

FANZIX
2.0

BACKPACKERS
GUIDE TO THE UNIVERSE PART 1

Észnek a Spectrum rajongóknak, akik eddigi életük során még nem próbálták világszerte törekvéseiket megvalósítani.



ÜDVÖZLET

Kedves Olvasóm!

Elkészült a FanZiX első különszáma, egy különleges száma. Az első szám, amit társszerzővel készítettem. Az első szám, ami 36 oldalas. Az első szám, ami egyetlen játékkal foglalkozik.

Negyvennyolc kilobájt, vagyis 49152 bájt. A képernyőterületet leszámítva még szűkebb: 42240 bájt. Ennyi állt rendelkezésére egy nyolcvanas évekbeli angol programozónak, Bob Hamiltonnak, hogy elénk tárja azt a hatalmas fantáziával megalkotott, sokszínű, logikai kapcsolatokkal keszekuszán teleszőtt, zárt világot, ahová főhőse, Ziggy legújabb kalandját elképzelte.

Bob Hamiltonról nem sok mindent lehet biztosan tudni, de abból a néhány dologból, ami megjelent róla, és amit alkotott, egyre inkább egy kivételes ember képe bontakozik ki. A néhány vele készített interjúban is mindig arról van szó, hogy ő mennyiben eltér a többi embertől, mintha nem tudta, és nem is akarta volna az átlagemberek által kikoptatott normál életutat járni. Egy olyan ember lehetett, aki mindenből versenyt csinál, mert nem bírja ki, ha nem ő a legjobb. Olyan, aki mindig elkalandozik, folyton valami megfoghatatlan, nagy dolgot akar végrehajtani, végtelen ambíciói soha nem engedik meg neki, hogy két lábbal a földön járjon. Beleképzelve magam a helyzetébe, a személyiségébe, azt mondom, hogy neki aztán fokozottan nehéz dolga lehetett, hiszen tudjuk, hogy az a 48 kilobájt mennyire kevés is tud lenni, pláne egy keretek közé nehezen illeszkedő embernek, aki elképzelt valami hatalmas, monumentális dolgot, élete egyik fő művét, a Backpackers Guide to the Universe című trilógiát. Igen, trilógia, mert Ziggy új kalandját már eleve három részesnek tervezte, fokozva ezzel is a játék jelentőségét. De túl nagy terheket helyezett addig mindent kibíró vállaira, nem tudta időre elkészíteni az első részt, nem akart minden úgy működni, ahogy elképzelte, meg is kellett vágni a grafikát, talán a hangot is, fájdalmas kompromisszumokat kötni, nem is csoda, hogy belebetegedett a fejlesztés kínjaiba. És akkor még csak kezdődtek a problémái... Mikor két hónapos csúszás után a játékra - feltételezem, nagyon nehezen - azt mondta, hogy kiadható, a cím miatt bírósági pert, a játék miatt pedig fanyalgó kritikákat és villámgyorsan visszaeső eladási mutatókat kapott cserébe. Pár hónapra rá a kiadója csődbe, a játéka pedig teljes feledésbe ment. Annyira érdektelen lett a Backpackers, hogy nem jelent meg hozzá semmilyen hibajavító patch, semmilyen trükk, tanács, kivéve a 'kiadótól kiszivárogtatott', valószínűleg fizetett hirdetésként működő tippeket és egy majdnem tökéletes térképet. Azóta sem került a játék a Bob Hamilton által elképzelt pozícióba, többnyire csak nosztalgikus érzéseket vált ki a volt játékosokból. A Spectrumra készült játékok nagyobb részéhez, még a semmire sem jó játékokhoz is készült már végigjátszás, a Backpackershez az sem. Tudom, a játékról való esetleges emlékeid, és az eddig olvasottak alapján végképp nem érted, hogy miért is írtuk meg ezt a különszámot, pedig hidd el, volt értelme! Ha kíváncsivá tettelek, akkor olvasd el az újságot!

m/zx

TARTALOMJEGYZÉK

ÜDVÖZLET	2
MIÉRT ÉPPEN BACKPACKERS?	3
HÁTTÉR	9
ÚTMUTATÓ	11
TÉRKÉP	18
ÉRTÉKELÉS	22
TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK	23
PROGRAMHIBÁK	28
PROGRAMOZÓI SAROK	30
SZEMBEN A VÉDELEMMEL	33
EREDETI OLVASÓI JÁTÉK	35
EREDETI HIRDETÉS	36

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

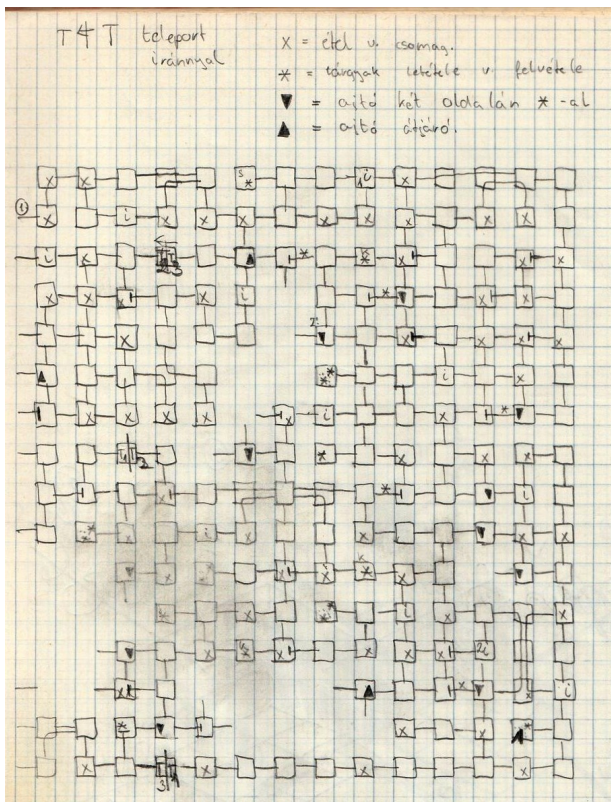
Kiadó, szerkesztő, szerző és az idegen tartalmak összehordója:
m/zx és Pgyuri, mxz ill. pgyuri kukac sinclair pont hu

MIÉRT ÉPPEEN BACKPACKERS?

A "Miért éppen Backpackers?" címből talán nem derül ki kristálytisztán, hogy ez a hat oldal nem a Backpackersről szól, vagyis persze arról is, de csak mint körülmény, mint az eseményeket összefogó kapocs. Inkább arról, hogy Pgyuri és én (m/zx) miért jutottunk arra a fura döntésre, hogy erről a látszólag érdektelen játékról érdemes lenne egy FanZiX különszámot készítenünk. Következzenek hát az időben egyre sűrűsödő események, pontosabban azok csekély töredéke, melyek megvilágíthatják döntésünket és kínjainkat.

1987

Az egész úgy kezdődött, hogy az ifjonc Pgyuri, aki még talán nem is tudta, hogy ő lesz Pgyuri a későbbiekben, leült a ZX Spectrumja elé, Sanyo kazettás magnójába elhelyezett egy TDK 60 perces kazettát, majd a szalag B oldal elejéről betöltötte a Backpackers Guide to the Universe című játékot. Első nekifutásra kódorgott kicsit a szobákban, megölt néhány ellenséget, de csak az derült ki számára, hogy bármi is legyen a játék célja, annak eléréséhez bizony térképet kell rajzolni! A térképrajzolás megtörtént, a játék célja viszont csak nem akart kiviláglani, így lett a Backpackersből kegyvesztett (talán több Spectrumosnál is).



Egy Backpackers térképrészlet a múlt évszázadból

2004

Legközelebb 18 évvel később, a sinclair.hu 'Minden 7-re 1 játék' rovatába írt cikk nyomán került elő a játék, ahol Pgyuri azt írja, hogy „Térkép nélkül el se kezd! ...Színes kulcsok, színes ajtók, csak emlékezz, hol is volt. Meglepően működő bomba, furcsa teleport és már mindent láttál a játékból. A térképét érdemes letölteni az archívumból, akkor látni, valójában mekkora is. Papíron én is megrajzoltam, még a kulcsok-ajtók összefüggése is megvolt, de elérni benne egy picit sikerélményt se sikerült.”

2013

Itt jelenek meg végre én is a képen, a FanZiX negyedik számának tölteléktémája lett a Fantasy szoftverkiadó életműve, ekkor ismerkedtem meg a játékaikkal, addig Ziggyről csak Ziggy Stardust jutott eszembe, és még csak nem is David Bowie, hanem a Bauhaus együttes miatt. Ziggy varázslatos, fantáziadús sztorijait megismerve szívembe zártam a kis úrkalandort, a Backpackers pedig a legjobb Fantasy játéknak tűnt, megemlítve, hogy „az ilyen hosszú játékoknál mindig perdöntő, hogy mennyire tudják lekötni, szórakoztatni, a gép elé szögezni a játékost. Ebben az esetben az addiktivitás nem éri el azt a szintet, ami szükséges lenne a kínlódsmentes végigjátszáshoz.” Holott a végigjátszásról fogalmam sem lehetett, a teljesített 56% csak akkor tűnt elfogadható eredménynek.

2017

Van úgy, hogy Pgyuri kinéz egy játékot, amit utána próbálunk minél jobban kiismerni. Furfangjaival, hibáival, magyarul farkától a feje búbjáig feltérképezni. Ez általában néhány levélváltás, vagyis pár nap alatt lezajlik. Ám ezúttal másként történt...

Pgyuri 2017.09.14.

„most találtam valamit, amiről a WoS nagyon kevés értelmes információt ad, így azt nézegetem. Gyerekkorom egyik érdekes foltja volt, bár sose sikerült benne semmi. A játékaajánlók között bújik...”

Pgyuri 2017.09.24.

...a Backpackers - Guide to the Universe című embertelenül kegyetlen játék. Annak idején térképet rajzoltam, mindent kipróbáltam, de szerény angol tudásommal nem jöttem rá, hogy mi lehet benne a konkrét cél. Ma már értem, de képtelen vagyok felfogni, hogyan kell teljesíteni, de nem vagyok vele egyedül. Remélem az

MIÉRT ÉPPEEN BACKPACKERS?

elsők között leszünk - Te meg én - akik ennek rejtélyét megoldjuk és felvilágosítjuk róla a világ Spectrum társadalmát!”

m/zx 2017.09.25.

„A Backpackers nehéz, az tuti, de szeretem a Fantasy/Bob Hamilton történeteit, meg hogy mindenféle mega dolgokat álmódott a játékaiba, amiket persze nem tudott megvalósítani. Mindenesetre szerintem nem lehetetlen végignyomni (némi POKE hátszéllel) a játékot, mondjuk mióta a Fantasy sztoriját lezártam, nem is indítottam el egyetlen játékukat sem, az emlékezetem meg olyan, mint az egy éves klasszikus gégecső: még használható, de az anyag nagy százaléka elfolyik itt is, ott is. Valószínűleg úgy fogom átolvasni a saját leírásomat a Backpackersről, hogy a felét sem fogom először megérteni, csak ha az infókat a játékban ki is próbálom.”

Pgyuri 2017.09.28.

„Közben elolvastam a Fanzix írásod és hát megerősített abban, hogy tényleg dögleszttem a lényeket, de hogy miképp tartsam életben úgy, hogy a tárgyak a térképen minden játékmenetben máshol vannak, fogalmam sincs. Nincs az a buggyant fél-eszű, aki ezt végigcsinálná, de majd akkor én (mi)... A végén pedig remény, hogy megkapom a gratulációt, amit ha jól sejtem, még senki se látott. Remek. Ennél rosszabb már nem is lehet. Mindezt teljes csöndben, hang nélkül, unalmas pályákon látva a pokoli lassan sétáló pipaszárlábút. Hát, ha ez nem kihívás, akkor semmi :)”

m/zx 2017.09.28.

„A probléma a megfelelő sorrend megtalálása, viszont a lények életben tartása egyszerű, ha kielégíted őket, akkor nyugiban kuksolnak. Persze vannak, akik egymással nem szállíthatóak, szóval az is egy csavar. 5 db CS+Space nyomásra kell bontanunk a 12 lény megszerzését.”

Pgyuri 2017.09.28.

„Unidragobigyónak H2 kell. Ebből a pályán csak 2 van, de jó messze tőle. Ha nekiindulok, már a félúton dögölt. Vagyis akkor hogyan jussak el az életmentő cuccáért...nehéz kérdés... az út 1/3-ánál már kimúlik... Sajnos igaza volt a fórumozóknak, ez a játék félkész mű. Biztos akarjuk rá pazarolni szűk szabadidőnk vagy rázúdulhatok feltörni ... :)”

m/zx 2017.09.29.

„Nem ártana esetleg egy lassított, leállított ellenség, netalántán egy eltüntetett sem lenne rossz, hogy próbaként végig lehessen nyomni a játékot véletlen pusztulás nélkül. Lefordítottam a lényekről szóló útmutatót, küldöm.”

Pgyuri 2017.10.01-02.

„Ez szuper alap, fel is fogom grafikusán állítani a ki-kivel, ki-kivel nem ágakat... Az a helyzet, hogy egyelőre, amíg tart lelkesedésünk, addig nem nézek bele 1 percre se a forráskódba. A pattogó két borzalmat persze jó lenne kikapcsolni mindenhol, hogy nyugodtan keresgélhessek, de mivel ilyen POKE nincs közkézen, így ráér, marad így. Most a talizmánok megszerzésének útját elemzem, mert akarom tudni, hogy hány %-ot érnek külön és együtt. Ehhez az egyiknek csak 1 kulcs kell, de a másik elérése zavaros a Leírás szerint: "Use all 4 in "... to transport across but carry "... key to get out." Na most ha egyszerre 4 cucc lehet nálam, akkor az 5. kulcs nem fér oda, vagyis csak remélhetem, hogy ezt úgy képzelte, hogy berak zöld, eltűnik, berak lila, eltűnik, felveszem a kulcsot x teremmel arébról, majd vissza pakolni még...nyúzzuk ezt a pocskát játékot. Kár érte, de egyre jobban izgat. Nem tudom,... pl. a TNT-t egyértelműen elszűrták és erre ők is rájöttek. Ha túl kicsi a pukk, nem jó, ha túl nagy, nem jó, de semmi se utal arra, hogy mi a jó pukk érték, vagyis legalább kb. milyen szín lenne az elvárt az adott helyre... Érdekes, hogy egyre jobban kiismerem magam a térképen, már egy-egy helyre simán eljutok anélkül, hogy bele kellene lesni. Undorítóan van tervezve, folyton óriási köröket kell menni, mert a labirintus bal és jobb oldala között nincs átjárás, csak kulcsokkal, amelyeket megszerezni úgy tűnik elég melós lesz... Egyelőre már azzal is elégedett lennék, ha a hülye Unidragobigyót életben tudnám tartani, de ez lehetetlennek tűnik. ...Egyszerűen nem értem a logikát...van egy ajtó, ami mindig lila. Gondolja az ember, hogy akkor mégse mindenhova lila kulcs kell, de vajon mi. Észreveszi, hogy minden ajtónál a "kulcslyuk" más színű, ebből következhetne, hogy olyan kulcs kell oda. De nem, lásd E15 pozíció...zöld a kulcslyuk, de a leírás szerint mind a 4 sárga kulcs kell hozzá.

(szőrmókok kikapcsolása után)

Elnézésem kérem, de halálba idegesítettek ezek a pattogó lények, így egy POKE 34371,0 és POKE 34372,201 segít! Kénytelen voltam azt a 10 percet rászánni :) De mást nem néztem! Esküszöm!! Nagyon kell az első lökés, mert eddig csak zsákutca, bármerre is fordulok. Teljesen belebuzult emberünk az ajtóba és kulcsokba, sokkal élvezetesebb lett volna, ha elhagyja ezeket. Elég feladat lett volna értelmes keretek közt a dögök kihordása pár ajtóval és TNT-vel. Az alapötlet jó, de a kulcsmizériája a sárba vitte a játékot. El se tudom gondolni, hogy 5 BREAK alatt ki le-

MIÉRT ÉPPEEN BACKPACKERS?

hetne hordani 12 lényt értelmesen, mellé a 2 talizmánt.”

m/zx 2017.10.03.

„Spiny Norman nem csípi az urkot és az unidragodile sem, a flufflulumpal viszont nagyon megvan, együtt ki lehet őket vinni a googly birddel, vagy a Flookkal is, de a Flook és Googly Bird nem kompatibilis, sajna. Lehet, hogy nincs is 4 "párosítható" jószág? Kell egy kompatibilitási táblázat!”

Pgyuri 2017.10.03.

„Hopp, egy sajnos IMPOSSIBLE bug-ot találtam, ezt elszurta Bobunk: az I4 talizmán megszerzéséhez 4 kristály kell, azokkal tudsz oda betelepíteni. Eddig rendben, de az zsákutca, egyetlen kijárata egy zöld kulccsal nyílik, de csak kifelé. Ám a 4 kristályt egymás után kell bepakolnod, ha kettőt beteszelsz, kimész a képernyőből, majd vissza és beteszelsz a másik kettőt, nem történik semmi. Azaz a 4-et egymás után folyamatosan kell bepakolni, de akkor nem lehet nálad a kulcs, mert egyszerre 4 cucc lehet nálad, vagyis kulcs nélkül mész be, így onnan ki csak BREAK. Egy BREAK ugrott, mert amennyi idő a 4 kristályt begyűjteni, nincs dög, aki életben maradna addig. Sokat romlott az amúgy is pocsek helyzetünk :(„

m/zx 2017.10.03.

