lévő madarat.

SPACE BURGER: Finom táplálék az éhes hősöknek, kicsit feljebb kúszik a csirkehús a csontvázon.

DEATH RAY: Halálos sugárfegyver madarak ölésére.

BONUS PUZZLE: Szerinted tehetsz vele extra pontokra, de sietned kell, mert ahogy a kép alatt látod, gyorsan fogy a lehetséges bónusz.

MINING LAMP: Látsz vele a föld alatt. Csak egy meghatározott ideig használható, ezt jelzi a jobb alsó ablakban látható sárga csík rövidülése. A bányákban szerencsére találsz utánpótlást.

LAZ MISSILES: Lőszer az ágyúba, amit teleportálás után használhatsz.

NOURISHMENT: Piknikkosár, vagyis étel, amit a bányákban találhatsz.

MAP OF MINE: A bánya térképe, amit a bányában találsz.

TELEPORTER: elvisz egy lőtérre, ahol ágyúval löhetsz madárra, de csak annyiszor, ahány lőszered van. A csöved tudod fel és le is állítani, ami befolyásolja a lövés távolságát, valamint taszigálhatod balra-jobbra is az ágyút. Ha a távolságot jól lőtted be, akkor lövés után a 'correct' felirat jelenik meg. A lőtéren sok madártól megszabadulhatsz, de sajnos egy idő után elfognak az ottani szárnyasok is.

1987 júniusában a Software Projects bejelentette, hogy a három éve készülő új Matthew Smith já-



ték, az Attack of the Mutant Zombie Flesh Eating Chickens from Mars júliusban végre utcára kerül. Közben Matthewtól függetlenül készült a játék C64-es verziója. Nem értem, hogy hogyan lehet teljesen függetlenül írni ugyanazt a játékot két platformra, de nem is ez a lényeg. A hivatalos közlemény szerint egy hónap múlva visszaléptek a kiadástól, mert a szerző (Matthew Smith) nem volt elégedett a végeredménnyel, a kiadó pedig jelezte, hogy tovább dolgoznak a projekten. Valószínűleg ez csak egy külvilágnak kitalált közlemény volt, mivel utólag kiderült, hogy szerzői jogi problémák voltak a Warner Bros-szal. Mindenesetre elkészült a játék átalakított verziója C64-re, majd azt portolta Spectrumra a Software Creations. 1988 tavaszán, nyomott áron, 3 fontért megjelent a Star Paws, kapott néhány szép kritikát, de minden pozitívum ellenére nem lett sikeres. Szinte egy az egyben ide másolhatnám, amit a Hysterianál írtam, egyszerűen nincs mibe belekötni. Annyiban jobb a Star Paws, hogy már ötlet is van benne, szellemes is, a szerzők ügyeltek a legapróbb részletekre is, szóval jó kis játék, csak ajánlani tudom. Vezérléshez a három elterjedt Joystickot és újradefiniálható billentyűzetet is használhatsz.

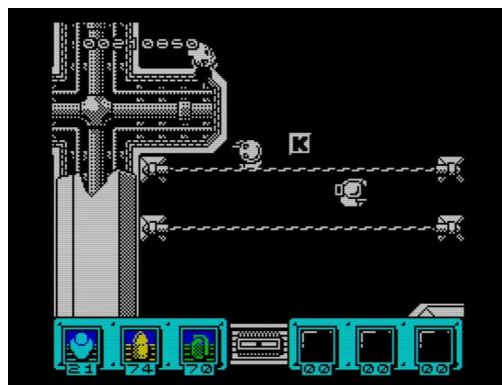
ANACONDA

Reptile, 1988, 48K+128K, lövöldözős

1987 decemberében adott hírt a Sinclair User arról, hogy a Software Projects következő játékát a Reptile Industries Ltd készíti, munkacíme pedig Anaconda. A játék sztorijáról sajnos semmi információ nem maradt fent, talán nem is volt még kitalálva hozzá. Az Anaconda egy szimpla fekete-fehér lövöldözős játék, aminek egy kis pluszt egyedül a kétjátékos módok adnak, melyben a két játékos játszhat kooperatív és egymással ellenséges mentalitással. A játékban kis betűvel jelölt négyzetek képében lehet felvenni mindenféle hasznos dolgot, pl. A – ammo, F – fuel... A játék folyamán több típusa megjelenik a lövöldözős játékoknak. Először letről felfelé haladva kell egy katonával pusztítani, közben egyszemélyes kis járgányokat is lehet használni. Ezek az eszközök romboló képessége egyértelműen nagyobb, mint egy egyszerű katonának, így érdemes, de nem kötelező őket használni. Következő szint, vagy játéktípus a horizontális, balról jobbra haladós, ahol egy úrhajóval kell elérni a főellenségig, akit legyőzve jöhet a következő mód, mikor az előzőleg oldalnézetben megismert úrhajót kell immár felülnézetben navigálni alulról felfelé.

