



Fanzix

TARTALOM

ÜDVÖZÖLLEK KEDVES OLVASÓM!	3
MC LOTHLORIEN LTD	4
MC LOTHLORIEN LTD SZOFTOGRÁFIA	9
Tyrant of Athens	13
Samurai Warrior	18
Roman Empire	21
Peloponnesian War	25
Warlord	30
Privateer	35
Johnny Reb	39
Paras	44
Redweed	49
MICROMEGA	53
MICROMEGA SZOFTOGRÁFIA	59
Brainstorm	61
Puzzler	62
Dominoes	63
Gulpman	64
Roulette	66
Blackjack	67
Craps	68
Luna Crabs	69
Haunted Hedges	71
Starclash	73
Deathchase	75
Codename MAT	78
Full Throttle	84
Kentilla	87
Braxx Bluff	91
Jasper!	95
A Day in the Life	98
CSALÁSOK	101
ÉS AHOGY TI GONDOLJÁTOK	103
A KÖVETKEZŐ SZÁM TARTALMÁBÓL	104

ÜDVÖZÖLLEK KEDVES OLVASÓM!

Eljött hát a második rész ideje is! A sportban van egy közhely, miszerint a feljutó csapatoknak mindig a második év a legnehezebb, ha az elsőt egyáltalán túlélük a felsőbb osztályban. Nekem a második szám a legnehezebb „év”. Miért nehéz? Mert egy egyszerű fanzine-t megírni nem nagy dolog, de a vállalt folytatást is megírni, sőt az abban is megígért újabb számnak is nekirugaszkodni már nehezebb. Ezt én még nem érzem, mert a kezdeti lendület elég erős lökést adott, így bőven tempómnál vagyok, de eljön a pillanat, amikor máshonnan kell beszerezni az üzemanyagot. Ez lehet például az olvasók visszajelzése vagy kezdetben egyáltalán az olvasók megléte. Egy fanzine-nál a jellegből adódik, hogy a többi újságtól eltérően nem haszon-, hanem örömszerzés a kiadás célja, így szerencsére nem lehet számszerűsíteni a sikert, nincs terv a példányszámra, bevételre. Az én példányszámomat jelzi a sinclair.hu-n a letöltés számláló. Bevételként pedig a fórumban, e-mailben kapott visszajelzéseket tartom nagy becsben.

Visszatérve a magamnak feltett kérdésre, annyiban nem volt nehéz, hogy a tartalom jelentős része már az első szám idején ilyen-olyan formában kész volt, sőt a következő számokhoz is van már anyag. A nehézség abban áll, hogy a téma nem olyan magától értetődő, talán kevésbé népszerű, mint az első számban volt. A két választott kiadó, a Lothlorien és a Micromega is ismert spectrumos körökben, de egyikük sem sorolható a nagy, jelentős, népszerű kiadók közé. Ráadásul a Lothlorien játékaiknak nagyobb része első ránézésre játszhatatlan, érthetetlen és a toplisták alapján érdektelen is. Akkor miért választottam őket? Elsősorban azért, mert egy-két kivételtől eltekintve nem jelent meg eddig a játékaikról leírás vagy bármilyen játékot segítő információ magyarul, de még angolul is csak ritkán. Másodsorban mindkettő cég nagy névnek számított az általam célba vett első két évben, amikor még a pár fős kis cégek is talpon tudtak maradni, sőt akár piaci sikereket is el tudtak érni.

Ha valamelyik játék felkeltette érdeklődésed, esetleg ki is próbáltad és úgy érzed, hogy játszottál vele eleget ahhoz, hogy 1-10-ig értékeld, akkor kérlek, add le a szavazatod a sinclair.hu-n a Speccyalista TOP100-on keresztül (ez akkor megy, ha regisztrált tag vagy). A listára leadott szavazatokat ettől a számtól kezdve utólag fogom közzétenni a megelőző szám játékaira (most a Sinclair játékaira) koncentrálni. Ha esetleg van egy olyan kiadó, amelynek játékaival szívesen olvasnál, akkor ird meg, hogy tudjam követni az igényeket. A játékokkal, kiadókkal kapcsolatban is várok javításokat, helyesbítéseket, amiket természetesen beleszövök a következő számba.

Mezei Róbert
M/ZX
mzx@sinclair.hu



LOTHLORIEN



A BILLENTYŰZET HADURAI

Lothlorien egy erdő Középföldén J. R. R. Tolkien Gyűrűk Ura című regényében, de ez teljesen lényegtelen, mert a MC Lothlorien Ltd nem ezzel érdemelte ki a Crash magazintól „A billentyűzet hadurái” nevet, hanem amiatt, hogy nevük egybefonódott a minőségi történelmi, háborús stratégiai játékok kiadásával. Történetük több szálon indul Manchester külvárosaiban, de időszámításunk kezdetére, 1982-re összefonódik.

KEZDETEK, ELSŐ SZÁL

Mike Cohen, az egyik alapító 1981 karácsonyára kapott egy ZX81-et a feleségétől és kicsit megismerve a hardvert úgy látta, hogy ezen a platformon nagy létjogosultsága van a grafikát nem, de annál több ötletet igénylő stratégiai, háborús játékoknak. Nosza, el is kezdte tanulni a BASIC nyelvet és első lendülettel nekikezdett megírni a Tyrant of Athens-t, ami pár hét alatt kész is lett! Az ismerősök, akik látták a játékot, azon a véleményen voltak, hogy egész jó lett és Mike megpróbálkozhatna az eladásával. A piacra kerülés legegyszerűbb módja Angliában a csomagküldős rendszer beindítása volt, tehát hirdetés feladása és a megrendelőknek a kért kazetta postázása, ezt alkalmazta akkoriban sok amatőr programozó. Ehhez is kellett a hirdetés miatt a

minimális befektetés, mert ugye el kell jutni a remélt vásárlókhöz. Egy népszerű számítógépes magazin negyed oldalas hirdetése 95 fontba került, Mike neje ezt felesleges pénzkidobásnak tartotta, de rövid családi vita után Mike meggyőzte, megígérte, hogy a játékért kapott pénzekből vesz majd neki egy frankó mosógépet. Meg is jelent első negyedoldalas hirdetése a Your Computer magazin 1982. márciusi számában, mindössze három hónappal ZX81-ének első



Roger Lees a védjeggyé vált sisakkal, Geoff Street (telefonnal) és Mike Cohen

bekapcsolása után. A játékot 4.95 fontért hirdette, ami megfelelt az idő tájt az átlagnak, tehát kb. 20 megrendelőre volt szüksége, hogy már némi profitot is termeljen, jóval többre a mosógép vásárlásához. Legnagyobb meglepetésére már az első két hétben 200 feletti megrendelője volt, mosógép kipipálva! A hirdetést M.C. Associates-ként adta fel, a kezdetéből kialakított szokványos cégnéven és már ekkor használta a Lothlorien majdani védjegyét, a görög katonai sisakot, valamint a háborús játékok és az ókori szimulációk specialistájaként mutatkozott be. Utóbbi állítás igazolására májusban már hirdette második játékát, a Roman Empire-t is, mégpedig a sikeren felbuzdulva, megemelt 5.95 fontos áron, majd nem sokkal később elkészült a Peloponnesian War is.

KEZDETEK, MÁSODIK SZÁL

Közben Roger Lees, Mike volt iskolatársa, a másik alapító sem tétlenkedett, a Tyrant of Athens sikerét látva úgy gondolta, ő is képes lenne valami hasonlóra, vásárolt egy ZX81-et és nekiállt a Samurai Warrior és a Warlord megírásának, igen mindjárt mindkettőnek. Roger a régi családi vállalkozás (Lothlorien Trading) nevét felhasználva Lothlorien Computer Games-ként jelent meg a nagyérdemű előtt, Mike-hoz hasonlóan főállás melletti hobbiprogramozóként.

A SZÁLAK ÖSSZEFONÓDÁSA

Még mielőtt házastársakká nyilvánítom őket, nem hagyhatom szó nélkül, hogy ez nem semmi, hogy

egy billentyűleütést nem tettek feleslegesen, amibe belekezdtek az meg is jelent!

Mike és Roger vállalkozása a Sinclair User augusztusi számában a 44. oldalán kezdett összefonódni, ahol egymás mellett jelentették meg hirdetésüket még külön „céggként”, de innentől fokozatosan kialakult egyesülésükkel az MC Lothlorien Ltd. Ekkor kezdtek túlhaladottnak érezni a munka melletti amatőrködést és felismerték a lehetőséget a már megjelent játékaik más platformokra való átírásában. A hardverpiac nagyon sokszínű volt, akkor még sok sikerre esélyes számítógép volt, már fél éve piacon volt a ZX Spectrum és könnyű volt az eredetileg ZX81-es játékokat ráalkalmazni. Ebben az időszakban került képbe a programozásban jártas Geoff Street, aki egy iskolába járt az alapítókkal és mivel szükség volt még egy emberre a terjeszkedés miatt, bevették őt is a buliba. Nekiláttak átírni Mike három ókori európai és Roger két japán témájú játékát az új Sinclair csodagépre, kicsit feltupírozva, ezt-azt kibővítve. Októberre elkészült a **Tyrant of Athens**, novemberre a **Roman Empire** és a **Samurai Warrior**. A másik két játékra, a **Warlord**-ra és a **Peloponnesian War**-ra áprilisig kellett várni (a Peloponnesian War kb. egy hónapig volt kapható, utána csak a ZX81-es verziót árulták), mert a srácok erőforrásait lekötötte először a Dragon 32-re, majd a Tandy 32-re, sőt az Atari-ra való konvertálás. Érdekes módon az újságokba a hirdetéseken kívül nem jutottak be, nagyon elvétve jelent meg egy-egy kritika, így a

reklámjaikat kellett kicsit túlfűszerezni. Egy hirdetésük szövege 1983 elejéről: „Elege van a Space Invadersból? Elege van a végtelennek tűnő N, S, E, W kalandjátékokból? Miért nem próbálja ki a kihívásokkal teli háborús játékok széles választékát?” Közben ZX81-re megjelent az utolsó játékok, a **Privateer** (májusra már megvolt a Spectrum verzió is). Ez a játék sok mindenben első és utolsó, szóval különleges: utolsó játék ZX81-re, utolsó játék, ami először ZX81-re jelent meg, az első, amit nem Mike vagy Roger írt, az első, amit Andy Pugh írt. Júniusban a félév és az első korszakuk zárásaként megjelent a **Johnny Reb**, a **Paras** és a **Redweed**. Ezzel tehát a csak háborús játékokra specializálódó Lothlorien első érdekes életszakasza véget ért.

PIACI NÖVEKEDÉS

Új kiadói ars poetica kialakításához új iroda is dukál, nem kell nagy változás, környezetváltozáshoz elég 6-7 km-rel is odébbállni.

Az akkoriban Spectrum-konkurensként beharangozott Oric-ra is konvertáltak, fejlesztettek a fiúk, használva az AWA Software monitor/assembler programját, az Orient. Mivel az AWA is nagy-manchesteri cég volt, Mike és Roger barátai látogatásra ment hozzájuk (ez az út sem volt több 15km-nél), pontosabban csak Steve Hughes-hoz, mert társa addigra kiszállt a szoftverüzletből. Steve elmondta, hogy rosszul mennek a dolgai és megmutatta látogatóinak két Spectrumra fejlesztett arcade-játékát, amiket még reklámmal sem

tudott megtámogatni. Rogeréknek tetszett, amit láttak, így nem sokkal később felvásárolták az AWA-t, Steve pedig egy exkluzív szerződést kapott, amiben a Lothlorien vállalja további arcade stílusú játékaik kiadását. Így már Steve is a Lothlorien tágabb, ám nem főállású családjához tartozott, a két játék, amit bemutatott, a **Bedlam** és a **Beetlemania** pedig megjelent Lothlorien címke alatt, létrehozva egy jól megkülönböztetett arcade sorozatot a cégnél, az Actionmastert. A sorozat gyorsan háromtagú lett, mert Steve megírta a **Micro Mouse Goes De-bugging** című örökbecsűjét is. Érdekes, hogy a WOS-on a Beetlemania Crazy Bugs! címmel szerepel, pedig ez csak a játék Timexre megjelent verziójánál használt cím. Ha már az akciójátékok külön zászló alatt sorakozhattak, a háborús játékoknak is volt egy saját egységük a Johnny Reb óta, Warmaster névvel. A sorozat új tagjai a karácsonyra megjelent **Confrontation** és **Dreadnoughts**. Előbbi játék volt Robert T. Smith, az Arnhem és a Vulcan alkotójának első Spectrumra írt játéka. Robert emlékei szerint, ahogy elküldte játékát a Lothloriennek, másnap már hívták is, hogy kell nekik, tetszik, eszerint nem sok izgulnivalója volt... Szintén az ünnepekre megjelent még egy kívülálló is, a sorozatokba nem tartozó stratégiai-szimuláció öszvér, a **Red Baron**.

Az 1984-es év viszonylagos nyugalomban telt, Simon Cobb, egy 17 éves programozó személyében új főállású dolgozója lett a cégnek, amivel az arcade-vonal további

erősítése volt a cél, Simonnak fiatal kora ellenére már volt kiadott játéka, a Di-Lithium Lift-et a Hewson Consultants jelentette meg. Tavasszal meg is jelent Simon első itteni játéka, a **Grid Patrol**, ami a Hewsonnál kiadott játékának egy lightosított verziója. Megjelent még két akció, a **Two Gun Turtle**, ami Steve Hughes termése és a **Mummy! Mummy!** Dave Stevenstől (neki nincs is több ismert játéka, valószínűleg külsős, beküldött játék lehet). Az előző évben Red Baron-nal debütáló Keith Hunt egy újabb kakukktójással, a **Special Operations**-szel (háborús taktikai-kaland turmix) megalapította az Adventuremaster-sorozatot. A nyári termés kettő akció és egy kiegészítő a Confrontation-höz. Az akciók közül az első a **Realm of the Undead**, egy újrakiadás, amit még egy évvel korábban megjelentetett a fejlesztőjének, R.J. Yorke-nak a kis garázscége az Express Programmes Company, nem nagy sikerrel. A másik Actionmaster-tag a **Hyperblaster**, ezt a játékot Matthew Rhodes írta, aki később a nagy termékenységű Binary Design-ban folytatta munkásságát, legmenőbb játéka a Xeno volt. Ősszel csak egy újabb Confrontation-kiegészítő jelent meg, majd télen mindhárom sorozat új taggal bővült, természetesen az új kedvenc, az Actionmaster kettővel: a **Billy Bong**-gal, ami egy beküldött játék és a **Lifeline**-nal Simon Cobb-tól. A kalandsorozat új tagja a **Masters of Serebal**, Keith Hunt utolsó játéka. A háborús játékokhoz a **Redcoats** csatlakozott. Ezzel véget is ért az 1984-es esztendő és a sok akciójáték erőltetése nem hozta meg

a várt eredményt, nem sikerült az eladási listák jegyzett részére felkerülni.

BEÉPÜLÉS ÉS LEÉPÜLÉS

1985 elején még megjelent két beküldött háborús játék, a **Panzer Attack** és az **Overlords**. Majd robbant a bomba, na jó, csak pukkant, az Argus Press Software leányvállalatává tette a Lothlorient, Roger Lees és Mike Cohen ezt úgy adták elő, hogy ők nem tudták játékaiknak biztosítani azt a marketinget, amit megérdemeltek volna, ezért volt szükségük egy ilyen téren nagyobb tudású és tapasztalatú cégre. Első közös kiadás a **The Bulge** volt, ami tényleg kapott egész oldalas kizárólagos reklámokat számos „szaklapban”. Aztán a másik három, téli megjelenésből nem vette ki ilyen látványosan a részét az Argus Press, ezek a játékok a **Waterloo**, az **Austerlitz** és a **Time Sanctuary** voltak. Az első kettőt Ken Wright írta és a KW Software adta ki eredetileg, de Ken nem tudta játékaiknak biztosítani azt a marketinget, amit megérdemeltek volna, ezért volt szüksége egy ilyen téren nagyobb tudású és tapasztalatú cégre... A harmadik játékot a szintén manchesteri és a Lothlorien-nel Starsoft UK Ltd néven egy harmadik céget alapító A'nF Software programozói, a Carmpouloni testvérek írták: Peter és George. 1986 újabb Argus Press-szel közös kiadással, az **Arena**-val kezdődik, amit két régi motoros, az akciómester Steve Hughes és az egyik főnök, Roger Lees jegyez. Az A'nF-fel közös cég neve

megváltozik(?) Icon Design Ltd-re és saját életet kezdenek (a görög sisak sokszor ott virít a cég neve mellett, pl. Milk Race, Rastan, Rogue, Super Trolley, Terrorpods) párhuzamosan a halódó őseikkel.

A LÉGIÓK HALÁLA UTÁN A SÓTÉTSÉG BIRODALMA

Utolsó előtti fellángolásként megjelenik két remek játék, augusztusban a **Johnny Reb II**, szeptemberben a **Legions of Death**. Azt hiszem Magyarországon utóbbi játék a legismertebb és a legkedveltebb is egyben a Lothlorien porontyok közül, éspedig a Spectrum Világ remek játékleírásának köszönhetően. 1986-1987 fordulóján négy háborús játék is megjelent (**Death in Russia 1941**, **Death in the Snow 1812**, **Roundheads** és **World War I**), a Roundheads kiadásához már szinte csak az Argus Press-nek volt köze. Majd zárásként kiadták még júniusban a Johnny Reb II-t is író David Bolton játékát, a **Dark Empire**-t. Ezután még főleg Mastertronic és Byte Back játékok fejlesztőjeként lehet találkozni a Lothlorien névvel és a görög sisakkal, de már kezd zavarossá válni, hogy hol húzódik a határ az Icon Design és a Lothlorien között.

ÉRTÉKELÉSEK

A kiadó munkásságát a sok stratégiai játék miatt egyszerre túl nagy falat lenne feldolgozni, lehet, hogy két részben is, ezért első körben 1983 közepén húzom meg a határt, aztán majd egyszer jöhet a többi is. Tehát a 39 játék + 2 kiegészítő közül az első 9 játék leírását, elemzését olvashatod el a

szoftográfia után. A többi játékra a következő számokban kerül sor, ha minden a terveim szerint alakul.

MC LOTHLORIEN LTD SZOFTOGRÁFIA

(A kiadási adatoknál sorrendben a kiadó, kiadási év, eredeti ár, katalógusszám, esetlegesen zárójelben a kiadással kapcsolatos kiegészítés található, a fejlesztőknél a nagyobbtól a kisebb felé tartva, tehát Csoport/Programozó rendszerben tüntetem fel az adatokat, a dőlt betűs címek újrakiadások)

Tyrant of Athens

KIADÁSI ADATOK: MC Lothlorien Ltd, 1982, 16k, £6.50, MCL 1N
FEJLESZTŐ: Mike Cohen

Samurai Warrior

KIADÁSI ADATOK: MC Lothlorien Ltd, 1982, 16k, £5.50, MCL 2N
FEJLESZTŐ: Roger Lees

Roman Empire

KIADÁSI ADATOK: MC Lothlorien Ltd, 1982, 16k, £5.50, MCL 3N
FEJLESZTŐ: Mike Cohen

Peloponnesian War

KIADÁSI ADATOK: MC Lothlorien Ltd, 1983, 16k, £5.50, MCL 4N
FEJLESZTŐ: Mike Cohen

Warlord

KIADÁSI ADATOK: MC Lothlorien Ltd, 1983, 48k, £5.50, MCL 5N
FEJLESZTŐ: Roger Lees

Privateer

KIADÁSI ADATOK: MC Lothlorien Ltd, 1983, 16k, £4.50, MCL 106N
FEJLESZTŐ: Andy Pugh
MEGJEGYZÉS: A kazetta B oldalán a ZX81 verzió található

Johnny Reb

KIADÁSI ADATOK: MC Lothlorien Ltd, 1983, 48k, £5.50, MCL 107N
FEJLESZTŐ: Andy Pugh, Mike Cohen, Roger Lees, Geoff Street

Paras

KIADÁSI ADATOK: MC Lothlorien Ltd, 1983, 48k, £5.95, MCL 108(N)

Redweed

KIADÁSI ADATOK: MC Lothlorien Ltd, 1983, 48k, £5.50, MCL 109(N)

Confrontation

KIADÁSI ADATOK: MC Lothlorien Ltd, 1983, 48k, £7.95, MCL 111(N)
FEJLESZTŐ: Robert T. Smith

Dreadnoughts

KIADÁSI ADATOK: MC Lothlorien Ltd, 1983, 48k, £5.95, MCL 112(N)?
 FEJLESZTŐ: M.J. Dora

Bedlam

KIADÁSI ADATOK: AWA Software, 1983, 16k, £5.95, eredeti kiadás
 MC Lothlorien Ltd, 1983, 16k, £5.95, MCL 113(N)?, újrakiadás
 FEJLESZTŐ: Steve Hughes
 MEGJEGYZÉS: 1984 májusától 'Bedlam Blaster'-ként, más kazettaborítóval árulták

Beetlemania

KIADÁSI ADATOK: AWA Software, 1983, 16k, £5.95, eredeti kiadás
 MC Lothlorien Ltd, 1983, 16k, £5.95, MCL 114(N)?, újrakiadás
 FEJLESZTŐ: Steve Hughes

Micro Mouse Goes De-bugging

KIADÁSI ADATOK: MC Lothlorien Ltd, 1983, 16k, £5.95, MCL 115(N)
 FEJLESZTŐ: Steve Hughes

Red Baron

KIADÁSI ADATOK: MC Lothlorien Ltd, 1983, 48k, £5.95, MCL 116(N)
 FEJLESZTŐ: Keith Hunt

Two Gun Turtle

KIADÁSI ADATOK: MC Lothlorien Ltd, 1984, 16k, £5.95, ?
 FEJLESZTŐ: Steve Hughes

Grid Patrol

KIADÁSI ADATOK: MC Lothlorien Ltd, 1984, 48k, £5.95, ?
 FEJLESZTŐ: Simon Cobb

Mummy! Mummy!

KIADÁSI ADATOK: MC Lothlorien Ltd, 1984, 48k, £5.95, ?
 FEJLESZTŐ: Dave Stevens

Special Operations

KIADÁSI ADATOK: MC Lothlorien Ltd, 1984, 48k, £5.95, MCL 122
 FEJLESZTŐ: Keith Hunt

Hyperblaster

KIADÁSI ADATOK: MC Lothlorien Ltd, 1984, 48k, £5.95, MCL 123
 FEJLESZTŐ: Matthew Rhodes

Realm of the Undead

KIADÁSI ADATOK: Express Programmes Company, 1983, 48k, £5.50, eredeti kiadás
 MC Lothlorien Ltd, 1984, 48k, £5.95, MCL 124?, újrakiadás
 FEJLESZTŐ: R.J. Yorke

Confrontation – Scenarios Volume 1

KIADÁSI ADATOK: MC Lothlorien Ltd, 1984, 48k, £5.95, MCL 125
 FEJLESZTŐ: Robert T. Smith
 MEGJEGYZÉS: kiegészítő kazetta, szükséges hozzá az alapjáték

Confrontation – Scenarios Volume 2

KIADÁSI ADATOK: MC Lothlorien Ltd, 1984, 48k, £5.95, MCL 126?
 FEJLESZTŐ: Robert T. Smith
 MEGJEGYZÉS: kiegészítő kazetta, szükséges hozzá az alapjáték

Redcoats

KIADÁSI ADATOK: MC Lothlorien Ltd, 1984, 48k, £5.95, MCL 127
 FEJLESZTŐ: Mike Williams, Andy Pugh

Masters of Serebal

KIADÁSI ADATOK: MC Lothlorien Ltd, 1984, 48k, £6.95, MCL 128
 FEJLESZTŐ: Keith Hunt

Lifeline

KIADÁSI ADATOK: MC Lothlorien Ltd, 1984, 48k, £2.99, MCL 129
 FEJLESZTŐ: Simon Cobb

Billy Bong

KIADÁSI ADATOK: MC Lothlorien Ltd, 1984, 48k, £2.99, MCL 130
 FEJLESZTŐ: J. Stephen Culley

Panzer Attack

KIADÁSI ADATOK: MC Lothlorien Ltd, 1985, 48k, £5.95, ?
 FEJLESZTŐ: R. Parker, T. Kitchener

Overlords

KIADÁSI ADATOK: MC Lothlorien Ltd, 1985, 48k, £5.95, ?
 FEJLESZTŐ: John Pragnell, SYDB

The Bulge

KIADÁSI ADATOK: MC Lothlorien Ltd, 1985, 48k, £9.99, ?
 FEJLESZTŐ: Choice Software / David Bolton, Colin Gordon

Waterloo

KIADÁSI ADATOK: KW Software, 1985, 48k, £11.50, eredeti kiadás
 MC Lothlorien Ltd, 1985, 48k, £9.95, ?, újrakiadás
 FEJLESZTŐ: KW Software / Ken Wright

Time Sanctuary

KIADÁSI ADATOK: MC Lothlorien Ltd, 1985, 48k, £7.95, ?
 FEJLESZTŐ: Peter Carmpouloni, George Carmpouloni

Austerlitz

KIADÁSI ADATOK: KW Software, 1984, 48k, £11.50, eredeti kiadás
 MC Lothlorien Ltd, 1985, 48k, £9.95, ?, újrakiadás
 FEJLESZTŐ: KW Software / Ken Wright

Arena

KIADÁSI ADATOK: MC Lothlorien Ltd, 1986, 48k, £9.95, ?
 FEJLESZTŐ: Steve Hughes, Roger Lees

Johnny Reb II

KIADÁSI ADATOK: MC Lothlorien Ltd, 1986, 48k, £9.95, LTC8
 FEJLESZTŐ: Choice Software / David Bolton

Legions of Death

KIADÁSI ADATOK: MC Lothlorien Ltd, 1986, 48k, £9.95, ?