„Igen, nekem sem jön ki, hogy $4+1<=4$. De önmagában is értelmezhetetlen néhány sokkal kisebb dolog: mi kell a jégszörnynek, ha már a hűtőben is kiolvad mindenféle külső hőhatás nélkül? Miért fullad meg az unidragodile, ha nálam van az összes fellelhető hidrogén? Miért fullad takonyba az emu, akár olvas verset, akár nem, ha a snottoid fel van már szerelve a megazsepivel? Miért rúgja fel a spiny norman az urkot, mikor még több percre való kukac van nálam? És miért nem bántja ugyanígy a fluffleizét? Az egészet logikailag kellene átlátni... Mert pl. teljesen rendben van, hogy az ordítós (nem jut eszembe) felcseszi a googly madarat, vagy az unidragodile felforralja az urkot, vagy hogy a takonypóc símogathatja csak a tuskösmacskát. Kezd az egész hasonlítani némelyik szöveges kalandra, ahol a játék nagyobb része logikus, kitalálható, de van egy-két olyan helyzet, ahol értelmezhetetlen utasításokat kellene kitalálni welszi dialektust használva.”

Pgyuri 2017.10.03.

„Nekem is pont ez a bajom az egészszel, a logikátlanság... Most ezt miképp gondolta a tervezője? Ennyire "gyökér" lett volna alapból?”

...Megharagudhatsz rám, de kénytelen voltam ellenőrizni a hátzszak működését és megállapítottam, hogy programozói hiba miatt nem működik. Bármit felvehetsz (étel/ital), annak életenergiája bejegyződik az adott lény helyére. Ha felveszed az adott lényt, az sajnos felülírja az alapéletciklusával, vagyis nem hozzáadja, hanem olyan, mintha semmit nem vettél volna fel addig. (hibajavítás után)

... Elkészült a javítás és tökéletesen működik, játszhatóvá vált a játék, és innentől a hátzszakba begyűjtött tárgyak által biztosított életere nem íródik felül a lény alap életciklusával, hanem hozzákalkulálódik.

m/zx 2017.10.03.

„Zseniális vagy! :) Azt hittem, hogy azért pár óráig készül majd a patch... Kezd összeállni a kép a cég utolsó munkával töltött heteiről, hónapjairól, és nem csodálkozom rajta, hogy ez a játék egy hibahegy... Csődbe is ment a Fantasy...”

Az elzárt területen kívüli lények viszonyrendszere meg is van! ”

A hand-drawn compatibility matrix on a grid. The columns are labeled with creature names: EMU, GUA, FLO, ICE, SNOTTOID, GOB, FLO, SPI, GAZ, UNI, PRI. The rows are labeled with creature names: EMU, QUALY, FLUFFLELUMP, ICE MONSTER, SNOTTOID, URK, GOBHOBLIN, FLOOK, SPINY NORMAN, GOOGLY BIRD, UNIDRAGODILE, PRICKLEPUSS. The cells contain colored markings (red and green) indicating compatibility or interaction between creatures.

Ki kit szeret, kit nem? Egy kezdeti elképzelés a játékban szereplő lények viszonyáról

Pgyuri 2017.10.03.

„Király a táblázat, jól mutatja, hogy van itt esély többes kihordásra :))) SNOTTOID-ot, EMU-T tudom vállalni, ahhoz kész snapshot-om van!”

m/zx 2017.10.03-04.

„Elvileg, kiindulva abból, hogy összeszedhető a SNO+EMU+PRI legnehezebben elérhető hármas. Hozzájuk csapható akár az UNI+GOB+FLO trio, vagy egy része is, ha ezek előre fel vannak véve, GOB-nak lenne fontos velük kijutni...”

MIÉRT ÉPPEN BACKPACKERS?

...javítás: UNI és URK nem szeretik egymást, de ez nem különösebben számít. ...újabb javítás: QUA sem szereti UNI-t, ez már kezd aggasztani, UNI tönkre akarja tenni a tervemet :(...na, mekkora szívás, a sorrend számít általában, a táblázatot elhajíthatjuk: QUA + ICE + UNI ebben a sorrendben oké, más sorrendben nem oké.”

Pgyuri 2017.10.05.

„Jaj. Éreztem én ezt már a SNO - EMU esetében, mert valamiért abszolút nem volt mindegy, melyiket veszem fel előbb. A lényeg, hogy a táblázattal így nincs baj még ... Nem kizárt, hogy itt is rejtőzik valami logikai sorrend, de erre a kombinációk nagy száma miatt esély sincs rájönni, feltérképezni... még nem látom át, hogy miképp lenne érdemes utakat szervezni.”

m/zx 2017.10.05.

„Jelentem, az első három kör kivitelezhető cikázó ellenségekkel is, a negyedike már nem volt időm, kedvem, ilyesmi. Azt majd meglátjuk, hogy a talizmánokat hová csapjuk, mert azokat az utakat rendesen meg fogja nehezíteni. Először legyen kint az összes lény...”

Pgyuri 2017.10.05.

„Nem lehet ellenállni játékosársam lelkesedésének! A játékban az első KÖTELEZŐ útvonal (Lehet közben gyűjteni élelmeket, de lényt TILOS: L9 sárga kristály >> C3 piros dinamit és BREAK! „Icipici” problémám akadt.... N11 talizmánhoz a térképen sincs információ, azaz hogy melyik kulcs nyitja az N11 ajtót. Elkezdtem összerakni a kulcsok táblázatát: Fogaskerékszerű (F) Cikcakk (C) Rombusz (R) Iksz (X) Kereszt (K)... ...persze nem lesz egyszerű, mert a kulcsok nagyrészehez dinamit kell, amelyek egy részéhez lehet, hogy nem is lehet közvetlenül hozzáférni, de ezt végig fogom járni

ÉS NEM.....hogy a jó ***** Csak hogy érzeked, megint egy BUG-os pont: a zöld K kulcs megszerzéséhez 4 sárgát kell sorban behelyezni az az ajtónál...értsd...4-gyel jutsz be és ki kellene hozni egy 5.-et...ahhoz leteszél egy sárgát és akkor nem tudod kinyitni az ajtót, vagyis a zöld K csak BREAK-kel hozható ki.”

m/zx 2017.10.05.

„Kipróbáltam az általad kitalált következő útvonalat ellenségekkel: Sárga Kristály fel -> Teleport -> Piros TNT fel -> BREAK G11 robbantás, kulcs fel ... PRI... -> FLO -> URK -> BREAK. Jelentem, teljesíthető! Talán 3 sajt nem is kell, hiszen FLO után hamar jön a kiszállítás. A talizmánra akkor csak abban az esetben lesz

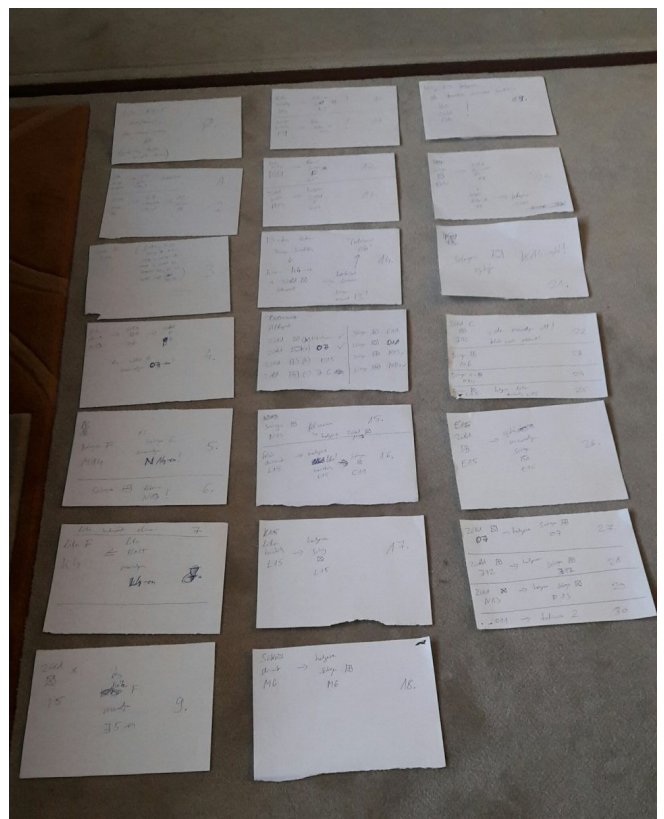
szükségünk, ha valaki előkeríti a játék második részét? :) Hiszen még az első sem játszható :)”

Pgyuri 2017.10.05.

„Kipróbáltam az összes kulcsot az O11 ajtóba. Ez nem volt egyszerű, de a részletek, hogy izgalmasabb legyen! Kezdem azzal, hogy az legutóbbi levelemben szereplő 4 kulcs kontra 5. kulcs BUG-ot megoldottam, nem kell BREAK, csak gondolkodni kellett... Erre bizony szükség is lett, mert a 4 F kulccsal ugyanilyen trükkel adta meg a zöld K kulcsot, ami a 4 kristályos talizmán kijáratára lenne. És ez egyben megoldja a másik BUG-ot is, vagyis kikerülhető, hogy bennragadjunk... Még az a gyanúm van, hogy hátha a 4 zöld kell együtt az O11 ajtóhoz... Ha ez se jön be, akkor nagy a baj:(

...Ezek szerint akkor neked készen áll a 12 lény kiszállítási útvonala és kombinációja? Hihetetlen...

ÉS IGENNNNNN....bejött.....a 4 zöld kulcs, C R X K együtt kinyitották a talizmánt, így megszerkeztem újabb 8%-ot! Vagyis akkor BREAK nélkül meg tudom szerezni a 2 talizmánt is, igaz az Univerzumot körbe kell járni érte.”



Készül Pgyuri stratégiája a talizmán darabjainak megszerzéséhez

MIÉRT ÉPPEEN BACKPACKERS?

m/zx 2017.10.05.

„Akkor lassan összeáll a 100%! A SPI+FLU+GOO, a PRI+FLO+URK, az EMU+SNO+GOB nem nehéz ellenségekkel sem, de a QUA+ICE+UNI eddig csak egyszer sikerült, piszok sok fű kell hozzá :)”

Pgyuri 2017.10.05.

„Első talizmán PONTOS útvonalterve kész! És meg fogsz lepődni, de nagyon úgy néz ki, Bob ezt megtervezte ilyenre! Sikerült hibátlanul megoldani, pedig van zsákutcás ág is...

Iszonyatosan elfáradtam már ebben a kulcspakolgatásban és sikerült BREAK nélkül mindkét talizmánt kihozni értelmes időn belül. A kulcsok rendezése során minden ajtót ki kellett nyitnom, a sárga teleport (PRI területe) is csak saját kulcsával nyílik, így több rejtély nem maradt, ez a része is 100% Rövidesen rongyossá játszottuk ezt a játékot :) Furcsa, de miközben haladtunk előre, egyre jobban tetszett, hogy tudom, mit csinálunk. Kezdett valami körvonalazódni abból, amit Bob megálmodott, bár kissé egy sakkeladványhoz hasonlított, aminek csak egy kombinációja a megoldás, de a rengeteg figura miatt szinte végtelen állást kell elemezni. Nagyon kicsi kellett volna ahhoz, hogy ez a játék tökéletes legyen. A sors fintora, hogy mindössze 2 byte-ot, 2 utasítást rontott el a programozó, amiért az egész világon senki nem tudott benne elérni semmit. Ha az megvan, lehet, hogy már láttuk volna a végigjátszását valami fanatikustól...

És utána, a világon először RZX-et adunk 100%-ra, amit még maga Bob sem gondolt. Végigviszed, ha leírom a részletes tennivalókat? ... Remélem feldob annyira, hogy készül egy Fanzix különszám erről. Bob lelke megnyugvást fog nyerni. Játéka, még ha lehetetlennek is tűnt első leveleinkben, megadja magát 33 év után. Szerintem mindketten tudjuk, mitől lett volna ez egy tökéletes játék és ehhez nem kellett volna sem több grafika, sem hang. Majd írunk erről is :)”

m/zx 2017.10.06.

„Fanzix különszám nekem is eszembe jutott :) Bob tervezett rendszeren, nekem is körvonalazódott... Volt olyan érzésem jó párszor, hogy ez nem csak egy véletlenszerűen labirintusba dobált játék... A teleportok elhelyezése annyira rohadék, hogy az sem lehet véletlen. Nagy kópé volt ez a Bobby bá, de őszintén szólva, minden emberi gyarlósága ellenére engem már Ziggy kalandjainak leírásával megfogott, a Backpackers pedig ugyanúgy mint a Te estedben, nekem is egyre inkább a barátom lett, egy nagyon kellemes élmény, amin kezdetben alig volt valami fogásunk, de a kis lépéseinkkel egyre inkább feltártuk működésének

elvét, és ez egy nagyon jó érzés! Ha leírod az útvonalakat, akkor megpróbálom összefésülni az eddigiekkel, elvileg nincs nagy ütközés... Aztán megpróbálom ellenségekkel végigvinni... Kipurcanás már nem szokott nagyon előfordulni, a baj olyankor van, mikor ereszkedek a következő szobába, a szőrösök meg úgy száguldanak nekem, hogy egyből visszapöckölnek a kiinduló szobámba... Végignyomtam a kulcsos részt, aztán mikor a harmadik kört kezdtem az állatoknál, néztem, hogy mit keres a Googly Bird kint, hát letelt a 12 órá... Kezdek újra, az első körödbe belerakok egy állatos kört, ha tudok, de még az sem elég...”

Pgyuri 2017.10.06.

„Ööööööööööööööööö, mi történt ??? Csak nem azt akarod mondani, hogy a kijelző szerint 12 óránk bánta? Annyi ötletem van, hogy az L4 pozíción lapul a lila EXIT key, amivel ha kimész állatokkal, akkor nincs +1 óra büntetés...hátha segít:) Furcsa, mert a 2 talizmánhoz nekem 2 óra kellett (igaz ellenségek nélkül). A Te mentésed 4 BREAK-el, 84 %-on 4 óra...2+4 = 6 óra...+ ellenség, ami lassíthat. Mesélj már :)”

m/zx 2017.10.07.

„Nem értem én sem, de az a gyanúm, hogy a zsák károsodásának mértékében számol fel időt...

... Igen, ahányszor ütközöl, annyiszor fél perc rámeleg az óras büntetésre. Ha jól számolom, akkor 100 ütközés után lesz MODERATE az állapot, aztán még száz és SERIOUS, majd kényszertransport...

(végigjátszás után)

...Küldöm a majdnem kész állapotot, itt már csak el kell menni UNI-ért, közben biztos, ami biztos vedd fel a füvet!

Pgyuri 2017.10.07-08.

„Ennyi??? Nálam semmi se történt... de nincs GAME OVER az 5. kipakolásnál... Lehet, hogy valami lapul a labirintusban? ... Örömet kellene éreznem, de teljes a letargia. 100 % után kinyílik a labirintus, egyértelműen jelzi, hogy Bob magasról tojt az egészre. Mivel utaltak arra, hogy a mentés a Part 2-höz fog kelleni és ott milyen jól is jön a talizmán majd, így a játék vége annyi, hogy menthetsz egyet, ezért nincs GAME OVER az 5. kipakolás után. Különböző elmentenéd az üres állást:) Így jártunk.”

m/zx 2017.10.08.

„Ahogy mondani szokták, az út a lényeg... Egyébként mire számítottunk? Memória hiány, sietőség... Én titkon semmi másra nem számítottam, csak arra, hogy kiírja a játék: a második rész-

MIÉRT ÉPPEN BACKPACKERS?

ben folytatódik Ziggy kalandja. Várom a programkód elemzését, hátha valamire még nem jöttünk rá. A viszonyokat teljesen feltérképeztem, talán már feleslegesen, de így teljes. Belepillantottam egy picit én is a kódba, de ennyi elég is volt, a többi Rád hagyom :) Az azért az eddigiekből is látszik, hogy Bob Hamilton piszok sokat agyalt a játék egyensúlyának megteremtésén. Elfelejtkezett ugyan a 100% elérésének esetéről, de hát arról meg azt hitte, hogy nem fog senki nek sem sikerülni:)"

Pgyuri 2017.10.08.

„És most hogyan tovább ... olyan üres lett minden, mint a labirintus a "mi lesz a vége" mentésben:) Írjak valamit? Infinity POKE van, más meg minek még? Hogyan alakuljon a további publikációnk? Ha most 10 évvel korábban Lennénk, akkor nem kérdés, hogy egy grandiózus előadás keretében a november-decemberi spectrumos találkozóon mutattuk volna be felfedezésünk, de így, hogy ez már nem játszik, mit tegyünk?"

m/zx 2017.10.09.

„Alaposan megnézve a játék eleji exit kulcs bekeverését... Mindig diszkekhez rakja le, abból meg minden sorban van egy, és pont egy, és mind különböző oszlopban van! ...Valószínűnek tartom, hogy vagy mind a 16 helyre kerülhet a kulcs. Gondolkodom, hogy lehetne a felfedezésünket fogyasztható formába hozni... Valahogy RZX-et kellene gyártani, mert hát RZX nélkül nem leszünk túl szavahihetőek.

(az RZX elkészítése után)

...annyira nem volt nehéz rxz-et csinálni, mint végig koncentrálni a játékra, néha el is tévedtem egy pöttyet:)

Pgyuri 2017.10.10.

Először is gratulálok a végigjátszáshoz, igazán élvezetes volt az RZX, bár szerintem csak nekem, a világ többi nézője el fog borzadni:) Maga az RZX kiváló, de egy szörnyű gyanúm támadt, amit nem tudok még megerősíteni. A játékok végén 6 visszahordás látszik... Nem tudtam elaludni és vissza kellett ülnöm a gép elé. Rájöttem, hogy a hibajavításom semmit sem ér, ha előbb nem veszel fel neki szükséges tárgyat, tárgyakat. Amit csináltam, az csak arra jó, hogy ne üsse ki a begyűjtött tárgyak halmozott életerejét... Sajnos az adott szűk helyen nem is tudom kijavítani, 1 vacak byte kellene még.