A Reptile Industries Ltd-t David McGee és John Robinson alapította 1986-ban, vagy talán 1985-ben. Cégük nevét a kor népszerű dark wave-gothic rock együttesének, a Sisters of Mercynek Reptile House EP című lemeze ihlette. David és John közös pontja volt korábban, hogy mindketten írtak játékot a liverpooli Lyversoftnak. David McGeenek később a Software Projectshez is volt kötődése, 1984 decemberén majdnem megjelent The Master című játéka, amit hirdettek is és még a kazettaborító is elkészült hozzá, de végül nem jelent meg, mert David összeveszett Tommy Bartonnal, az üzletemberrel, aki pénzt vitt be a Software Projectsbe annak alapításakor. Aztán David próbálkozott a Bug-Bytenál is, ott sem jutott el kiadásig, majd a Thornál és a Mastertronicnál sem, végül 1986-ban az Artic budget részlegénél, az Antarticznál volt szerencséje. De közben megalakult a Reptile Industries, első játékuk a Mailstrom volt, amit az Ocean adott ki 1986 végén. Ezután a következő hír róluk az Anaconda készítése volt. Mellesleg az Anaconda címet a Sisters of Mercy egyik szám címe adta, magában a játékban semmilyen kígyó nincs. David McGee készítette a kódot, John Robinson pedig a grafikát. Aztán némi jogi huzavona után a Software Projects ejtette a kiadást. Érdekes, hogy ezzel a játékkal már nem ment házalni David McGee. Aztán 2010-ben felkerültek az ebayre az Anaconda fejlesztésekor használt microdrive-ok, kazetták, lemezek, tele mindenféle korabeli dologgal, például a The Master Software Projects verziójával. A csomag 420 fontért (akkori árfolyamon kb 130ezer Ft) talált gazdát, szerencsére egy olyat, aki a szalagok, lemezek tartalmát közkinccsé tette, ami ugyan nem volt egyszerű azok részleges olvashatatlansága miatt, de nyár végére már letölthetővé vált az Anaconda 48K-s és 128K-s verziója is.

A játék értékelése azt hiszem egy munkaverzióból helyreállított játék esetén nem lenne teljesen igazságos. Nem mintha az Anacondával különösebb probléma lenne, hozza az 1987-88-as lövöldözős játékok szintjét, túl sok fantázia nincs benne, de ezen kívül kifogásolnivalót sem tudok mondani.



1983. május, Anglia, Liverpool

EUGENE VEZETÉSI AMBÍCIÓI

Eugene Evans, a tini programozó egy 6000 fontos cégautót kap, ha sikerül az autóvezetési vizsgája. Az Imagine Software épp most vett 4 db Escort XRI-t a személyzetnek, de Eugene-nek, aki még csak 17 éves, meg kell várnia a jövő havi vizsgáját.

Az új vezérigazgató Bruce Everiss elmondta, hogyha Eugene, az Imagine programozói csapatának vezetője idősebb lenne, akkor egy BMW-t kapna. „Vettünk volna neki valami sokkal jobbat, de a biztosítás sokkal többbe került volna. A biztosítási alkuszunk azt mondta, hogy ez egyszerűen nem volt életképes.”

A liverpooli székhelyű Imagine vezetőinek egyike, Dave Lawson augusztusban veheti át az extrákkal együtt 34 ezer fontba kerülő Ferrari Mondialeját. A másik vezető, Mark Butler egy BMW 735i-t vezet, míg Mr. Everiss egy Ferrari 308 GTS-t. Az autóválasztásról Mr. Everiss elmondta, hogy „egy dinamikus fejlődő iparágban vagyunk így mindannyian dinamikus autókat vezetünk. És szeretünk gondoskodni az emberekről.”