Death in Russia 1941

KIADÁSI ADATOK: MC Lothlorien Ltd, 1986, 48k, £7.95, ?
 FEJLESZTŐ: Niall O'Cleirigh

Death in the Snow 1812

KIADÁSI ADATOK: MC Lothlorien Ltd, 1986, 48k, £7.95, ?

Roundheads

KIADÁSI ADATOK: Argus Press Software Ltd/MC Lothlorien Ltd, 1987, 48k, £9.95, ?

World War I

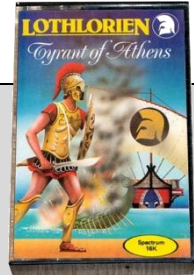
KIADÁSI ADATOK: MC Lothlorien Ltd, 1987, 48k, £9.95, ?
 FEJLESZTŐ: Kevin McCaughey

Dark Empire

KIADÁSI ADATOK: MC Lothlorien Ltd, 1987, 48k, £9.95, ?
 FEJLESZTŐ: David Bolton

TYRANT OF ATHENS

KIADÓ:	MC Lothlorien Ltd, 1982, £6.50
FEJLESZTŐ:	Mike Cohen
STÍLUS:	Stratégiai – történelmi/menedzser
GÉPTÍPUS:	16K
MÉRET:	8233 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	1:00
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet



YEAR	0000
POPULATION	72218
TROOPS	00404
ALLIES	00000
WARSHIPS	00000
MERCHANTSHIPS	00000
TREASURY	47656
FOOD	41740
<hr/>	
VICTORIES	00000
DEFEATS	00000
DISASTERS	00000
<hr/>	
* ? (0-0)	

FELADAT

„Az ie 5. században vagy, mikor ellenséges seregek, flották, más erős görög városállamok, valamint a hatalmas perzsa birodalom támadja Athént. Célok, hogy a város túrannizsaként túlélje a támadásokat elég hosszan ahhoz, hogy Athén váljon a legfélelmetesebb állammá a Földközi-tengeren. Hadihajókat építhetsz, katonákat képezhetsz, harcolhatsz szárazföldön és tengeren. A játék elején (és azt követően minden évben), a főképernyőn láthatod az összes tudnivalót: az uralkodási éveid számát (year), Athén lakosságát (population), katonáid (troops), szövetségeseid (allies), hadihajóid (warships) és kereskedőhajóid (merchantships) számát, a kincstárad (treasury) tartalmát aranyban és az élelmiszerkészletedet (food) adagban

kifejezve. A legtöbbnek van a sor elején egy kis ikonja.

Minden év elején válaszolnod kell néhány kérdésre, amik az előbb emlegetett ikonokkal vannak „megfogalmazva”, sorban:

- Mennyi katonát képzelsz?
- Mennyi hadihajót építesz?
- Mennyi kereskedőhajót építesz?
- Mennyi szövetségeses kaphat athéni állampolgárságot?
- Mennyi élelmet importálsz?
- És mennyit exportálsz?

A katonák (a szövetségesegek nem) részét képezik a teljes lakosságnak. Katonáid száma nem haladhatja meg a lakosság számának 1/3-át. Minden egyes állampolgár elfogyaszt évente 1 egységnyi élelmiszert. Valamint minden állampolgár termel minimum 0,5 és maximum 1,5 egységnyi élelmet évente, aratástól függően (kivéve a katonák, ők ki vannak vonva a termelésből).

Az élelmiszer vételára (és az eladási ára is) változik minden évben. A bevétel és kiadás, ami az élelmiszer kereskedéséből adódik, azonnal látszik a kijelzőn. Az áron kívül a kereskedőhajók száma is befolyásolja, hogy mennyi élelmet lehet importálni / exportálni.

Minden év elején adhatsz akár a szövetségesek felének athéni állampolgárságot. Ez növeli a katonák és a lakosság számát is. (a lakosság enyhén növekszik évente egyébként is). A hátránya ennek az, hogy meg is kell etetni őket, ellenben a szövetségeseket nem kell ellátnod élelemmel. Az előnye, hogy a szövetségesek nagyobb valószínűséggel dezertálnak, mint a saját katonák, nagyobb valószínűséggel halnak meg a harcokban, mint a katonák, sőt ha a szövetségesek aránya meghalad egy bizonyos szintet a katonákhoz képest, akkor a szövetségesek fel is lázadhatnak.

A kincstár minden évben kap 400 aranyat az ezüstmányák bevételeiből. Minden évben valószínű, hogy meg fogják támadni a városodat változó számú hadseregek és flották. Minden esetben döntened kell arról, hogy harcolsz vagy sem, és ha igen, akkor mekkora sereggel/flottával vonulsz harcba. Választásod következményei hamarosan kiderülnek, de akár megúszod könnyedén, akár nem, a hírneved, mint katonai vezető, csorbát fog szenvedni. Ez tükröződik a vereségek számánál, amit minden év elején láthatsz. Amennyiben úgy döntesz, hogy harcolsz és veszítesz, természetesen a következmények lehetnek szigorúbbak, ha úgy döntesz, hogy nem harcolsz, akkor is lesznek áldozatok, pl. az ellenség követelései. Mikor megnyersz egy csatát, akkor szenvedsz áldozatot is, de szövetségesek csatlakoznak hozzád és pénzt is követelsz az ellenségtől. A katonai hírneved is javulni fog. Ha megnyersz egy tengeri csatát, akkor elveszítesz néhány hajót, de el is fogsz néhányat az

ellenségtől. Ha elveszíted a tengeri csatát, akkor néhány hajód elsüllyed és néhány foglyul esik, így magas lehet a veszteséged. Csata után általában láthatod a csapatok közötti megegyezést a csapatok, hadihajók, szövetségesek, élelem és pénz kérdésében. Ennek célja, hogy segítsen a döntéshozatalban.

Valószínűleg tanulni fogsz a tapasztalatokból, hogy bizonyos típusú hadsereget/flottát nehezebb legyőzni, mint egy másikat.

A végső siker / kudarc kritériumai:

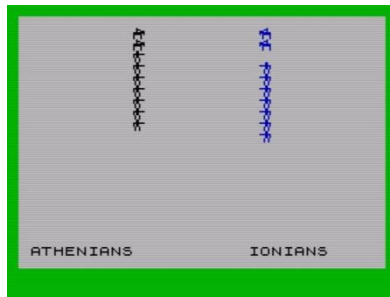
- 10 év alatt több mint 2,5-szer annyi győzelmet arattál, mint amennyi vereséget szenvedtél / 10 év alatt több mint 2,5-szer annyi vereséget szenvedtél, mint amennyi győzelmet arattál
- a katonai erőd gyakorlatilag sebezhetetlenné tesz / a katonai erőd (hiánya) lehetetlenné teszi, hogy nyerj
- már 30 éve uralkodszt / már legalább 3 katasztrófát szenvedtél el."

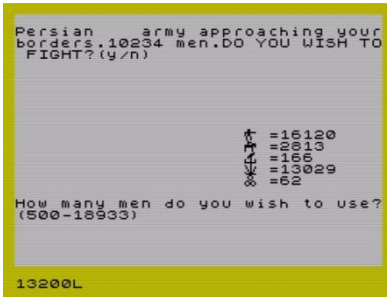
„E TAN E EPI TAS”

„Vagy ezzel, vagy ezen”

LEÍRÁS

Az i.e. VI. századra a Perzsa Birodalom Kis-Ázsia nyugati partjáiig terjeszkedett, leigázva az ottani görög városokat, további cél pedig a

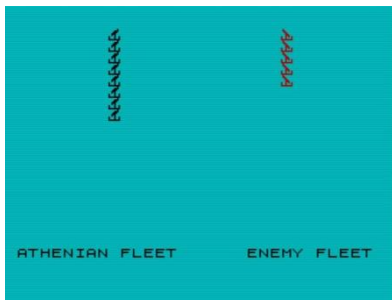




görögök által lakott részek teljes meghódítása volt, mivel ezek a területek gazdaságilag és kereskedelmileg hatalmas jelentőségűek voltak, az itteni városállamok az Athén vezetésével létrejött déloszi szövetségbe tömörülve harcoltak a perzsák ellen, több évtizedes tengeri és szárazföldi csatározás után az i.e. 466-ban aratott görög győzelem után a perzsák nem jelentettek többé fenyegetést. A szövetség kezdett felbomlani, az athéni vezetők miatt megromlott a spártaiakkal a kapcsolat, akik létrehozták a saját, később peloponnészoszinak nevezett szövetségüket, ami a maradék déloszi szövetségnek lett az ellenpólusa, és ahogy az lenni szokott ki is tört közöttük i.e. 460-ban a háború. Ez már önmagában elég kusza helyzet, amit a játékban még tovább kutyulva kapsz, belekeverednek a thébaiak, a iónok és a korinthosziak (na jó, ők amúgy is a spártaiakat csipik). Szóval képzelj el egy lehetséges „alternatív” történelmi helyzetet, ahol i.e. 470-ben Athén zsarnokaként kell megvédened városodat a rád törő ellenségektől. Ehhez gondoskodnod kell elegendő élelemről, katonáról,

hadihajóról és kereskedőhajóról. Dicső célod teljesítését a következő, már emlegetett ellenséges hatalmak próbálják meghiúsítani: a iónok, perzsák, korinthosziak, thébaiak és spártaiak. Szárazföldön a fenti sorrendben növekszik az erejük, tengeren csak három nép, erőssorrendben a perzsák, iónok, korinthosziak támadnak.

Az évenkénti teendők kiegészítéseként: minden új katona kiképzése 2,5 aranyat kóstál. A hadihajók 450, a kereskedőhajók 300 aranyba kerülnek. Az import és export függ a kereskedőhajók számától, minden hajó 250 adag élelmet tud évente szállítani. A beviteli, kiviteli árak évente random változnak, ezeket nem ismered, vakon kell üzletelni az élelemmel. Minden egyes lépésed után láthatod a képernyőn a kijelzett értékek változását. A főképernyőn látható még a győzelmek (victories), vereségek (defeats) és katasztrófák (disasters) száma. Ha választunk minden feltett kérdésre, akkor jönnek sorban az adott évben történő random ütközetek és katasztrófák, utóbbiakat ki kell érdemelni. Ellenséges támadás (a játék finom megfogalmazásában: közeledés) minden évben lehetséges bármilyen számban, bárhonnan, vízen, szárazföldön. Ütközetek előtt arról kapsz hírt, hogy pl. közeleg a ión flotta 104 hajóval (Ionian fleet approaching. 104 ships.), vagy a perzsa hadsereg 11558 katonával (Persian army approaching. 11558 men.) és te döntöd el, hogy akarsz-e harcolni (Do you wish to fight?):



- harcolsz: megadhatod, hogy mennyi katonát / hajót küldesz az adott számú ellenséggel szemben. Ha szárazföldi csatában nyersz, akkor az ellenfél tizede a szövetségeseid lesz, a saját sereged 3%-át elveszítéd és szerzel valamennyi aranyat, tengeri csatánál az ellenséges hajók 10%-a tiéd lesz, a saját hajóid 5%-a elstüllyed, nő a szövetségeseid és az aranyod száma. Vereség esetén 750 aranyat és tetemes ember és hajtómeget veszíthetsz. Mindig legyél felkészülve a vereségre, főleg aranyad legyen elég a kincstárban, különben gyászos következményekre számíthatsz, erről később, a katasztrófáknál lesz szó. Csata előtt a szemben álló felek létszámuknak megfelelően felállnak egymással szemben majd összeütköznek, sajnos pont a lényeg nincs ábrázolva, szövegesen megkapod, hogy győztél (You Are Victorious!) vagy veszítettél (You have been defeated!)
- nem harcolsz, kifizeted az ellenség követeléseit (the enemy demands tribute...): ilyenkor nem túl vészesen megsarcolnak, elveszik 500 arany, 3

kereskedőhajó, 2000 adag étel és egygel nő a vereségeid száma.

Ha a követeléseket nem tudod teljesíteni (Insufficient funds - legalul), akkor még további hajókat buksz el.

Levonható a következtetés: nem mindig kell harcolni, néha szerencsésebb a feladás, szem előtt tartva, hogy fontos a győzelmek, vereségek aránya.

Az év során megtörténhetnek az emlegetett katasztrófák:

- éhínséget és pestist (famine and plague) okoz, ha nincs élelmed év végén, ilyenkor lakosságod tetemes része meghal és ezáltal katonáidat is veszítesz
- ha túl magas a szövetségeselek száma a katonáidhoz képest, akkor fellázadnak és megsemmisítenek (Your allies have rebelled...) hajókat, élelmet, sőt katonáidat is megkritikálják
- ha nem tudod megadni az ellenfél követeléseit (Insufficient funds to pay tribute.): ilyenkor az ellenség dühbe gurul és vérengzésbe kezd, a lakosságod és katonáid egyharmadát megöli, hadihajóid harmadát megsemmisíti, az élelmed felét és a szövetségeseid nagy hányadát elveszi

HÁTTÉR

A *Lothlorien első játéka*, először egy fapados borítóval jelent meg, később kezdtek el alkalmazni az első játékoknál a szép, színes, egységes borítókat. A [www.retrogames.co.uk-](http://www.retrogames.co.uk/)n, ahol többek között *Spectrum* kazettákat lehet vásárolni, a *Lothlorien első hat játéka* eleve a csillagászatának számító 7 fontos ár

körül van, ha lehet őket kapni egyáltalán, de a fapados verziók 20 és 40 font körüli ára szerint ezek piszok ritka kincsnek számítanak.



ÉRTÉKELÉS

Szájbarágós, részletes leírás van mellékelve, a borító gyönyörű, de a megjelenésben nincs több extra, nincs betöltőkép, grafika is csak néhány UDG. Tudom, egy ilyen menedzserjátéknál nem a grafikai kunsztok az elsődlegesek, de pl. a csaták megjelenítését talán nem lett volna megterhelő úgy megvalósítani, hogy lássam legalább arányaiban a saját és ellenfelem veszteségeit. Más: az import és export árakat miért nem lehet kiírni, így ez az üzletelős része a játéknak nagyon ködös. Aztán a felesleges kérdések, pl. nincs egy vasam sem, a játék mégis megkérdezi, hogy mennyi hajót akarok építeni, vegye már észre, hogy egyet sem! Sajnos az élelemáraktól a csata végkimenetelig túl sok múlik a véletlenen és kevés a játékoson. Egyszerű, BASIC nyelvű program, így a hibák többsége házilag is könnyen javítható, a véletlen szerepe jobban belátható, de jobb lett volna, ha gyárilag jobban sikerül. Mindezek ellenére egy könnyen megtanulható, könnyen kezelhető játék, egyértelmű feladatokkal, célokkal. Sajnos kortársaihoz hasonlóan majdnem hangtalan.

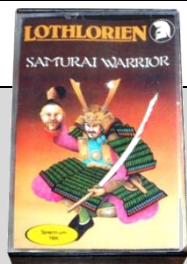
KÖRÍTÉS	■■■■■■■■□□□□
FELADAT	■□□□□□□□□□
KÜLCSÍN	■□□□□□□□□□
VEZÉRLÉS	■□□□□□□□□□
KÉSZSÉG	■□□□□□□□□□
SZUBJEKTÍV	■□□□□□□□□□

■■■ **25%** □□□□

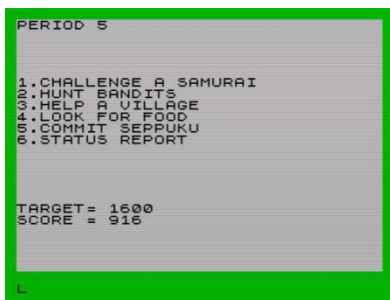
MÁSOK SZERINT

WOS: 3,40/10

SAMURAI WARRIOR



KIADÓ: MC Lothlorien Ltd, 1982, £5.50
 FEJLESZTŐ: Roger Lees
 STÍLUS: Stratégiai – történelmi/menedzser
 GÉPTÍPUS: 16K
 MÉRET: 8570 byte
 TÖLTÉSI IDŐ: 1:01
 VEZÉRLÉS: Billentyűzet



FELADAT

„Egy szamuráj vagy a Kamakura korszakban Japánban (1185-1333). A célod, hogy elérd a célpontszámot, amit a főmenüben a TARGET felirat után látsz. A játék így jelzi, hogy méltó vagy-e a végső elismerésre. A cél eléréséhez: küzdhetsz más szamurájokkal, vadászatsz banditákra, megmenthetsz falvakat, rituális öngyilkosságot követhetsz el... A pontszerzés módjai ennek megfelelően a következők:

- más szamuráj legyőzése - 150 pont
- banditák megölése - 12 pont
- sikeresen elkövetett seppuku - 750 pont
- ha megölöd az összes szamurájt - 800 pont

A játékot 7 nehézségi szinten játszhatod, a szint növelésének hatásai:

- a célpontszámod nő
- kevésbé leszel képes befolyásolni az eseményeket
- jobban ki leszel téve támadásoknak, több lesz a bandita
- nehezebb lesz megölni más szamurájokat

A főmenüben a SCORE feliratnál láthatod, hogy mennyi az aktuális pontszámod, legfelül pedig a túlélt szakaszokat a PERIOD után. Ez a

NAME	ST	RE	PH	HU
1. Akechi	00	13	12	00
2. X	00	00	00	00
3. X	00	00	00	00
4. Nakata	00	00	12	00
5. X	00	00	10	00
6. YOURSELF	00	17	22	00

Press a key

menü minden időszakban rendelkezésedre áll, hogy próbáld befolyásolni az események menetét.

Menüpontok:

6 - Státuszablak: ezt a pontot választva láthatod a többi szamuráj (1-5) és a saját magad ("Yourself") jellemzőit, amik számításba lesznek

véve a játék során. Ezek a jellemzők a te döntéseid alapján változnak.

- ST -erőd, ha ez nulla alá esik, akkor elveszítetted a játékot, tehát meghalsz tisztességgel nélkül.
- RE - a hírneved, mint harcos
- PH - fizikai állapotod vagy egészségi állapotod. A sebesülések csökkentik, a nyugalomban töltött időszakok növelik értékét. Ha -1 alá esik, akkor meghalsz.
- HU - Éhséged. Minden harmadik periódus után csökken, ha -4 alá esik, akkor meghalsz. A falvaknak nyújtott segítség után cserébe kapsz egy bizonyos adag élelmiszert.

1 - Másik szamuráj kihívása: a státuszablak megtekintése után meg kell adnod, hogy melyik ellenségeddel (1-5) szeretnél megütközni. Az eredmény önmagáért beszél. Ha megölsz egy másik szamurájt, akkor az értékei nullára lesznek állítva és ő meghal.



2 - Vadászat banditákra: ez magától értetődő

3 - Segítségnyújtás egy falunak: Ez két dolog lehet, vagy meg kell védeni a települést a rátámadó banditáktól, vagy egy ellenséges szamurájtól.

4 - Élelmiszer keresése: a keresés lehet sikeres, vagy sikertelen.

5 - Rituális öngyilkosság elkövetése: Ha sikeresen hajtod végre, akkor kapsz érte pontot és remélhetőleg eléred a célpontszámot. Előfordulhat azonban, hogy sikertelen a kísérleted. Ebben az esetben csak megsebesülsz és a játék folytatódik. Felhívom a figyelmed, hogy a játék során a döntésedtől függetlenül bármikor megtámadhat egy másik szamuráj, a harcot elfogadhatod (a) vagy elutasíthatod (r). Ugyanígy, mikor segítséget kér egy falu (szintén bármikor), elfogadhatod (y) vagy elutasíthatod (n) kérésük. Banditák is bármikor megtámadhatnak, ők nem kérik a véleményed a dolgról. A segítségnyújtás a falvaknak növeli a harci értékedet, annak elutasítása pedig csökkenti a jellemzőidet. Sok szerencsét - Remélem, élvezni fogod a játékot, és azt túlélve shogun leszel!"

LEÍRÁS

Egy reklámban már 1150-re teszik az időpontot, a rend kedvéért az a Heian-korszak, de teljesen mindegy, a lényeg ugyanaz: egy szamurájjal kell a "harcos útján" járnod és elérni a dicsőségig, a nem túl romantikusan kifejezett pontszámig (1400-2000 pont, játékszinttől függően). A szamurájok életformája meglehetősen veszélyes, főleg ebben a időszakban, hatalmi harcok miatt mindenféle zavargások voltak, banditák garázdálkodtak, ellenséges szamurájok tartottak rettegésben falvakat (ha hihetek a játék adta statisztikai lehetőségeknél, akkor a szamurájok 83%-a rosszfiú volt). Pár kiegészítés: ha elmész élelmet keresni (gyakorlatilag vadászni), akkor siker esetén egészségesebb és jóllakottabb leszel. Sikeres

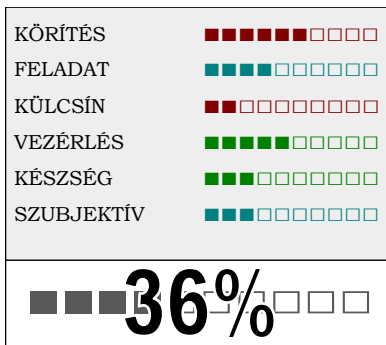
öngyilkosság után pontszámtól függ, hogy dicső vagy szimpla halott leszel, sikertelenség esetén pedig csak sérült. Vedd mindig figyelembe, hogy a szamurájok értékrendje szerint: egyenesnek, igazságosnak, bátornak, kitartónak, együtt érzőnek, igaznak, becsületesnek,... kell lenned. Sayónara!

HÁTTÉR

Roger Lees és Mike Cohen az első öt játék szerzője. Mike játékaira a konkrét, ókori, európai történelmi esemény felhasználása jellemző, Roger játécai egy egzotikus, időben és gondolkodásmódban is távoli ország szamuráj-romantikáját csak történelmi háttérként használják.

ÉRTÉKELÉS

Bőséges leírás, jó, bár a többi Lothlorien játéknál gyengébb kazettaborító és érdekes történelmi helyszín jellemzi a játékot ritkán látható (hatalmas pontértékű) rituális öngyilkossággal fűszerezve. Grafikailag szinte semmit sem nyújt, a kezdéskor hallható hangra, dallamra(?) pedig kár volt időt pazarolni. A vezérlés könnyen megszokható. A játék során több dolgot kell szem előtt és egyensúlyban tartani, a véletlen szerepe is megfelelően be van löve szerencsés esetben:). A harcok ábrázolása nagyon primitív, izgalmasnak semmi esetre sem mondható. Nem túl megnyerő, de játszható kis program. A Tyrant of Athens-hez hasonlóan elég könnyen áttekinthető, semmi flikk-flakkot nem tartalmazó Basic-jét könnyedén lehet finomítani.

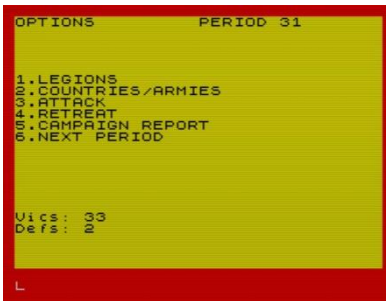
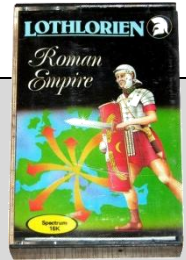


MÁSOK SZERINT

WOS: 4,56/10

ROMAN EMPIRE

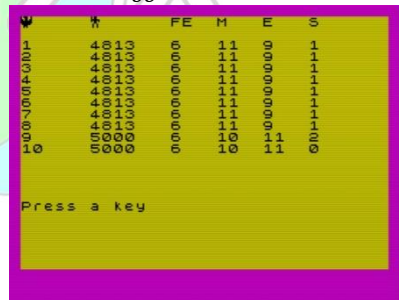
KIADÓ: MC Lothlorien Ltd, 1982, £5.50
 FEJLESZTŐ: Mike Cohen
 STÍLUS: Stratégiai – történelmi/menedzser
 GÉPTÍPUS: 16K
 MÉRET: 7832 byte
 TÖLTÉSI IDŐ: 0:59
 VEZÉRLÉS: Billentyűzet



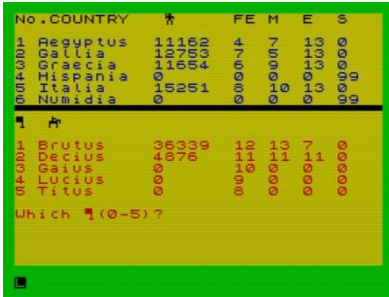
FELADAT

„Rómában, az i.e. első században a birodalom császáraként célold másik hat ország leigázása. Az országok meghódításához a teljes katonaságukat szét kell zúzni. Ennek eléréséhez van 5 hadvezéred és 10 légiód 10x5000 emberrel. Hadseregeket kell építened a légiók és hadvezérek segítségével és támadást kell indítanod az ellenséges országokba. A játékban három nehézségi szint közül választhatsz (1 – könnyű, 2 – közepes, 3 – nehéz) A játék vezérlési központja a főmenü, minden egyes lépésed után ide fogsz visszatérni. A főmenüben a PERIOD jelzi, hogy mennyi idő telt el a játék kezdete óta, lent a Vics és Defs pedig a győzelmeid és vereségeid számát mutatja. A menüpontok:

- **Légiók (1.Legions):** itt megnézheted a légióid jellemzőit, legfontosabb a létszámuk (az ember ikon alatt), valamint az utolsó oszlop jelzi, hogy melyik hadvezér irányítja őket. A többi: FE - harcképesség, M - morál, E - energia. A légiók csak akkor harcolhatnak, ha egy hadsereghez irányítod őket, amiket egy hadvezér vezet.