(javítás után)

A baj az, hogy az RZX-edben a rossz javítás van, de jó a rosszban, hogy a 6 backpack ürités miatt lehet, hogy újra kellene csinálni :) Én egyér-

telműen látom a kódban, hogy 5 kihordás = GAME OVER, csak van ott egy bibi azon a ponton és átjut az ellenőrzésen, de még most megnézem!"

m/zx 2017.10.10.

„Nagy igyekezetemben fel sem tűnt, hogy 6-szor mentem ki, igaz abból négy volt csak BREAK-kel, és négy volt csak állatos kör, ...de egyértelműen max. 5 ürités lehet, és nem több, bármi is van a zsákban, de még tesztelni sincs kedvem, hogy valóban új játék kezdődik-e pl. öt állapot egyesével való kivitele után... Az oké, hogy a végigjátszás során sok felesleges ütközésem volt, de sosem maradt annyi további sebezhetőségem, hogy egy 3 lényes kört még beiktassak még úgy sem, ha előtte jobban koncentrálok útvonalra meg ellenségekre.”

(az új RZX elkészítése után)

„Valami BUG rágcsál még nagyon... Küldöm a szabályoknak maximálisan megfelelő végigjátszást, mentést. WELL DONE felirat nuku, viszont!!! Ha visszamész, BREAK-elsz, akkor előcsalhatod a GAME OVER-t. 130 és 140 lépés között van valahol a végigjátszás...”

Pgyuri 2017.10.10.

„Na neeeeeee....ennyi idő alatt hogyan csináltad meg? Nagyon élvezem az RZX-ed, főleg, hogy értem, mit miért csinálunk :))

... Valahogy a következő lenne a jó:

1; Elkészül a youtube videó.

2; Elkészül az újság 2 nyelven :)

3; Publikáció a WoS-on és kerekasztalon

4; TipShop bug leírás, POKE beküldés, RZX küldés
A hülye WoS-on nem lehet feltölteni semmi anyagot, így ott csak link lenne az újságod angol kiadására, de kellene egy kivonat a fórumra is, mert vannak, akik nem akarnak annyit olvasni egy PDF-ből. A franc, de nehéz a téma, mennyivel jobb játszani :))”

Így kezdett készülgetni az egyre bővülő újság, a feliratos video a youtube-ra ("Backpackers Guide to Universe Part 1 walkthrough on ZX Spectrum" a címe), angol leírások a TipShopra.

Utólag végiggondolva az eseményeket, valószerűtlen, hogy mindössze 2 hét alatt megfejtettük a játék majdnem minden rejtélyét. Azért csak majdnem, mert sok dolog csak később esett le, ugyanis a Bob Hamilton által szándékosan tervezett dolgokban lévő logika nem minden esetben annyira egyértelmű, mint ahogy ő gondolhatta. De ha mindent részleteznék, akkor ez a rovat 60 oldalas is lehetne, hiszen összesen több mint 320 levélből kellett kiollóznom az eddigieket is! És a történet még folytatódik...

Bob Hamilton volt a Quest Microsoftware, majd a cég átnevezése után a Fantasy Software fő programozója, és egyben tulajdonostársa is. Egy kivételtől, az 1984-ben kiadott The Drive Intől eltekintve a kiadó minden Spectrumra megjelentetett játékát Bob Hamilton írta. Korábbi játékaival Bob néha grafikailag ki lett segítve kistestvérei által, de inkább csak képletesen, pl. egykét ellenség, vagy egy egyszerű háttér megrajzolásával. A Backpackers írásakor azonban Bob mellett egy teljesállású grafikus, Stuart J. Rucroft dolgozott a minél szebb végeredmény elérése érdekében.

Bob Hamilton a jelekből ítélve könnyen merített ihletet mások dolgaiból, például már a Fantasy Software-ré való céges átalakulás is az Ultimate első játékaival hatására történt. A Backpackers főszereplője, az Ultimate Jetpac című sikerének hatására megalkotott Ziggy és az ő úrkapszulája az 1983 novemberében megjelent The Pyramid című játékban debütált. Bob és általa Ziggy már akkor sem adta alább, mint hogy megfejti az élet kérdéseire adott végső választ! A játék hatalmas siker lett, négy hónappal később pedig már színre is került Ziggy második kalandja, a Doomsday Castle, ahol az első kaland egyszerű játékmenete kezdett kicsit (túl) bonyolódni. Ziggy mindenestre megtette a magáét, megmentette a világegyetemet, de ezt akkoriban megannyi játék főhőse megtette, így ez nem hatotta meg a játékosokat, akik vásárlásukkal csak szerényen díjazták ezt a nem kicsi jótettet.

A sikertelenség nem vette el Bob Hamilton kedvét a Ziggy játékok írásától, sőt, egy újabb, még eposzibb kaland bitekbe kódolását tervezte. Az eddig leírtakból talán azt a téves következtetést lehet levonni, hogy Bob Hamilton egy munkamániás programozó volt, pedig nem, ő aztán nem volt a munka megszállottja, valójában úgy gondolta, hogy „szomorú, ha az emberek programoznak, vagy számítógépes játékokat játszanak egész nap,” ő barlangászott, és leginkább sokat futott. Közben pár ultramaraton között elkezdt dolgozni Ziggy harmadik kalandján, nem is egy kalandján, hanem mindjárt egy kaland-



trilógián, mert ha már lúd, legyen kövér, márpedig ő sosem aprózta el a terveit! A trilógia első részének megjelenését 1984 novemberére tervezte a kiadó, a másodikat pedig valamikor 1985 tavaszára.

Októberben úgy tűnt, hogy minden flottul halad, megindult a marketinghenger, az októberi reklámokból az is kiderült, hogy az első Backpackers rész „nem csak egy játék ... inkább egy életforma”. Az októberi Crash magazinban olyan képek, mondatok jelentek meg a játékról, melyek a játékosok és újságírók lelkesedését is kellően felcsigázták. Sok dolog ’kiderült’ a játékról...

- „A teljes játék megnyeréséhez a játékosnak mindhárom részt be kell fejeznie a 24 órás időtartamon belül. Az 1. és 2. rész időtartamát összesített módon lehet elmenteni és betölteni később.”
- „Az első rész gyakorlatilag kész van.”
- „Az alapkonceptió valójában a The Pyramid és a Doomsday Castle előtt megvolt.”
- „Nagyrészt Paul a felelős, ahogy említi, a valószínűleg legostobább forgatókönyvekért, amiket valaha írtak bármilyen videójátékhoz.”
- Ziggy azért indul el a Számúzetés barlangjainak lakóit összegyűjteni, hogy belőlük egy afféle szuper csapatot szervezzen, és segítségükkel legyőzze Scarthaxot.
- A Backpackers egy három részből álló játék, de a Fantasy a második és harmadik rész pontos tartalmát egyelőre titokban tartja.
- „Megpróbáltunk megoldást találni arra a problémára, hogy a játékot lehessen úgy is játszani, hogyha valaki, nem túl jó a játékokban, és még így is sok móka és élvezet legyen benne, miközben nyújtson valamit a komoly játékosoknak is, akik kihívást akarnak.”
- A játék tartalmaz egy B oldalas útmutatót, ami mérete miatt nem illeszthető a játékba,

HÁTTÉR

de kompromisszumként a játék tartalmazza az útmutató egy mini verzióját.

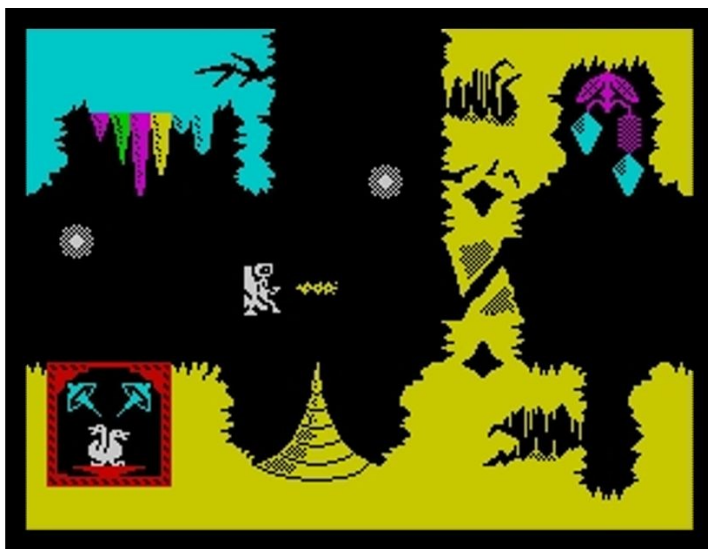
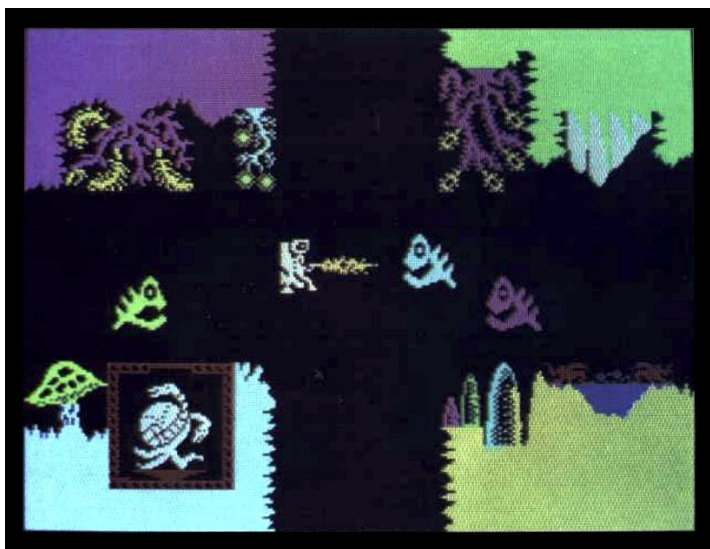
- Bob Hamilton csak részben volt felelős a grafikai tervért, de azt mondja, hogy a céljuk a játékkal, hogy az kapja az év legjobban kinéző játékának díját.
- Lesznek Lyukak, amibe bele lehet esni. Ha Ziggy egy ilyenbe beleesik, akkor a joystick használatával lehet vezérelni egy fogantyút, ami a hátizsákon van, ezzel pedig biztonságos helyzetbe juttatni Ziggyt.
- A falakba és az idegenekbe való ütközés a hátizsák károsodását okozza, emiatt reális javítási idő kerül hozzáadásra a játékidőhöz.
- Scarthax terve, hogy kihúzza a Nagy Dugót, ennek megakadályozására Ziggynek meg kell szereznie egy bizonyos kulcsot, amit be kell helyezni egy bizonyos zárba. A kulcs és zár az Enigma zónában található, ahonnan még úrkalandor nem tért vissza, tehát veszélyes hely lehet.

A megjelent képek és mondatok olyan szintű lelkesedést szítottak a játékosok körében, hogy a még ki sem adott játék felkerült a Popular Computing Weekly november végi eladási toplistájára. Magyarán, úgy tűnt, hogy jól gondolkodik a Fantasy két fős vezetősége, Paul Dyer és Bob Hamilton, és a borítékolhatóan megnövekedő karácsonyi forgalmat a kiadó pénzeszsákjának megtömésére használhatják.

A játék kazettájának B oldalára beígért encik-

lopédia-szerű útmutató egy demo változata felkerült a Personal Computer Games decemberi számának kazettamellékletére, míg a Computer & Video Games magazin a Fantasy Software-rel közösen egy játékot indított a második, tavaszi résszel kapcsolatban. Tehát egy kívülálló számára úgy tűnt, minden rendben, begyakorolt módon, a tervek szerint alakul.

Azonban a fejlesztés nem haladt olyan gyorsan, mint ahogy azt Bob Hamilton szerette volna, vagy ahogy állította a Crash magazinban. Az ambíciózus, monumentális játék nem akart összeállni. Karácsonyi szünet előtt egy cheltenhami ünnepség keretein belül, ami előzetesen valószínűleg a játék bemutatója lett volna, Paul Dyer egy speciális, egyedi építésű 'Backpackers' faliórával ajándékozta meg Bob Hamiltont, valamint bejelentették a játék kiadásának elhalasztását. Az ünnepséggel kapcsolatban Paul ezt mondta: „*Felépítettük a hírnevünket csekély számú nagyon jó játék kiadásával. De hírnevünk megtartásához a kiadásoknál pontosnak kell lennünk. Tisztában vagyunk az- zal, hogy mit jelent a karácsonyi vásár a hazai számítógép szoftver-iparban, és a kihagyása hónapokkal visszavethet minket. Minden összeeskü- dött ellenünk a Backpackers-szel. Technikai problémák voltak a játék írásakor, Bob a szó szoros értelmében teljes gőzzel dolgozott napo- kig, anélkül, hogy evett vagy aludt volna, hogy kész legyen, pedig beteg volt abban az időben. Aztán az utolsó pillanatban a kazettatok szál- lítója cserbenhagyott minket, ami azt jelentet-*



Terv és valóság... A bal oldalon látható, Crash magazinban megjelent, és a jobb oldalon látható valós kép is az Emu képernyőjéről készült. Hatalmas a különbség, ami jól mutatja a Fantasy duójának hatalmas, megza- bolázhatatlan fantáziája és a földhözragadt valóság közötti különbséget. Azért a második kép sem csúnya...

te, hogy váltani kellett egy másik csomagolásra és emiatt módosítani kellett a borítót és újranyomtattatni azt.”

A megjelenés tehát átcsúszott karácsony utánra, de így is nagyon jó eladási mutatókkal rendelkezett a játék, 23.000 példányban kelt el az első hetekben, de a lelkesedés viszonylag korán, pár hét után alább is hagyott, és megállt valamivel 30.000 felett az eladási darabszám.

Közben az Infocom, Inc. számos platformra megjelentette Douglas Adams híres könyvéből, a 'Galaxis útikalauz stopposoknak'-ból készült The Hitchhiker's Guide to the Galaxy című játékát, természetesen hivatalos engedéllyel (Spectrumra egyébként nem jelent meg a játék). Hogy ez miért fontos? Nem tudom, de az elég feltűnő, hogy Bob Hamilton előszeretettel merít ihletet Mr. Adams könyvéből, aminek lehet, hogy semmi jelentősége és valójában nem is tudom, hogy ezután mi történhetett. Nem találtam semmiféle nyomot, kivéve egy valószínűleg bíróságilag kikényszerített hirdetést az 1985. januári Popular Computing Weeklyből a Fantasy-től. Ebben a nyilatkozatban leszögezik, hogy a 'Backpackers' játék semmilyen módon nem kapcsolódik sem Douglas Adams könyvéhez, sem az Infocom játékaéhoz. És a félreértések elkerülése végett, a játék nevét megváltoztatják 'Back Packers'-re. Feltételezhetően, mivel általában így szokott lenni, a bíróság nem csak a nyilatkozat megjelentetésére, hanem kártérítés fizetésére is kötelezhette a Fantasyt.

A Fantasy próbálta még menteni a menthetetlent, a Sinclair Programs-szal karöltve újabb játékokat hirdettek, melyben egy lénynek kerestek nevet az olvasók segítségével. Márciusban a Backpackers első részének feltuningolt Amstrad verziójának megjelenéséről is szó volt. „Nem tudtuk megmutatni mindazt a képernyőn, amit akartunk”, mondta Paul Dyer a Spectrum változatra utalva, majd hozzátette: „az Amstrad fejlettebb képességei sok lehetőséget kínálnak a Backpacker javítására és megváltoztatására.” Azonban azt is bejelentették, hogy a játék nem lesz elérhető Commodore 64-re, mert „a verseny túl kemény. Mindent meg kell adnod, hogy sikeres Legyél a Commodore piacán, amit mi nem akarunk megtenni” mondta Paul Dyer. A nagy tervekből annyi valósult meg, hogy a Backpackers nem jelent meg Commodorra,

igaz Amstradra sem.

Az 1985 áprilisi Crash-ben talán a játékosok visszajelzései miatt, miszerint nem érnek el különösebb sikereket a játékban, megjelent a játék térképe és néhány hasznos tipp a tárgyak használatához. Az információkat 'egy kém' juttatta el a magazinnak a Fantasy Software-től. A játékosok annyira nem tudtak fogást találni a játékon, hogy a Home Computing Weeklyben megjelent egy 13 éves skót kisrác néhány tippje, amivel 'piszok jó' 42% érhető el a játékban.

A következő kettő cikk, ahol a Fantasyról volt szó, már halálhírnek tekinthetőek. A kiadó ugyanis nem fizette ki a Crash magazinnak, és valószínűleg másoknak sem a hirdetések után járó díjakat. A magazin jogosan nem vette ezt jó néven, és a júliusi számban megjelent cikkük szerint hiába hívták emiatt a Fantasy-t telefonon. A telefont először egy hölgy még felvette, és közölte, hogy Paul Dyer elköltözött, később már a telefont sem vette fel senki, azután pedig már a telefonszám sem élt, végül kiderült, hogy a cég hatalmas adósságokat hagyva maga után felszívódott, egyetlen programozójuknak sem fizették ki utolsó havi járandóságát...

Később, 1986-ban a Quest és a Fantasy mind a hét játékának újrakiadása megjelent a Paxman Promotions gondozásában, érdekes módon ők (is) használhatták a Backpackers Guide to the Universe Part 1 címet. Végiggondolva az is fura, hogy a címben még szerepelt a 'Part 1', hiszen addigra már eldőlt, hogy nem lesz a játéknak több része.



Cheltenham, 27/A St. Georges Road,
a Fantasy Software egykori székháza. Talán itt készült a Backpackers is...