1983. május, Anglia, Manchester

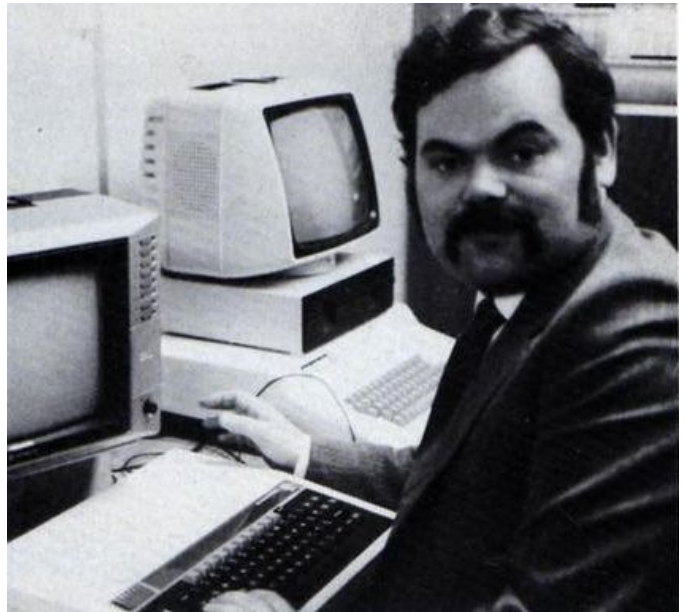
SZOFTVEREK AZONOS CÍMMEL

Ügyvédek lendülnek akcióba egy szoftverház ellen azonos név használata miatt. A manchesteri székhelyű A&F Software szerint jogi értelemben ez „utánzás”. A kereset szerint ezzel a magatartással a vásárlókat is megzavarja a két termék. Az A&F arcade újdonsága, a BBC, Spectrum és Atom platformokra megjelenő Painter neve lett „utánozva”.

Mike Fitzgerald, az A&F ügyvezető igazgatója elmondta, hogy „mi voltunk az elsők a piacon egy Painter című programmal, de hallottam egy másik társaságról, amelyik azt tervezi, hogy kiad BBC-re egy Paintert. Tudjuk, hogy abszolút igazunk van, de a probléma az, hogy a szerzői jogi törvény nagyon homályos. De a szabadalmi jogok szolgálai utánzása teljesen egyértelmű.” Az ügyvédük levelet írt a másik cégnek. „Kész vagyok bírósághoz fordulni, ha kell. Csak tőlük függ.” Mr. Fitzgerald elmondta: „Az eredménytől függően a Cylon Attack miatt perelni fogunk egy másik társaságot.” Ez egy 3D úrnjáték Atomra, ami hamarosan megjelenik BBC-re is.

Az A&F egy új fejlesztéssel jelentkezik nemskára, először egy Spectrum játékkal bemutatva. A programoknak általában vagy csak 48K-s, vagy

csak 16K-s verziójuk van. Azonban a Jungle Fever, ami 6.90 fontért lesz kapható, egy kiterjesztett változatban jelenik meg ugyanazon az áron. Mr. Fitzgerald kifejtette: „Ha egy 16K-s Spectrumod van, akkor csak az a szakasza töltődik be a programnak, amit a gép használni tud. A 48K-s modell pedig a teljes programot fogja használni. Megpróbáljuk beletenni ezt a technikát minden jövőben megjelenő programunkba.”



Mike „mi voltunk az elsők” Fitzgerald

1983. június, Anglia, London

„MEGLEPETT” SIR CLIVE

Clive Sinclair, a számítógépes varázsló elmondta, hogy lovaggá ütése „egy csodálatos meglepetés.” Sir Clive, a cambridge-i Sinclair Research 42 éves elnök-vezérigazgatója a királynő születésnapján lovaggá lett ütve. „A Lovagi cím egy igazán nagy megtiszteltetés, és nagyon nagyra értékelem. Teljesen váratlan volt, egy csodálatos meglepetés. Úgy érzem, jobban mint valaha, hogy elkötelezett vagyok a siker elérésére Nagy-Britanniában és Nagy-Britanniáért.” Sir Clive Londonban született, 17 évesen otthagyta az iskolát, műszaki újságíró volt négy évig. A Sinclair Research alapítója. A cég számításai szerint a Spectrum számítógépből világszerte több mint 400.000 darabot adnak el ebben az évben és a ZX81 értékesítése is még mindig egészséges számokat mutat. Sinclair azt mondja, arra számít, hogy idén az övék lesz az Egyesült Királyság személyi számítógép piacának 60%-a. Mindkét számítógépük több mint 30 más országban is kapható.

LOAD "SCREEN\$