- **Országok/Hadseregek (2. Countries/ Armies):** itt láthatod a hat rivális ország hadseregének jellemzőit (felül) és a saját 5 hadvezéred seregének jellemzőit (alul), utolsó oszlopban az országoknál azt látod, hogy melyik hadvezér támadja őket, a hadvezéreknél pedig a támadott ország száma van ugyanebben az oszlopban. A játék megkérdezi, hogy melyik hadvezérral/sereggel



szerepnél foglalkozni. Erre a kérdésre vagy nullát (visszalépsz a főmenübe) vagy egy hadvezér számát kell megadni, az ezt követő kérdés azt kényszeríti, hogy melyik légiót rendel a megjelölt generális alá, itt válaszolhatsz nullával is, ekkor a játék megkérdi, hogy esetleg elvonná-e egy bizonyos légiót az úriembertől?

Ilyenkor megadhatod a légió számát, amit kívénna az irányítás alá. Tehát ez a menü felel a légiók elosztásáért.

- **Támadás (3.Attack):** itt kijelölheted a támadni kívánt országot, valamint a vezért, akinek a serege támad.
- **Visszavonulás (4.Retreat):** itt visszavonultathatsz egy adott országban állomásozó csapatot.
- **Hadi riport (5.Campaign report):** kívánt országról mutat hadi infókat
- **Következő időszakba lépés (6.Next period):** ilyenkor zajlik le minden hármas és négyes pontban beállított hadmozgás, csata... Ha egy hadtessed ellenséges

országban tartózkodik, akkor automatikusan újabb háború részese les, amíg van akár egy ellenséges katona is, ha már nincs, akkor az országot elfoglaltad, a sereged pedig hazatér.

LEÍRÁS

A játék i.e.30-ban kezdődik, történelmileg többé-kevésbé valósan, néhány év csúszással, ugyanis a játékban meghódításra váró területeket (a térképen jelölve) pont i.e.30-ra, Alexandria legyőzésével már elfoglalta Róma. Feladatod tehát: Róma vezetőjeként kell hat másik ország meghódításával eljuttatnod országodat arra a szintre, amit már a játék címében emlegetett Római Birodalomnak lehet nevezni.

Hat ellenfeled:

- Egyiptom
- Gallia
- Görögország
- Hispánia
- Itália
- Numidia.

A többiek hadseregének létszáma egyenként jóval kisebb a tiédnél,



összességében viszont jócskán meghaladja azt. Kezdetben 9500 és 16500 közötti létszám van mindenhol egyes nehézségi fokozatban, hogy pontosan mennyi az a véletlenszám generátoron múlik és nehézségi szintenként 2000-rel még növekszik. Neked van 10 légiód 5-5000 emberrel, valamint 5 hadvezéred (Brutus, Decius, Gaius, Lucius, Titus). Ha mázlid van, akkor az 50 ezer embered 57 ezer ellen küzdhet, a legrosszabb aránynál pedig 123 ezer ellen. Ja, közben fél szemmel figyelned kell még a barbár hordákra is, ugyanis, ha minden katonát elzavarsz messzi földekre csatázni, akkor könnyen Róma is barbár városként, sőt egykori városként végzi.

A csata idején látható „események” valószínűleg csak random jelennek meg, nincs köztük vereséghez, győzelemhez vagy legalábbis nem tudtam kivenni belőlük semmi értelmet.

Legtöbbször elég az egyszerű főlény is a győzelemhez, de pl. egy 40000-es sereg nagyon le tud pusztítani egy 12000 fős ellenséget, akár le is nullázza, egy 15000-es had viszont majdnem annyi embert veszít egy ilyen kiélezett csatában, mint az ellenfél. Az ellenséges országok hadserege évről-évre terebélyesedik, minél nagyobb, annál nagyobb mértékben nő, sajátod létszáma viszont stagnál.

Néhány fontos és némiképp idegesítő dolog, amit részben máshogy is meg lehetett volna oldani:

- egy országot csak egy hadsereggel lehet támadni
- pl. egy Egyiptomban harcoló sereget át akarsz irányítani Galliába,

akkor először vissza kell vonultatni (4-es pont), majd támadásba (3-as pont) küldeni

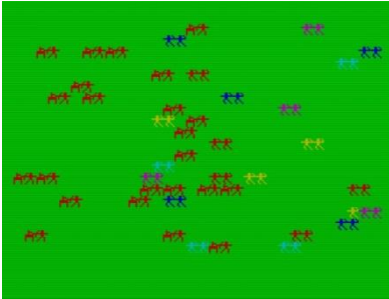
- a légiókra is az előző elv vonatkozik, ha egy légiót pl. Brutus-hoz akarsz rendelni, de már Titus alá tartozik, akkor először vedd ki utóbbi keze alól, aztán mehetnek előbbi irányítása alá...

HÁTTÉR

Több ZX81-re is kiadott Lothlorien játéknál megfigyelhető, ami a Roman Empire-nél is, mégpedig a fordított evolúció. Azt gondolnám, hogy normál esetben a Spectrum verzió a ZX81-es változat grafikailag, tartalomban, bonyolultságban továbbfejlesztett nagytestvére... Esetünkben a ZX81-es verzióban 10 ellenséges állam, 9 generális, 18 légió, a Spectrumon 6 ellenség, 5 hadvezér és 10 légió van. Lehet, hogy így csökkentették a nem túl izgalmas játékidőt elfogadható szintre? Nem tudom...

ÉRTÉKELÉS

Nagyon jó a körítés, a tálalás: terebélyes, kimerítő leírás, szép kazettaborító. A játék megfelelően kombinatív, összetett gondolkodásmódot igényel, jól el van találva a játékos és Fortuna szerepe. Sajnos szinte hangtalan, grafika is csak elvétve van. Könnyen megtanulható, kezelhető, játék közben azonban, mint egy pszichológiai teszt, figyelni, hogy meddig tart a játékos béketűrése. Miért kell tudnom fejből mindennek a sorszámát, ki és mi hol tartózkodik, hova van beosztva? Persze, nem olyan sok dolog ez, de egy két plusz sor a programban és már kicsit barátságosabb lesz. A



csatamegjelenítés... mi ez?
 Összevissza katonák, és mi történik,
 ááá... Legalább a szemben álló
 hadseregek aránya (két különböző
 színben) stimmelne, aztán meg a
 csata végkimenetelének megfelelően
 fogynának egy kis plusz izgalmat
 adva. A Computer & Video Games
 újságírója írta: „Az egyetlen grafikus
 képernyő ami a játékban van...mi
 van a képernyőn, akármi is, nem
 tudnám megmondani. A barátnőm
 szerint egy képernyő tele
 hangyákkal.”

KÖRÍTÉS	■■■■■■□□□□
FELADAT	■■■■■■□□□□
KÜLCSÍN	■□□□□□□□
VEZÉRLÉS	■■■■■■□□□□□□
KÉSZSÉG	■■■■■■□□□□□□
SZUBJEKTÍV	■■■■■■□□□□□□

■■■■	37%	□□□□
------	------------	------

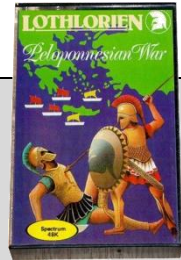
MÁSOK SZERINT

WOS: 4,00/10

Computer & Video Games: 4/10

PELOPONNESIAN WAR

KIADÓ: MC Lothlorien Ltd, 1983, £5.50
 FEJLESZTŐ: Mike Cohen
 STÍLUS: Stratégiai – történelmi/menedzser
 GÉPTÍPUS: 48K
 MÉRET: 16635 byte
 TÖLTÉSI IDŐ: 1:34
 VEZÉRLÉS: Billentyűzet



FELADAT

„Ez a háborús játék az ókori Görögországban i.e. 431 és i.e.404 között játszódik, bemutató a nagy háborút Athén és Spárta között, veled, mint játékosként Athén oldalán. Célod: legyőzni a spártai hadsereget egy végső csatában. Mielőtt odáig eljutnál, fejlesztened kell a diplomataid adottságait, a tengeri erődöt és a hadvezérek képességeit. Betöltés után három nehézségi szint közül választhatsz, majd a főmenüben találod magad. Az első három pont frissített, a játékhoz szükséges információkat szolgáltat neked Athénról, Spártáról és a többi államról. Az első két pontban tehát a két ellenséges állam következő információi láthatóak:

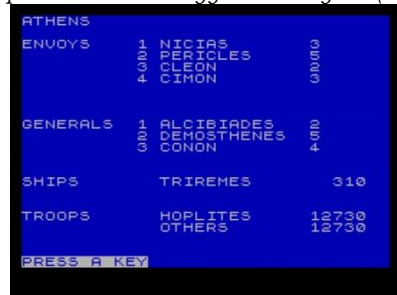
- követek neve és jellemzője egy számmal kifejezve

- hadvezérek neve és jellemzője egy számmal kifejezve
- hadihajók száma
- katonák száma, kettébontva nehézgyalogságra (hoplites) és egyéb katonákra (others)

Minden évben mindkét város épít néhány hadihajót. A katonák száma a lakosság számának megfelelően növekszik.

A többi nagy városállamnál, akik részt vesznek a háborúban, oszlopokba rendezve láthatod a katonáik, hadihajók számát, valamint azt, hogy A(thén) vagy S(párta) szövetségesei. Ezt a város sorának színe is elárulja, fekete háttér jelenti a semleges, piros a Spártával, kék az Athénnal rokonszenvező várost.

Utolsó előtti menüpont (4.) a lépés a következő évbe. Spárta minden évben próbál megszerezni egy szövetségest a



gyakorlatban egy hozzád kötődő vagy semleges államot), sereget, flottát vagy követet küldve adott városba, abból a célból, hogy „meggyőzze” a várost a vele való szövetség előnyeiről. Te, mint Athén vezetője, válaszlépésként szintén követet, sereget vagy flottát küldhetsz a városba, „meggyőzési” szándékkal. Válaszdottól függően megkapod a város döntését. Ha egy város egyszer Spárta befolyása alá kerül, akkor a háború végéig ott is marad.

Mivel Corcyra és Syracuse szigeten fekszik, így oda nem lehet szárazföldi sereget küldeni, ugyanígy Argos, Mantinea, Plataea és Thebes nem támadható hajóhaddal. Minden esetben mikor hajókkal vagy sereggel támadsz, ki kell jelölnöd a három hadvezéred közül egyet, ilyenkor az őt jellemző érték eggyel csökken. Ugyanígy, követ küldése esetén is csökken aktuális követ értékelése eggyel. Ha a követet megkínózzák (torture), akkor kettővel csökken az érték. Mind a hadvezérek, mind a követek jellemzőjének értéke nem csökkenhet egy alá. Spárta mindig nagyobb sereggel és több tábormokkal kezdi meg a háborút, mint Athén, viszont kisebb a flottája és kevesebb követtel rendelkezik.

Az utolsó menüpont: a végső csata megindítása. Erre nincs módod, addig, míg el nem érsz i.e. 420-ig, viszont a spártaiak, ha elég magabiztosnak érzik magukat, akkor megindíthatják a csatát már i.e. 425 után bármikor. Ha egyik fél sem indítja el a végső csapást, akkor a valós eseményeknek megfelelően i.e. 404-ben automatikusan bekövetkezik. Ilyenkor Athén és Spárta begyűjti a szövetségeseiktől a hadra fogható embereket. A városok



katonái fele-fele arányban beállnak a hopliták és az egyéb katonák közé, a hadihajókról 5-5 ember szintén beáll ebbe a két egységbe. Miután ez automatikusan megtörténik, meg kell adnod, hogy az egyéb katonák egységéből mennyi kerüljön a könnyűgyalogságba (peltasts), az íjászokhoz (archers) a maradék pedig megy lovasnak (cavalry). Felállnak az ellenséges felek a csatatéren, alul vagy te, kék ruhában, elől a lovasság, mögöttük az íjászok, majd a könnyűgyalogosok és a hátsó két sorban a hopliták. Veled szemben az ellenfél ugyanígy felsorakozik. Megkezdődik a harc, láthatod, ahogy a seregek egyre fogyatkoznak egészen addig, amíg egyik oldalon mindenki meg nem hal. Ezután megjelenik a végeredmény, pontszámában kifejezve.

LEÍRÁS

Akár a Tyrant of Athens, itt is szabadon értelmezheted és megváltoztathatod a történelmet, ugyanis a játékban meggyőzhető „semleges” városállamok némelyikének eszébe nem jutott volna Athén mellé állni Spártával szemben, és ha hűen követné a játék a történelmet, akkor mindig Spárta győzne. Nos, i.e. 431-ben Athén és Spárta között kitört a később

peloponnészoszinak elnevezett háború.

Rendelkezésre álló eszközeid kezdetben:

- Négy követ (envoy) egy 1-5-ig tartó skála szerint vannak pontozva, ami az ügyességük, szakismeretük, kimerültségük... (Spártának csak kettő van)

- Három hadvezér (general), hasonlóképpen pontozva, mint a követek (Spártának négy van)

- 300 háromevezős görög hadihajó (trireme) (Spártának csak 150 és 170 közötti, nehézségi szinttől függően)

- 12000 hoplita (vagy hoplítész), tehát nehézfegyverzetű gyalogos katona (hoplites) (Spártának 27000 és 29000 között, szintén nehézségtől függően)

- 12000 egyéb katona (others) (Spártának 9000 és 11000 között, nehézségtől függ)

- Nem utolsósorban pedig 10 semleges városállam, ők a lehetséges szövetségeseid (other states)

Érdeemes az információs oldalakat nézegetni, esetleg jegyzetelni is, mert kell a tájékozottság a válaszlépéseknél. Mint már kiderült: mindig Spárta választ célpontot (random városállam), hadművelési lehetőségei (szintén random) és a százalékos előfordulásuk:

- Hadiflotta küldése egy városállamba (16%) (Sparta has sent a fleet of [hajók száma] triremes under [tábornok] to [városállam]): ez a legritkább, a spártai nem egy hajós nép. Azok a városok jöhetnek célpontként szóba, melyeknek van legalább 20 hajós flottájuk és csak akkor, ha Spártának is van legalább 20

hajója. A támadó flotta Spárta hajóinak minimum 40%-át teszi ki, de előfordulhat az is, hogy az összes hajójuk támad.

- Követet küldenek egy városállamba (33%) (Sparta has sent [követ neve] as envoy to [városállam]): ezt csak akkor alkalmazzák, ha a város még semleges.

- Sereg küldése egy városállamba (50%) (Sparta has sent an army of [hopliták száma] men under [tábornok] to [városállam]): ez a kedvencük, ha van 3000 hoplitájuk és a városállamnak is van 1000 katonája, akkor léphetik meg, a sereg mérete a hoplitáik számától függ, minimum 30%, maximum pedig az összes megy a bevetésre.

Válaszod (Counter-Measures) lehet követ (1. envoy), hadsereg (2. an army), flotta (3. a fleet) küldése, de előtte nem árt felmérned a helyzetet, könnyű rosszul dönteni és lehetséges, hogy az elvileg rossz döntés a gyakorlatban beválik (Fortunának köszönhetően). A lényeg, hogy majdnem minden válaszlépés után dönt a város, hogy Athén vagy Spárta szövetségese lesz, néha semleges marad. Figyelembe kell venni a következőket:

Ha Spárta hajókkal támad:

- és te is hajókat küldesz válaszul, akkor a városállam eldönti, hogy melyik flotta mellé áll. Döntésüknél elsődleges, hogy a támadás előtt kinek a szövetségesei, ha még semlegesek, akkor túlélésre játszanak, megnézik, hogy kinél látnak nagyobb esélyt a győzelemre, ennek eldöntésében szerepet játszik a két tábornok

hozzaértése (pontszáma), valamint a flották egymáshoz viszonyított mérete, majd az esélyest támogatják hajóikkal

- te pedig követet küldesz, akkor követed tehetőségétől függően rábeszélheted a várost, hogy flottájukkal verjék vissza Spártát. Ehhez követed pontszámának magasabbnak kell lenni az ellenfél fővezírének pontszámánál és ne olyan városban próbáld ki, ahol alig van hajó, hanem pl. Syracuse-ban
- te pedig a hoplitáidat küldöd válaszul, amivel ugyanazt szeretnéd elérni, mint egy jó követtel: a város flottája küzdjön meg a spártaiakkal. Ennek kizsarolásához a város katonáinál több katonát kell küldened, jobb vezért, mint a spártai és az sem árt, ha nagyobb hajóhada van a városnak a támadóknál, különben a város megint mérlegelni kezd és a vége az is lehet, hogy neked kell megküzdened a város katonáival, mert a spártai hajókat veszélyesebbnek tartják

Ha Spárta követet küld:

- logikus döntés küldeni egy jobb követet, ez többnyire beválik, általában jobb az athéni követek fogadtatása, a spártaiak nem a szavak emberei, persze Fortuna itt is közbeszólhat
- hajókat és szárazföldi egységeket is küldhetsz, ha megfelelően elrettentő méretű sereget tehetséges tábornokkal (ismét csak a magas pontszám) egészítesz ki, akkor tiéd a

szövetség, egyéb esetben meg kell küzdened a város flottájával, illetve seregével

Ha Spárta kedvenc nehézsúlyosait ugraszítja:

- követtel válaszolva rábeszélhető a város a Spártaiak visszaverésére, de csak abban a ritka esetben van értelme, ha a város seregének létszáma eléri az ellenfélét, legrosszabb esetben megkínózzák (tortured) a követedet
- flottáddal hasonló, pont kifordított a helyzetet érthetsz el, mint mikor katonáidat küldöd spártai flotta ellen, annyi különbséggel, hogy kicsi az esélye, hogy bármelyik város katonái legyőzzék a spártaiakat
- katonáidat küldve, akár a flották egymás elleni harcánál, a város katonái beállnak a harcba, hogy melyik oldalra, az a megkötött szövetségüktől vagy az esélyektől teszik függővé

Ha hadsereget vagy flottát választod, akkor meg kell adnod a hajók/katonák számát, valamint a hadvezér sorszámát, követnél csak a követ sorszámát. Ezután egy pillanat alatt eldől, hogy mi lett a csata vége, ami természetesen meg van spékelve véletlenszerűséggel, hogy ne lehessen gépiesen cselekedni, valamint a szócstaták kivételével minden esetben vannak áldozatok, amit az info menük böngészésével tudsz követni, legnagyobb veszteségeket általában a többi állam könyvelheti el, akár 30%-nyi katonájuk, hajójuk is elveszhet egy alkalommal.



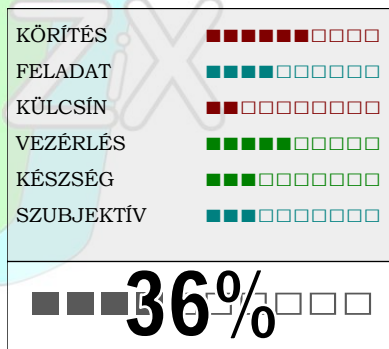
HÁTTÉR

A *Your Computer* 1983/04-es számában leadott hirdetés az egyetlen, ahol *Spectrumra* is elérhetőként van feltüntetve a játék. Minden ezt követő reklámban „only ZX81”-ként van említve...

ÉRTÉKELÉS

A körítés tartalmas, a bőséges segítség mellett még egy kis térkép is van mellékelve a városok elhelyezkedésével. A borító színvonalas, sajnos betöltőkép nincs. A játékban egy dologra kell összpontosítani, döntési helyzet csak egy van körönként. Grafikáról nem nagyon lehet beszélni, de a megjelenés így is elégséges. A döntő csatánál valós az ábrázolás, létszám és a seregek fogyásának tekintetében is. Nehezítésnek lehet esetleg felfogni azt, hogy meg kell jegyezni a szükséges adatokat, mert nem okozhatott volna nehézséget minden lépésnél kiírni követeink, vezéreink pontszámát, a városállam katonai erejét jellemző értékeket, az ellenség tábornokának pontszámát... A *Tyrant of Athens* esetén nehezményeztem a véletlen túl nagy

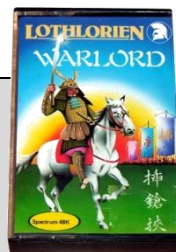
szerepét. Itt viszont hiányom van a döntő ütközetet elnézve, ott ugyanis minimális szerepet sem kap a véletlenszám-generátor és addig eljutva sem kavar bele eléggé az eseményekbe, csak annyira kellene, hogy oldja a játékmenet monotonitását. A nehézségi szint sajnos csak Spárta követeinek, vezéreinek, hajóinak és katonáinak kezdő értékeire, létszámára van hatással. Egyes szinten kis odafigyeléssel szinte lehetetlen veszíteni, kb. a hármas szint az, aminél már gondolkodni is kell a győzelem eléréséhez. Sajnos a záró csatában Athén aránytalanul jobb, nem mintha a sajátjaim ellen szurkolnék, de mégis...



MÁSOK SZERINT

WOS: 3,50/10

WARLORD



KIADÓ:	MC Lothlorien Ltd, 1983, £5.50
FEJLESZTŐ:	Roger Lees
STÍLUS:	Stratégiai – történelmi/menedzser
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	37545 byte
TÓLTÉSI IDŐ:	4:16
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet



FELADAT

„Japán hadúrként kell az 1200-as évek elején, a Kamakura-korban irányítanod a rád bízott falut. Célod, minden ellenséged, tehát 5 falu és 3 hadúr teljes megsemmisítése, ez a falvaknál 1500-2500 fős katonaság, a hadurak esetében pedig 5-19 szamuráj megölését jelenti.”

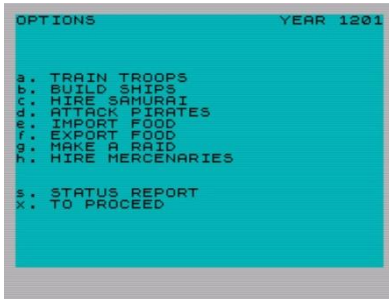
LEÍRÁS

Feladataid az öldöklésen kívül elég sokrétűek és a főmenüben tudod minden körben (évben) őket elvégezni, áttekinteni, majd végrehajtani:

- **Katonák kiképzése (Train troops):** katonáid száma optimális esetben kevesebb valamivel, mint a lakosság egyharmada, a lehetséges újoncok száma is

ennek megfelelően alakul, nem képezhetsz ki annyi katonát, amivel átlépnéd a bűvös egyharmados határt, a kiképzésnek van pénzügyi vonzata is: egy kiképzés 2,5 monba kerül.

- **Hajók építése (Build ships):** egy hajó gyártása 30 monnal terheli a kasszádat, maximum évi 60db a hajógyárad kapacitása és az utolsó 100 monnt nem költethed el erre. Egy hajó építése 50 munkást foglal le egy éven keresztül.
- **Szamuráj felfogadása (Hire samurai):** 45 monért vehetsz fel újabb szamurájt, de nem mindig van szabad harcos a piacon (No Samurai available)
- **Kalózok megtámadásához (Attack pirates)** kellenek hajók (mégghozzá kereskedőhajók) és katonák. Egy hajó 50 katona szállítására alkalmas. Ilyenkor a hajók és a katonák is csak erre a feladatra koncentrálnak, másban nem vehetnek részt. A kalózok elleni harc évében nem lehet élelmet exportálni, importálni.
- **Élelem import (Import food):** az élelem ára évente változik, számodra követhetetlenül, nem tudhatod, hogy éppen mennyi az



ár, egy kereskedőhajón 150 adag élelem fér el

- Élelem export (Export food): ugyanaz, mint az előző, de nyilván maximum a készletednek megfelelő mennyiséget adhatsz el (elvileg a piaci ár háromnegyedéért, gyakorlatilag egy programhiba miatt a piaci ár 7,5-szeresét kapod)
- Rajtaütés, fosztogatás szervezése (Make a raid): célod lehet élelem (food), rabszolga (slave) vagy arany (gold) zsákmányolása. Katonáid nyolcadrészt használhatod e célból.
- Zsoldosok felfogadása (Hire mercenaries): ha van már zsoldosod, akkor eldöntheted, hogy mennyien kerüljenek át a nem zsoldos katonák közé (max. a zsoldosok fele, ők növelik a lakosság és a katonaság számát, az egyszerű zsoldosok nem), utána dönthetsz új zsoldosok felfogadásáról is, egy zsoldos bére 1 mon évente. A zsoldosnak jelentkezők száma nem korlátlan, kb. 500-800 vehető fel egy játék során.
- Helyzetjelentés (Status report): itt látod, hogy miből mennyid van: lakosság (population), katona (troops), zsoldos (mercenaries), samuráj (samurai),

kereskedőhajó (merchant ships), arany (gold), élelem (food), győzelem (victories), vereség (defeats)

- Végrehajtás, tehát lépés a következő évre (To proceed): megint nyomj 'x'-et, ha tényleg ezt akarod

A következő évre való lépésnél történik minden beállított és váratlan esemény. Először minden évben a használható embereidet földművelésre kell fognod (Agriculture). Mennyi ember is jön számba? A lakosságból lejön a katonák, a besorozott újoncok és a hajóépítők száma. Három különböző területre (GRADE A, B, C) küldheted a dolgozókat belátásod szerinti létszámban. Mindhárom terület különböző termelékenyséű. Végül beállításaidat 'X'-szel jóváhagyhatod. Ezután sok esemény következhet, minden bizonytalan, pontosabban sok játék után kitapasztalható, hogy milyen bonyolult összefüggések mihez vezetnek, de ezt most hagyjuk... Mindenfelől várhatsz támadást, kívülről falvak és hadurak támadhatnak, ha gyengének látszol, akkor pedig saját samurájaid lépnének a helyedre, kihasználva gyengekezűséged.