ÚTMUTATÓ

Fantasy Software Ltd, 1985.01.,
kazetta, £7.50
Bob Hamilton (kódolás)
Stuart J. Rucroft (grafika)
48K, akció/kaland

SZTORI

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

Ziggy csendesesen végigolvassa az útmutatót, és próbálja kielégíteni egyre kíváncsibb agyát, amikor egy üzenet villan fel hirtelen a kommunikációs konzolján. Szuperhősünk azon kapja magát, hogy remeg, ahogy nézi a képernyőn lefelé görgetett szöveget. A végtelenül gonosz Scarthax, akiről eddig úgy feltételezték, hogy elpusztult az Ítéletnap-kastély kataklizmaszerű megsemmisítéskor, még mindig életben van. Régóta a bosszú lehetőségét keresi terveit romba döntéséért, és megtalálta a lehetséges legpusztítóbb módot, hogy újra az Univerzum uralmáért küzdhessen. Scarthax sajnos képes volt arra, amire számtalan kalandor nem, megtalálta a legendás NAGY DUGÓT. Scarthax mindössze 24 órát adott a világegyetemnek, mielőtt kihúzza a Nagy Dugót és az egész téridő, és minden terepmérés és pillanat a történelemben, ami megtörtént, örvényként folyik majd le a dugó helyén. Ziggy nem fogja hagyni, hogy a Világegyetem csak így lefolyjon egy csatornába! Egyetlen napja van, hogy keresztelje Scarthax tervét immár másodjára - mindannyiunk sorsa az ő kezeiben van.

Ziggy rájön, hogy ez egy olyan kaland, ahol szüksége lesz némi segítségre, de a Világegyetemnek ebben a távoli zugában csak egy hely van, ahol segítséget remélhet, a Thallis bolygó Számúzetés barlangjaiban. Itt található egy kolónia, amit furcsa és csodálatos lények laknak, többségük csak saját védelmével foglalkozik, de egyesek megvédenek másokat is. Ziggyként, el kell, hogy olvassd a meghatározásokat, amiket a Backpackers útmutató tartalmaz (a kazetta B oldalán), és fel kell használnod a kapott információkat, össze kell gyűjtened annyi lényt, amennyit csak tudsz, hogy segítsenek küldetésed további részében. Ha különösen ügyes vagy, akkor vissza tudod szerezni Noria Talizmánjának két darabját is, ami nagy hasznodra lehet a játék második felében. Igazság szerint mind a tizenkét lény, valamint a talizmán mindkét darabja fontos eleme Ziggy tervének, tehát ne nagyon szelektálj ki egyet sem közülük. És siess, mert az egész kalandra is csak 24 órád van, amiből mindössze 12 órát használhatsz most el a Számúzetés barlangjaiban!

HÁTIZSÁK

A barlangbejárathoz utazol felderítő kapszulában, de a barlangok leküzdésére már csak a legújabb hátizsáktechnológia áll rendelkezésedre. Ez a figyelemre méltó berendezés képessé teszi Ziggyt arra, hogy megbirkózzon bármilyen környezeti feltételekkel és hatásokkal, olyan, mint egy teljes értékű létfenntartó rendszer. Összetömöríti magát, amíg sétálsz, de átváltozik jetpack módra repüléshez, vagy homokfutó módba sík terepen való gyors haladáshoz és mini-tengeralattjáró módba víz alatti kutatáshoz. Utóbbi két tudományát most nem fogod használni.

A hátizsáknak ráadásul bámulatos kapacitása van, a legújabb tér-idő tömörítés-technikákat használja, ezzel segítve szinte korlátlan tárgy vagy élőlény felvételét relatív kis mérete ellenére.



ÚTMUTATÓ

Hogy ezeket a hihetetlen funkciókat használni tudd, rengeteg energiára van szükség. Az energiaszintet, ezáltal a hátizsákod állapotát ellenőrizni tudod a játék során bármikor a Symbol Shift megnyomásával.

A hátizsák állapota lehet:

- OK: minden rendben
- MODERATE: volt már jobb is
- SERIOUS: komoly károsodás tapasztalható
- CRITICAL: kritikus állapot

Ha az állapot a kritikusnál is rosszabb, tehát 200-szor ütköztél a labirintus kellemetlenkedő, pattogó védőivel, akkor automatikus visszasugárzásra kerülsz a startképernyőre. Ilyenkor, tehát minden visszasugárzáskor és mikor a lila Exit kulccsal visszatérsz a kapszulához, a hátizsákod automatikusan javításra kerül. Minden egyes sérülés javítása fél percet vesz el, tehát minél több volt a károsodás, annál tovább tart ez a procedúra, a felépülési és javítási idő (RECOVERY AND REPAIR TIME).

Automatikus visszasugárzás esetén 2 óra és 40 perc ez az időszak (vedd figyelembe, hogy összesen 12 órád van csak a küldetésre), ráadásul a zsákodban lévő lények és tárgyak is megsemmisülnek.

Ha a játék folyamán bárhol megnyomod egyszerre a Caps Shift és a Space gombokat (BREAK), akkor is visszasugárzásra kerülsz a startképernyőre, de a nálad, a zsákodban lévő lények és tárgyak nem semmisülnek meg. Tehát ez egy jó mód a lények kapszulához szállításának! Mindazonáltal van egy hátránya ennek a kisugárzási opciónak, mivel a hipertérugrás, ami a visszasugárzásnál van használva, rendkívüli megrázkódtatást okoz a testnek, és még egy szuperhős, mint Ziggy sem tud azonnal visszaállni cselekvési módba, ilyenkor egy órádba fog kerülni Ziggy regenerálódása, felépülése, plusz természetesen a javítási idő, amit a hátizsákod károsodása miatt kell elviselned.

Felvetődhet benned, hogy miért nem folyhat egyszerre a hátizsák javítása és Ziggy regenerálódása, nos, ez egy olyan technikai részlet, amit nem áll módomban részletezni.

LABIRINTUS

A labirintusban különböző típusú dolgokkal találkozol:

- **LÉNYEK:** ők a hátizsákba kerülnek, mindenféle életjeleket figyelő szondákkal felszerelt piros tárolóegységekben vannak.
- **ÉLELMEK, SZÜKSÉGLETI CIKKEK:** frissen tartó, piros, tároló dobozokban vannak, minden egyes lénynek van egy szükségleti cikke, élelme, amit biztosítanod kell számára, ha kivetted a tárolójából.
- **TALIZMÁNOK:** a játék következő részében, részeiben váltak volna szükségessé, szintén a hátizsákodba kerülnek.
- **KULCSOK, KRISTÁLYOK, ROBBANÓANYAGOK, LEMEZEK:** átjárók, ajtók nyitásához van szükség rájuk, többnyire csak egy adott helyen használhatóak, négy lehet közülük nálad egyszerre, ugyanis nem a végtelen úrtartalmú zsákodba kerülnek, csak egyszerűen zsebre vágod őket.
- **GYŰRŰ-LIDÉRCEK:** a labirintus védelmezői, kerüld el, vagy semmisítsd meg őket.

A teremtmények tehát be vannak zárva a ketreceikbe, melyek az létfenntartó rendszerükként működnek. Amint eltávolítasz egy teremtményt a ketrecéből, a te feladatod lesz az etetése és a gondoskodás róla. A Száműzetés barlangjai olyan nyitott kamrákból állnak, ahol át tudsz repülni jet-pack-módban, de a keskeny átjárókban ezt nem tudod használni. Ezek az átjárók mindig rövidek, úgyhogy a séta a legmegfelelőbb a rajtuk való áthaladásra. A váltás a jet-pack mód és a séta között oda-vissza automatikus, nem kell tenned érte semmit, csak mozogni a megfelelő irányba.

Az egyetlen eszközöd a védekezésre a lángszóród. Ziggy azért választotta ezt a fegyvert, mert praktikus a gyűrű-lidércek elleni harcban, melyek látszólag céltalanul repülnek a barlangokban pattogva ide-oda. Elpusztíthatod őket a lángszóróddal, de ha hozzád érnek, értékes energiát fognak elszívni a hátizsáktól. Egy-egy ütközés nem okoz semmi kritikust, de néha nagyon nehéz őket elkerülni. Azonban az ő energiájuk sem véges, ha neked ütköznek, megváltozik a színük, és veszítenek az energiájukból, a negyedik ütközés után pedig megsemmisülnek. Látni fogod, hogy vannak barlangszakaszok, ahol mindig ott vannak ezek a kis idegesítő lények, míg vannak olyan részek is, ahol ritkábban, vagy egyáltalán nem jelennek meg.

ÚTMUTATÓ

Amikor sétálsz, a lángszórót nem használhatod (veszélyes lenne a felszín közelében használni a visszacsapódó lángok miatt). Ebben a módban a tűz-gomb használatával teremtményeket vagy tárgyakat vehetsz fel ketrecekből vagy cellákból. A hátizsák könnyen befogad bármit, amit beledobsz, de ahhoz, hogy megtalálj benne valamit, a tér-idő tömörítési rendszere miatt nagy gravitációs energia felhasználása szükséges. De Ziggynek csak annyi energiája van, hogy öt alkalommal visszanyerje a zsák tartalmát, így egyértelműen nem lehetséges a teremtményeket egyesével kivenni. A rövid átjárókban találni fogsz befalazott cellákat, amik sok hasznos tárgyat tartalmazhatnak. Ezeket felveheted, de csak 4 tárgyat tudsz cipelni egyszerre.

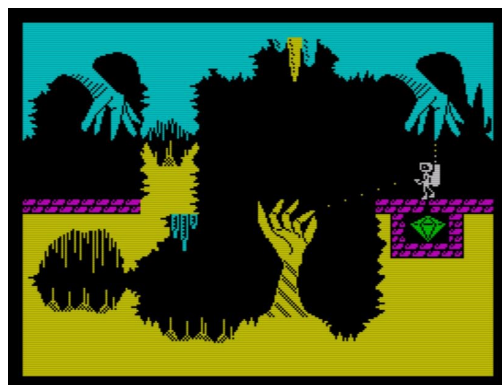
KULCSOK

A labirintusban barangolva találni fogsz seregyi (na jó, csak 14 darab) változatos kulcsot, amiket cseppkőkapuk kinyitására használhatsz. Érdekes megfigyelned, hogy a kulcsok színe és mintázata is fontos (nem olyan értelemben, hogy lila cseppkőajtót lila kulcs nyit, inkább a padlót figyelj) és hogy vannak olyan titkos kamrák, amikbe csak úgy léphetsz be, ha behelyezel 4 kulcsot a cellának megfelelő sorrendben, egyiket a másik után (pl. lehet egy színből négy fajta kulcs, vagy ugyanolyan mintázatúból négy szín). Ha egy kaput kinyitottál, akkor az addig nem fog bezárulni, míg el nem hagyod a képernyőt. Sok esetben jó ötlet felvenni a kulcsot, miután kinyitottál vele egy kaput, hiszen a kapu akár be is zárulhat mögötted, ezáltal csapdába ejtve téged. Vagy ahogy a képen látod, van olyan kapu, ahol kívül és belül is van egy rekesz, ahová letehetsz pl. egy kulcsot is, aminek a játék teljesítése szempontjából nagyon nagy jelentősége van.



KRISTÁLYOK

Találkozni fogsz még különleges teleportáló kristályokkal, amik lehetővé teszik számodra, hogy átsugározd magad a labirintus egy másik, távoli, esetleg elzárt részébe, de vigyázz, mert akár csapdába is kerülhetsz ilyen módon. A kristályokból négy darab van, mindegyik a labirintus egy meghatározott pontjára tud repíteni. Használatukhoz keresd fel a négy teleportáló terminál egyikét, dobdd bele a rekeszbe a kristályt, majd a kristály színének megfelelő zóna belépési pontján találsz magad. A terminálokat felismerheted a képen is láthatóhoz hasonló kezekről. A mélységből felfelé törő kéz színe mutatja, hogy melyik kristály melyik terminál kilépési pontjához való utazáshoz felel meg, összesen négy ilyen találhatsz.



ROBBANÓANYAG

A TNT, azaz a ThermoNukleárisTömegbontó hasznos tud lenni, hogy hozzáférj olyan tárgyakhoz, amik egyébként hozzáférhetetlennek tűnnek, akár a képen is, a sárga kulcs megszerzésétlennek tűnik, hacsak nem tudod magad összehúzni pár kép-pontnyi méretűre. De nem tudod, ne is próbáld, használj helyette TNT-t! Ám a robbanóanyag használatánál biztosnak kell lenned benne, hogy mindig csak a megfelelő mennyiséget (értsd: szint) használod! Hét különböző színű TNT-t találsz a labirintusban, ezek ereje más és más. Egymáshoz közel álló színek (sötétkéktől fehérig, gyengébbtől a legerősebbig) elvileg hasonló hatásúak.

A TNT használata: lerakod a felrobbantandó útkadály előtti tárolóba, majd visszafelé sétálva addig haladsz, míg Ziggy zsákja átvált jetpack módba. Ekkor egy robbanást érezhetsz, ami a szobában lévő ellenségeidet el is pusztítja. Ezután nyugodtan visszaballaghatsz, és megtekintheted,



ÚTMUTATÓ

hogy a kellő mértékű pusztítást hajtottad-e végre. Ha igen, akkor fel tudod venni az addig elérhetetlen, de számodra fontos tárgyat.

LEMEZEK

Találkozhatsz indikátor lemezekkel is, amik segíteni fognak, hogy megtaláld a kijárat kulcsát (lila EXIT kulcs). Ugyanis szükséged lesz a kijárat kulcsára, hogy elhagyhasd az útvesztőt, megspórolva a visszasugárzást, tehát a már említett egy órás felépülési időt. Látni fogod, hogy ha egyszer kinyitod a kijárat, tehát a startképernyő kapuját, majd távozóban onnan, megpróbálsz felvenni az EXIT kulcsot, az nem fog sikerülni, sőt, az fondorlatos módon eltűnik, és az útvesztő egy kulcs-tárolásra alkalmas rekeszébe kerül. Hogy melyik rekeszbe, azt mutatják meg az indikátor lemezek segítségével az iránytűk. A labirintusban összesen 16 ilyen iránytű van, minden sorban (emeleten?) és minden oszlopban egy-egy. Ezekhez az iránytűkhöz tartozik egy-egy tárolórekesz. Ha egy ilyen rekeszbe dobsz egy indikátor lemezt (összesen négy ilyen lemezt találhatsz, a színük nem számít), akkor az iránytű megmutatja, hogy jelenlegi helyzetedhez képest merre kell keresned a kulcsot. Ahogy a képen is látod: négy irányban tud jelezni a készülék, amivel egyértelműen mutatja az irányt, hiszen nincs két iránytű egymással sem egy sorban, sem egy oszlopban. A jelzés után foghatod a lemezt, és viheted egy másik iránytűhöz, ugyanis többször is felhasználható.



JÁTÉK, PONTSZERZÉS

A pontszerzésnek két módja van. Először is egy százalék alapú, ami azzal kapcsolatos, hogy mennyi teremtményt vittél ki élve a barlangból, és hogy megtaláltad-e a talizmánt. Lényenként kapsz 7%-ot, talizmánonként 8%-ot, így jön ki a $12 \times 7\% + 2 \times 8\% = 100\%$. A játék annyira összetett, hogy nem valószínű a 100%-os eredmény elérése. A szerző véleménye szerint hatalmas mennyiségű elkötelezettségre lesz szükséged, hogy a közelébe érhesz. Esetleg, ha elolvasad ezt az útmutatót, az is sokat segíthet.

Másodszor, a játék játszható egy kevésbé ezoterikus szinten is, minél több képernyőt meglátogatva, ami egy 'életbe', tehát két startképernyő látogatás közé belefér. Ez mókás lehet, míg az idő azzal töltőd, hogy megismerd a barlang alaprajzát.

A kapszuládba való visszatérésekkor a hátizsákod kiürül, és a 'pontszám' aktualizálódik. Láthatod, hogy mennyi hátizsák kipakolásnál tartasz és küldetésed mekkora részét teljesítetted (SCORE AFTER ... BACKPACK RETRIEVALS ...%).

A jobb felső sarokban a NO. OF SCREENS ... Jelzi, hogy mennyi szobát látogattál meg az utolsó labirintus bejárásod alatt.

Láthatod azt is, hogy a bolygóra érkezésed óta mennyi idő telt el (TIME SINCE INTERVAL), valamint a már említett felépülési és javítási időt (RECOVERY AND REPAIR TIME TO BE ADDED IN), ami a startképernyőre jutásod módjától és a hátizsákod épségétől függően változik.

Ennél a pontnál lehetséges lementeni a játékállást magnószalagra (a kezdőképernyőn az X gomb megnyomása után éred el a SAVE és LOAD lehetőségeket), vagy vezérlési módot választani a J billentyűvel (billentyűzet (Q, A, O, P - mozgás, Z..Sp - tűz), Kempston, Cursor és Sinclair joystick).

Mikor visszatérsz a labirintusba és egy teremtmény van a hátizsákodban, meg tudod nézni az egészségügyi állapotát ugyanúgy, mint a zsákod állapotát, a Symbol Shift megnyomásával. A játékba való visszatéréshez ismét nyomd meg a Symbol Shiftet. Amíg a zsák és a lények állapotát nézed, nem telik az értékes idő! A játékot bármikor tudod szüneteltetni az Enter megnyomásával is, majd újraindítani szintén Enterrel.

Végül: a játékod be fog fejeződni 12 óra után, vagy ha a hátizsákodból 5-ször kiveszel valamit.



ÚTMUTATÓ

TEREMTMÉNYEK

EMU: A kétfejű emu a Thwarkról egy súlyosan tudathasadásos teremtmény, aki- nek a gonosz jobb fejének van egy csúnya szokása: fájdalmas sebeket ejt a meglehetősen passzív bal fején. Ez rendesen leredukálja a szerencsétlen emu várható élettartamát, mivel nincs elég agya a jobb fejében ahhoz, hogy életben maradjon. Az egyetlen lehetősége a bal oldali fejnek az, ha sakokban tartja a jobb oldali fejet azzal, hogy ziluriai szerelmes verseket olvas neki. Az emunak nagyobb szüksége van az újabb szerelmes versek megszerzésére, mint az élelemre.

Szükséglet: szerelmes vers



QUALLY: Közepes méretű rágcsáló a Pázsit bolygóról. Jogosan állítható, hogy ez a bolygó a legunalmasabb az univerzumban, a teljes bolygó felületét a quallyk által egyenletes magasságúra harapdált fű borítja. Ennek a teremtménynek speciálisan fejlődött az állkapcsa, ami lehetővé teszi, hogy a fogai egy rotációs mozgásban dolgozzanak, így fogyasztva a fűvet. Pázsit egy nagyon virágzó bolygó két fő bevételi forrással. Először is a környezetvédő bolygóknak fűnyíró helyett quallyt exportálnak, másrészt az egyetlen bolygó a világegyetemben, ahol a mega krikett játszható, így az idegenforgalmi bevétel is hatalmas. Ez a különösen káprázatos játék huszonötmillió négyzetméternyi tökéletes fűfelület igényel játéktérként, és az egész népességet folyamatosan foglalkoztatja játékvezetőként, hogy megakadályozzák, hogy a két játékos láthassa egymást. A quallyk látása nagyon gyenge, mivel nincs szükségük rá a Pázsiton, ott nincs más, mint fű. Ennek lehetnek hátrányai fűnyíróként való használatuk során, mivel inkább tapintás, mint látás után tájékozódva nyírnak. Nem ajánlott a tartásuk, ha vastag bolyhos szőnyeg vagy szőrös macska van a környezetükben.

Szükséglet: fű



FLUFFLELUMP: A legtöbbünk számára a flufflelumpok az elképzelhető legszebb és legcukibb lénynek tűnnek. A legtöbb lény teljesen ellenállhatatlannak és ártalmatlannak találja őket, és bármilyen figyelmeztetés ellenére hagyják, hogy a közelükbe férkőzzenek. Ahogy lenyűgöző, kábító érzékiséggel nyalogatnak egy másik lényt, az egy hamis biztonságérzetet érez remek közérzettel fűszerezve. Az igazság az, hogy minden egyes nyalással az áldozatuk vérért csapolják le. A flufflelump megjelenése csak egy illúzió, amit az áldozat agya a flufflelumptól kap telepaticusan. Csak egy bonyolult számítógép tudja megmutatni valós kinézetüket, hogy valójában csak visszataszító vérszívók, összezúzva ezzel az illúziót, amit magukról keltenek. Az egyetlen élőlény, amelyről feljegyezték, hogy felismerte ezt az átverést, a Parn bolygó egy meglehetősen buta élőlénye, a ganglescruncher.

Szükséglet: vér



ICE MONSTER: A thargoní jégszörny egy nagyon szokatlan lény, nem rendelkezik normális vázszerkezettel, a tudomány állása szerint testének merevségét a kapillárisaiban lévő fagyott folyadék adja. A hőmérséklet tehát a legnagyobb erő a jégszörny életében. Túl nagy melegben a jég megolvad, ami a szörny összeomlását, és a saját létfontosságú folyadékaiban való megfulladását okozza. Túl nagy hidegben az extra terjeszkedés megrongálja a hajszálereket, és a szörnyet darabokba töri. Következésképpen a Thargonon az egy lakosra jutó időjárás-előrejelző készülékek száma nagyobb, mint bárhol máshol a világegyetemben, és több időt fordítanak az időjárás figyelésére, mint a Föld bolygó északi régióiban.

Szükséglet: hűtőszekrény



ÚTMUTATÓ

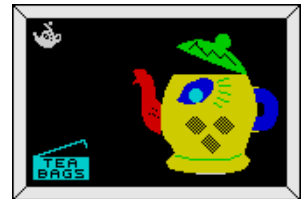
SNOTTOID: Nagy bizonyossággal a legellenszenvesebb teremtmény, amelyet az Enciklopédia Galaktika még nem katalogizált. A snottoid, a takonypóc, óriási ormányából szörnyű mennyiségű undorító zöld taknyot bocsát ki (a tudósok jobban kedvelik a "nyák" megnevezést, de attól tartok, hogy az nem adja át ennek a rendkívül kellemetlen szekrétumnak a valódi természetét). A takony viszonylag ártalmatlan kis mennyiségekben, de nagy mennyiségben, amelyben általában felhalmozódik a snottoid körül, elsősorban a szörnyű szaga és rendkívül ragacsos jellege miatt halálos is lehet. Valójában egy zárt térben és egy mega-zsebkendő nélkül a snottoid valószínűleg el fog tűnni a saját szekrétumának hegye alatt. Ha nem létezne a mega-zsebkendő, akkor a snottoid szinte biztosan kihalt volna. Ez az igazán elképesztő technológia, amely által bármilyen kémiai összetételű ragadós váladék, bármilyen mennyiségben felszívódik, minden bizonnyal az egyik leghasznosabb találmány minden kozmikus hátizsákos számára, de az is megjegyzendő tény, hogy a zsebkendő súlya meghaladja az öt tonnát.

Szükséglet: zsebkendő



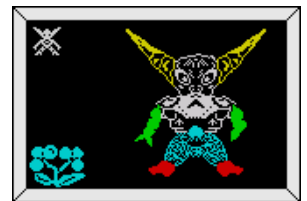
URK: Az urk talán a legszokatlanabb teremtmény az egész Univerzumban. Az Enciklopédia Galaktika katalógusában szereplő lények közül neki van a legkevésbé érthető reprodukciós rendszere, ezért az enciklopédia egy teljes kötetet szentel a meglepően összetett mechanizmusnak. A végtelen valószínűtlenség elméletére támaszkodva a folyamat végén az urkok a legkülönösebb formákat veszik fel. Gyakran előfordul, hogy valószínűtlen hétköznapi tárgyak formájában jelennek meg, mint például egy teáskanna. Sajnálatos módon ezeknek a formáknak a legtöbbje nem ad túl sok esélyt az urkoknak a túlélésre. A teáskanna forma esetén például rendkívül valószínű, hogy kiöntik, és szüksége van állandó friss teafilterekre, megakadályozandó, hogy saját magát főzze meg.

Szükséglet: teafű



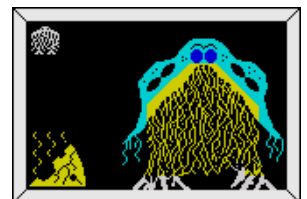
GOBHOBBLIN: A híres goblinok megtalálhatóak az ismert világegyetem minden távoli sarkában. De ez a faj sokkal rosszabb, mint bármelyik másik, és gyakran végez átható pusztítást a mágikus varázslatokkal való visszaéléssel. A baj általában rendszerint nem szándékos, de a gobhobblin egy tulajdonsága, ami közös az összes vele kapcsolatban álló fajokkal, hogy szörnyű rossz memóriája van, és szinte soha nem tudja jól a varázslatokat, ami valószínűtlen eredményekkel jár. A gobhobblin fő tápláléka a mágikus vadbogyó, ami elengedhetetlen a mágikus erejük és memóriájuk fenntartásához.

Szükséglet: vadbogyó

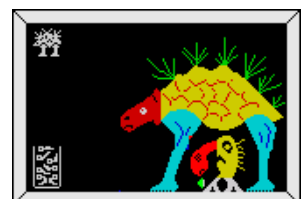


FLOOK: A xenoni hosszúhajú flook bár kedves szívű, általában különös magányban él. Ez elsősorban az undorítóan ápolatlan megjelenése miatt van, másrészt mert rendkívül hangosan beszél. A flook felemelt hangját tíz decibellel hangosabbnak mérték, mint a Jungooda hatalmas síró oroslánjának ordítását. Bár a flookok egy tökéletesen jó fülpár birtokában vannak, azonban ettől függetlenül szinte teljesen süketek, mivel a hatalmas hajszálaik eltömik a füleiket. Sokan próbálták felhívni a flookok figyelmét a higiéniai problémájukra, de a siker nagyon korlátozott volt, mivel úgy tűnik, bűdösebbek, mint bármikor. Ez nem igazán meglepő, tekintve a pocskék étrendjüket, ami kizárólag egy különösen bűdös sajtból, a slájmwoldból áll.

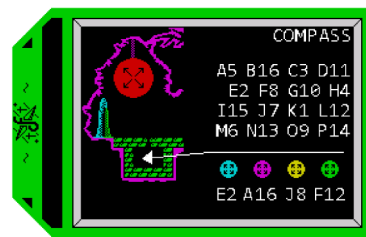
Szükséglet: sajt



SPINY NORMAN: Furcsa név egy nagyon furcsa lénynek. Rendkívül nagy állatok, ugyanakkor nagyon félénkek. Ha megijed egy tüskés norman, akkor pánikba esik, körbe-körbe kezd futkosni. Hatalmas mérete miatt ez általában szörnyű pusztítással jár. A normanok sok kukacot esznek, valójában elengedhetetlen számukra, hogy nagy mennyiségű kukacot egyenek, mivel a ritka ásványi anyagok nélkül, amiket így nyernek, a bőrük finom kémiai egyensúlya megbomlik, és ennek az a meglehetősen kellemetlen hatása, hogy a tüskéik félelmetes sebességgel távoznak a



RAINBOW POWERS GUIDE TO THE UNIVERSE



	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									

TELEPORT

K11 → E8
 K3 → F16
 L9 → F3
 H13 → I14

TNT

C3 → G11
 F8 → J12
 G8 → A1
 K1 → O15
 L15 → C11
 M6 → D10
 N13 → J6

DOORS

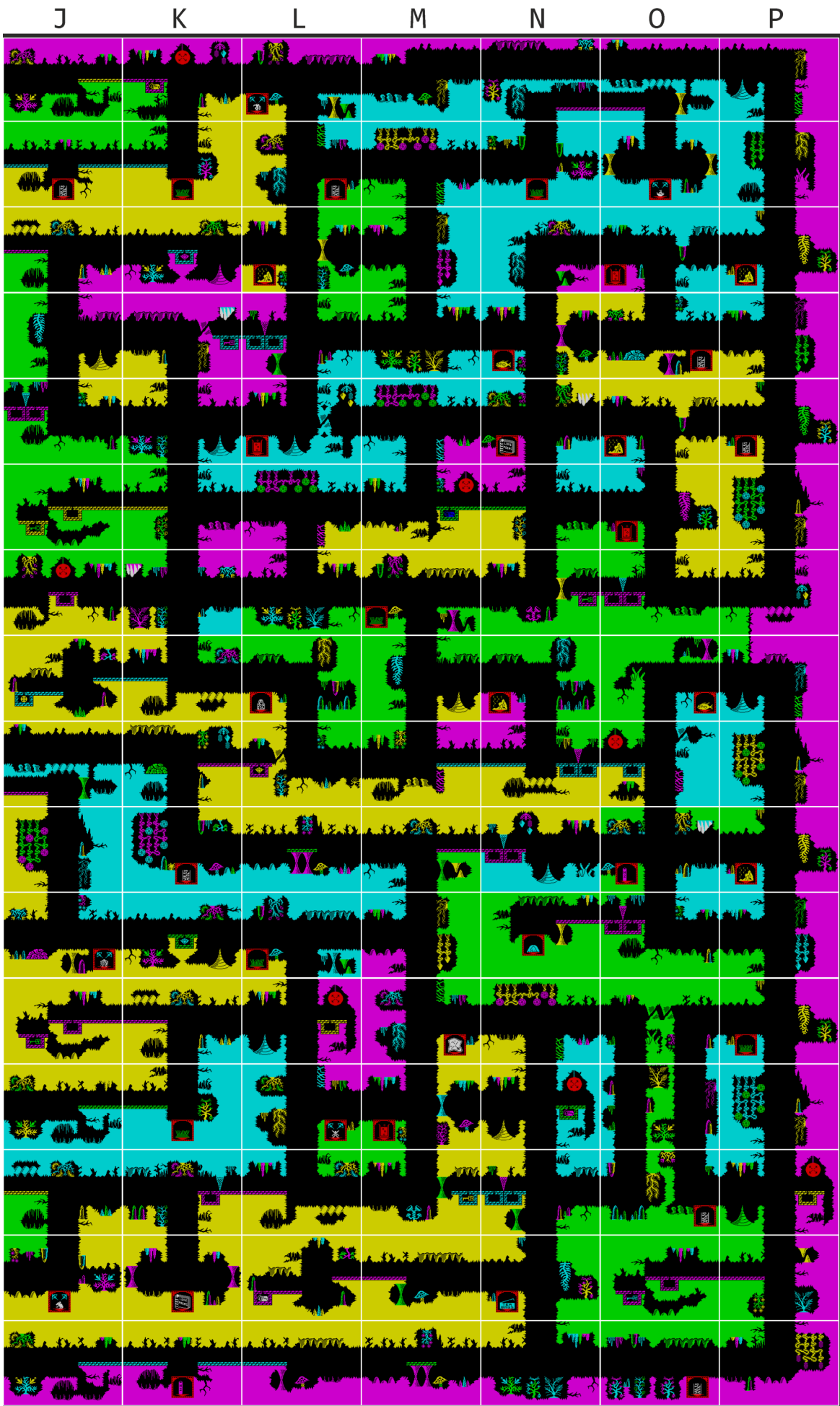
B14	↑	⊠
C6	↑	⊠
C12	↑	⊠
E11	↑↓	⊠
E13	↑↓	⊠
F15	↑↓	⊠
H1	↑	⊠
H3	↑	⊠
H8	↑↓	⊠

J5	↑↓	⊠
K14	↑	⊠
L4	↑↓	⊠
N9	↑↓	⊠
N10	↑↓	⊠
N14	↑↓	⊠
O7	↑↓	⊠
O11	↑↓	⊠

K4	↑	⊠
???	↑	⊠
E15	↑	⊠
I5	↑	⊠
J12	↑	⊠
J6	↑	⊠
N7	↑	⊠
O15	↑	⊠
C12	↑	⊠

KEYS

G11	⊠
C11	⊠
A1	⊠
D10	⊠
M14	⊠



THE BACKPACKERS GUIDE TO THE UNIVERSE.

EMU B13 C4 K15 N5	E14
QUALLY A9 D16 E5 E10 F2 F11 G4 H10 K2 K13 L11 M7 N2 P12	J15
FLUFFLE-LUMP B9 E7 G2 I11 L5 M13 O3 O6	B2
ICE MONSTER H2	G16
SNOTTOID M12	B12
URK A11 D3 N15	O2
GOBHOBBLIN F9 G14	L13
FLOOK E4 I13 L3 N8 O5 P3 P10	J11
SPINY NORMAN A7 C13 D1 D4 H12 J2 K10 L2 O4 O14 O16 P5	A10
GOOGLY BIRD B11 C1 D7 D14 G13 L8	L1
UNIDRAGO-DILE K16 O10	
PRICKLE-PUSS B5 I7 N4 O8	F7

ÚTMUTATÓ

testükből. Egy különösen nagy tüskés norman miatt tört ki a Negyedik Kozmikus Háború, mikor a ki-lökődő tüskéket összetévesztették egy nukleáris rakéta támadásával.

Szükséglet: kukac

GOOGLY BIRD: A googly madarak iszonyúan csúnyák és nagyon áluszékonyak, valójában csaknem teljes élettartamukat átaludják. Meg nem erősített adatok szerint volt egy googly madár, amelyik több mint ezer évig szundított egyhuzamban. A veszélyes részük csak akkor kerül a szemünk elé, ha felébrednek, ilyenkor rövid időn keresztül csapkodnak, miközben egy halálos feszültségű sugarat bocsátanak ki, ami azonnal elpusztítja azt, aki ezzel érintkezik. A googly madár sok alvásának oka, hogy alapvetően boldogtalan az élete. Teljesen paranoiás: annyira ideges, hacsak nincsen teljes békében és nyugalomban, hogy állandóan nyugtató tablettákat kell szednie, amivel meg lehet akadályozni a végzetes idegrohamát.

Szükséglet: nyugtató



UNIDRAGODILE: Egy egyszarvú, egy sárkány és egy krokodil, valamint tulajdonságaiknak a keresztezése lehetne. Az egyszarvú rejtélyes varázsa, a sárkány tűzlelkű vadsága és a krokodil lustasága jellemzi. Legtöbbször tökéletesen boldogan folytat tudatos beszélgetést önmagával, de kellő provokáció hatására hihetetlenül erőszakos lesz, és valószínűleg tűz keletkezik a környezetében. Mivel az unidragodile csak szinte tiszta hidrogént tartalmazó atmoszférában képes megmaradni, a tüzlégzése következtében meglehetősen pusztító, de a lény öngyulladásra is lehetséges. Az unidragodilok nagyon ritkák.

Szükséglet: hidrogén



PRICKLEPUSS: A szárazföldi házi macska rokona, de nagyon jelentősen különbözik tőlük, ugyanis nagyszámú, meglehetősen éles tüskével rendelkezik, amely kétségkívül duplán veszélyes, mert egy rendkívül toxikus méreggel van bevonva. Szerencsétlen pricklepuss földi rokonaihoz hasonlóan kétségbeesetten vágyakozik a szeretetgetésre. Nyilvánvaló okokból azonban ez nehézséget okoz, és gyakran végső megoldásként csak egy olyan teremtménytől kaphat szeretetet, mint a snottoid, amely rendszerint akkora takonyhegy alatt van, ami a mérgező tüskék számára áthatolhatatlan. A pricklepusses főleg halat eszik, és az evés az egyetlen igazi élmény az életében.

Szükséglet: hal



TALIZMÁN

Noria talizmánjának szerepe teljesen ismeretlen. Ha a két részben megtalálható talizmánt összeilleszted (csak saját felelősségedre!), talán választ kapsz a kérdéseidre.