Ha katonáid + zsoldosaid száma nagyon megcsappan, akkor szinte elkerülhetetlen, hogy meg kelljen küzdened egy harcossal (Leadership Challenge), ilyenkor szélsőséges esetben meghalsz, de legjobb esetben is elveszíted a téged kihívó samurájt. Ez a kihívás évente többször is ismétlődhet.

Évente nagy esélyed van rá, hogy meg kell küzdened egy ellenséges hadúrral (Combat Challenge), ilyenkor a három ellenséges hadúr

YEAR	1230
POPULATION	4815
TROOPS	1472
MERCENARIES	156
SAMURAI	207
MERCHANT SHIPS	69
GOLD	34051
FOOD	7520
VICTORIES	48
DEFEATS	4
Press any key	

Ha adott évben exportálsz vagy importálsz élelmet és vannak még kalózok, akkor láthatod Japánt és a kereskedelmi flottád jelképeként egy kivittel és egy behozattal foglalkozó hajót. Ha hagytad elkanászodni a Csendes-óceánon portyázó kalózokat, akkor kb. minden harmadik alkalommal számolhatsz tőlük támadással, ilyenkor elbűcsúzhatasz hajóidtól (rakományukkal együtt természetesen).

Utána következik a zsoldosok kifizetése (Cost of mercenaries), láthatod, hogy mennyibe kerülnek évente, ha nem tudod kifizetni őket, akkor a fizetés nélkül maradtak és még plusz 50% dezertál.

A szüret (harvest) következik, ahol láthatod a lakosságot és a hozzájuk viszonyított élelemkészletet az adott évben termelttel együtt. Minden ember egy adagnyi élelmet eszik meg évente. Ha nincs elegendő élelmed, akkor éhinség következtében meghalhat akár a lakosság fele és a katonák ötöde is. Minden évben szaporodik lakosságod maximum 5%-kal, kincstárad pedig 400 monnal.

HÁTTÉR

A Lothlorien első történelmi sorozatának utolsó tagja, elkészítési

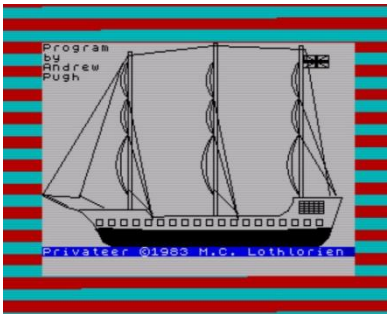
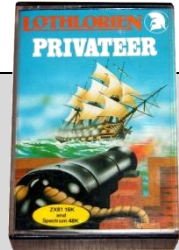
és történelmi elhelyezkedés szempontjából is.

ÉRTÉKELÉS

Szép kazettaborító és végre betöltőképernyő is akad, nem utolsósorban pedig egy kellően összetett, bonyolult összefüggéseket alkalmazó program. A grafika Japán ábrázolásán kívül (ami a screen-ből van megmentve, két legyet ütve egy csapásra) még mindig a megszokott karakteres, de a sorozat eddigi tagjaihoz képest változatosabb és több köze lett a játékhoz, pl. az újaszoknál először az ellenfél, utána pedig a saját csapat lö, mégpedig a seregek arányának megfelelő számban. Az élelmiszerek itt is valamiért rejtve maradnak, nem értem, hogy így mi értelme egyáltalán berakni a játékba... Fejlődtek a hanghatások, „effekték” is, ez már majdnem a maximum, ami elvárható ebben a stílusban. BASIC nyelvű program, sajnos több programozói hibával, amelyek elvesznek egy-egy szeletet a játékelményből. Összetettsége miatt elődeinél nehezebben követhető, emiatt több mindent szem előtt kell tartani, latolgatni és ez előnyére válik, kimondottan szórakoztató tud lenni, bele lehet merülni. De nem válik előnyére az, hogy nagyon nehezen van vége, mert nem veszi észre az adott helyzet jövőre gyakorolt hatásait. Például. van 2500 katonám, az ellenfeleknek maximum 200-300, a hadurak 1-2 szamurájával szemben nekem van 19, magyarul minden eldőlt, nem veszíthetek. De innentől szenvedés nyerni is, még legalább 4-5 kör és ha nincs szerencsém, akkor van olyan kör, hogy nem is harcolhatok és lesz

PRIVATEER

KIADÓ:	MC Lothlorien Ltd, 1983, £5.50
FEJLESZTŐ:	Andy Pugh
STÍLUS:	Stratégiai – akció/taktikai
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	16762 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	2:07
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet



FELADAT

„Egy hadihajó kapitánya vagy Nelson idejében. Az utóbbi három hónapban Őfelsége több hajóját megtámadták francia privatérek és kifosztották az angolok muníciót szállító hajóit. A játék három fázisból áll. Az első fázisban: hírszerzési jelentések szerint Jutland partjainál egy ellenséges löveg található, ezt kell megsemmisítened. A csatahajód túl könnyű célpont lenne, így egy kisebb ágyúnaszáddal kell végrehajtanod a feladatod. Hajód tüzelésre készen várja a parancsodat, az üteg kilövési szögét és a robbanás késleltetési idejét. Vigyázz! Már csak ez az egy ágyúnaszád van, ha az is elveszik, vége a küldetésnek. Miután elintézted a parti löveget, próbáld meg elfogni az ellenséges privatéereket (egyszerre

egyed), mielőtt azok elérnék a biztonságos kikötőt. Hajód manőverezéséhez használd a négy kurzorgombot (5, 6, 7, 8). Meg kell közelítened az ellenséged és tartani a távolságot 2 vagy 3 másodpercig. Feladatodat megnehezíti, hogy közvetlen a kikötő felől fúj a szél. Több privatér van, ha megszökik egy, akkor is valószínűleg lesz még esélyed elkapni egy másikat. Ha sikerül elkapnod egy hajót, akkor belépsz az utolsó fázisba, ahol az ágyúk kapnak nagy szerepet. Meg kell várnod, míg Mr. Bush, az elsőtiszt közli veled, hogy az ágyúk készen állnak a tüzelésre. Ekkor gyorsan ki kell adnod az 1-9 gombok lenyomásával a helyet, ahová az ágyúk löjjenek. 1 – a kép balszéle, 5 – a képernyő közepe, 9 – a kép jobbszéle.”



LEÍRÁS

A privátér (Privateer) olyan kalóz, aki állami engedéllyel, kalózlevéllel „dolgozik”. A hajó egy kalózhajó, a legénység viszont elfogása esetén hadifogolynak minősül. A privátérek megtámadják és kifosztják az engedélyüket kiadó ország ellenségeinek hajóit és a szerzett javakból 10%-ot leadóznak kalózlevelük kiadójának. Ennek az alig rejtett állami kalózkodásnak egy párizsi nyilatkozat vetett véget 1856-ban, de számos ország még utána is rossz útra tévedt. A játék bőven a nyilatkozat előtt, az 1800-as évek elején játszódik, mikor a franciák még bőszen alkalmazták a módszert, főleg az angol hajók ellen. Anglia igyekezett megőrizni tengeri fölényét, a játék helyszíne a Balti-tenger, ahol a francia privátérek megtámadják őket. Feladatod a franciák kiiktatása és a szállítóhajók útjának biztonságossá tétele, amihez egy parti löveget és öt kalózhajót kell megsemmisíteni.

Az első fázisban: a löveg bal oldalon, a parton, hajód a tengeren, véletlenszerű helyen található. A löveg kiiktatásához két értéket kell megadnod: a kilövési szöveget (elevation) és a robbanás (delay) késleltetését. A kilövési szög a vízszintestől viszonyítva értendő, tehát, ha 90-et adsz meg, akkor pont felfelé lősz, ha 0-t, akkor kapásból a vízbe esik a lövedék. A késleltetéssel adod meg, hogy mikor robbanjon a töltet. Ha túl hamar robban (The fuse was too short), akkor van még esélyed próbálkozni. Ha túl hosszú időt állítasz be (The fuse was too long and...), akkor az öröknek van elég idejük, hogy hatástalanítsák és

mivel a franciák az egyenlőség hívei, ők is megkínálnak téged egy ágyulóvéssel. Ha eltalálnak, akkor vége a játéknak. (Minél nehezebb szinten játszol, annál nagyobb eséllyel találnak el téged.) Azt tanácsolom, hogy inkább kevesebbet írv késleltetésnek, annak nincs káros mellékhatása és picit növelve az értéket minden alkalommal, a távolságot be lehet, a löveget meg ki lehet löni. Néhány játék után meg már elsöre menni fog az értékek beállítása. Ha felrobbant a löveg, akkor léphetsz tovább a második fázisba, ami ötször ismétlődhet meg, az öt ellenséges hajónak megfelelően.. A nyílt tengerre érkezel, ahol kapsz egy jelentést a szél irányáról (mindig délkeleti) és sebességéről (Wind speed), ami csomóban (kts) van megadva (értéke nulla és húsz közötti). Majd sárgával láthatod a francia hajót, amint a kikötőbe (port felirat) igyekszik. A piros hajó a tiéd és meg kell próbálnod beérni a franciákat még a kikötőbe jutás előtt, ha nem sikerül, arról figyelmeztetést kapsz (The enemy escaped). Szélesebségtől függően nehéz a feladat, mert látszólag a szél csak rád van hatással. Ha elég közel tudsz kerülni a kalózkokhoz, akkor nem a kikötő



felé veszik az irányt, mintha nem akarnának téged odacsalni. Sajnos átlósan nem tudsz haladni, pedig az sokat segítene. Az ellenség kétkarakternyi közelségébe kell kerülnöd a következő fázisba jutáshoz, az sem mindegy milyen gyorsan sikerül, mert lépéseid szaporításával csökken hajódon a küzdőszellem (nehézségi szinttől függően), míg a franciáknál egyre nő. A három nehézségi szinten felfelé haladva 20-25, 10-15, 5-10 lépésed van a hajó befogására, ahhoz hogy az utolsó részbe legalább közel azonos szintű morállal kerülj be. Az utolsó fázisban ugyanis a morálnak, amit a képernyő felső részén látsz (legfelül az ellenségét, alatta a sajátot) döntő szerepe van, érdekes módon nem a fizikai károk süllyesztenek el a hajókat, hanem a morál, a küzdőszellem elvesztése. Két dologra kell figyelned, az első tiszt, Mr. Bush jelentéseire és a franciák helyzetére. A jelentések többsége az ellenség ágyúzása okozta károkról (enemy has damaged our...) szól. Ezek a kár nagyságának sorrendjében: hajóorr (prow), tat (stern), ágyúk (gundeck), fedélköz (tweendecks), előárboc (foremast), főárboc (mainmast), farvitorla árboca (mizzen mast), előfedélzet (foc'sle), tatfedélzet (sterncastle), legénység (crew), morál (morale), raktár (magazine). A hajóorr mindössze fél, a raktár már 6 egységnyi morálvesztéssel jár (véletlenszerű, hogy mi sérül meg, valószínűleg nem úgy hívják a hajó részeit, ahogy sikerült lefordítani, de csak a sorrend a lényeg). Mr. Bush figyelmeztetése után, a leírt módon, gyorsan tüzelve, ha eltalálsz ellenséged, ugyanolyan sérüléseket,

ugyanolyan mértékben szenvedhet, mint a saját hajód. Akinek hamarabb esik nulla alá a morálja, az elsüllyed. Ha készen vagy, az öt privatért kilöttesd vagy azok kikötöttek, esetleg te süllyedtél el, kapsz egy jelentést a teljesítményedről (Out of 5 enemy ships you have succesfully engaged), ami után az elsüllyesztett hajók száma, majd az ennek megfelelő előléptetésed (promoted) vagy leváltásod (discharged) következik.



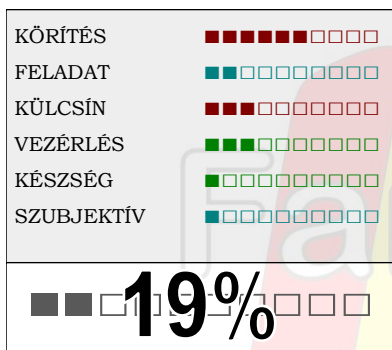
HÁTTÉR

A Lothlorien első játéka külsőtől, aki aztán még két játék fejlesztésében, valamint más gépekre portolásban vett részt. A Privateer kazettája az A oldalon a Spectrum, a B oldalon a ZX81 verziót tartalmazza.

ÉRTÉKELÉS

Sajnos ez a produktum nem volt jó vétel, elég gyenge, összecsapott a másik öt Lothlorien játékhoz mérten is. A borító színvonalas, a leírás lyukas, ez még oké, a grafika is megüti az elégséges szintet a villogást leszámítva, de maga a játék nem elég kiegyensúlyozott, hol unalmasan könnyű, hol játszhatatlanul nehéz, nincs kellemesen játszható szakasza. Az első és a harmadik fázis pár

próbálkozás után kiismerhető, nem jelent senkinek problémát, nincs fejlődési lehetőség, egyiknél sem lehet hibázni, gépiesen csinálom a dolgom, minden kihívás nélkül. A második szakasz is egyértelmű, lényegében jobbra és lefelé kell navigálni, de erős szélben (majdnem) lehetetlen elcsípni az ellenséget, ha sikerül is, akkor olyan morállal kerülök a harmadik szakaszba, hogy csak a random sebesülésekben bízhatok, ez a szakasz úgymint csak a szerencsén múlik.

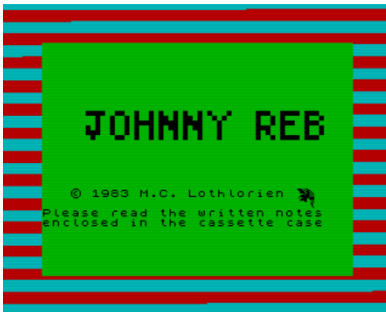
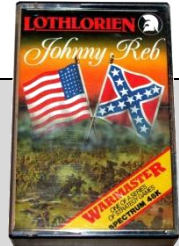


MÁSOK SZERINT

WOS: 4,75/10

JOHNNY REB

KIADÓ:	MC Lothlorien Ltd, 1983, £5.50
FEJLESZTŐ:	Andy Pugh, Mike Cohen, Roger Lees, Geoff Street
STÍLUS:	Stratégiai – háborús/taktikai
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	27031 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	2:49
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet



FELADAT

„Ezt a játékot egy vagy két játékos játszhatja, de a játék használata mindkét esetben nagyon hasonló lesz. A játék az amerikai polgárháborúban játszódik, és egy összetűzést mutat be, ahol az unionisták és a konföderációsok egy folyó átkelőjénél csaptak össze. A cél, a játék lényege, hogy vagy szerezd meg az ellenség zászlaját, vagy elérj egy taktikai főlényt megadott határidőn belül.

Első eldöntendő, hogy másik játékos ellen (két játékos mód) vagy a gép ellen játszol.

Majd meg kell adnod, hogy az egyes játékos melyik oldalon harcoljon (c – konföderációs, u – unionista), a kettes játékos lesz az ellenfél. Minden elkövetkező akciónál az első játékos

fog lépni először és egyjátékos játszmában mindig te vagy az egyes játékos, aki a feketékkel van a játéktér jobboldali részén.

Megadhatasz egy időlimitet. Ha le szeretnéd játszani a játszmat egész a befejezésig, akkor 'n'-nel válaszolj a kérdésre és a csata elkezdődik. Ha 'y'-nal válaszolsz, akkor meg kell adnod azt a számot, ameddig játszani szeretnél, játékkörökben megadva. Egy játékkör egy teljes ciklusa a mozgásoknak, amit mindkét játékos egymás után elvégez. A játékban az időlimit lejártakor a számítógép kiszámítja az állásnak megfelelő végeredményt.

A csapatok, egységek kiválasztása következik. Ezt is mindig először egyes játékos kezdi, a felső határ húsz darab minden egyes egységnél (gyalogság, lovasság és tüzérség). Javasolom, hogy általában válassz olyan maximális erőt, ami hosszú játékot eredményez, ha nem használod az időlimitet. Érdekes játékot eredményezhet kezdetben összesen 8-10 egység (az egységek ereje: gyalogság - 3, lovasság - 5 és tüzérség - 2). Ezután az egységek száma megjelenik a játéktér alatt és a gép megkérdezi, hogy elégedett vagy-e a beállítással (y/n). Ha nem vagy elégedett, akkor újratekesheted

a beállítást. Ha kész vagy és gép ellen játszol, akkor újabb kérdésre kell válaszolnod, hogy szeretnéd-e, hogy a gép is ugyanezekkel a beállításokkal kezdjen? (y/n). Kétjátékos módban pedig a második játékosnak is a leírtak szerint be kell állítania csapatát, úgy hogy annak pontértéke nem lehet nagyobb, mint az egyes játékosé.

Elkezdődhet a játék. A harcmezőt az egységek kiválasztása előtt kiszámolta a számítógép. Mindennek változhat a helyzete, de a híd mindig nagyjából ugyanarra a helyre kerül. A két zászló helyzete is némileg változhat minden játékban, de az első játékosé mindig a jobb a másodiké a baloldalon lesz. Két másik szimbólum is megjelenik a térképen, a sárga ágas-bogas jel a mocsár, a fekete fa csoport az erdő. Mindkettő áthatolhatatlan. Az egységek véletlenszerűen felkerülnek a csataterre, mindkét csapat egységei a saját oldalukra. (Megjegyzés: Mivel a folyó helyzete változó, így az is lehetséges, hogy játék kezdetén néhány egység már a folyó másik, ellenséges oldalára kerül, ami fizikailag még a saját oldal)

Mindig az első játékos adja meg először parancsait az összes egységének, majd a második játékos lépései és a csapatok lépéseinek következményei jönnek sorban. Az egységeket abban a sorrendben kell mozgatni, ahogy villognak. Az egység addig villog, amíg nem kap parancsot.

'q' megadásával át lehet adni a lépés jogát a másik játékosnak.

'enter'-rel lehet a következő egységre ugrani (ilyenkor vissza már nem lehet menni a kihagyott egységre)

'm'-mel mozgatni tudod az egységet 8 irányba (n, s, e, w, ne, nw, se, sw). Minden mozgás parancsnak tartalmaznia kell három elemet, a mozgás parancsot (m), az irányt a fentiek szerint és a megtett utat (a maximum mozgásérték meg van adva, ami egyenlő az egység erejével) Egy egység egy időben csak egy irányba mozoghat. Az egyjátékos változatban azonban a számítógép több irányban is mozoghat. Példa: parancs = mse2 (az egység mozog délkeleti irányban kétlépésnyit)

'f'-fel a tüzérségi egység mozgás helyett lehet, ugyanúgy, mint a mozgásnál, három elemből áll, Példa: parancs = fnw15 (az egység északnyugati irányban lő 15 lépésnyire), ilyenkor a lövés eredménye egyből meglátszik az ellenség érintett egységein.

'cross', a hídon kívül is van lehetőség átkelni a folyón. Ezekben a részeken nehezebb az átkelés, így mindig eredményez némi csökkenést az egység harci erejében. A folyó egyes részein olyan erős a sodrás, hogy átkeléskor elveszitheted az egységet is. Ez a parancs szimplán önmagában adható meg.

Ha érvénytelen parancs érkezik mozgásra vagy az egység egy áthatolhatatlan részhez érkezik, akkor a mozgás leáll, és egy üzenet jelenik meg a történetkről. Ilyenkor az egység elveszíti a lépést.

'save' parancssal lementheted a játszmat, mint képernyőképet.

A játék során tájékoztatást kapsz a tűzerek municiójáról (Ammunition). A kezdeti lőszerellátás korlátozott, de a játék során kaphatsz alkalmi utánpótlást. (Az egyjátékos változatban a számítógép korlátlan lőszerutánpótlással rendelkezik. A

felrobbanó lövések területe több mint egy játékmező, így a károk elérik a szomszédos mezőkben tartózkodó egységeket is. Egy lövés így eredményezhet akár három vagy négy sérülést is az ellenséges egységekben, de saját egységeket nem érinthet. Ellenséges egység támadására minden egység képes, egy egységet akár több egység is támadhat egyszerre, ennek módja, hogy az ellenséggel szomszédos mezőre kell mozogni. A támadás eredményét az egységek erőpontja határozza meg. Ezeknek az összecsapásoknak az eredménye csak akkor kerül kiszámításra, mikor már mindkét játékos befejezte a kört. Minden egységnek van egy háttérszíne, ami jelzi az erejét (minél világosabb a szín, annál erősebb az egység). Minden lépés vagy találkozás esetén, ami csökkenti az egység erejét, a háttérszín sötétedni fog a cyantól a sötétkéig, tehát az ötös értéktől az egyesig. Ha egy egység ereje nullára csökken, akkor eltávolításra kerül a harcmezőről. Játékkör befejezésekor a számítógép leellenőrzi az egységek pozícióit, mindig az az egység villog, aminek az ellenőrzése folyik.

A játéknak vége lehet, mert lejárt az időlimit vagy valaki megszerezte az



ellenség zászlaját, sőt olyan helyzet is előfordulhat, hogy valamelyik fél már nem érheti el a nyerő pozíciót, ilyenkor a másik nyer.

Ha lejárt az időlimit, akkor pontszámításra van szükség a nyerő játékos megállapítására. Egyrészt 1 pont jár minden erőpontért, ami az egységeknek maradt. Pontozásra kerül még mindkét csapatnál az ellenség zászlójához való közelség (kb. 1/6 pont / egység / távolság), valamint ugyanilyen módon a saját zászló biztonsága. A magasabb pontszámot elérő játékos a győztes.

Az ellenség zászlajának megszerzéséhez a zászlót is tartalmazó mezőre kell mozgatni az egysége(i)det, ettől fogva ez az egység nem vesz részt a játékban. Hogy mennyi egység szükséges a zászló megszerzéséhez, az játékról játékra változik, függ az ellenség még meglévő erőtől, a játék kezdetén létrehozott egységek számától, stb.”

LEÍRÁS

Amerikai polgárháború, egyik oldalon az Amerikai Egyesült Államok, szokás őket északiaknak, szövetségieknek, unionistáknak is nevezni, másik oldalon az Amerikai Konföderációs Államok, vagyis a déliek, konföderációsok, szecesszionisták. A játékban egyszerűen van egy fehér és egy fekete csapat, minden faji megkülönböztetés nélkül, tehát nem bőrszínhez vagy a rabszolgatartásról alkotott véleménytől függ a színek kiosztása, hanem az egyes játékos a fekete, a másik a fehér. A harcmező egy hatalmas sakktablaként is felfogható, ahol a bábuk számát a játékosok határozzák meg és vannak tiltott mezők (folyó, mocsár, erdő).

Egy játékmезőn csak egy egység tartózkodhat. Az egységek mozgása megáll, ha tiltott mezőre vagy más egység által foglalt mezőre lépnének. Minden egység annyit léphet, amennyi erópontja van. Az ágyúlövés a becsapódás helyén kívül, körben mind a nyolc szomszédos mezőre kihat, az ott tartózkodó ellenséges egységek mind elveszítenek egy-egy erópontot. Ha egy ellenséges egység mellé lépsz, akár átlósan is és ő nem lép el onnan, akkor kialakul az egységek között egy kisebbfajta ütközet, aminek eredményeként az egységek annyi erópontot veszíthetnek (de nem veszítik el kötelező jelleggel), amennyi a szomszédos mezőkben lévő ellenséges egységek összedott erópontja.

A játékot nagyon ötletesen nehezíti a folyó, amin egyrészt át kell kelni, ha meg akarod szerezni az ellenfél zászlóját, másrészt ad egy újabb véletlenfaktort a játéknak. Fortuna akkor nyúl bele a játékba, mikor át akarsz kelni a folyón és azt nem a hidon tennéd, ilyenkor akár a legerősebb egységed is belefulladhat a vízbe (The unit has been drowned), de az is lehet, hogy azt az üzenetet kapod, hogy azon a helyen nem lehet átkelni a folyón (You may not cross here). Ha szerencséd van, akkor meg megszod egy erópont elvesztésével a dolgot. A játék célja nem egyértelmű, pontosabban nem tudhatom előre, hogy ha egy egységgel bemasírozok a zászlót is tartalmazó mezőre, akkor az a játék végét is jelenti egyben vagy nem. A győzelemhez az kell, hogy a gép úgy gondolja, hogy elértem egy bizonyos, már megfordíthatatlan taktikai főlényt.

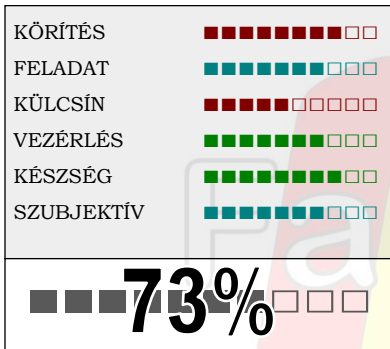
HÁTTÉR

A Lothlorien hetedik játéka, ami továbbra is a megszokott Basic-ben készült. Viszont az első, amelyikről a játékmagazinok egyöntetűen elismerően írtak, számszerűsített értékelést ugyan nem találtam, de szórakoztató, jó játéknak titulálták.