FELADAT

Be kell tehát járnod a labirintust és beletömnöd rengeteg dolgot a kicsi, ám végtelen úrtartalmú hátizsákodba. De előtte nézd át az útmutatót, hogy tisztába légy azzal, hogy a 12 állat vagy inkább lény mit igényel majd téled szállítás közben, mivel neked kell gondoskodnod róluk. Vedd figyelembe, hogy valamelyik „táplálékból” több van, valamelyikből kevesebb, van amelyik hosszabb, míg más rövidebb ideig hat. Az a lényeg, hogy a lények a barlangból való kijuttatásig életben maradjanak, hiszen a játék (el nem készült) második részében belőlük verbuválsz magadnak szuper csapatot. De ez még semmi, nem elég arra figyelned, hogy mit szeretnének, azt is meg kell figyelned, hogy melyik másik lényre háklisak, melyiktől félnek, tehát azt, hogy melyik másikkal szállíthatók együtt.

Megoldható akár az is, hogy például felkapod a googly madarat, megnyomod a CS+Space kombót, kisu-gároztatva magad a barlangból, és már meg is van az első épségben kiszállított lény, de ilyenkor megkapod az időbüntetésed, ráadásul az 5 lehetséges hátizsákipakolásból is eljátszottál ezzel egyet.

ÚTMUTATÓ

Figyelned kell a színekódokra is, szinte minden színekódos az ellenségek életperiódusaitól kezdve a robbanóanyagokig.

Szentelj egy kis figyelmet a tárolókra is: vannak a tárgyak tárolói, ezek apró dobozok, mindenféle kütyü nélkül. Vannak a szükségleti cikk tárolók, ezek nagyobb raktárak, szintén berendezés nélkül. Végül vannak a létfenntartó egységek, ezekben vannak az élőlények, valamint a hőmérséklet és gázokat szabályozó berendezések. Leginkább az első típusú tárolót fogod használni, mivel a másik kettőből csak felkapod a tartalmát, és tovább is állsz, később már nem is tudsz beléjük tenni semmit, magyarul: egyszer használatosak. Az első fajta tároló viszont más, mert többször is használható. Sokszor tele lesz a kezed a nálad lévő maximum 4 tárggyal, de újat kell még felvenned, ilyenkor használhatsz lerakásra is egy tárolót. Vagy ha például azt akarod, hogy biztosan a sárga kristály legyen a következő elem a kezedben, akkor egy tárolónál addig pakolhatod be és ki a nálad lévő tárgyakat, míg biztosan a sárga kristály lesz a következő elem. Mert bizony, rá fogsz jönni menet közben, hogy a teleportokhoz érve nem mindegy a nálad lévő tárgyak sorrendje. Lehet, hogy felszerelted magad két kristállyal, de a zsebed 'sorrendje' miatt nem oda teleportálsz, ahová szeretnél, és végül egy olyan részben ragadsz, ahonnan nincs kiút.

Nagyon fontos, hogy talizmánból, élőlényből és létszükségleti cikkből akármennyi lehet nálad, minden más tárgyból (kulcs, kristály, robbanóanyag, lemez) viszont mindössze négy darab. Ennek megfelelően kell megtalálnod a megfelelő stratégiát, útvonalat a feladat teljesítéséhez.



„Ahogy Ziggy legutóbb visszatért az űrhajójához, ezt a lényt találta összekupodorva az ajtó mögött. Bárhogy is kereste, nem találta az Enciklopédia Galaktikában. Nevezd el ezt a teremtményt!”

A májusban kihirdetett 50 nyertes a Backpackers (egybeírva, ahogy eredetileg megjelent) játék 1-2. részének kazettáját kapta (vagyis inkább nem). A nyertes elnevezések között szerepelt a Multi coloured Skunk Punk, Punkaggis, Punk-u-Pine.

(1985. januárban a Sinclair Programs kiadóval közösen szervezett felhívás)

M/ZX

Egy trilógia első része, ami egy trilógia utolsó része lett. Gyakorlatilag két program, egy játék és egy ismeretterjesztő olvasmány. A feladat összetett, a Fantasy játékok között a legkevésbé csihi-puhi, de ez az összetettség kicsit túlló a játékoknál megszokott szinten.

A látványvilág színes, változatos, szembetűnő, hogy volt grafikus segítsége Bob Hamiltonnak, Ziggy végre kiszállt kapszulájából és láthatóvá váltak kisportolt, pálcika lábai. A labirintus kimondottan változatos, hangulatos, a szobák szinte egyediek. Hiába látszik, hogy milyen grafikai elemkészletből van az egész összelevegőzva, mégis egy bizonyos játékidő után könnyen felismerhető a 256 szoba majdnem mindegyike. Viszont nincs egy árva hangeffekt sem. Ezen kezdetben kicsit fennakadtam, hiába vagyok ezen a téren kisigényű, legalább lövésnél vagy a sétánál vártam volna valami hangot. Aztán a játékkal heteket töltve ez a hiányosság a semmibe veszett...

A Fantasy utolsó játékaként ez is tökéletesre vizsgázott vezérlésből. Az érzékenység elsőrangú. Egy picit kifogásolható dolog: mikor Ziggy sétáló üzemmódban van, és valaminek (doboznak, platformnak) a szélére ér, akkor néha megakad, nehezen tud elrugaszkodni. És még egy: ha egy tárgy felvétele után nyomok BREAK-et, hogy kisugároztassam magam a startképernyőre, akkor előfordul, hogy a program a kisugárzás előtt még bepakol egy tárgyat a tárolóba. Ezt a hibát úgy lehet kiküszöbölni, hogy a tárgy felvétele után picit odébb kell sétálni, majd csak utána CS+Sp.

Az igényelt készesszintet az ügyesség kisebb, míg a logikus gondolkodás és a megfelelő stratégia kidolgozása nagyobb mértékben befolyásolja. Mindent összeadva ez egy nehéz, hosszú játék. Az ilyen hosszú játékoknál mindig perdöntő, hogy mennyire tudják lekötni, szórakoztatni, a gép elé szögezni a játékost. Sajnos a programkód olyan hibákat tartalmaz, melyek a játékmenetet jelentősen korlátozzák, így a megfelelő javítás nélkül az addiktivitás nem éri el azt a szintet, ami szükséges lenne a kínldásmentes játszáshoz, a végigjátszást pedig lehetetlenné teszi.

Pozitív, hogy van mentési, tehát folytatási lehetőség. Negatív, hogy a folytatás végül nem készült el.

Pgyuri

Ehhez a játékhoz be kell érni. Gyerekként túl egyformák voltak a termek, túl sok volt a kulcs és az angol nem-tudás miatt majdnem érthetetlen is. Ettől még szépnek, színesnek és izgalmasnak tűnt. Felőttként már áttekinthető, a labirintus hamar megtanulható. A tárgyak állandó helye egy sakk feladvánnyá változtatta a játékot, ahol a lépések megfelelő sorrendjét kellett megtalálni. Először zavarosnak, túl összetettnek tűnt, nagyon sok volt az egymással összefüggő adat. Majd ahogy haladt előre a játék megismerése, úgy lett egyre tisztább a kép és körvonalazódott egyre jobban a megoldás.

Összegezve az egész játékmenet nagyon jó szórakozást adott. Nagy feladat volt a programhiba kijavítása úgy, hogy közben a játékról semmi más ne derüljön ki. Ezt sikerült betartani, így nagyon jó kaland lett a végigjátszás.

Számos kritikát meg lehet fogalmazni a játékkal szemben:

- nincs semmi támpont az ajtók és kulcsaik között, csak a kísérletezés
- nincs semmi támpont a megfelelő TNT alkalmazására, csak a kísérletezés
- nincs semmi támpont a felvehető tárgyakról, csak a kép alapján találgatható
- a státusz kijelzés megoldása finoman szólva is gyenge, kényelmetlen
- túl sokat mászkáltat ide-oda a labirintusban, mert nem körbejárható

Az újságban publikált térkép szinte minden információát megadott, így az időrabló, unalmas találgatásokat kiváltotta. Kár, hogy szükség volt erre, mert kis ráfordítással ezek a játékosok számára is megoldhatókká válhattak volna úgy, hogy sikert érezzenek.

Mégis, ezek ellenére a játék dicsérhető lett, bár ebben nagy szerepe van annak, hogy sikerült mindent megoldani. A kezelhetőség, irányíthatóság rendben, a hang abszolút nem hiányzik és jó érzés mászkálni, gyűjtögetni. A kihívás keménysége mondhatni a végsőkéig feszíti a teljesíthetőséget. A végén nagyon hiányzik valami kis elismerés, de sajnos elmaradt annak ellenére, hogy a program készítői tisztában voltak a folytatás végleges elhagyásával.

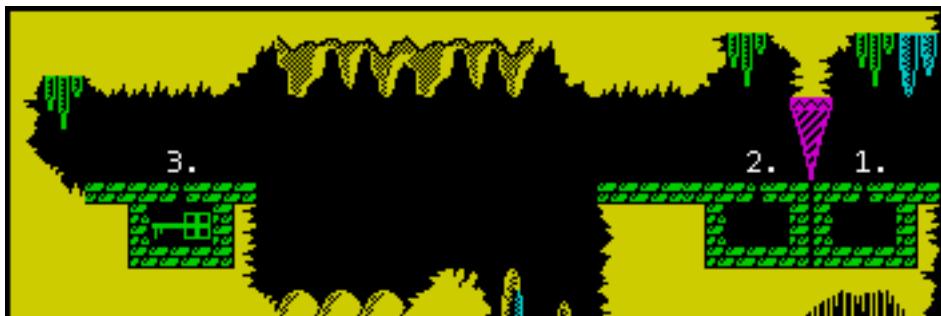


TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

#1 - ZSEB TRÜKK

Ziggynél egyszerre négy tárgy (kulcs, kristály, lemez, TNT) lehet. De néha úgy tűnik, hogy ez nem elég. Például, ha egy ajtón akarsz bejutni, amit négy egymás után behelyezett kulccsal tudsz megtenni. A négy kulccsal tele a kezed, és kell mind a négy kulcs kifelé is, hiszen mögötted bezáródik az ajtó. Viszont az ajtón azért mentél be, hogy egy másik (egy ötödik) kulcsot megszerezz. De hogyan lehet ezt megtenni anélkül, hogy elveszítenél egy kulcsot is az öt közül?

A képen látsz egy példát a játékból. 4 sárga kulcs szükséges a be- és kijutáshoz, de meg kell szerezned a bent, elzárt helyen lévő zöld kulcsot.



A teendőid:

1. Kinyitod az ajtót úgy, hogy a 4 kulcsot egymás után behelyezed az 1. tárolóba.
2. Az egyik kulcsot (mindegy melyiket) a 2. tárolóban hagyod.
3. Felveszed a 3. tárolóból a kulcsot.
4. Kinyitod az ajtót úgy, hogy a 4 kulcsot egymás után behelyezed az 2. tárolóba.
5. Az egyik kulcsot (mindegy melyiket) az 1. tárolóba teszed.
6. Felveszed a 2. tárolóban hagyott kulcsot.

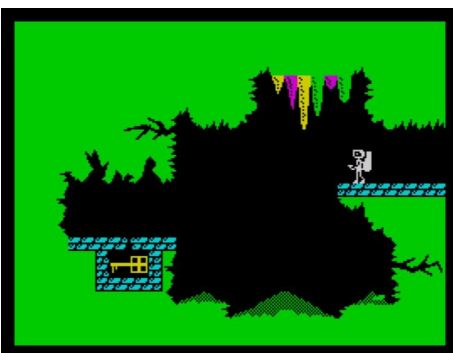
A művelet végén négy kulcs lesz nálad, egy pedig az 1. tárolóban, kulcs nélkül is elérhető helyen. Sose felejts az 1. művelet elvégzése után egy kulcsot sem az 1. tárolóban, mert ahogy elhagyod az ajtó képernyőjét, az ajtó bezáródik, és csak BREAK segítségével tudod magad kijuttatni a zárt helyről, amivel elveszítesz egy órát a rendelkezésedre álló 12-ből. Ennek a trükknek egy változatára lesz szükséged a talizmán megszerzésénél is.

#2 - TNT KALAUZ

A játékban találsz hét különböző színű robbanóanyagot és hét robbantási helyet. Egy-egy robbantási pozícióban a dinamit okozhat a kellőnél kisebb, vagy nagyobb, jó esetben pedig megfelelő mértékű pusztítást. A legtöbb pozícióban két jó választásod van, kivéve, ahol a fehér dinamitot kell használni, ott a fehérén kívül minden TNT gyengének bizonyul. Tehát van választásod, de ha jobban elmélyedsz a játékban, akkor látni fogod, hogy ez egy nagyon viszonylagos szabadság.

A táblázatban zölddel azt láthatod, hogy a választott TNT helyett melyik használható (soronként), vagy azt olvashatod ki, hogy a választott TNT melyik robbanóanyag helyett használható

	Blue TNT	Red TNT	Purple TNT	Green TNT	Cyan TNT	Yellow TNT	White TNT
Blue TNT	✓	<	<	<	<	<	<
Red TNT	✓	✓	<	<	<	<	<
Purple TNT	>	✓	✓	<	<	<	<
Green TNT	>	>	✓	✓	<	<	<
Cyan TNT	>	>	>	✓	✓	<	<
Yellow TNT	>	>	>	>	✓	✓	<
White TNT	>	>	>	>	>	✓	✓




TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

(oszloponként). A '<' jel mutatja, hogy túl nagy, míg '>' jelzi, hogy túl kicsi adott helyre a dinamit pusztítása. A képeken láthatod a kicsi, a megfelelő és a túlméretezett robbanóanyag hatását. A táblázatból például megtudhatod, hogy a sötétkék TNT-nek nincs helyettesítő dinamitja, de a piros TNT felhasználható a kék TNT helyén is...

#3 - ÚTTERV A TALIZMÁNHOZ

A labirintusban a talizmán két részletben található meg. Mindkettőt meg kell szerezned, ha 100%-ra akarod teljesíteni a játékot! A lépések értelmezéséhez használd a térképet! A kulcsok pontosan megnevezhetők két tulajdonságuk, a színük és a mintázatuk segítségével, a mintázatuk pedig az egyszerűsítés kedvéért egy betűvel:

	C (cikk-cakkos)
	F (fogaskerekes)
	K (keresztes)
	R (rombuszos)
	X (ikszes)

Van egy különleges kulcs is, az EXIT kulcs: 

A talizmán megszerzésének lépései az egyik variáció szerint:

1. A lemezek és iránytűk segítségével keresd meg az EXIT kulcsot. Ha megtaláltad, rakd le (L4). Nem számít, hogy kinyílik az ajtó, nem kell bemened.
2. Vedd fel a sárga kristályt (L9), majd a sárga teleporton áthaladva vedd fel a piros TNT-t, és sugároztasd ki magad a startpontra (BREAK)
3. Vedd fel a sárga K kulcsot (C11) a piros TNT segítségével, majd vedd fel a világoskék TNT-t (G8), melynek használatával fel tudod venni a sárga C kulcsot (A1).
4. Használd a sárga K kulcsot (E13), majd vedd fel a kék F kulcsot (C12).
5. Vedd fel a lila TNT-t (N13), majd azt felhasználva hozzájutsz a zöld R kulcshoz (J6), amivel bejutsz a zöld F kulcshoz (N7), kifelé menet rakd le a zöld R kulcsot (07) az ajtón kívül.
6. A sárga C kulccsal bejutsz a sárga F kulcshoz (M14), vedd fel, majd kifelé menet az ajtón kívülre rakd le a sárga C kulcsot (N14).
7. Rakd le a sárga K kulcsot (N13).
8. Vedd fel a lila F kulcsot (K4), ahová az EXIT kulccsal jutsz be (L4), hagyd az EXIT kulcsot az ajtón kívül (L4).
9. A négy F kulccsal bejutsz (J5) a zöld X kulcshoz (I5), vedd fel, majd a kék F kulcsot hagyd az ajtón kívül (J5).
10. Vedd fel a lila kristályt (K3), rakd le a helyére a zöld X kulcsot.
11. Vedd fel a sárga kristályt (F3), rakd le a helyére a lila F kulcsot.
12. Vedd fel a kék kristályt (K11), rakd le a helyére a sárga F kulcsot.
13. Vedd fel a zöld kristályt (H13), rakd le a helyére a zöld F kulcsot.
14. Rakd le a sárga kristályt (I3), majd vedd fel a zöld X kulcsot (K3), aztán rakd le sorban az összes kristályt (I3), mire bekerülsz a talizmánhoz. Vedd fel a talizmánt (I4), majd a zöld X kulccsal nyisd ki az ajtót (H3).
15. Vedd fel a sárga K kulcsot (N13), rakd le a helyére a zöld X kulcsot.
16. Vedd fel a fehér TNT-t (L15), rakd le a helyére a lila kristályt. A TNT használata után vedd fel a sárga X kulcsot (C11).
17. Vedd fel a lila kristályt (L15), rakd le a helyére a sárga X kulcsot.
18. Vedd fel a sötétkék TNT-t (M6), rakd le a helyére a sárga K kulcsot.



TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

19. Nálad van 3 kristály, egy tárolónál állítsd be őket úgy, hogy a kék legyen a következő, majd teleportálj (F3) a kék érkezési pontra (E8).
20. A TNT-vel szabadítsd ki, és vedd fel a sárga R kulcsot (D10), vedd fel a zöld TNT-t (F8), rakd le a helyére a lila F kulcsot. Teleportálj (E8) a zöld zónába (I14).
21. Használd a sárga R kulcsot (K14).
22. Robbantsd fel a TNT-t (J12).
23. Vedd fel a sárga K kulcsot (M6).
24. Vedd fel a sárga C kulcsot (N14).
25. Vedd fel a sárga X kulcsot (L15), rakd le a helyére a lila kristályt.
26. Használd a négy sárga kulcsot az ajtó nyitásához (F15), majd vedd fel zöld K kulcsot (E15), hagyd a sárga R kulcsot az ajtón kívül (F15).
27. Vedd fel a zöld R kulcsot (O7), rakd le a helyére a sárga K kulcsot.
28. Vedd fel a zöld C kulcsot (J12), rakd le a helyére a sárga C kulcsot.
29. Vedd fel a zöld X kulcsot (N13), rakd le a helyére a sárga X kulcsot.
30. Használd a négy zöld kulcsot (O11), majd vedd fel a talizmánt (N11).

Ha végére érsz a 30 lépésnek, a kulcsok és kristályok, valamint egy fel nem használt TNT a következő helyeken lesznek:

lila EXIT kulcs:	L4	kék F kulcs:	J5
lila F kulcs:	F8	kék C kulcs:	O15 (nem használtad)
sárga F kulcs:	K11	zöld F kulcs:	H13
sárga C kulcs:	J12	zöld C kulcs:	a kezeden
sárga R kulcs:	E15	zöld R kulcs:	a kezeden
sárga X kulcs:	N13	zöld X kulcs:	a kezeden
sárga K kulcs:	O7	zöld K kulcs:	a kezeden
sárga kristály:	I3	sárga TNT:	K1 (nem használtad)
lila kristály:	L15		
kék kristály:	F3		
zöld kristály:	E8		

Ez a megoldás az "egyszerű" módja annak, hogy hozzájuss a talizmán két részéhez. De nem elég gépiesen végigcsinálni, kombinálni kell az összes lény összegyűjtésével, különben nem lesz elég a 12 óra, vagy az 5 hátizsákürítés a feladat teljesítéséhez.

Valamint vedd figyelembe, hogy ez a megoldás a TNT-eket az alapértelmezett, elvileg nekik kijelölt helyükön használja. Próbálkozhatsz más megoldással is, létezik egy másik útvonal, de az sem lesz egyszerűbb...

#4 - A LILA EXIT KULCS REJTEKHELYE



Ha a lila EXIT kulccsal nyitottad ki a START szoba ajtaját, akkor miután kilépsz a szobából az EXIT kulcs új, véletlenszerű helyre kerül. De kizárólag az iránytűk alatti tárolókba kerülhet, ami 16 pozíciót jelent! Ezekben a tárolókban eleve lehet valamilyen tárgy, így abban az esetben, ha egy már foglalt tárolót jelöl ki a véletlen az EXIT kulcs számára, akkor a tárolóban lévő tárgy kerül a START szoba tárolójába. Ezért érdemes megnézni a START szoba elhagyása után, hogy mi került a tárolóba, ami alapján kiderülhet egy pillanat alatt az EXIT kulcs helye. Továbbgondolva a dolgot, érdemes már nem használható tárgyakat, kulcsokat pakolni az iránytűk alá, megjelölve a helyeket, így még nagyobb lesz a valószínűsége annak, hogy az EXIT kulcs új helye már foglalt lesz, ezáltal könnyebb lesz újra megtalálni.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

#5 - TEREMTMÉNYGYŰJTÉSI TANÁCSADÓ

A teremtmények összegyűjtése könnyűnek tűnhet a talizmán részeinek megszerzése után, mivel minden kulcs hozzáférhető, de ne felejtsd el, hogy minden lénynek szüksége van egy tárgyra, ételre, amit ha nem kap meg, nagyon hamar el fog pusztulni. A teremtmények összegyűjtése tehát viszonylag egyszerű, de vannak problémák:

- Csak 5 alkalommal térhetsz vissza a START pozícióba élőlénnel a zsákodban (oké, a GAME OVER nem működik, de tegyük fel, hogy szabályosan akarod teljesíteni a játékot).
- Az út túl hosszú lehet ahhoz, hogy a lény életben maradjon, a BREAK megnyomásával ezt rövidítheted, de ott van az egy órás regenerálódási idő.
- És végül egyes lények nem szeretik a másikat, megölik egymást pillanatok alatt!

Ez a táblázat a lények közötti kapcsolatot mutatja be:

	EMU	QUALLY	FLUFFLELUMP	ICE MONSTER	SNOTTOID	URK	GOBHOBBLIN	FLOOK	SPINY NORMAN	GOOGLY BIRD	UNIDRAGODILE	PRICKLEPUSS
EMU			↑		↑		↑	↑	↑			
QUALLY				↑	↑	↑			↑		↑	↑
FLUFFLELUMP					↑							↑
ICE MONSTER											↑	
SNOTTOID							↑					
URK	↑								↑		↑	
GOBHOBBLIN				↑		↑			↑			↑
FLOOK		↑					↑				↑	
SPINY NORMAN					↑			↑				
GOOGLY BIRD				↑								
UNIDRAGODILE												↑
PRICKLEPUSS						↑		↑				



A két lény egymást minden körülmények között elviseli.

Fontos, hogy a két lény közül melyik kerül előbb a zsákodba, mégpedig az a lény, amelynek a sorában van a jelzés.

Ne vidd őket egyszerre, egyikük biztosan belepusztul.

Például a spiny norman és a flufflelump barátságosak egymással, emut és snottoidot is szállíthatsz együtt, de csak akkor, ha emu kerül be először a tarisznyádba, googly bird-öt viszont ne rakj flook mellé soha, ha jót akarsz.

PROGRAMHIBÁK

#1 - A FŐ HIBA

A játék célja, hogy összegyűjtsd a 12 lényt, és élve kividd őket a START pozícióra. Miután felveszel egy teremtményt, csak rövid ideig marad életben, bár vannak, akik egész sokáig kibírják anélkül, hogy megkapják, ami szükséges nekik. Minden lénynek szüksége van egy dologra, hogy hosszabb távon is életben maradjon. Ezek a létfontosságú dolgok hosszabbítják meg a lények életét, adnak nekik energiát.

A logikus lépés az lenne, ha begyűjtenéd ezeket a szükségleteket még a lények felvétele előtt, ezzel biztosítva a később felvett lénynek a hosszabb életben maradáást, de sajnos ez nem működik egy hiba miatt, a program felülírja a begyűjtött dolgok általi összesített energiát a lények felvételekor a lény alap energiájával, ezzel elvesz az addig összegyűjtött összes energia. Emiatt több lény abszolút begyűjthetetlen, így a játék is biztosan teljesíthetetlen.

#2 - HÁTIZSÁK ÜRÍTÉSI HIBA

Ha a START pozícióba való visszatértekor (akár a lila EXIT kulcsot, akár a BREAK-et használva) van a hátizsákodban akár csak egy lény is, akkor a zsákodban lévő szükségleti dolgok mind kiürülnek. Ez azért probléma, mert lehet, hogy így olyan tárgyak is elvesznek, amelyekre szükséged lenne ahhoz, hogy egy lényt kijuttass a labirintusból.

Ennek a hibának a javítása túl komplex és nem is szükséges, csak tartsd észben, hogy kizárólag olyan tárgyakat gyűjts össze, melyek szükségesek a már felvett, vagy a későbbiekben még a START pozícióba való visszatérése előtt felveendő lények életben tartásához.

#3 - 'GAME OVER' HIBA

A játék útmutatója szerint a játék véget ér, ha több mint 12 órát, vagy több mint 5 zsákürítést használsz fel a küldetés teljesítéséhez. De ez nem így működik, a GAME OVER csak az idő lejártától függ. A program ellenőrzi ugyan a 5-ös számlálóértéket, de soha nem éri el ezt a konkrét értéket. A hiba javítása nem szükséges.

#4 - A 256. SZOBA HIBÁJA

A program számolja a meglátogatott szobákat két START pozíciós látogatásod között. Ha mind a 256 szobában jársz, akkor a kijelzőn a 'NO. OF SCREENS 000' felirat jelenik majd meg.

A hiba javítása nem szükséges, mivel a szobaszámlálásnak nincs semmi jelentősége a játék teljesítése szempontjából.

#5 - 'WELL DONE' HIBA

Mikor a játékot 100%-ra teljesíted, a labirintus nyitva marad, és nem jelenik meg semmilyen gratuláció, ami nem túl sportszerű a játékoskal szemben. Ez pedig, mint később látható, elég egyszerűen megoldható lett volna.

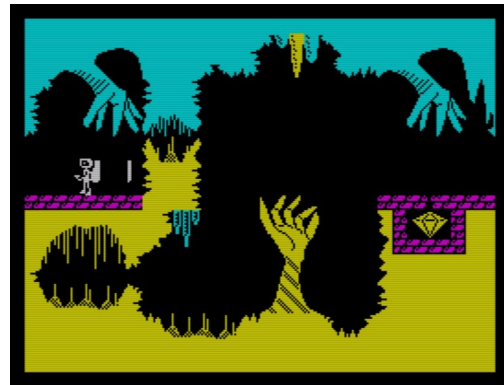
#6 - SPECTRUM 128K HIBA

A játékhoz mellékelt kódtábla nem működik, ha 128K-s Spectrumon játszánál.

PROGRAMHIBÁK

#7 - GRAFIKAI HIBA

Mikor teleportálásnál Ziggy közvetlenül az érkezési ponton való megjelenése után elindul, olyan mintha elhagyná a háti-zsákja egy részét.



#8 - SZÍNANOMÁLIÁK

Az N10 szoba világoskék. Ami több dolog miatt nincs rendben. Egyrészt azért, mert a kék talajú szobában lévő ajtót egy zöld kulcs nyitja. Hogy ez miért probléma, arról később. Másrészt a térképen is elég szembetűnő a színezési hiba.

A bal oldali kép az eredeti színezést mutatja (középen, a világoskék rész az N10-es szoba), a jobb oldali kép az elvileg megfelelő színezést. A két kép között két helyen is van különbség, ugyanis a szomszéd (010) szoba zöld sarkának is inkább a sárga a természetes színe.



A térképet megfigyelve feltűnik több ilyen színanomália is: a D4, I12, L11, K6, L3, N3, N10, O3, O10, és P10 szobákban. Ám egyedül az N10-es szobában lehet jelentősége a színcserének.

Egy másik értelmezés szerint a szoba világoskék színével semmi probléma, akkor viszont nem a zöld R kulcs kellene, hogy nyissa az itt lévő ajtót, hanem a játékban eddig nem használt kék C kulcs.

#9 - A PIROS TNT ELHELYEZÉSI HIBÁJA

Bob Hamilton a piros TNT elhelyezésével a feladat teljesítésére adott 12 órát gyakorlatilag redukálta 11 órára. Miért?

Mert azt a néhány százalékot leszámítva, mikor a piros dinamit a START szoba ajtajához kerül, a sárga teleport zónában van. A sárga zónából egy út vezet ki, a C6-on lévő ajtó, amit a sárga C kulcs nyit, amit viszont akkor szerezhetsz meg, ha már megvan a piros dinamit.

A piros dinamit helyett persze használhatsz lila dinamitot is... Ekkor egy szín eltolással alkalmazod a dinamitokat (piros helyett lila, lila helyett zöld...). De ahhoz, hogy az 1. talizmánt megszerezd, kell az onnan kivezető zöld X kulcs (vagy elpazarolsz egy BREAK-et, ami egyenlő azal, mintha a piros dinamit miatt tennéd, tehát egy órád elvész). A zöld X kulcsot úgy tudod megszerezni, ha megtaláltad a négy F kulcsot. A zöld F kulcshoz a zöld R kulcs kell, amihez alap helyzetben a lila dinamit kellene, de mivel csúsznak a színek, így a zöld dinamitot kellene használnod.

És itt van a baj: a zöld dinamit olyan területen van (kék teleport zóna), ahova csak akkor szabad bemenni, ha már megvan a talizmán első, azaz alsó darabja, mivel ahhoz mind a 4 kristály kell. Ha pedig beugrasz a kék teleport területre, onnan nem tudod kihozni többé az egyik kristályt, az ott ragad örökre. Lezárult a kör, előbb kellene olyan helyre bemenned, ahová csak később szabad. Tehát hiába a 12 óra játékidő, egyet mindenképp elbúsz tervezési sajátosságok vagy inkább hibák miatt.

PROGRAMOZÓI SAROK

#1 - A FŐ HIBA

A játék legfőbb hibája majdnem tökéletesen, mindössze egy kicsi kompromisszummal javítható:

HIBÁS KÓD:

\$9281	\$21,\$34,\$92	LD HL,\$9234	; HL lesz az a memóriacím, ahonnan a 12 lény alap energiája van tárolva
\$9284	\$06,\$00	LD B,0	; B értéke 0, míg C értéke a felvett lény sorszáma
\$9286	\$09	ADD HL,BC	; HL a felvett lény alap energiájának címére áll
\$9287	\$56	LD D,(HL)	; D-be kerül a felvett lény alap energiája
\$9288	\$21,\$4C,\$92	LD HL,\$924C	; HL felveszi annak a memóriacímnek az értékét, ahonnan kezdve egy-egy bájton van tárolva a felvett létszükséglet; leti tárgyakhoz tartozó energia
\$928B	\$09	ADD HL,BC	; HL a felvett lényhez tartozó tárgy energiáját tároló bájttal memóriacímre lesz
\$928C	\$72	LD (HL),D	; itt keletkezik a hiba, mivel a program nem olvassa ki, majd adja hozzá (HL) értékéhez D értékét, hanem egyszerűen felülírja azt

JAVÍTOTT KÓD:

\$9287	\$7E	LD A,(HL)	; A-be kerül a felvett lény alap életereje
\$9288	\$2E,\$4C	LD L,\$4C	; szerencsére a lények alapereje és a felvett tárgyak életereje azonos címtartományban van, így elég L-t módosítani, hogy HL értéke a megfelelő legyen
\$928A	\$09	ADD HL,BC	; HL a felvett lényhez tartozó tárgy életerejét tároló bájttal memóriacímre
\$928B	\$B6	OR (HL)	; elvileg itt ADD (HL) lenne a jó megoldás, de nem alkalmazható amiatt, mivel van 2 \$FF értékű tárgy, és az ő esetükben \$FF-nek kellene maradnia az értéknek, és miután nincs hely egy ellenőrzés beiktatására, a legjobb megoldás az OR (HL), így szerencsés esetben nem vész el egy egységnyi életelő sem
\$928C	\$77	LD (HL),A	; a jó energiaérték bekerül a megfelelő címre

#2 - A HÁTIZSÁKÚRÍTÉSI HIBA

A hiba megoldása nagyobb volumenű, komplexebb kérdés, mint az előző hibáé:

A HIBÁT OKOZÓ KÓD:

\$9E94	\$21,\$4C,\$92	LD HL,\$924C	; HL felveszi annak a memóriacímnek az értékét, ahonnan kezdve egy-egy bájton van tárolva a felvett létszükséglet; leti tárgyakhoz tartozó energia
\$9E97	\$06,\$0C	LD B,\$0C	; B értéke 12
\$9E99	\$3E,\$00	LD A,0	; A értéke 0, de miért nem XOR A?
\$9E9B	\$77	LD (HL),A	; felülírja egy tárgy energiaértékét, attól függetlenül, hogy a lény, akinek szüksége van rá, a zsákban van-e
\$9E9C	\$23	INC HL	; következő tárgyra ugrik
\$9E9D	\$10,\$FC	DJNZ \$9E9B	; 12-szer végrehajtja a törlést, tehát lenullázza a hátizsákot

Itt látszik, hogy egy ellenőrzés (a tárgyhoz kapcsolható lény a zsákban van-e?) hiányzik, ennek a kódba toldása nem megoldható, mert egyszerűen nincs neki hely.

PROGRAMOZÓI SAROK

#3 - 'GAME OVER' HIBA

A 'GAME OVER'-T ELLENŐRZŐ HIBÁS KÓD:

```
$9E9F  $21,$DF,$9B LD HL,$9BDF ; HL memóriacímen tárolja a zsákok 'szerencsés' üritését
$9EA2  $34          INC (HL) ; megnöveli az értéket
$9EA3  $7E          LD A,(HL) ; ami be kerül A regiszterbe
$9EA4  $FE,$05     CP $05 ; megvizsgálja, hogy 5 lett e A értéke
$9EA6  $20,$02     JR NZ,$9EAA ; ha nem, akkor folytatódik a játék
```

Később Bob Hamilton valószínűleg megfélekedzett előbbi kódrészről, és \$9BDF felső bitjeit más dolgok tárolására kezdte el használni, így a vizsgálatkor sosem lesz A értéke 5. Mindezt megoldhatta volna egy egyszerű AND %00000111 paranccsal CP \$05 előtt.

#5 - 'WELL DONE' HIBA

Sajnos a játéknak nincs vége a 100% elérésekor. A következő kis program szolgálhat egy kis megnyugvással.

Először is át kell irányítani a szöveg kiíráshoz tartozó rutin hívási pontját, valamint kell egy kis szabad hely a 'WELL DONE' ellenőrző rutinjának.

EREDETI KÓD:

```
$9C3A  $CD,$FF,$B3 CALL $B3FF ; a szövegkiírási rutin indítása
```

MÓDOSÍTOTT KÓD:

```
$9C3A  $CD,$FF,$B3 CALL $B183 ; $B183 a beiktatott ellenőrző rutin címe, a rutin indítása
```

ELLENŐRZŐ RUTIN:

```
$B183  $CD,$FF,$B3 CALL $B3FF ; $B3FF a szövegkiírási rutin címe
$B186  $3A,$DE,$9B LD A,($9BDE) ; $9BDE memóriacímen tárolja a program, hogy a játékos hány
; százalékát teljesítette a játéknak, ez az érték kerül A
; regiszterbe
$B189  $FE,$64     CP $64 ; A regiszter értékének összehasonlítása 100-zal ($64)
$B18B  $C0         RET NZ ; Ha nem 100, akkor visszatér a rutin hívási pontjához, ha
; A=100, akkor folytatódik a rutin
$B18C  $21,$97,$B1 LD HL,$B197 ; HL értéke $B197 lesz, ami a 'WELL DONE' szöveg memória-
; címe
$B18F  $CD,$FF,$B3 CALL $B3FF ; a szövegkiírási rutin címe, a rutin a HL címen lévő szö-
; veget írja ki
$B192  $AF         XOR A ; A regiszter értéke legyen 0
$B193  $32,$7C,$79 LD ($797C),A ; A játék a $797C címen tárolja a START szoba ajtajának
; státuszát, ami 0, ha az ajtó zárva van
$B196  $C9         RET ; Vissza a rutin hívási pontjához
$B197  $01,$05,$00,$30,$40 ; A kiírandó szöveg pozíciója és színei
$B19B  $57,$45,$4C,$4C,$3C, ; WELL<DONE szöveg és egy $FF szöveget lezáró jel
$44,$4F,$4E,$45,$FF
```


PROGRAMOZÓI SAROK

#6 - SPECTRUM 128K HIBA

A játék minden betöltés után egy kódot kér, amit a kazettaborítóra nyomtatott kódtáblából lehet kikeresni a megadott (véletlenszerű) koordináták alapján.