ÉRTÉKELÉS

Szép, tipikus polgárháborús borító, részletes, de nem teljesen egyértelmű leírással és egy betöltéskori „animációval”, amit nem tudok hova tenni. Egyszer még érdekesnek mondható és tényleg ötletes, de többször végignéve már inkább idegesítő, pláne, hogy a felirat szerint „még ne kapsold ki a magnót”. Pontosan ki kell kapcsolni, mert az 50 másodperc alatt, amíg az „előadás” tart, a játék nem tud töltődni, aki a feliratnak megfelelően nem állítja le a kazettát, az tekerheti vissza és keresgélheti a következő blokkot. Miért nem lehetett egyszerűen egy betöltőképernyőt rajzolni? Rajzolásnál maradván, a játék megjelenésében bőven felülmúlja elődeit. A Basic nyelv használata miatt többször tűnik lassúnak a megjelenítés, főleg mikor a folyót rajzolja. A vezérlés megoldása elsőre szokatlan, de könnyű hozzászokni és gördülékenyen lehet használni, néha könnyű elnézni a sor és oszlop számát, nem, ártott volna egy négyzetháló. Nem értem viszont, hogy a mentési lehetőségnek mi értelme betöltési lehetőség nélkül? A játékvariációk száma gyakorlatilag végtelennek tűnő, mivel kedvemre változtathatok a csapatok nagyságán. Sajnos a számítógép

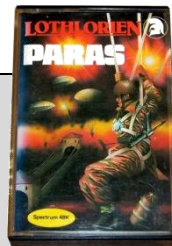
elleni harcnál kiderül, hogy a gép intelligenciája némi deficitet mutat. Úgy egészében először táblásjáték koppintásnak gondoltam, de nem az, mivel ott nem lehetne (?) megoldani az egységek véletlenszerű elhelyezését és a harcmező változatos terepviszonyait. Az első átlagon felüli Lothlorien játék, egyszerű és bonyolult, játszmatól és ellenféltől függően egysikű és izgalmas, szóval kiismerhetetlenül szórakoztató!



MÁSOK SZERINT

WOS: 7,70/10

PARAS



KIADÓ:	MC Lothlorien Ltd, 1983, £5.95
FEJLESZTŐ:	ismeretlen
STÍLUS:	Stratégiai – háborús/taktikai
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	29329 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	2:50
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet



FELADAT

„A felső hadvezetés katonai stratégiái elkészítettek egy tervet, ami véget vethet a háborúnak heteken belül. Az egész az ellenség fő kommunikációs csatornáinak feltörésére támaszkodik. Március 14-én 6.00-kor huszonhét magasan képzett csapat lett ledobva az ellenséges vonalak mögé. Te vagy a parancsnoka az egyik ilyen teamnek – célod: megsemmisíteni a hidat.

A Paras egy kis létszámú csapat akciójának a szimulálása, ahol az egység 15 emberének irányítása a te kezében van. Neked kell eldöntened minden egyes emberről, minden körben, hogy a tíz lehetséges művelet közül éppen akkor mit csináljon. A játék indításakor az egységedet ejtőernyővel ledobják a célterületre. A

játék két elkülöníthető forgatókönyvet foglal egybe. Az elsőben meg kell semmisítened minden ellenséges erőt, annak érdekében, hogy biztonságos legyen a visszavonulási útvonal. A második rész pedig egyszerűen a híd megsemmisítése.

Az ellenségeid az első részben mind el vannak rejtőzve (fák, épületek, stb. mögé) és csak akkor láthatod őket, amikor tüzet nyitnak, vagy ha alkalmuk van tüzelésre (lásd később). A második részben, az összes ellenség elrejtőzik, kivéve a három fekvő katonát közel a hídhoz. Az ellenségeid állapota a színükből látszik, piros az egészséges, sárga a sebesült, inverz pedig a fedezékben lévő. Minden ellenséged géppisztolyos, nincs kézigránátjuk. A te 15 fős egységedet először fel kell fegyverezned, a fegyverek:

- géppuska (machine gun)
- géppisztoly (submachine gun)
- rakétavető (bazooka)
- puska (rifle)

Minden embered korlátlan mennyiségű kézigránáttal rendelkezik. Az ő állapotuk is színekkel van jelölve: kék az egészséges, fehér a sebesült, inverz a fedezékben lévő.

Fák, házak, földkupacok és tüzérségi kráterek alkalmasak rejtőzésre.

Minden katonának a rejtőzés védelmi szempontból a legjobb pozíciója.

A játék során a csapatok tüzérségi tűznek is ki lesznek téve. Bármelyik embered 2 mezőnyire a becsapódástól meghalhat vagy megsebesülhet. A 'p' megnyomásával az embereidet fekvő helyzetbe tudod parancsolni az ilyen támadások idején.

A játékban 10 nehézségi szint található, a könnyebb (1-5) szintek a játék rövid verzióját, csak a második részt tartalmazzák, míg a nehezebb (6-10) szintek az egész játékot.

Embereid felfegyverzése után el kell őket helyezni a játéktér bal oldalán a kurzorgombok és az enter segítségével. Egy mezőn csak egy ember tartózkodhat. A játék ezután körökre van bontva. Minden kör három elkülöníthető fázisból áll:

- **Mozgási fázis:** kiválasztod az embereid által elvégzendő feladatot és mozogsz velük: az első részben nyolc, a másodikban tíz lehetséges feladatból választhatsz:
 - 0 – semmi
 - 1 – mozgás, a maximálisan megtehető táv meg van adva, a kurzorgombok és az enter segítségével válaszd ki a célmezőt, ami nem lehet foglalt, nem lehet ingovány, folyó,...
 - 2 – tüzelés, a támadási fázisban adod meg a célpontot, maximum hatótáv: 7
 - 3 – az 1 és 2 kombinálása, fekvő sérült ember nem végezheti
 - 4 – fekvő helyzet, álló ember végezheti

- 5 – felállás, fekvő ember végezheti
- 6 – gránát elővétele, eldobás előtt szükséges, ugyanis az elsődleges fegyvert el kell rakni, gránátot elővenni...
- 7 – gránát eldobása, csak, akinek a kezében van már a gránát, a támadási fázisban adod meg a célpontot, a gránát eldobása után a katona újra kézbe veszi elsődleges fegyverét, a hatótáv 3 mező, fekvő embernél 2
- 8 – bomba elhelyezése, csak a hidrombolás fázisában és csak a híd bal oldalán végezheti
- 9 – robbantás, bármelyik a hídtól balra álló ember végezheti
- **Támadási fázis:** megtörténik minden ellenségre irányuló támadás, ilyenkor minden katona, aki lő, mozog + lő vagy gránátot dob, ki van emelve fényesebb karakterrel. A szokásos módon kurzorgombokkal és enterrel tudod kijelölni a támadó katonádat, majd utána a célpontot ugyanígy. A tüzelés, gránáthajítás azonnal végre lesz



Támadási tényező							
fegyver	távolság						
	1	2	3	4	5	6	7
géppuska	90	90	60	60	30	30	30
géppisztoly	80	80	60	60	40	40	40
puska	70	70	60	60	50	50	50
rakétavető	60	60	60	60	60	60	60
gránát	60	60	60	-	-	-	-
Védelmi tényező (a tényezők összeadódnak)							
fekvő helyzet	0-5						
fedezékben	0-7						
mozog+lő	0-8						
Mozgáspontok							
Állapot	Álló helyzet	Fekvő helyzet					
egészséges/mozog	4	2					
egészs./mozog+lő	3	1					
sebesült/mozog	3	1					
sebesült/mozog+lő	2	0					

tűzelhetsz minden lehetséges fedezékre, abban a reményben, hogy eltaláld a még láthatatlan ellenséget. Ez a legnagyobb valószínűséggel olyankor fordulhat elő, ha a mozgás + tűz a kiválasztott cselekvés. A támadás, akár gránáttal vagy rakétavetővel teszed, kissé eltér minden más típusú támadástól. Természetükből adódóan ezekre a fegyverek jellemző a szórás - a rakéta nem feltétlenül a tervezett célnam ér földet, vagy akár földet érés előtt felrobban (a bizonytalanság miatt ezek a fegyverek a legalkalmasabbak az egymáshoz közel található ellenfelek támadására). A teljes szóródás a távolság függvénye - minél messzebb lősz/dobsz, annál nagyobb lesz a szóródás lehetősége. A játék megnyeréséhez a 6-10-es szinteken játszva meg kell ölnöd az összes ellenséget az első pályán és meg kell semmisítened a hidat a másodikon. A könnyebb nehézségi szinteken csak a hidat kell megsemmisítened. A hidat három módszerrel lehet

hajtva. Bármire lehet löni hatókörön belül (7 mező az elsődleges fegyverekkel, 3 vagy 2 mező gránáttal). Ha már nem szeretnél a többi embereddel löni, mert elfogytak a célpontok, akkor az 'f' gomb megnyomásával abbahagyhatod a tűzelést.

- Védekezési fázis: az ellenség tevékenységei, az egységed megtámadása általuk

A játék kezdetén számos ellenség rejtőzködik számodra ismeretlen helyen. A pozíciójukra csak akkor derül fény, mikor tűzelnek rád. Ettől kezdve, mivel észrevetted őket, a pozíciójuk ismertté vált számodra, így folyamatosan láthatóak lesznek, amíg vagy meg nem hálnak, vagy a játék véget nem ér. Annak ellenére, hogy el vannak rejtőzve, tudod, hogy ott vannak valamelyik fedezék mögött. Ha alkalmad adódik, akkor



megsemmisíteni: robbanóanyaggal, gránáttüzzel vagy rakétavetőekkel.”

LEÍRÁS

„A híd túl messze van” gondoltam, mikor megláttam az első szint után a másodikat. Pontosabban a fedezékül szolgáló fáktól túl messze van. De ne szaladjunk ennyire előre, főleg, hogy szaladni nem is lehet. Az első pályán, mivel 15 embered van és a baloldaltól lopakodva maximum 7 fa nyújthat fedezéket, két lehetséges megoldást választhatsz. A japánok a kamikaze megoldást választanák, amikor néhány emberrel beszaladsz a fedezék nélküli (buckák feletti) területre, erre vagy előugrik az ellenség és megöl vagy megúszod valamilyen módon és eljuthatsz következő körben a következő fedezékekig. Másik megoldás, ami lassabb, de biztosabb: a kűszás, tapasztalatom szerint szinte tuti, hogy elbénázzák a kik is? Ki az ellenség? A németek? A játék hirdetése szerint 1944-ben játszódik, feltételezem, hogy nem a csúnya, gonosz németeket kell megszemélyesíteni. A lényeg, hogy a lapos embert nehéz eltalálni! Nagyon vigyázz, hogy milyen cselekvést írsz elő az embereknek, mert nem lehet megváltoztatni! Ha mozgást adsz meg, akkor akár a fedezékekből is elő kell ugrani, nincs mese. A játék vége felé haladva egyre sűrűbbek a tűzérési támadások, ezek célpontja véletlenszerű, még az sem derül ki, hogy a tűzérési melyik oldalon áll. Készülj fel, hogy a legtöbb lövés eredménye a „NO EFFECT” felirat lesz, vagyis nem talált! Ez elég idegesítő tud lenni, mikor odaállsz három-négy emberrel 1-2 mezőnyire az ellenségtől és körök telnek el,

mire egyáltalán meg tudod sebesíteni... Szerencsédre az ellenség sem céloz (sokkal) jobban. Ezért ha átjutottál a második szintre és a hidat próbálsz elpusztítani, akkor ne töltsd az időt gránátokkal és rakétavetővel, ahogy a leírás állítja. Küldj oda egy embert a híd baloldali pillérére és rakd le vele a bombát. Következő körben már robbanthatasz akár vele is, el sem kell jönni a hídtól. A két vaksi katona a patak túoldalán úgysem talál el! Persze ehhez az kell, hogy több ember eljusson a hidig és álljon készenlétben, mert ha az utolsó emberrel állítasz oda robbantgatni, akkor tutira telibe kapják még a vaksi katonák is. Ha meg többen mentek oda, akkor az ellenség hiányos helyzetfelmérő képessége miatt nem a rá legveszélyesebb robbantóra fog löni, hanem találomra választ magának egy célpontot.

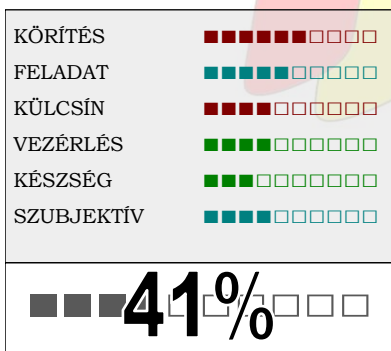
HÁTTÉR

A nyolcadik játék és még mindig a „jól bevált” Basic. Első játék, ahol a fejlesztő(k) neve ismeretlen. Igaz, ez a játék nem tölthette el ő(ke)t túl nagy büszkeséggel.

ÉRTÉKELÉS

A körítés remek, a kazettaborító kívül-belül kiváló és bőséges meg részletes. A betöltőkép gyengécske, de betöltés után ki is derül, hogy azért, mert egy Basic parancsokkal lett megrajzolva és screen\$-ként elmentve. A grafika semmivel sem rosszabb, mint pl. a Johnny Reb-é, mégis gyengébb a látványvilág, pedig itt még két különböző „pálya” is van. A hangok megfelelőek. A vezérlés

meglehetősen frusztráló, főleg, amikor sok katonával akarok lőni, ez a kurzoros-enteres módszer biztos modernebb, mint a már említett JR-é, mégis kevésbé használhatónak tűnik, bár kezdem megszokni, de megszeretni nem fogom. Ha legalább minden mozgás után a következő emberre ugorna a kurzor, már az is segítség lenne. A cselekvési módok kiválasztását pláne nem szeretem, annyira nyomorult így, egy számot megadni, miért nem lehetett egy betűvel megadni, mint... igen, a Johnny Reb-ben, és miért nem lehet módosítani a cselekvést? A nehézségi szintek számából nem kell messzemenő következtetéseket levonni, a játékot először játszva és abszolút nem ismerve, hatos szinten több túlélővel simán végig lehet játszani. A mesterséges intelligencia gyakorlatilag csak félig létezik: a mesterséges. A vezérlés idegrendszerterhelő volta miatt nem nyújt felhőtlen szórakozást...

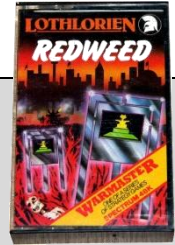


MÁSOK SZERINT

WOS: 5,00/10

REDWEED

KIADÓ:	MC Lothlorien Ltd, 1983, £5.50
FEJLESZTŐ:	ismeretlen
STÍLUS:	Stratégiai – háborús/taktikai
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	29913 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	2:51
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet




FELADAT

„Állítsd meg a marslakókat, mielőtt elérik Londont. Ha bármelyik Tripod harci gép eléri a térképen a 30-as koordinátát, akkor a küldetésed meghiúsult.

Mielőtt elkezdenéd a játékot, célszerű elolvasni a leírást.

Tizenöt nehézségi szint közül választhatsz (1-15, a könnyűtől a szinte lehetetlenig).

 Első lépésként még 5 aknát el kell helyezned valamelyik üres mezőn, a 7-es és 15-ös oszlopok között. Add meg a célhely koordinátáját, pl h7.

Ezután megjelenik a harctéren a vörös növény (redweed), ami egy fél-intelligens marsról származó növény.

'UNIT TO MOVE?' - Minden egység mozoghat körönként egyszer, hogy

mennyit, az a táblázatban látszik, az egység típusának megfelelően változik. Mozogni csak üres mezőre lehet. Add meg a mozgatandó egység helyét és mozgasd azt a nyílak segítségével. Ha befejezted az egység mozgatását, de nem használtad fel annak az összes mozgáspontját, használd az 'e' gombot. Ha befejezted az egységeid mozgatását, akkor a kérdésre az 'fff' választ add. 'ATTACK MARTIAN AT?' - A marslakók támadását minden egység a hatókörén belül (a táblázat szerint) tudja végrehajtani. Egy egység körönként csak egyszer tüzelhet, de körönként tetszőleges számú egységeddel támadhatod őket. Ahhoz, hogy megtámadj egy idegent, meg kell adnod a koordinátáját, majd a támadott fegyverét (pa, bc, Ig, gc). Minden egység, ami képes támadni, villogni kezd. Ezután meg kell adnod a támadó egységek helyét, majd az 'fff'-t, ha már nem akarsz/tudsz több egységet támadásra utasítani és kezdődik a harc.

'ATTACK REDWEED AT?'- A vörös növényt is támadhatod, de csak lángszóró egységgel, aminek két mező a hatótávolsága. A növény támadásának befejezéséhez itt is az 'fff'-t használhatod.

'PLEASE WAIT...WON'T BE LONG'

'MARTIANS MOVE' - Ezután következik a marslakók mozgása, minden egységük felhasználhatja a mozgáspontjait.

FF 'REDWEED APPEARS AT...' - A vörös növények növekedésnek indulnak. Minden egységed, ami mellett közvetlen kinő a növény, megzavarodik (megsérül). Ezután a marslakók megtámadhatják az egységeidet a támadási hatótávolságukon belül. A támadás az egységedre a következő hatással lehet:

- Semmi (No effect)
- Üzemzavar (Unit disabled): a sérült egység két körön át lesz használhatatlan.
- Megsemmisülés (Unit destroyed)

A marslakók támadása után újra a te egységeid mozoghatnak (UNIT TO MOVE?), és így tovább körről körre.

MM A marsi Tripod harci gépek több fegyvert hordoznak:

- lövedégyorsító (pa): nagy sebességű rakétakilövő egység
- légnyomó löveg (bc): közepes hatótávolságú nagyenergiájú lézervőveg
- Lézerpisztoly (lg): rövidhatótávú, szokványos lézervőveg
- Gázkapszula (gc): rövidhatótávú mérgező gázspray fegyver

A fegyverek támadási, védelmi ereje és a hatótávolságuk a táblázatban megtalálható. Az idegenek normális mozgási távolsága 3-5 mezőnyi, függ a nehézségi szinttől, amin játszol. Mint ahogy a fegyverek száma is változik nehézségi szinttől függően. A játék elején mindig három marsi egységet láthatsz. Az egységeik állapota állandóan megfigyelhető a képernyőn és a játék folyamán a történéseknek megfelelően változik.


pl k15 pa1 bc1 lg3 gc5 mv4

k15: az egység helye, mv4: az egység mozgási távolsága körönként, a többi pedig a fegyvereiből még meglévők darabszáma.

A vörös növény egy Marson őshonos növény, ami a Föld légkörében is virágzik és nagyon gyors ütemben növekedik. Az egész játék során foltok jelennek meg ebből a növényből, ami halott hússal táplálkozik, hosszú vörös indáival megragadja áldozatát és addig nem engedi el, míg az éhen nem hal. Emiatt a vörös növény mellett négy mezőbe nem szabad semmilyen egységet irányítani, mert nem fog tudni mozogni vagy tüzelni. A marsi egységekre ellenben nem jelent veszélyt és csak a tűz pusztítja el,

		Támadás	Hatótáv	Védelem	Mozgás
FÖLDI EGYSÉGEK					
Tüzér		5	5	1	1
Gyalogos		3	1	2	2
Motorizált gyalogos		3	1	2	4
Nehézharckocsi		4	3	4	4
Lángszóró		1	2	3	3
Könnyűharckocsi		3	3	3	4
MARSI EGYSÉGEK					3-5
Lövedégyorsító	pa	3	6	2	-
Légnyomó löveg	bc	3	3	3	-
Lézervőveg	lg	2	2	2	-
Gázkapszula	gc	1	1	1	-

ezért is van a két lángszóró egységed. Ne feledd azonban, hogy ha a vörös gyommal szomszédos mezőre lépsz, akkor nem fogsz tudni védekezni ellene.

 A harcmezőn vannak városok, ezekre mozoghat bármelyik egység. Nincs hatással a támadás vagy védelem erejére, a városban található egységek inverz grafikával jelennek meg."



LEÍRÁS

A játék hirdetése szerint 1995-ben jöttek el leigázni a Földet a marslakók, tehát ez is egy történelmi játék, a XIX. század végén lehetségesnek tűnő, ám be nem következő esemény feldolgozása. Ne tévesszen meg, hogy míg neked rengeteg, addig a marsiaknak csak 3 egységük van. Miért is? Mert az ő egységeik négy részegységből állnak és egy körön belül, ha megfelelő távolságban van hozzád a monstrum, akkor akár mind a négy részegység támadhatja a te hadtestedet. Ilyenkor kiírja a játék, hogy pl. 'e10.....THINKING', tehát, hogy a lépegető, amelyik az e10-en van, gondolkodik. Utána pedig megtudod, hogy min gondolkodott, pl. 'e10 ATTACKING g10 with lg', tehát, a tripod lézerpisztollyal

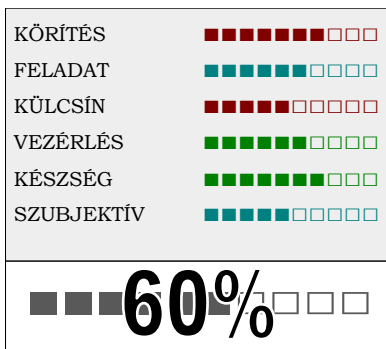
támadja a g10-es pozícióban lévő egységedet. Veszélyesek még azért is a marsiak, mert nekik van lövedékgyorsítójuk, ami a legtávolabbról bevethető fegyver, emiatt nehéz úgy a közelükbe kerülni, hogy az ne tűnjön öngyilkos küldetésnek. Ugyanis neked csak a tűzéréged vethető be majdnem ugyanilyen messziről, 5 lépésről, de a tűzerek csak araszolgatni tudnak az ellenség felé a körönkénti egy lépésükkel. Ha meg úgy gondolkodsz, hogy több tankot küldesz az ellenség közelébe, (valamilyik hátha megüssza), akkor legalább háromlépésnyire kell megközelítened a támadáshoz, de ilyenkor már nem csak a lövedékgyorsítóval, hanem a légnyomó löveggel is meg tud téged támadni. Nem tudom mennyire érthető, a lényeg, hogy célszerű először a lövedékgyorsítókat kiiktatni valahogy. Utána sem lesz sokkal egyszerűbb, a második fegyver, ami veszélyes rád, a légnyomó löveg, ennek sajnos elég jó a védelme, de szerencsére nem nagy a hatótávolsága. A maradék lézerpisztolyból és gázkapszulából ugyan sok van, de a másik két fegyverhez képest könnyű őket kiiktatni, főleg ha megmaradt néhány harcokcsid, amivel (legalábbis az első öt szinten) mindig kívülről tudsz maradni a marslakók támadási zónáján. Támadásnál, a Tripod és a fegyvere kijelölése után meg lehet adni több saját egységet, amik együtt támadnak, ilyenkor, ha már nem akarsz több egységet ebbe a támadóalakzatba jelölni, akkor az 'eee' parancs kiadásával léphetsz tovább.

HÁTTÉR

A játék az 'A Világok harca' című H. G. Wells regény alapján, vagyis annak inspirációjaként született. A címadó invazív növény is a regény egyik fontos „szereplő”-je. Érdekes, hogy a regény kiadásakor (1898) a Mars-ot, mint egy Földnél régebben lakott, már lepusztított bolygót képzelik el, ahonnan a marslakóknak el kell jönniük, egy új bolygót keresve maguknak, természetesen a Földet szúrják ki célként...

ÉRTÉKELÉS

A körítés szinte teljes, a betöltés utáni animáció egyszerűsége ellenére vészjósló. A betöltőkép a Paras-nál látott megoldás, Basic rajz. A grafika és a látványvilág átlagos, a hangok szintén. A vezérlés ötvözése az általam kedvelt koordinátás és a Paras-nál használt kurzoros megoldásnak. Összeadva a kettőt, viszonylag jól használható lett. A játék igazi taktikai harc, érdemes az egyes nehézséggel kipróbálni először, mikor még nincs superfegyvere a tripodoknak. Dicséretet érdemel a nehézségi szintek skálázásának módja, ahogy belépnek az egyre jobb fegyverek és nő az idegenek lépcsésszáma. A szerencse szerepe is megfelelően lett beállítva, nincs az az érzésem, mint a Paras-nál, hogy lövök, de úgysem találok. Már kezdő szinteken is hosszabbtávú elfoglaltságot nyújt, amiben van monotonitás is, de alapvetően szórakoztató játék, szokás szerint Basic-ben.



MÁSOK SZERINT

WOS: 6,00/10



MICROMEGA

ROBIN COOKE-HURLE

A Micromega neve a kevés kiadott játékok ellenére jól cseng spectrumos körökben. Az elismertségüket nagy vállalkozókedvüknek és két programozónak köszönhetik. Történetüket a Retro Gamer 81. számából ismertem meg.

A Micromega az üzleti szoftvereket fejlesztő Quantec Systems and Software Ltd személyi számítógépekre szakosodott divíziójaként született meg 1982-ben, ami Robin Cooke-Hurle, a Quantec ügyvezető igazgatója szerint hencegésnek hangzik, ugyanis maga a Quantec is egy friss, háromfős cég volt. Tudták, hogy az üzleti szoftverekből előbb-utóbb biztos pénz látnak, de az üzlet felfuttatásáig ki kellett találniuk egy megoldást a gyorsabb pénzszerzésre, így jutott eszükbe, hogy meglovagolják a robbanásszerűen bővülő személyi számítógép piacot. Arról nem szól az elbeszélés, hogy miért kellett ehhez új „divízió”, valószínűnek tartom, hogy Quantec néven nem adhattak volna ki komolytalannak minősíthető dolgokat, mert akkor nem tekintették volna őket rangjuknak megfelelőnek a nagyvállalati partnerek. A cég leendő jó hírének megtartása miatt jöhetett létre a Micromega. Mit adhat ki egy üzleti szoftvereket gyártó cég elsőként



Robin Cooke-Hurle, az alapító, mintha azzal viccelne, hogy behúzza a kezét a zakó ujjába

magánszemélyeknek? Naná, hogy adóbevallást segítő programot, a Comp-U-Tax-ot. A programot eladták a WH Smith-nek, a legnagyobb forgalmazónak és annyi pénzt kaptak cserébe, hogy a számláikat ki tudták fizetni. Ezután kiadtak még néhány beküldött tucatjátékot szintén ZX81-re, majd a virágzó piac jobb kihasználása érdekében egy arra alkalmas divízióvezető után néztek.

NEIL HOOPER

Közben Neil Hooper is sodródott a szoftveripar felé. Egy banki, értékesítési munka után a Musicians Only zenei hetilapnak dolgozott, amíg az meg nem szűnt, majd új lehetőség után kellett néznie. Szerencséjére munkája folytán kapcsolatba került egy kazettasokszorosítóval foglalkozó céggel, ahol sikerült elhelyezkednie. Abban az időben kezdett felfutni az otthoni számítógépek piaca, döntő többségben a kazetta volt a programok tárolóeszköze. Neil-nek az az ötlete támadt, hogy a cég hihetetlen erőforrásait az zenei kazetták másolása mellett programok sokszorosítására is lehetne használni, főnökei megadták az esélyt a bizonyításra, így Neil a cég új üzletágának vezetője lett. Az időzítés tökéletes volt, a ZX81 játékokra hatalmas volt a kereslet, megjelent a ZX Spectrum és kéthetente egyre újabb gépek. A nagy üzletláncok, mint a WH Smith és a Boots alakították a piacot, ők pedig minél több szoftvert akartak eladni, méghozzá profi színvonalúakat. Az otthon gyártott, fénymásolt borítós, kétes minőségű termékeknek nem adtak esélyt. Sokan próbálkoztak a termékek előállításával, de reményük sem lehetett otthon üres kazettára másolgatással Neil cége mellett, akik durván fél óra alatt 10000 kazettát állítottak elő. A részleg nagyon felpörgött, 1982 karácsonyának legtöbbet eladott 20 kazettájából 18-at ők gyártottak. Neil látta a szoftverkiadók és terjesztők szárnyalását, egyik kliense volt a fiatal Micromega is. Robin és Neil

egyik találkozásán felvetődött, hogy Neil átvehetné a személyi számítógépes részleg irányítását, amit Neil elfogadott. "Neil nem lehetett háttérbe szorítani," mondja Robin "Gyakorlatilag megérkezett és már futott is a Micromega. Csodálatos ösztöne volt a kiskereskedelemhez és a forgalmazáshoz, egyszerűen ösztönösen értett ezekhez. Képes volt egy nagyon erős kapcsolat kiépítésére a forgalmazókkal. Igazán szerencsések voltunk, hogy őt megtaláltuk."

FELFUTTATÁS

Neil irányításával a szélesebb közönséget célozta meg a cég. Ennek első jeleként 1983 tavaszán kijött öt kazettájuk Spectrumra, amit az angol szoftverkiadók közül elsőként TV-ben is reklámoztak. Ez elég nagy feltűnést keltett abban az időben, pláne egy tejfölös szájú cégtől. A hirdetett kazetták közül a **Gulpmán** egy újrakiadás, az



Neil Hooper, a kazettamágus

eredetét 1982-ben adta ki a Campbell Systems. A **Dominoes** és a **Roulette** a nevük által megjelölt klasszikus játékokat mutatják be felettébb fantáziátlan módon. A **Brainstorm** című logikai játék mellé a B oldalon bónuszként a **Puzzler** nevű szösszenet járt. Utolsóként pedig volt egy szerencsejáték válogatás: a **Monte Carlo**, amin két a **Blackjack** és a **Craps** található. A TV-ben folyó reklámkampány 4000 fontjába került a Micromega-nak. A saját játékaik mind BASIC programok, elkészítésükben Neil is részt vett. A közepes eladási és kritikai eredmények arra sarkallták Neilt, hogy átgondolja a szoftverek előállításának mikéntjét: "Nem igazán akartunk játékokat programozni házon belül, mivel az nagyon megnövelte volna a kiadásainkat. A kiadás és a forgalmazás voltak az erősségeink, nem a játéktervezés. Úgy gondoltuk, hogy néhány jó szerzőre lenne szükségünk, akiknek nincsenek meg a megfelelő erőforrásaik, lehetőségeik, hogy eladják magukat a piacon. Akkoriban, nem igazán kellett vesződni ahhoz, hogy találj ilyen programozókat. Az élelmesebb fejlesztők egyfolytában nyomultak a dolgaikkal és hajtogatták, hogy van egy nagyon jó játékuk. És pontosan így történt, mikor egy titokzatos kazetta landolt a postaládában"

MERVYN J. ESTCOURT

„Kaptunk egy játékot, a címe Luna Crabs,” meséli Robin „amit egy Mervyn Estcourt nevű srác írt, és ez egy teljesen más szint, úgy értem, zseniális volt. Fogalmam sem volt róla, hogy ilyesmit is lehet csinálni a Spectrumon. Mervynnek jogdíjat

ajánlottunk és elmondtuk neki, hogy szerintünk jök lennének együtt. A WH Smith embere egy pillantás után több ezer darabot rendelt a játékból!”

DEREK BREWSTER

Derek, a Micromega másik leendő ásza már több játékot eladott Spectrumra, többségét saját maga (Neptune Computing néven). Ő is Mervynhez hasonlóan közeledett a Micromega-hoz és azonnal szerződést kapott.

ÖSSZEÁLLT A CSAPAT A 3D JEGYÉBEN

1983-ban ősszel jelent meg két szerzőjük egy-egy játéka, Dereké a **Haunted Hedges**, Mervyné az említett **Luna Crabs**. Szélesítve a termékpalettát az oktatószoftverek piaca felé nézelődött Neil, így kapcsolatot épített ki a Longman Group-pal, egy nagynevű céggel az oktatási oldalról, megállapodást kötöttek és szoftvereket terveztek, amiket a Longman hozott forgalomba, ez a 7 program alkotja az Early Learning című sorozatot, melynek tagjai egytől hétig 1983 őszeig jelentek meg. Érdekes módon a Countabout című rész még az eladási TOP10-be is bekerült decemberben, amin 90%-ban játékok voltak.

1983 karácsonyára újabb két játékot jelentettek meg szerzőiktől: D. Brewstertől a **Starclash**-t és a nagy durranást, M.J. Estcourt első igazi sikerét: a **Deathchase**-t. Utóbbi játékot a Your Sinclair minden idők legjobb Spectrum játékvá koronázta.

Ezután egy szimpatikus húzásra szánta el magát a Micromega.

Tudták, hogy az üzletektől nem várhatják el, hogy megfelelően bemutatassák a kiadók játékeit, így megpróbáltak ezen változtatni, legalábbis a saját játékaikat illetően, kitűnve a sokaságból. A Boots nevű üzletlánc két vidéki boltjában tartottak bemutatót két-két emberrel hat-hat Spectrummal és kijelzőkkel. A bemutatók olyan sikeresek voltak, hogy a Boots megállapodást kötött velük: a bemutatóval járják körbe az országos hálózat üzleteit. A bemutatók után érezhetően megnőtt az igény a játékaikra. Karácsony előtt pár nappal a Websters nevű lánc a Deathchase-ból több ezer példányt rendelt, a Micromega emberfeletti erőfeszítések árán, de eleget tudott tenni a kérésnek és képes volt átadni időben a rendelést. A Deathchase volt az első játékuk, ami a kritikai elismerés mellett közönségsikert is aratott és felkerült az eladási TOP10-re. Ekkor már dolgozott Derek Brewster a következő játékan, aminek munkacíme Invasion 2000 volt, de a nagydíj Codename MAT-ként ismerte meg 1984 tavaszán. Ez volt a Deathchase után a második játékuk, amely szép, teljes oldalas hirdetést kapott a magazinokban, és a Deathchase-hez hasonlóan sikeres is volt. 1984 nyarán pedig jött M.J. Estcourt újabb gyöngyszeme a **Full Throttle**, túlszámnyalva minden addigi játékuk eladási mutatóit. A kiadó sikerét talán a Crash magazin szeptemberi toplistája mutatja legjobban: a Codename MAT a 3., a Deathchase még mindig 12. kilenc hónappal kiadása után, a Full Throttle pedig friss játékként 19., tehát három játékuk volt a legjobb 20-ban, ez rajtuk kívül csak a

legendás Ultimate-nek ment abban a hónapban. Ősszel kijött egy Derek Brewster szerzemény: a **Kentilla**, egy kalandjáték. A Crash magazin kaland TOP-listáján több hónapig a legjobb 10-ben volt. Ez a játék nem hivatalosan, de folytatása Derek 1983-as játékának, a Velnor's Lair-nek, amit saját cége, a Neptune Computing adott ki. A Kentilla párjaként jelent meg a **Braxx Bluff**, ami hosszú idő után az első játék, amit nem a megszokott két fejlesztő egyike alkotott, hanem Tony Poulter. Ő nem egy új programozó, már kezdetektől a Micromega-nál tevékenykedett, a Longman-féle oktatóprogramok elkészítéséből is jócskán kivette részét. A Braxx Bluff a kritikai elismeréseket még megkapta, de nem lett egy közönségkedvenc. Télire kész lett Derek Brewster utolsó játéka a Micromega-nál, a **Jasper!**, ami úgy tűnt visszabilentti a megingott önbizalmat, remek kritikák után felfelé tört a toplistákon, de a lendület elakadt és gyorsan feledésbe merült. A Micromega a piac változását felismerve, próbált nyitni a meglévő platformok mellett a többi népszerű gép, tehát a C64 és az Amstrad CPC felé. Mindkettő esetben az ismeretlenséggel kellett megküzdeniük, előbbinél kevesebb, utóbbinál viszonylagos, de a saját nevet feláldozó sikerrel, ugyanis a játékokat az Amsoft címkéje alatt adták ki. A Full Throttle c64-es kiadása verte ki leginkább a biztosítékot, Mervyn olyan összeget követelt, amit a kiadó nem mert megadni, a valószínűtlen megtérülés miatt (a játékot végül a Digital Integration vette meg Mervyntől). Az sem segített, hogy tapasztalták a

piac kiszámíthatatlanságát a Full Throttle esetében, amikor a heti 8000-es fogyás pár hét alatt 500-ra esett vissza. Tehát a lendületet nem sikerült visszanyerni, Neil és Robin két lehetőség között vacillált. Az első szerint az egyre nagyobb piaci verseny miatt pénzt pumpálnak a cégbe és sikeresek lehetnek. A második variáció szerint kihúzzák a dugót. Ahhoz, hogy végül a második verziót választották, hozzájárult, hogy a részleg eleve csak azért jött létre, hogy a kezdeti tőkét biztosítsa a Quantecknek, ezt pedig maradéktalanul megtette, így egyszerű és ésszerű üzleti döntés született. 1985 tavaszán még megjelent búcsúzásként az **A Day In the Life**, a 21 éves Stephen J. Redman egyetlen játéka. A kritikusok egyik része lelkesedett és mulatságosnak tartotta a Sir Clive Sinclair életének egy napját bemutató játékot, néhányan pedig egyszerűen ócskának titulálták.

PROGRAMOZÓK

Derek Brewster



JÁTÉKOK: Velnor's Lair (1983)
 Star Trek (1983)
 Munch Man (1983)
 Haunted Hedges (1983)
 Starclash (1983)
 Kentilla (1984)
 Jasper! (1984)
 Codename MAT II (1985)
 Con-Quest (1986)
 Speed King 2 (1987)
 The Curse of Sherwood (1987)
 Mission Jupiter (1987)
 Winter Olympiad '88 (1988)
 Kenny Dalgligh Soccer
 Manager (1989)
 World Soccer (1990)

FEJLESZTŐK: 1983-84: Micromega, 1988-1992: Zeppelin Games Ltd

Derek Newcastle-be járt egyetemre, ahol először találkozott számítógépes játékkal, a Colossal Cave-vel, mégpedig valami hatalmas, egyetemi gépen. „Reménytelenül a rabja lettem és sosem hagytam abba a játékot” emlékezik vissza Derek „nem volt atmoszférája, a harcok sem voltak túl jók. Gondoltam, nekem jobban menne, így született a Velnor's Lair első verziója, amit egyszerűen csak Derek's Adventure-nek hívtam”. A gép teljesítménye, amin a játék készült, nem volt elégséges, de ekkor jelent meg a fantasztikus 48K-s Spectrum, amire gyorsan átírta, kibővítette Derek a játékot és ki is adta saját cége, a Neptune Computing neve alatt. A Quicksilva is meglátta benne a lehetőséget és megvásárolta a kiadás jogát. Ezután még két kisebb játékot írt saját kiadásra, amiből a Munch Man-t végül a DKTronics adta ki, majd leszerződött a Micromega-hoz. „Derek-kel nagyon jó volt együtt dolgozni,” meséli Robin Cooke-Hurle „nagyon érthető, nagyon értelmes, és tudtunk játékokat tervezni vele, teljesen más volt, mint Mervyn. Mervynt semmilyen felfogással nem lehetett irányítani. De Derek elérhető volt állandóan, folyamatos volt a párbeszéd, rendszeresen lejött Londonba, hogy meglátogasson minket. Megkérdezte, hogy mikorra kell a következő játéknak meglennie és teljesítette is a kérést.” 1984 májusától (párhuzamosan a Micromega-s szerződésével) a Crash magazinnak írt kalandjátékokról. A Micromega megszűnésével az újságírás mellett szabadúszó

programozóként tevékenykedett. Megírta a Codename MAT folytatását, sőt a Full Throttle II-t is Speed King 2 címmel, ha már exkollégája, Mervyn Estcourt nem tette meg. 1988-ban visszatér Newcastle-be, hogy segítse egy új kiadó, a Zeppelin Games Ltd indulását, furamód sporttémájú játékokat ír és kiadták a Full Throttle 2-t. Manapság a www.derekbrewster.co.uk-n érhető el, merőben más munkáit bemutatva.

Mervyn J. Estcourt

JÁTEKOK: Luna Crabs (1983)
Deathchase (1983)
Full Throttle (1984)



A titokzatos Mervyn, aki nem adott soha interjút és a WOS fórumán olvasottak alapján nem is fog. „Mervyn különleges volt,” emlékezik Neil Hooper "egy dokkban dolgozott Bristol-ban, tehát egy szokványos fickó volt, aki közben egy elképesztő programozói tehetség is volt, mégis fizikai munkát végzett és csak úgy írta ezeket a gyilkos játékokat. És nem csak azt tudta, hogy hogyan mozgasson mindenféle dolgokat a képernyőn, hanem különleges érzéke volt a játszhatósághoz és a természetes játékmenethez is. A Deathchase egy nagyon tömör kód volt, és a nagy dolog, hogy ez a tömör kód gyorsan is futott. Nagyon sikeres volt a kapcsolatunk, ő otthagyta nekünk a terméket, mi pedig lapátoltuk neki a pénzt. Azt hiszem a Deathchase-ből vette meg a házát”. Robin Cooke Hurle szerint „Briliáns programozó, ám egyfajta bizonytalansággal. Elég szokatlan karakter volt, úgy láttam, hogy, nehezen tud megbízni bárkiben, így

elég nehéz volt tárgyalni vele. Írt nekünk három játékot, amivel csinált egy rakás pénzt, de bizonytalan volt ezzel kapcsolatban. Tény, hogy egyetlen egyszer járt az irodában és akkor is a pénzről vitakozott! Ő egy igazán nagyon okos srác volt, de semmiféle felfogással nem tudtuk irányítani”

MICROMEGA SZOFTOGRÁFIA

(A kiadási adatoknál sorrendben a kiadó, kiadási év, eredeti ár, katalógusszám, esetlegesen zárójelben a kiadással kapcsolatos kiegészítés található, a fejlesztőknél a nagyobbtól a kisebb felé tartva, tehát Csoport/Programozó rendszerben tüntetem fel az adatokat, a dőlt betűs címek újrakiadások)

Brainstorm

KIADÁSI ADATOK: Micromega, 1983, 16k, £4.95
 FEJLESZTŐ: S. Brooks
 MEGJEGYZÉS: A kazetta B oldalán egy bónuszjáték, a Puzzler szerepel

Dominoes

KIADÁSI ADATOK: Micromega, 1983, 16k, £4.95
 FEJLESZTŐ: S. Brooks

Gulpman

KIADÁSI ADATOK: Campbell Systems,, 1983, 16k, £5.95, eredeti kiadás
 Micromega, 1983, 16k, £4.95, újrakiadás
 FEJLESZTŐ: John A. Campbell
 MEGJEGYZÉS: A kazetta B oldalán a ZX81-es verzió szerepel

Monte Carlo

KIADÁSI ADATOK: Micromega, 1983, 16k, £4.95
 FEJLESZTŐ: Andrew J. Parish, Jack P. Gibbons
 TARTALOM: 1. Blackjack, 2. Craps

Roulette

KIADÁSI ADATOK: Micromega, 1983, 16k, £4.95
 FEJLESZTŐ: Andrew J. Parish

Luna Crabs

KIADÁSI ADATOK: Micromega, 1983, 16k, £6.95, QTC721
 FEJLESZTŐ: Mervyn J. Estcourt

Haunted Hedges

KIADÁSI ADATOK: Micromega, 1983, 16k, £6.95, QTC722
 FEJLESZTŐ: Derek Brewster

Starclash

KIADÁSI ADATOK: Micromega, 1983, 16k, £6.95, QTC723
 FEJLESZTŐ: Derek Brewster

Deathchase

KIADÁSI ADATOK: Micromega, 1983, 16k, £6.95, QTC724
 FEJLESZTŐ: Mervyn J. Estcourt

Codename MAT

KIADÁSI ADATOK: Micromega, 1984, 48k, £6.95, QTC725
FEJLESZTŐ: Derek Brewster

Full Throttle

KIADÁSI ADATOK: Micromega, 1984, 48k, £6.95, QTC726
FEJLESZTŐ: Mervyn J. Estcourt

Kentilla

KIADÁSI ADATOK: Micromega, 1984, 48k, £6.95, QTC727
FEJLESZTŐ: Derek Brewster

Braxx Bluff

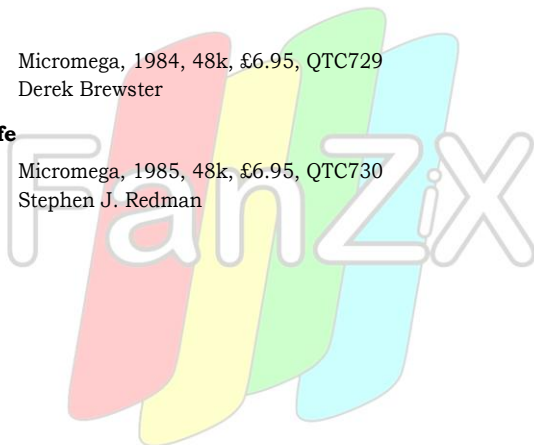
KIADÁSI ADATOK: Micromega, 1984, 48k, £6.95, QTC728
FEJLESZTŐ: Tony Poulter

Jasper!

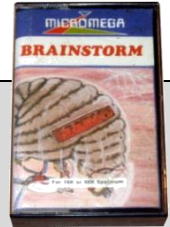
KIADÁSI ADATOK: Micromega, 1984, 48k, £6.95, QTC729
FEJLESZTŐ: Derek Brewster

A Day in the Life

KIADÁSI ADATOK: Micromega, 1985, 48k, £6.95, QTC730
FEJLESZTŐ: Stephen J. Redman



BRAINSTORM



KIADÓ: Micromega, 1983, £4.95
 FEJLESZTŐ: S. Brooks
 STÍLUS: Logikai - memória
 GÉPTÍPUS: 16K
 MÉRET: 5060 byte
 TÖLTÉSI IDŐ: 0:34
 VEZÉRLÉS: Billentyűzet (számok)



FELADAT

„Egy kis számozott téglalapokból álló táblát látsz, melyek mindegyike mögött egy másik szám áll elrejtve. Meg kell találnod a számokat a megfelelő sorrendben az 1-estől kezdve, a lehető legkevesebb találgatással. Mindegyik szám kiválasztása felfedi a mögöttes elrejtett számot egy rövid időre – így emlékezhetsz a számra, hogy hol volt található. Őt nehézségi szint közül választhatasz.”

ÉRTÉKELÉS

Azért ez egy elég szégyellhető produkció, akkor is, ha az első szárnypróbálgatások egyike. Nem a kis programmal van a baj, az

elmenne begépelős, ingyenes(!) programként és abban az esetben mindenki eldönthetné, hogy rászánja-e az időt a bepötyögésre. De átlagos árérték egy fél perces kis kezdő BASIC programot eladni nagyon ciki még 1983-ban is. Amúgy könnyen használható, csúnyábbat is láttam már, valamennyire gondolkodni is kell hozzá, játszható is, de semmilyen, a tipikus fölösleges fajta. Bónuszként a következő, Puzzler című csoda jár mellé.

KÖRÍTÉS	■■■■□□□□□□
FELADAT	■□□□□□□□□□
KÜLCSÍN	■■□□□□□□□□
VEZÉRLÉS	■■■■■■■■□□□□
KÉSZSÉG	■■■■□□□□□□□□
SZUBJEKTÍV	■□□□□□□□□□

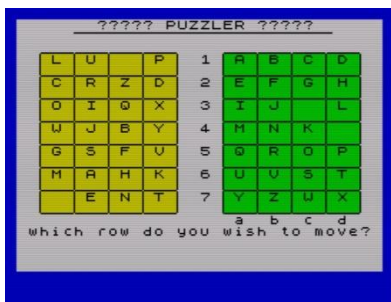
■■■■ **26%** □□□□□□□□

MÁSOK SZERINT

WOS: 4,33/10
 Home Computing Weekly: 50%

PUZZLER

KIADÓ: Micromega, 1983, bónusz játék
 FEJLESZTŐ: S. Brooks
 STÍLUS: Logikai - kirakós
 GÉPTÍPUS: 16K
 MÉRET: 5921 byte
 TÖLTÉSI IDŐ: 0:38
 VEZÉRLÉS: Billentyűzet



FELADAT

„A cél az, hogy a betűket mozgasd úgy át, hogy az megfeleljen a bal oldali ábrának. A mozgathatóhoz 3 kérdésre kell válaszolnod, hogy elmondod a számítógépnek, melyik sort vagy oszlopot szeretnéd mozgatni, honnan, és milyen irányban?”

LEÍRÁS

No, ez nem teljesen egyértelmű, szóval a jobb oldali részben tudod a sorokat, oszlopokat mozgatni négy irányban az üres helyekre, első kérdésnél a megadott oszlop (a..d) és sor (1..7) mozgatható a második kérdésnél megadott tagjától, a harmadik kérdésnél megadott irányba.

pl. d7 üres és a d oszlopot akarom lefelé mozgatni d3-as elemtől, akkor a válaszaim: d, 3, 6 (végül d3 lesz üres)
 pl. d3 üres és a d oszlopot akarom felfelé mozgatni d6-as elemtől, akkor a válaszaim: d, 6, 7 (d6 lesz üres)

ÉRTÉKELÉS

Baromi körülményes játék, egyszerű kirakó, két nehézségi szinttel, ami annyit jelent, hogy egy vagy kettő lyuk van a táblán. A vezérlés félelmetesen használhatatlan, a feladat önmagában nem nehéz, de ezzel a módszerrel gyötrelmem.

KÖRÍTÉS	■ ■ □ □ □ □ □ □ □ □
FELADAT	■ □ □ □ □ □ □ □ □ □
KÜLCSÍN	■ ■ □ □ □ □ □ □ □ □
VEZÉRLÉS	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
KÉSZSÉG	■ □ □ □ □ □ □ □ □ □
SZUBJEKTÍV	■ □ □ □ □ □ □ □ □ □

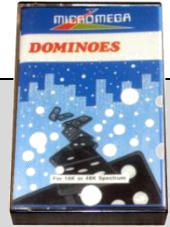
■ □ □ **8%** □ □ □ □ □ □ □ □

MÁSOK SZERINT

WOS: 3,33/10

DOMINOES

KIADÓ:	Micromega, 1983, £4.95
FEJLESZTŐ:	S. Brooks
STÍLUS:	Táblás - dominó
GÉPTÍPUS:	16K
MÉRET:	7770 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	0:58
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet



FELADAT

„Ezt a játékot VELEM játszod. A győztes az lesz, aki először rakja le az összes dominóját. 26 különböző dominóval játszunk - 13 van mindkettőnknek -, és bár természetesen tudom, hogy milyen dominóid vannak, mivel én generáltam, de elfelejtem, komolyan! Megjelennek a dominóid és a 6:6-os dominó lerakásával elkezdődik a játék. Ezután 2 számjeggyel jelezheted, hogy melyik dominódat akarod lerakni, aminek az egyik oldalán lévő számnak meg kell egyeznie a lánc egyik végén lévő számmal. Például, ha ezek dominók vannak lerakva: 01:04 04:03 03:02, akkor találnod kell egy dominót, amin van 1 vagy 4, ha nincs ilyen, akkor írd be, hogy 00 és én következem. Ha

megadtad a dominó számát, akkor meg kell még adnod, hogy a lánc bal (L) vagy jobb (R) oldalára akarod lerakni azt”

ÉRTÉKELÉS

Az eddigi legjobb vagy inkább már elfogadható szintű játék a Micromega nagyon kezdő csomagjából. Végre érdemben van mivel foglalkozni, Van korrekt leírás, borító. A Látvány teljesen megfelelő lenne, ha a sorokat nem ilyen kitekert módon folytatná balról illetve jobbról. Vannak kicsi kis hangok is. Van mesterséges intelligencia is alacsony IQ-val.