A játék a ROM első 908 bájtyából dekódolja a belépési algoritmust, és a problémát az okozza, hogy a 128K-s gép ROM-jának első 908 bájtya 48K-s és 128K-s módban is 2 bájtnyi eltérést mutat az eredeti 48K-s gép ROM-jához képest. Emiatt megváltozik a programkód, de szerencsére csak annyi gondot okoz, hogy a megadott, kódtáblából kinézett értéket nem fogadja el a program.

A megoldást az adja, hogy a játék a FRAMES rendszerváltozó értékeinek megfelelően számolja ki a belépési kódot. A FRAMES értéke 20 ezred másodpercenként nő eggyel, ez biztosítja a belépési kód véletlenszerűségét. Az ötlet egyszerű volt. Csak egy POKE 23672,0 és POKE 23673,0 (a FRAMES rendszerváltozó első két szükséges bájtyának nullára állítása) kell a BASIC betöltőbe, hogy minden esetben ugyanazt a belépési kódot kérje a program. Sajnos a BASIC interpreter futási ideje számos dologtól függ, így sokszor különböző futási időt eredményez. Így zsákutcának tűnt a megoldási terv, de végül akadt egy egyszerű mód a javításra. Csak be kell illeszteni 3 gépi kódú utasítást (7 bájtot) a loaderbe, és működik a beléptetés mindkét gépen, mindig ugyanazt a kódot kérve (0A).

AZ EREDETI LOADER:

```
1 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: CLS
2 FOR X=0 TO 25: READ c: POKE 53731+x,c: NEXT x
4 CLEAR 65535: RANDOMIZE USR 53731
5 DATA 17,119,28,221,33,0,64,55,62,255,205,86,5,17,134,163,221,33,122,92,55,62,255,205,86,5
```

A MÓDOSÍTOTT LOADER (pirossal a betoldott rész):

```
1 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: CLS
2 FOR X=0 TO 32: READ c: POKE 53724+x,c: NEXT x
4 CLEAR 65535: RANDOMIZE USR 53724
5 DATA 17,119,28,221,33,0,64,55,62,255,205,86,5,175,50,120,92,50,121,92,134,163,221,33,122,
92,55,62,255,205,86,5
```

A LOADER MŰKÖDÉSE (pirossal a betoldott rész):

```
LD DE,$1C77
LD IX,$4000           ; a ROM betöltő rutinjának meghívása, a 16384-es memória-
SCF                  ; címtől ($4000) kezdve olvas be 7287 ($1C77) bájtot,
LD A,$FF             ; a rutin a futásának ideje alatt letiltja a maszkolható
CALL $0566           ; megszakítást, a FRAMES változó értéke nem változik
XOR A                ; A értéke legyen 0
LD ($5C78),A         ; FRAMES első bájtyának felülírása nullával
LD ($5C79),A         ; FRAMES második bájtyának felülírása nullával
LD DE,$A386
LD IX,$5C7A
SCF                  ; a ROM betöltő rutinjának meghívása, a 23674-es memória-
LD A,$FF             ; címtől ($5C7A) kezdve olvas be 41862 ($A386) bájtot, a fő
CALL $0566           ; programkódot
```

#8 - SZÍNANOMÁLIÁK

Az N10-es szoba színproblémájára két megoldás is létezik attól függően, hogy a világoskék talaj és a zöld ajtót nyitó kulcs összeférhetetlenségénél a talaj vagy a kulcs színét veszem helyesnek:

A talaj zöldre színezéséhez egy értéket kell átírni: `$6575,$F5`

A kék C kulcs beállításához két értéket kell átírni: `$7F39,$15` és `$7F3D,$15`

SZEMBEN A VÉDELEMMEL

A játék nem rendelkezik összetett másolásvédelmi rendszerrel, de a betöltési rendszere lehetlenné tesz bármilyen POKE bevitelét. Amennyiben nem áll rendelkezésünkre Multiface vagy valamilyen hasonló hardver eszköz, amellyel a memóriát közvetlenül módosíthatjuk, akkor mindenképpen egy kis átalakítás szükséges ahhoz, hogy a kívánt POKE-unk bevihető legyen.

A gyári betöltésű, alábbi szerkezetű programmal dolgozzunk:

```
Program: Packers
BASIC blokk          358 byte
fejléc nélküli blokk 7287 byte
fejléc nélküli blokk 41862 byte
```

Szerencsére a BASIC program MERGE "" utasítással betölthető és megállítható, így listázás után az alábbi program jelenik meg:

```
1 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LS
2 FOR X=0 TO 25: READ C: POKE
53731+X,C: NEXT X
4 CLEAR 65535: RANDOMIZE USR
53731
5 DATA 17,119,28,221,33,0,64,
55,82,255,205,86,0,17,134,163,22
1,33,122,92,56,82,255,205,86,5
```

Az 1. sor beállítja a színeket feketére.

A 2. sor FOR ciklusa 53731 címtől "bepókolja" a betöltő programot.

A 4. sor CLEAR utasítással beállítja a RAMTOP értékét, majd RANDOMIZE USR 53731 elindítja a betöltést.

Az 5. sor DATA utasítása a gépi kódú betöltő program adatait tartalmazza.

Itt nincs alkalmazva semmilyen BASIC szám-trükk, mint amilyenekkel a Speedlock vagy hasonló védelmeknél találkozhatunk, minden érték megfelel a kiírt számának, így egy '3 STOP' sort beírva a futtatást követően az 53731 címtől megnezhethetjük a gépi kódú programot. Erre bármilyen disassembler program alkalmas.

```
LD DE,7287
LD IX,16384
SCF
LD A,255
CALL 1366
LD DE,41862
LD IX,23674
SCF
LD A,255
CALL 1366
```

; A bejelentkező képpel együtt a betöltés során felülíród-
; nak a rendszerváltozók is 23670 (\$5C76) címig,

; majd a következő rész betöltődik 23674 címtől a memória
; végéig, azaz 65535 címig. Így a program felülírja a tel-
; jes memóriát, szinte semmit nem hagy ki. Sajnos emiatt
; semmilyen, a BASIC programban elhelyezett POKE nem tud
; a segítségünkre lenni

Hogyan indul el a játék, mikor látszólag nincs semmi a betöltés után?

A 2. rész a memória végéig töltődik, ami a verem terület felülírásával is jár. Itt tárolódik az a cím is, ahová vissza kell térnie a ROM-ban meghívott, 1366 címen található betöltő eljárásnak. Azaz mikor befejeződött a betöltés, egyszerűen elindul a játék. De ez visszatérési cím pontosan hol is van?

A bejelentkező kép betöltése után tudnunk kellene, hogy hol áll a veremmutató. Bár a CLEAR utasítás 65535-re állítja, de ezt követően a BASIC önmaga is módosítja az értékét, így egy rövid programot kell írunk:

```
32768 237,115,254,127 LD (32766),SP ; a veremmutató (SP regiszter) értékének eltárolása a
32772 201 RET ; 32766-32767 címen, majd visszatérés a BASIC-be
```

BASIC-ben:

```
10 CLEAR 65535
20 POKE 32768,237: POKE 32769,115: POKE 32770,254: POKE 32771,127: POKE 32772,201
30 RANDOMIZE USR 32768
40 PRINT (256*PEEK 32767)+PEEK 32766
```

és futtatás után láthatjuk, hogy a veremmutató 65512, azaz \$FFE8 címre mutat.

Vagyis a játék a 2. rész betöltése után a 65510 (\$FFE6) címről veszi ki a visszatérési címet.

SZEMBEN A VÉDELEMMEL

Számunkra a játék indításának címe nem fontos, a veremmutató aktuális értéke volt a lényeg. A program nem turbós vagy egyéb egyedi betöltésű, így a normál rutinok segítségével fogjuk megoldani a betöltést. A trükk lényege, hogy módosítjuk a betöltő program helyét a memóriában, áthelyezésre kerül a képernyőre (ettől a képernyő felső harmada majd eltűnik) és a játék teljes betöltése után kerülnek módosításra a memória adott értékei, azaz a "pókolás":

53731	17,119,28	LD DE,7287	
53734	221,33,0,64	LD IX,16384	
53738	55	SCF	
53739	62,255	LD A,255	
53741	205,86,5	CALL 1366	; az első blokk betöltése
53744	49,0,72	LD SP,18432	; verem áthelyezése, mert különben a 2. rész betöltése ; után a játék indul el
53747	33,1,210	LD HL,53761	; 2. blokk betöltő programjának és a memóriacímeket
53750	17,0,64	LD DE,16384	; felülíró program áthelyezése a képernyő felső harmadára
53753	1,0,8	LD BC,2048	; dára
53756	237,176	LDIR	
53758	195,0,64	JP 16384	; betöltés indítása
53761	17,1134,163	LD DE,41862	; ez már az áthelyezett helyén fog futni
53764	221,33,122,92	LD IX,23674	
53768	55	SCF	
53769	62,255	LD A,255	
53731	205,86,5	CALL 1366	; a második blokk betöltése
53774	49,230,255	LD SP,65510	; veremmutató visszaállítása az indítási címre, ami 2-vel kevesebb, mint amit korábban ellenőriztünk (a CALL után a veremmutató 2-vel csökken és betöltés után a 65510 címről veszi a visszatérési címet.
53777	62,0	LD A,0	; itt a gyűrű-lidércek kikapcsolása történik meg,
53779	50,67,134	LD (34371),A	; tehát ez a 4 db LD utasítás megfelel
53782	62,201	LD A,201	; a POKE 34371,0 és POKE 34372,201 parancsoknak
53784	50,68,134	LD (34372),A	;
53787	201	RET	; visszatérés, azaz a játék indítása

A BASIC program 6. sorába helyezzük el a betöltést követően felülírni kívánt memóriacímeket és értékeiket (a példában a gyűrű-lidércek kikapcsolása szerepel). Írjuk meg a 3. sorba az értékek betöltését, ahol a ciklusváltozó záróértéke a 6. sorban szereplő adatok darabszámának fele, jelen esetben $4/2=2$, majd módosítsuk a 2-es és 5-ös sorokat a pirossal jelölt helyeken:

```
1 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: CLS
2 FOR X=0 TO 45: READ c: POKE 53731+x,c: NEXT x
3 LET M=53777:
  FOR X=1 TO 2:
    READ C: POKE M+2,50: POKE M+3,C-INT (C/256)*256: POKE M+4,INT (C/256): READ C: POKE M,62:
    POKE M+1,C: LET M=M+5:
  NEXT X: POKE M,201
4 CLEAR 65535: RANDOMIZE USR 53731
5 DATA 17,119,28,221,33,0,64,55,62,255,205,86,5,49,0,72,33,1,210,17,0,64,1,0,8,237,176,195,
  0,64,17,134,163,221,33,122,92,55,62,255,205,86,5,49,230,255
6 DATA 34371,0,34372,201
```

Mentsük el a BASIC programunkat, hogy később is meglegyen és bármikor tetszés szerint helyezhesünk el új POKE értékeket: SAVE "Packers+" LINE 1

Indítsuk el a módosított programunk: RUN

Tekerjük át a BASIC részt, következzen az 1. rész egyből. A magnó elindítása után betöltődik a bejelentkező kép, majd a képernyő felső harmada eltűnik (ide kerül a titkos programunk) és folytatódik a betöltés, míg végül a játék hibátlanul elindul.

Szeretnél nyerni egy napot a kedvenc vidámparkban, esetleg a második részét a Fantasy Software rendkívül eredeti *Backpacker's Guide to the Universe* játéknak? Ha igen, akkor olvass tovább! Mindössze annyit szeretnénk, hogy segíts Ziggynak, a *Backpacker's* játék hősnéne, hogy sikerrel járjon egy nagyon veszélyes és rendkívül fontos küldetésben. A forгатókönyvet az alábbiakban olvashatod.

A három első díjas nyertes egy napot tölthet az egyik vidám-, vagy kalandparkban. És igen, magával vihet egy barátot is! 20 versenyző kapja meg egy példányát a *Backpacker's Guide to the Universe* második részének, melynek címe *Enigma Zone*, és hamarosan kiadja a Fantasy Software.

Olvasd el az alábbi történetet, és minden kiderül.

Az Idő Háború egy csúnya dolog. Emberek és bolygók - akár egész galaxisok is - nyom nélkül tűnnek el a semmiben. És valaki háborút folytat a szövetséges bolygók ellen.

Az Ügynökség jelentései szerint a gonosz zseni, aki a háború mögött áll, nem más, mint a titokzatos Cyril Cornelius - a szövetség kísérleti fegyverkutató csapatának egykori vezetője.

Egy titokzatos baleset után kegyvesztett lett, mikor elpusztította a szövetség központi bolygójának felét, és száműzetésbe menekült. Azóta senki sem hallott róla, senki sem látta - eddig.

Hátizsákos hősünk, Ziggy azt a feladatot kapta, hogy semmisítse meg Cornelius idővetemítő gépét. De ő ezt nem tudja véghezvinni egyedül.

Mielőtt elkezdené ezt a veszélyes küldetést, Ziggynak ki kell választania néhány társat, aki segít majd neki.

A legfrissebb ügynökségi jelentések szerint a spirális kar külső hatókörzeteiben az idővetemítő gépnek a nyomára bukkantak egy hatalmas erődben, ami a kutatott régiók szélén egy primitív bolygó hegységében van valahol.

A bolygón barbár harcosoknak egy vad, de primitív törzse lakik, akik arról ismertek, hogy utálják a betolakodókat. A hegység magas csúcsai valamilyen nagyon furcsa, de üveghez hasonló anyagból vannak.

Maga az erőd egy hatalmas labirintus, amelyet Cornelius építtetett, hogy meg-

ZIGGY VISSZATÉRT!



védje az idő-láncfonalát.

A folyosók tele vannak szűrő csapdákkal és biztonsági rendszerekkel. A robot órők járőröznek éjjel-nappal, és egy erődített szobából irányítják őket az erőd szívében. A robotok csak Cornelius hangjára reagálnak.

Az idővetemítő gép az erődítmény alatti földalatti barlangban helyezkedik el. A légitámadás nem lehetséges, mivel Cor-

nelius kifinomult légvédelmi rendszert fejlesztett ki.

Az egyetlen esély egy kicsi, de hatékony csoport meglepetésszerű támadása. Itt jön Ziggy a képbe. Ki kell választania a feladatra alkalmas csapatot - de szükség van néhány tanácsra is. És itt jössz te! Találsz képeket és leírásokat a Ziggy számára elérhető csapatagokról. Sajnos az általa használt hajó csak négy utast szállíthat - Ziggyt és három másik csapatagot.

A választás a tiéd. Miután elkészítetted, válaszolj a kérdésekre, és küld el a Computer & Video Games-hez, mi is el fogjuk eldönteni, hogy az öt ügynök közül melyik tud leginkább segíteni Ziggynak a küldetésében - ha ugyanazokat választod, akkor te lehetsz az egyik fődjás! A részletek lejjebb.

A CSAPAT

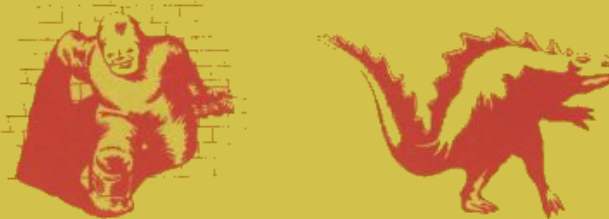
Nanoc, a barbár: Egy rendkívül erős, de nem túl intelligens, barbár harcos a Roc 7 bolygóról. Csatában félelmetes, és a robotokkal csupasz kézzel is képes elbánni! **Zak, az Android:** Egy rendkívül intelligens bionikus kreatúra a Machine Planet biolaboratóriumaiból. Egy születéskor történt balesetet követően Zaknak van egy képessége,

hogy láthatatlanná váljon, és megváltoztassa az anyagcseréjét, amely lehetővé teszi számára, hogy áthatoljon szilárd tárgyakon - például falakon.

A Gyík: Azt sem tudja senki, hogy milyen nemű, egy rendkívül fejlett idegen hullófajnak az utolsó túlélője. A Gyík képes arra, hogy sima, szinte függőleges felületeken mozogjon könnyedén és halálosan a csatában. Egy savas, mérgező köpete van, amelyről ismert, hogy megsemmisíti a fém egyes formáit. Közepes intelligenciával rendelkezik.

Szerencsevadász: Harry Woolfe egy szabad zsoldos és kalóz arany szívvel - és egy nyerő bankszámlával. Fegyverszakértő és rendkívül gátlástalan. A biztosító és riasztórendszerek szakértője.

Radley, a robot: A 305-ös típusú csatarobot, akit módosított az utolsó tulajdonosa - már elhunyt - módosított megaagygyal. A fegyvereinek és a páncélozott bőrének, valamint az új agyának köszönhetően ez a robot kemény ügynök. Radley logikusan gondolkodik és teljesen érzelemmentes. Képes utánozni az emberi hangokat.



A Computer & Video Games magazin és a Fantasy közös játéka 1984 novemberéből. A sztori valószínűleg teljesen független a tervezett Backpackers játékoktól.

BACKPACKERS

GUIDE TO THE UNIVERSE PART 1

Not just a game...

...more a way of life



48K Spectrum

£7.50

Software by **fantasy**