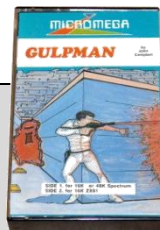
KÖRÍTÉS	■■■■■□□□□□
FELADAT	■□□□□□□□
KÜLCSÍN	■■■■□□□□□□
VEZÉRLÉS	■■■■■□□□□□
KÉSZSÉG	■■■■■□□□□□
SZUBJEKTÍV	■■□□□□□□□□

■■■ **32%** □□□□□

MÁSOK SZERINT

WOS: 6,00/10
Home Computing Weekly: 40%

GULPMAN



KIADÓ:	Micromega, 1983, £4.95
FEJLESZTŐ:	Campbell Systems / John A. Campbell
STÍLUS:	Arcade – Pac-man-klón
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	13549 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	1:50
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet: kurzornyilak + 9 lézer Joystick: Kempston



FELADAT

„Üdvözöllek a Gulpman-ben. A cél, hogy irányítsd a figurád körben a labirintusban, és edd meg az összes ételt, amiért pontot kapsz (10 pont/étel). De kerüld el a négy zsémbes üldöződet, akik csak akkor mosolyognak, mikor elkapnak és elveszítesz egy életet. Van egy lézered, ami, ha bekapcsolod, küld egy sugarat minden üldöződ felé, de csak a következő sarokig. Ha megetted az összes ételt, akkor bónusz lézert kapsz és még több ételt, amit megehetsz. De minden 1000 pontod után az üldözőid kicsit gyorsulnak – hogy izgalmasabb legyen.

A játék véget ér, mikor az életeid száma=0 vagy megnyomod az X

(kilépés) gombot. A menü számos szolgáltatást nyújt:

M - kiválaszthatasz egyet a 15 labirintusból

T - megadhatod az átlagos játék sebességet

G - megadhatod az ellenfelek minőségét, tehát a kezdeti relatív sebességüket

R - lenullázhatod a legjobb eredményt

I - megnézheted ezt az instrukciót

D - demó, pihenj és figyeld, hogy játszom én, addig amíg meg nem szakítod

P - játék elindítása”

LEÍRÁS

Nem klasszikus Pac-Man-játék, de a labirintus, a négy ellenfél, a pálya minden pontjának kényszerű bejárása mégis Pac-Man-klónná teszi. Emberkéddel meg kell enni az összes gyümölcsöt, amiben a négy rosszkedvű üldöződ akadályozna meg, az ő kiindulási pozíciójuk mindig a játéktér négy sarka. Egy módon csalhatsz mosolyt az arcukra, ha hagyod magad elkapni. A lézer használatakor a folyosókban (amire rálátásod van) kilősz egy lézersugarat, ami az első falig vagy ellenségig hatol. Ha eltalálsz az



ellent, akkor gyakorlatilag visszalövöd a kiindulási sarkába.

HÁTTÉR

„Azelőtt írtam a játékot, mielőtt hallottam vagy láttam volna a Pacmant. Tény, hogy először, akkor hallottam a Pacman-ról, mikor valaki azt mondta: „Nézd, ez Pacman”. Ez akkor volt, mikor látták a Gulpman bemutatóját egy ZX Fair-en. Ez is csak azt mutatja, milyen védett életem élttem. Érdekes, hogy hallottam, valaki megjegyezte, hogy a "szellemek" (nem az én elnevezésem) is követnek. Ez igaz, és én elégedett is voltam az algoritlussal” mesélte a szerző 2010-ben. No comment...

ÉRTÉKELÉS

A félrevezető kazettaborító (az eredeti, Campbell-féle sokkal valósabb képet fest) egy egyszerű, de sok ötlettel és különleges funkcióval rendelkező játékot rejt. A grafika kezdetleges, a látványvilág szegényes, egysikű. A hangok, nem is tudom, hát vannak effektek, az emberke tipegő hangja, egészen elfogadható. Választani lehet 15 labirintus közül, de a játék közben nem lehet egyik teljesítése után a következőre jutni, pedig ez kicsit dobna a játékelményen. A lézer is jó

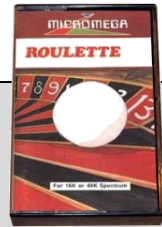
ötlet. A billentyűzetről való irányítás viszont katasztrófa, vagy csak nekem deficités az agyam és hiányzik az öt egymás melletti gomb használatához szükséges lebeny. Joystick tulajoknak sokkal könnyebb az élet, de mindenféle vezérlésnél igaz, hogy nehéz elkapni a pillanatot, mikor irányt kell váltani. Rekord felállítása esetén jópofa a szívárványos Border-effekt. Kár a vezérlésért, mert amúgy egy szimpatikus próbálkozás.

KÖRÍTÉS	■ ■ ■ ■ ■ □ □ □ □ □
FELADAT	■ ■ ■ ■ □ □ □ □ □ □
KÜLSÍN	■ ■ ■ ■ □ □ □ □ □ □
VEZÉRLÉS	■ ■ ■ ■ □ □ □ □ □ □
KÉSZSÉG	■ ■ ■ ■ □ □ □ □ □ □
SZUBJEKTÍV	■ ■ ■ □ □ □ □ □ □ □
42%	

MÁSOK SZERINT

WOS: 6,18/10
C&VG: 7,33/10
Crash: 46%

ROULETTE



KIADÓ: Micromega, 1983, £4.95
 FEJLESZTŐ: Andrew J. Parish
 STÍLUS: Szerencsejáték - rulett
 GÉPTÍPUS: 16K
 MÉRET: 9053 byte
 TÖLTÉSI IDŐ: 1:04
 VEZÉRLÉS: Billentyűzet (6,7 - fel, le, Enter - kiválasztás, Space - fogadás vége)



FELADAT

„Válaszd ki, hogy mire fogadsz. Ezt a villogó kurzorral teheted meg, amit a balra és jobbra nyíllal irányíthatsz, majd az ENTER billentyű megnyomásával fogadhatod el a beállítást. Ha a 3,6 és 12 számra teszel, a játék kérni fogja az első számot a sorozatban. Ez a szám az első oszlopban kell, hogy legyen. 18 számnál azt adhatod meg, hogy a tábla melyik felére rakod fel a pénzedet. Ezután meg kell adnod a tétet, ami csak egész szám lehet - ez nem az a fajta lebu, ahol apróval foglalkoznának! Ha meggondolnál egy fogadást, amit már megtettél, akkor tétnek 0-t adj meg és megszűnik a nem kívánt fogadás. A megtett tétet állni kell. Fogadás befejezéséhez nyomd meg a Space-t.

A krupié bezárja a táblát, és megfoghatja a kereket.”

ÉRTÉKELÉS

Egy butított, egyszerűsített rulett. A körítés a minimális szinten, a feladat elvileg a pénz gyűjtése, de szerintem ez nem az a játéktípus, ami valós tét nélkül, egyedül élvezhető lenne. És nem arra gondolok, hogy mindenáron pénzben kellene játszani. Még azt sem mutatja, hogy pillanatnyilag mennyi pénzem van. Állandóan kérdezzeti, hogy akarok-e tovább játszani, érez valamit...

KÖRÍTÉS	■■■■■□□□□□
FELADAT	■□□□□□□□□□
KÜLCSÍN	■■□□□□□□□□
VEZÉRLÉS	■■■■■■■■■■□□□□
KÉSZSÉG	■■■■■■■■■■□□□□
SZUBJEKTÍV	■■■■■■■■■■□□□□

■■■■ **27%** □□□□□□□□

MÁSOK SZERINT

WOS: 5,20/10
 Home Computing Weekly: 60%

BLACKJACK

KIADÓ:	Micromega, 1983, £4.95 (a Monte Carlo válogatáson)
FEJLESZTŐ:	Andrew J. Parish
STÍLUS:	Szerencsejáték – huszonegyes
GÉPTÍPUS:	16K
MÉRET:	13554 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	1:41
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet



FELADAT

„A célod, hogy olyan kártyáid legyenek, melyek összege 21 vagy, ahhoz közeli érték. A lapok értéke a kártyán van, kivéve az ászt, ami 11-et és a betűs lapokat, melyek 10-et érnek. Öt lapod lehet maximum. Te és a ház kaptok egy lapot és meg kell adni a tétet. Ezután kapod a második lapot, majd látod a házét is. Ezután kiválaszthatod, vagy kérsz egy másik kártyát (H) vagy megállsz (S). Csak akkor állhatsz meg, ha lapjaid értéke 14 vagy több. A ház ugyanígy játszik, próbál a tiéddele megegyező vagy jobb értéket elérni. Ha a ház lapjainak értéke jobb vagy megegyezik a tiéddele, akkor a ház nyert, egyébként pedig te. Elég sokat kell nyerned, hogy vidd a bankot, de meg tudod csinálni!”

ÉRTÉKELÉS

Ugyanúgy szerencsejáték, mint a rulett, de legalább van értelme, mivel a gép ellen játszhatom. A körítés alulról eléri az elfogadhatót, a szabályokat egyébként is mindenki ismeri. A látvány egyszerű, de nem csúnya. A játék nem túl változatos, semmi extrával nincs feldobva, a vezérlés pofonegyszerű, összesítve felejthető, de játszható.

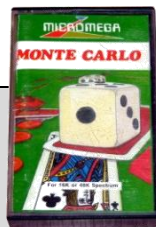
KÖRÍTÉS	■ ■ ■ ■ ■ □ □ □ □ □
FELADAT	■ ■ □ □ □ □ □ □ □ □
KÜLCSÍN	■ ■ □ □ □ □ □ □ □ □
VEZÉRLÉS	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ □ □
KÉSZSÉG	■ ■ □ □ □ □ □ □ □ □
SZUBJEKTÍV	■ ■ ■ □ □ □ □ □ □ □

■ ■ ■ **36%** □ □ □ □

MÁSOK SZERINT

WOS: 5,00/10
Home Computing Weekly: 95%

CRAPS



KIADÓ: Micromega, 1983, £4.95 (a Monte Carlo válogatáson)
 FEJLESZTŐ: Jack P. Gibbons
 STÍLUS: Szerencsejáték – kockázás
 GÉPTÍPUS: 16K
 MÉRET: 5189 byte
 TÖLTÉSI IDŐ: 0:45
 VEZÉRLÉS: Billentyűzet



FELADAT

„Először végezd el a fogadást, majd a dobáshoz nyomd meg bármelyik gombot. A 7-es vagy 11 első dobásnál nyer, a 2, 3 vagy 12 veszít. Minden más szám lesz a "pont". Ezután folytatod a dobást és, ha annyit dobsz amennyi a pontod, akkor nyersz, de ha 7-et dobsz, veszítesz.”

ÉRTÉKELES

Jó párja a Blackjacknek, egy igazán egyszerű játék (aminek eddig speciálén nem tudtam a szabályait, de ezt pótoltam). Egy dologban jobb a Blackjack-nél, a dobó kéz és a gördülő kockák aranyosak, igazából elég bénák, mégis tetszenek. Amiben rosszabb, hogy állandóan kérdezget, hogy akarok-e tovább játszani, ezt megbosszulandó a vezérlés eggyel rosszabb értéket kap. Ugyanaz a

játszható, felejthető kategória, semmi igazán idegesítő dologgal. Nem kell hozzá ész, csak nyomni a gombot, meg kiszagolni a szerencse közeledtét.

KÖRÍTÉS	■■■■■□□□□□
FELADAT	■□□□□□□□□□
KÜLCSÍN	■■■■■□□□□□□□
VEZÉRLÉS	■■■■■□□□□□□□
KÉSZSÉG	■■■■■□□□□□□□
SZUBJEKTÍV	■■■■■□□□□□□□

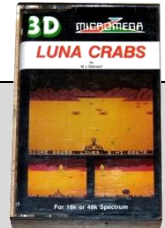
■■■ **32%** □□□□□□□□

MÁSOK SZERINT

WOS: 5,40/10
 Home Computing Weekly: 95%

LUNA CRABS

KIADÓ:	Micromega, 1983, £6.95
FEJLESZTŐ:	Mervyn J. Estcourt
STÍLUS:	Arcade – 3D lövöldözős
GÉPTÍPUS:	16K
MÉRET:	16570 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	1:34
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet: 1,0-bal, jobb, 9-tűz



FELADAT

„A Naprendszer Forrás Kutatócsoport csapatának tagjaként landoltál a Szaturnusz egyik holdján. A Föld által kétségbeesetten keresett ásványi anyagok után kutatsz és küldöd el az analízisre váró mintákat. Rutinfeladatnak tűnik... A bioszenzor villog, figyelmeztet, hogy élőlények mozognak a közelben! Próbálsz visszarohanni a leszállóegységhez... már nagyon közel vagy, a rákok egyre közelednek, veszélyes savas trutyit köpködve, nincs mit tenni, védekezni kell, míg el nem éred az ágyút. Az „1” és „0” gombokkal tudsz fordulni balra és jobbra, foton lövedékkel tüzelni pedig a „9”-essel. A helyzet kétségbeesítő. Csak jönnek újabb és újabb hullámokban. Hogy mennyi

ideig tudod még túlélni... ne is gondolj bele!”

LEÍRÁS

Meggyűlt a bajod a helyiekkel, akik nem nézik jó szemmel lakóhelyük nyugalmának megzavarását és ásványi anyagaik elorzását. A társaidnak jelezni csak a leszállóegységből lehet, így kizárólag magadra számíthatsz, meg a gyakorlatilag kiapadhatatlan mértékű lőszerrel ellátott önjáró járművedre. Szerencsére mindössze előlről, az ágyúd felől vagy veszélynek kitéve, oldalról és hátulról nem tehet benned kárt a rákok savas köpete. A frontális rész öt találatig marad épségben (LIVES felirat), utána drámai véget ér az életed. A támadóid egységekbe vannak rendeződve, minden rákegység 15 fős. A rákok néha visszavonulnak a dombok mögé és lehet, hogy az intelligenciájuk, lehet, hogy a vakszerencse okán, de előfordul, hogy összehangolt támadást indítanak két tűz közé szorítva téged. Egy ellenség 10 pontért pusztítható, valamint minden csoport után 100 bonusz pont jár.



HÁTTÉR

A Micromega igazi debütálása, ha a kissé komolytalan programcskákat és a Gulpmant nem számítom. Ennél a játéknál kezdik a katalogizálást, ami Q-val kezdődik, lehet, hogy a Quality, tehát minőség kezdőbetűjeként. A játék állítólag jól fogyott, de azért toplistákra nem fért föl. Mervyn J. Estcourt bemutatkozása, jobban fogott rajta az idő, mint a Deathchase-en, de 16k-s létére még így is figyelemreméltó alkotás. A Micromega ezzel a játékkal nyitotta meg a 3D-s játékaik láncolatát.

ÉRTÉKELES

Jellegtelen kazettaborító, bár ennek a típusnak, ahol a játékból látható részlet, megvan az az előnye, hogy nem zsákhamacska. Ugye mindannyian ismerjük, mikor a borító vagy a betöltőkép elhúzza a mézesmadzagot, aztán a játék valami egészen szegényest tár fel. Itt ilyenről szó sincs, a betöltőkép az égvilágon semmit sem mutat, csak néhány feliratot. De van egy jó kis háttértörténet az ötlet pedig egyedi, de kicsit kidolgozatlanak tűnik. A grafika gördülékeny, színes, térbeli, tetszik a háttér ötletes megvalósítása, az ellenfelek, ahogy

3D-ben, de mélységi szinteket használva mozognak, nincs hiányérzetem látvány terén. A hangok gyengébbek, egysíkúak, átlagosak, de megfelelnek. Sajnos csak billentyűzetről irányítható a játék, de igazán nem lenne nagy előrelépés a joystick egy ilyen háromgombos játéknál. A vezérlés érzékeny, jól reagál a játéka gombnyomásra. Nehézségi szinteket nem vettem észre, alighanem végig változatlanak az erőviszonyok, mondjuk így sem könnyű a játék. A változatlan, reménytelen küzdelem monotóniája miatt viszonylag gyorsan unalmassá válik.

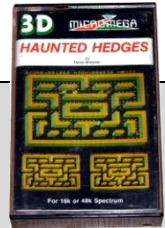
KÖRÍTÉS	■■■■■■■■□□□□
FELADAT	■■■■■■■■□□□□
KÜLCSÍN	■■■■■■■■□□□□
VEZÉRLÉS	■■■■■■■■□□□□
KÉSZSÉG	■■■■■■■■□□□□
SZUBJEKTÍV	■■■■■■■■□□□□

■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	74%	□ □ □ □
---------------------	-----	---------

MÁSOK SZERINT

WOS: 7,13/10
 Home Computing Weekly: 85%
 Crash: 61,5%

HAUNTED HEDGES



KIADÓ:	Micromega, 1983, £6.95
FEJLESZTŐ:	Derek Brewster
STÍLUS:	Arcade – Pac-man-klón
GÉPTÍPUS:	16K
MÉRET:	9512 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	1:14
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet: újradefiniálható (alapbeállítás: Z,X-bal, jobb, P,L – fel, le)



FELADAT

„Beléptél a szellemek világába és hatalmas próbatétel előtt állsz. Kísérteties sövények körülötted egy átláthatatlan labirintusban, ahonnan nincs menekvés. Mindenfelé aranyérmék vannak szétzórva jutalomként, de meg kell küzdeni értük. Érkezésedre elindult az őrség – egyetlen céljuk, hogy megvédjék birtokukat a betolakodóktól, megkeresnek, amíg gyűjtögeted az aranyérméket. Eszközeid a védekezésre a labirintus sarkaiban található jégcsákányok, felvételük után az örök elfutnak előled, tudván, hogy a jégcsákány árthat nekik... de azt is tudják, hogy gyorsan elolvad! Persze megölni nem lehet őket, de újra testet kell ölteniük a pihenőhelyükön, ami eltart egy

darabig. Te viszont nem vagy halhatatlan, a fair play egy sajátos éteri értelmezése szerint van négy éleled, sőt több is lehet, ha bizonyítod rátermettségedet. Győzelemre csak rövidtávon van esélyed... Mikor azt gondolod, hogy kész vagy, a kozmikus látnokok újratereztik ellenségeidet, gyorsabbra és gonoszabbra és kezdhetsz mindent előlről...”

LEÍRÁS

Haunted Hedges, magyarul Kísértetjárta sövények a játék helyszíne, és ha ez egy misztikus, szellemek járta hely, akkor ugye nem csodálkozol, hogy csontsoványan, pálcikaemberként találd itt magad? Ellenfeleid a szellem örök, természetesen nem valami szellemiséget őrző lények, hanem örök, akik szellemből vannak. De még milyen szellemből! A menüben Te állíthatod be egy ötfokozatú skálán a szellemek szellemi potenciálját. Az ötös szinten zsenik, az egyeslen gyengeelméjű kísértetek ellen szállhatsz harcba. A menüben beállíthatod még a vezérlőbillentyűket (K), elolvashatod az instrukciókat (I), valamint 'S'-sel indíthatod a játékot. 'H'-val játék közben szusszanhatsz egyet, 'E'-vel



pedig befejezheted, mert egyszer úgyis megunod. A játékmenet lényegében klasszikus Pac-man, pirulák helyett jégcsákányokkal, alkalmazkodva a horrorisztikus meséhez. A feladatod: újra és újra járd körbe úgy a labirintust, hogy minden pontját érinted, tehát felveszel minden pénzérmét a földről, eközben próbáld kerülni a túlvilági lényekkel való érintkezést. Sikeres pénzszedégetés esetén ugyanabban a labirintusban találd magad és kezdhetsz mindent előlről.

HÁTTÉR

Derek Brewster, a Micromega kettesszámú programozó ásza 1983 őszén két különböző Pac-Man-klónnal lept meg minket, a Haunted Hedges-szel és a DK'Tronics-nál megjelenő Munch Man című változattal. A Micromega-változat sikerült jobban, de inkább csak kevésbé rosszul. Ez egy kamu-3D-s játék, valamiért fontos volt akkoriban odabiggyeszteni minden címhez a 3D előtagot, de a Deathchase és Luna Crabs esetén ez sokkal inkább indokolt, itt egyszerűen nem pont felülnézetben látjuk a labirintust, hanem ahhoz képest kicsit dőllyugatról. Derek bemutatkozása a Micromega-nál tehát közel sem bombasztikus, fényévekre van nagy

sikerétől, a fél évvel később megjelenő, üzletileg is sikeres, nagyszerű Codename MAT-tól.

ÉRTÉKELÉS

Érdekes kazettaborító, vajon miért mutatja háromszor ugyanazt a labirintust? Véletlenül se gondoljam, hogy több van a játékban? Betöltőképernyő nincs, de van egy értelmes, informatív menü, valamint jó háttértörténet az unalmas ötlet mellé. Színes, térbeli, kicsit csúnyácska grafika, a mozgás jó, akadásmentes. Hang csak a ritka pittyegés van. Definiálható, jól reagáló a vezérlés, pozitív, hogy működik a Pac-Man stílusú előre gondolkodó befordulás. A szellemek szellemi képességein alapuló nehézségi szintek is vannak. Kívül-belül semmi extra, egy teljesen átlagos Pac-man-klón, sajnos a 3D hatás semmit sem segít rajta, végig ugyanabban a labirintusban rohangelhetek a várható unalomig...

KÖRÍTÉS	■■■■■■■■□□
FELADAT	■■■■■■□□□□
KÜLCSÍN	■■■■□□□□□□
VEZÉRLÉS	■■■■■■■■■■■■
KÉSZSÉG	■■■■■■□□□□
SZUBJEKTÍV	■■■■□□□□□□

■ ■ ■ ■ **58%** □ □ □ □

MÁSOK SZERINT

WOS: 6,29/10
 Home Computing Weekly: 90%
 Crash: 63,7%
 Your Computer: 2/3

STARCLASH

KIADÓ:	Micromega, 1983, £6.95
FEJLESZTŐ:	Derek Brewster
STÍLUS:	Arcade – Astro Fighter-klón
GÉPTÍPUS:	16K
MÉRET:	16235 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	2:02
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet: újradefiniálható (alapbeállítás: Z,X-bal, jobb, Space - tűz) Joystick: Kempston



FELADAT

„Tesztrepülést hajtasz végre egy új Starfighterrel az űr egy elhagyott szektorában... Hirtelen egy birodalmi flotta kerül eléd a hipertérből, támadó formációban! Kísérőid átcsoportosításával próbálsz védeni a bázisodat de nem tudod megelőzni az ellenséges flottát... egyedül kell harcolnod és minél több kárt okoznod ellenségedben a saját megsemmisülésedig. Az ellenség anyahajóját négy hullámban védik és a hullámok pusztulása után jön mindig a következő. Ha hihetetlen módon minden hullám ellen sikeresen szembeszállsz, akkor szembetalálsz magad a hatalmas anyahajóval. Ha az anyahajó ellen is sikeresen harcolsz, akkor pedig kezdődik

minden előlről, újabb hullámok, anyahajók...”

LEÍRÁS

Vezérlés választása után láthatod, hogy lehetőség van megállítani a játékot ('H') és kilépni abból ('E'). A sztori tehát nem ringat mézédés álmokba: harcolnod kell „saját megsemmisülésedig”, jobb ezt előre tudni... Az ellenség ezek szerint kiszámíthatóan végtelen sorokban ömlik eléd, a magányos hős elé, még szerencse, hogy elég ellenség megöléséhez elegendő municióval és motivációval rendelkezel. Viszont üzemanyagod nincs végtelen mennyiségben, de az örömben öröm is vegyül: a támadó anyahajók ugyanolyan üzemanyagot használnak, mint Te, így minden elpusztított anyahajótól örökölsz egy teljes tank hajtóanyagot, bármi is legyen az. Emé anyag fogyasztását a képernyőn felül, középtájon, a színes ábrák alatt láthatod. Az emlegetett ábrák mutatják az aktuális ellenfeled típusát, mintha nem látnád végeláthatatlan sorokat fegyelmetesen özönlöni, kitöltve az eddig félelmetesen üresen tátongó űrt. Célsz jobb híján: életben maradás mellett a pontgyűjtés. Játék



végéig háromszor lőhetnek ki (jobb alsó sarokban látható az űrhajóid száma). Az anyahajót védő hullámok mindegyike más színű, más típusú és más mozgású űrhajókból áll. Ezek közül a tulajdonságok közül egyedül a mozgásuk okozhat gondot, szerencsére mindig egy gépies algoritmusban, kiismerhetően, ötletlenül támadnak. Megnehezítik még a dolgot az űrben sárga lángcsóvaként száguldó objektumok..

HÁTTÉR

Derek Brewster második Micromega-próbálkozásával sem váltotta meg a világot, de valószínűleg nem is ez lehetett a célja egy újabb arcadeklónnal. Itt elhagyta a Micromega a nem biztos, hogy jól bevált 3D előtagot, pedig mi a három dimenziós, ha nem a végtelen világűr? Annak ellenére, hogy a Starclash egy klón, egyben egyedi is, ugyanis a SEGA Astro Fighter-e valamilyen okból kifolyólag kizárólag Derek-et inspirálta, így ez az egyetlen és ezek szerint a legjobb Spectrum változat. Meglepő érdektelenség, hiszen nem egy bonyolult arcade-típus.

ÉRTÉKELÉS

A kazettaboritón az átlagos

betöltőképernyő látható, a feladathoz, a teljesen szokványos űrlövöldözéshez van megszokott kerettörténet és vezérlésválasztó menü..., szóval a körítés az átlagok átlaga. A látványvilágot az eredetiből hűen átvett, de átlagos figurák jellemzik, sajnos az eredetitől eltérően sivár háttér előtt, kevés az animáció, a mozgás sima, de villogós, de jobbnak tűnik az eredetinél, az összkép pedig kelően színes. Állandó ugyan a hang, de az eredetihez mérten szegényes. A vezérlés billentyűzettel és joystickkal is tökéletes, a gyors irányváltásokat is gond nélkül érzékeli, de nincs autótűz (nem is tudom, hogy ez igazán baj-e). Minden hullám más nehézségű, érdekes módon az anyahajó ellen a legkönnyebb a helyzet. Függséget nem okoz, a játékmenet egysíkúsága öröklött az őstől, ez a játék kétdimenziósra (ez a Micromegánál '83-ban igazi sértés) sikerült

KÖRÍTÉS	■ ■ ■ ■ ■ □ □ □ □ □
FELADAT	■ ■ ■ ■ □ □ □ □ □ □
KÜLCSÍN	■ ■ ■ ■ ■ □ □ □ □ □
VEZÉRLÉS	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ □
KÉSZSÉG	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ □ □
SZUBJEKTÍV	■ ■ ■ ■ ■ □ □ □ □ □

62%

MÁSOK SZERINT

Speccyalista TOP100: 5,00/10

WOS: 6,19/10

Home Computing Weekly: 60%

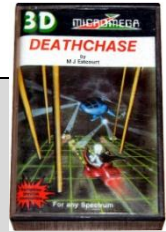
Crash: 69%

Personal Computer Games: 2/10

ZX Computing: 60%

DEATHCHASE

KIADÓ:	Micromega, 1983, £6.95
FEJLESZTŐ:	Mervyn J. Estcourt
STÍLUS:	Arcade – 3D üldözős, lövöldözős
GÉPTÍPUS:	16K
MÉRET:	16460 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	1:34
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet: 1,0-bal, jobb, 8,9-lassít, gyorsít, alsó sor-lövés Joystick: Kempston



FELADAT

„2501-ben, 100 évvel a Nagy Háború után az észak-amerikai kontinenst hatalmas hadurak uralják, állandó összetűzések vannak az erdők területén. Egyik tagja vagy az elit zsoldosok, a „Nagy Motor Lovasai” csapatának. Ez gyors út a meggazdagodáshoz és gyors út a halálhoz. Járőrözöl az erdőben nappal és éjszaka, üldözőbe veszed az ellenséges motorosokat és megpróbálsz őket a foton lövedékekkel elpusztítani, jutalmad egy motorosért 1000 dollár. Előfordulnak még ellenséges tankok, helikopterek, ezek elpusztításáért kiemelt jutalomban részesülsz. Csak akkor tüzelhetsz, ha elérted a végsébséget és a találathoz elég közel is kell lenni az

ellenséghez, amit a lőtávolság (RANGE) LED villogása is jelez. Állítólag az erdő mind a nyolc szektorának megtisztításáért külön hatalmas jutalmat kaphatsz, de szükséged lesz minden ügyességre, hogy ezt megtapasztald...”

LEÍRÁS

Ennyi a sztori, tehát felderítő vagy egy elit egységben, járműved pedig... Na itt ellentmondásba kerül a kazettaborító a játékkal és a betöltőképernyővel. A kazettaborító, a 2501-es időpont és a játékban használt könnyű ágyú alapján egy Jedi visszatér által inspirált lebegő, antigravitációs Speeder Bike-ra tippelnék, ami ráadásul még funkciójában is megfelel, ugyanis birodalmi gyorsfelderítő. De kiábrándító módon a betöltőkép és az üldözött járművek rajza alapján valószínűbb, hogy egy átlagos huszadik századi sokkőbcentis motort hajtasz. Napi hajszád a motor haláláig, azaz a gyakorlatban háromszori fával való közvetlen testi kontaktusig tart (a kijelzőn LIVES), tehát az őrzéradod hossza és a megkeresett dollárok (\$-ként jelölve) mennyisége az ügyességedtől függ.



Egy-egy szektor felderítése egy nappali és egy éjszakai tisztogatást tartalmaz, mindkettő a két üldözött motoros haláláig tart. Szektorból pedig nyolc van. Ellenfeleid rendkívül ügyesen navigálnak a fák között, de nem muszáj utánuk kanyarogni, okosabban teszed, ha kivárod, míg előbb-utóbb újra feltűnnek. Lőszered korlátlanul van, így a motorosok feltűnésekor ajánlott állandó tüzelésbe kezdeni, amihez maximális sebességen kell száguldanod a szektoronként egyre sűrűbb erdőben. A legfontosabb tanács: elsősorban a fák elkerülésére koncentrálj, ellenségeid leszedésére úgyis lesz még módod! Néha feltűnik még egy tank vagy egy helikopter a horizonton, biztos lehetsz benne, hogy ők is ellenségek, tehát szedd le őket, kapsz értük is 26. századi dollárt. Ha túléled a nyolcszor kettő üldözést, akkor rengeteg dolcsi és egy BONUS üldözés üti a markodat, majd kezdhetsz mindent előlről.

HÁTTÉR

A *Deathchase* készítője, Mervyn J. Estcourt három játék után felhagyott áldásos tevékenységével és eltűnt a kíváncsi szemek elől, elérve, hogy az elmúlt 30 év alatt nemcsak zseniális programozóként, hanem az egyik legrejtélyesebb figuraként tartsa

számom a *spectrumos* társadalom. A WOS fórumában talált 2012-es hír szerint Mervyn jól van, köszöni az érdeklődést, rengetegen keresik

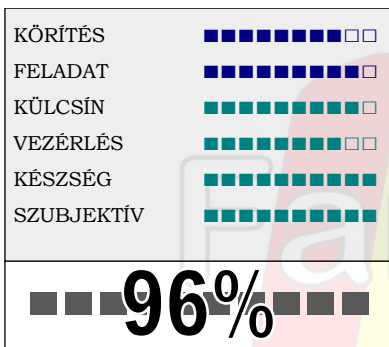


interjú reményében, de inkább megmarad a háttérben, mert ami volt az már elmúlt. A *Deathchase*-t (sok helyen 3D *Deathchase*) 1992-ben a *Your Sinclair* magazin minden idők legjobb Spectrum játékaá „koronázta”, ami eleve nagy elismerés, de figyelembe véve a kód 9k-s méretét, hatványozottan nagy dolog. A játék üzletileg is sikeres lett..

ÉRTÉKELÉS

Körítés leltár: átlagos borító, szép betöltőképernyő, egyedi ötlet, jó háttértörténet és leírás, vezérlésválasztó menü. A látvány meglepő, első látásra könnyen rá lehet mondani, hogy primitív, de jobban megfigyelve zseniális. Miért? Mert gyors, sima, színes, jól átlátható, térbeli, szóval tökéletes, a fával való ütközést a grafikai effekt fájdalmasan élethűvé teszi. A térerzet megvalósítása nagyon ötletes, annyira jól van optimalizálva, hogy a leglassabb és leggyorsabb tempónál sem akad, hibázik. Állandó motorzaj hallható, ami lehet, hogy nem realiztikus, de hardverhez mérten nagyon jó. A vezérlésnél lehet kis fogást találni a játékon: az egy

sorban lévő billentyűk miatt kicsit kényelmetlen a használata, de a Kempston tulajdonosoknak panaszuk nem lehet. A vezérlés érzékenysége elsőrangú. A szektorok teljesíthetősége tökéletes átmenetet képez a kötelezőtől a majdnem lehetetlen küldetésig. Ez egy olyan játék, amin nem fog az idő, egy örök kihívás, a „na még egy utolsót, most sikerülni fog” (naná, biztos fog) típusú örökzöld, hangulatos, utánozhatatlan (vagy csak nem próbálták), műfajteremtő



MÁSOK SZERINT

Speccyalista TOP100: 8,13/10

WOS: 8,41/10

Home Computing Weekly: 80%

Crash: 92%

Personal Computer Games: 8/10

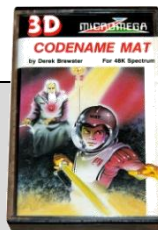
Sinclair User: 6/10

Big K: 3/3

Your Sinclair: 6/10

C&VG: 78%

CODENAME MAT



KIADÓ:	Micromega, 1984, £6.95
FEJLESZTŐ:	Derek Brewster
STÍLUS:	Arcade – Star Raiders-klón
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	49175 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	4:46
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet: 6,7 – balra, jobbra, 8,9 – le, fel, 0 – tűz W – vonósugár, D – védópajzs be/ki, K – követő számítógép be/ki A – ellenség kiválasztása, T – parancskiadás, H – program állj/indít, Hajtómű (1,2 – lassít, gyorsít, 3 – leállítás, 4 – utazóseb., 5 – max seb.) Képernyő (F/R – elől-/hátltnézet, L/S – hosszútávú/rövidtávú szkennel, C – Naprendszer térképe) Joystick: Kempston, IF2, Cursor



FELADAT

„Codename MAT (Myonellenes Akció Terv) – a kétségbeesett terv, ami egy emberi agyba egyesíti a Naprendszer minden bolygóvezetőjének összesített harcászati, taktikai képességeit. A MAT az emberiség utolsó reménye. Évtizedeken keresztül próbálták a myonok átvenni az uralmat a Naprendszerben, melynek flottái mostanra megtépázottak és kimerültek lettek. A myonok egy minden vagy semmi alapú támadást indítottak, tudván, hogy a Föld egy forradalmi űrhajó fejlesztésébe kezdett. Csak a prototípus, a USS

Centurion épült még meg, és most kell még két központi szolgáltatást, a harcászati és a taktikai központot befejezni. A hajó vezérlése egy csatában és a Bolygóközi Védő Flotta irányítása meghalad minden normál emberi képességet... a MAT ezért jött létre. Most a te agyad lesz a MAT agya. Vedd át az irányítást a Centurionon és a robbanj be minden idők legnagyobb kalandjába...

Játék indításakor válaszd ki a neked megfelelő irányítást, majd a nehézségi szintet (1-3), ahol

1. Gyors, gyakorló játék
2. Teljes játék, közepes myon flottával
3. Teljes játék, nagy és gyors myon flottával

Ezután még add meg a rangod. Ha a commandert (parancsnok) választod, akkor te irányítod a Bolygóközi Védő Flotta telepítését, ha pilot (pilóta) leszel, akkor nem.

A front nézet, magyarul az előlnézet jelenik meg. Álló helyzetben vagy a legkülső bolygórendszerben. Nyomd meg a D-t a pajzsok aktiválásához,

majd a 4-t az utazósebességhez. R megnyomásával megnézheted a hátulnézetet, vagyis a mögötted látható teret. K-val aktiválhatod a követő számítógépet, amely kiválasztja a megfelelő nézetet, ha bármilyen objektumot észlel. Az S lenyomásával a rövidtávú, szektorszkennert képét láthatod, ami mutatja a Centurion, valamint minden flotta és égitest helyzetét a bolygórendszerben. A C-vel a Naprendszer térképét tekintheted meg, ahol kevésbé részletesen láthatod a bolygók szektorait, a szövetséges flották erejét és a Centurion rendszeradatait. A képernyő alsó részén harci információkat láthatsz egy bolygó támadása közben, kárjelentéseket és riasztást, ha myonok vannak a körzetekben. A hosszútávú szkennert az L megnyomásával érhető el, ezzel egy méretarányos képet láthatsz, ami tartalmaz mindent, ami a körzetekben található. Hogy a bolygórendszer másik körzetébe juthass, használnod kell a vonósugarat. Másik bolygórendszerbe való átjutáshoz olyan körzetbe kell navigálnod a vonósugárral, ahol van csillagkapu, keresd meg, és repülj át rajta (piros a kilépő, világoskék a belépő kapu). Ha a parancsnoki rangot választottad, akkor parancsokat közvetíthetsz a flotta felé a T billentyűvel.









A háromféle myon űrhajó mindenféle kombinációjával találkozhatasz a körzetekben. Myon hajók:

- **Harcos** – ha kettő van egy körzetben, akkor megtámadják a Centuriont, maximális sebessége 70%, védőpajzsa nincs
- **Cirkáló** – csak akkor fog támadni, ha távolsága 3000-en belül van,

egyébként tartja az irányt, maximális sebessége 60%, nincs védőpajzsa

- **Csillagbázis** – azonnal támad, maximális sebessége 80%, pajzsa a minimális szintől kb. két perc alatt regenerálódik, ennek ideje alatt menekül

Egy bolygó vagy hold támadás alatt áll, ha a szomszédos nyolc körzetből négyet a myonok már elfoglaltak. Körülbelül 3 perc alatt kell a megszállt körzetekből egyet megtisztítanod, különben a myonok elpusztítják a céljukat. A myonok két harcost és egy csillagbázist építenek egy bolygó és két harcost és egy cirkálót egy hold erőforrásaiból, amit elpusztítanak. Néha a legjobb, ha te pusztítod el a célpontjukat, hogy ezt elkerüld. A myonok lassan, időt veszítve támadják a céljaikat, ahelyett, hogy a csillagkapukon keresztül gyorsan eljutnának a Földre, kivéve, ha nagyon erősek a veszteségeik. A Centurion csapatában szerzett sérüléseit ki lehet javítani, valamint az energiát pótolni, ha eljutsz egy bolygóra vagy holdra, ezt úgy érheted el, ha az égitestet 400 és 500 közötti távolsági egységre megközelíted és vele bezárt függőleges és vízszintes szögged kevesebb ötnél. A Centurion megsérülhet vagy megsemmisülhet, ha ennél közelebb merészkedsz az égitesthez. Ne felejtse el a pajzsok újraaktiválását és fordulj el, mielőtt elindulsz, nehogy túl közel kerülj az égitesthez! A sérült impulzushajtóművek szaggatottan még működhetnek, de más rendszerek elvesztése súlyosan károsíthatja a navigációt. A

Jel	Megnevezés	
	Energia	
	Sebesség	
	Követett objektum	vízszintes szögeltérése
		függőleges szögeltérése
		távolsága
		száma (P-bolygó, hold, S-csillagkapu, 0-3 myonok száma)
	Védópajzs helyzete (ON/OFF)	
	Követő számítógép állapota (ON/OFF)	



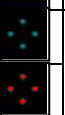
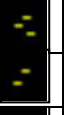

vonósugár nem érzékeny a károokra. Ha elfogy a Centurion energiája vagy a Föld elpusztul, akkor a háború elveszett. A győzelmet csak az összes myon űrhajó megsemmisítésével érheted el. A pontszámod függ a teljesített időtől, megmentett bolygók,

holdak számától, a játékszinttől és a taktikai hatékonyságotól.

Hosszútávú szkener: egy 3D-s nézet a körülötted lévő űrről. Minden körzet egy kis gömb-univerzumként képzelhető el, emiatt, ha egy űrhajó eltűnik mögötted, akkor újra meg fog jelenni előtted. A Centurion van fixen a középpontban orrával a felső rész felé. Ha balra fordulsz, az olyan, mintha minden jobbra fordulna körülötted, ha hurokban fel/le röpülsz, akkor szintén a te helyzetedhez képest függőlegesen fog mozdulni a tér. Érdemes ezzel addig játszani, míg nem válik teljesen természetessé és könnyen feldolgozhatóvá számadra.

Rövidtávú/szektor szkener: 10x7-es négyzetács, ahol minden négyzet egy körzete a szektornak. Jelölései a baloldali táblázatban.

Naprendszer térképe: mind a hét szektor balra 90 fokkal elfordított, miniatürizált képe együtt. A térkép alatt a flották ereje bolygónként, még lejjebb pedig a Centurion rendszerállapotának jelzéseit láthatod (ha villognak, akkor sérült

Jel	Megnevezés	
	a rendszer fő bolygója	
	hold	
	Bolygóközi Védő Flotta	
	Csillagkapu	belépő
		kilépő
	Myon űrhajó(k)	3-as flotta
		2-es flotta
		egy űrhajó
	USS Centurion	
	vonósugár kurzora	

a rendszer, ha piros, akkor megsemmisült):

- PH1, PH2: fotonagyúk
- SHE: pajzsok
- LME: hajtómű
- BCO: harci számítógép
- SRE: bolygóközi rádió
- STR: bolygóközi adó
- LRS: hosszútávú szkennner

Jel	Megnevezés
---	myon flotta
+	USS Centurion
x	Bolygóközi Védő Flotta
□	bolygó
■	hold

Vonósugár: ha a vonósugárral akarsz eljutni egy másik körzetbe, akkor a szektor szkennernél az irányító billentyűkkel/joystickkal vezérelj a vonósugár kurzorát a neked megfelelő célpozícióba és nyomd meg a W gombot. Ilyenkor visszatérsz előlnézetbe és látod a vonósugár csatornát jelképező gyémánt alakú jelet. A csatornán való keresztülrepüléshez mindig kövesd a gyémántjelzést, mintha az egy másik hajó lenne, és üldöznéd. Ha nem így teszel, akkor kiesel a csatornából. A vonósugár kurzorát beállíthatod, majd elhagyhatod és később is használhatod helyváltoztatásra.

Csillagkapuk: ahhoz, hogy átjuss egy másik bolygórendszerbe, át kell haladnod egy csillagkapun. A világoskéken lépsz be és a vörösön ki. Először akár vonósugárral, el kell jutnod a csillagkapu közelébe, majd meg kell keresni a képernyőn, 2500 egységnyi távolságról már látható. Át kell repülni a közepén az átjutáshoz. Minél nagyobb a sebességed, annál pontosabbnak

kell lenned. Az érkezési helyed a másik bolygórendszer területén a csillagkapu másik végénél van. Ha a csillagkapu körzetében van rajtad kívül myon hajó is, akkor azt a csillagkapu használata előtt meg kell semmisítened.

Nyomkövető számítógép: a K-val kapcsolhatod ki/be. A követett objektum helyzetéhez igazodva automatikusan váltogatja az elől- illetve hátulnézetet. Mindig a nézet irányába tüzelhetsz. Ha több támadót követsz, akkor az A-val választhatsz közülük. A számítógép jelzi a szögeltérést és távolságot a követett objektumhoz képest. Mikor belépsz egy Myonok által elfoglalt körzetbe, a meglepetés elkerülése végett válaszd mindig a legközelebbit.

Csatában a követett harcost próbáld megsemmisíteni először, különben előfordulhat, hogy a nyomkövető nézetváltásakor egy másikat látsz meg. A cirkálók követése időigényes, néha jobb, ha hagyod őket egy kicsit későbbre, kivéve, ha azok veszélyeztetnek egy bolygót. Az űrben aszteroidákkal is összefuthatsz, ezeket nem tudod követni, de tartsd nyitva a szemed, mert kárt tehetnek az űrhajóban! Bölcsen tennéd, ha nem folytatnád a csatát, ha a harci számítógép vagy a





hosszútávú szkenner megsérült. Ezek nem hatékonyak bolygók vagy myonok megtalálásához, de elvesztésükkel csak a nyomkövető elől- és hátulnézetére támaszkodhatsz objektumok helyzet-meghatározásához. Tartsd szemmel az energiát, amit a pajzsok, a vonósugár, az impulzushajtóművek és a fotonagyúrk változó mértékben használnak el. A myonok fotonagyúritól elszenvedett találatok okozzák a legnagyobb energiavesztéséget. Az energia 1000 egységének elérése után a kijelző villogása hívja fel a figyelmedet a veszélyre.”

LEÍRÁS

Gondoltam, most majd belenézek a Spectrum Világ útmutatójába és abból kiderül a lényeg. Most az egyszer csalódnom kellett, ugyanis szinte egy az egyben az általam is lefordított kazettabelsón lévő útmutató szerepelt a 12. számban cikként. Nem tudom ez elégséges információforrás mindenkinek vagy nem, nekem nem volt az. Amit kiemelnék, hogy a játék lényegében egy 3D-s lövöldözős játék, a legfontosabb dolgok az elől/hátulnézetben történnek. Ellenségeid a világoskék harcos, a

zöld cirkáló és a lila hamburger, vagyis csillagbázis. Mikor 3 ellenséges hajóra lődözöl és a nyomkövető számítógép kapkodja a képet, hol elől, hol hátulnézetbe, nagyon nehéz tud lenni a feladat, pláne, hogy hátulnézetben a jobbra balra van, a balra meg jobbra (ehhez hozzájön, hogy a fel és le az egész játékban fordítva van, mint ahogy repülő játékoknál szokás). Túl sok időt nem is vesztegethatsz el egy-egy körzettel, mert a myonok gyorsan körbeveszik a Plútót, vagy akármelyik bolygót és elpusztítják, amitől még szaporodnak is. Másrészt, ha mondjuk három minyon támad meg és nem tudod időben leszedni őket, akkor tutira búcsút mondhatsz néhány fontos eszköződnek a sérüléseid miatt. Ilyenkor életmentő lehet a vonósugár, már ha jól tudod használni. Ez az egyetlen eszközöd, hogy energiahiány vagy létfontosságú berendezések meghibásodása esetén eljuss egy égitestre és szervizeltesd a Centuriont. Szóval, azt akarom kibökní, hogy a vonósugár csatornájában való lavírozás a lehető legfontosabb, amíg ezt nem tudod nagy biztonsággal, pontosan végrehajtani, addig nincs értelme a játéknak, mert véletlenszerű helyekre fogsz kilyukadni, az eredeti célod helyett, és mire megtalálnál egy égitestet, addigra azt lerombolják a gonoszok. De ne aggódj, amíg a Föld el nem veszett, még minden jóra fordulhat! Az Űrgolyhók nagy bölcse, Joghurt pedig ezt javasolná: koncentrálni, koncentrálni, koncentrálni...

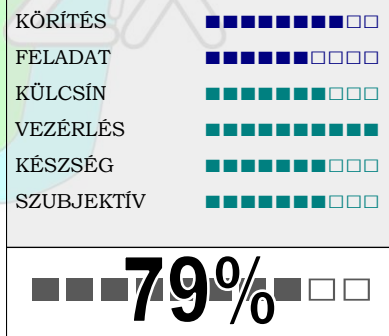
HÁTTÉR

Derek Brewster legnagyobb sikere a Micromega-nál. Továbbra is arcade-koppintás, de már inkább Derek kalandvagyó lelkének való. A Deathchase után szintén állandó toplistás játék, ami nehézsége és hosszú játékmenete miatt meglepő.

ÉRTÉKELÉS

Az eddigi Derek Brewster játékok után hirtelen fordulat, hogy egy ilyen sokoldalú (hiszen arcade, stratégia, taktika, kicsit kaland összevegyítése a játék) darabot hozott össze. Szép a borító is, de a teljes oldalas reklámdoldal az egyik kedvencem (azon rajta van a minyon is, szájában pixelekkel) a hirdetések közül. A betöltőkép nem a legjobb, de stílusos. A sztori átlagosnak mondható, mégis magával ragadó. Az útmutató szájbarágós, de nem teljes körű. A játék látványvilága trükkös, mégpedig azért, mert a berendezések által adott képek többsége egyszerű, de teljesen megfelelő. Az elől- és hátulnézet megvalósítása 3D-s, de mivel az űr nem egy zsúfolt utca Tokióban, így nem sok megjelenítenivaló akad. A megvalósítás azért dicséretes, az égitestek szépen, részletesen megrajzoltak, az ellenséges űrhajók (kivéve a hamburgert) szintén jól kivitelezettek, gyors mozgásúak, hiba, akadás nélkül. Mindeközben tele az égbolt szerepükből ki nem eső, a Centurion sebességének, irányának megfelelően mozgó csillagokkal. A vonósugar csatornájának megvalósítása is jó. A csillagkapu sem rossz... Egyfolytában hallható egy háttérzaj, ami, leginkább a sebességet jelzi

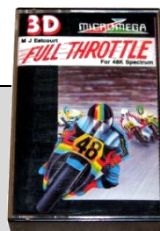
vissza, természetesen lövészaj is van. Űrszimfónia nincs. Az irányítás, használat a sok használandó gomb miatt elsőre elrettentő lehet, de meglepően gyorsan használhatóvá válik. A vezérlés nagyon gyorsan, pontosan reagál, panaszra semmi ok. A nehézségi szintek számát elvileg 3x2-nek mondhatnám, de az Űrgolyók sebesség-meghatározása jutott róla eszembe: van nehéz, állati nehéz és elképzelhetetlenül nehéz. Sokszor próbáltam már valami értékelhető teljesítményt elérni, persze nem sok sikerélménnyel. Ha maximalista vagy, akkor ez nem a te játékod, el kell fogadnod, hogy bolygókat, holdakat fognak megsemmisíteni a minyonok. Gondolhatod, hogy már nyertél vagy vesztedél, de ennél a játéknál közel sem biztos, hogy igazad van.



MÁSOK SZERINT

Speccyalista TOP100: 7,83/10
 WOS: 8,00/10
 Crash: 93%
 Personal Computer Games: 9/10
 Home Computing Weekly: 70%
 C&VG: 7,75/10

FULL THROTTLE



KIADÓ:	Micromega, 1984, £6.95
FEJLESZTŐ:	Mervyn J. Estcourt
STÍLUS:	Szimuláció – motorverseny
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	43055 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	2:54
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet: 1,0-balra, jobbra, 9-gyorsítás, alsó sor-lassítás) Joystick: Kempston, IF2, Protek



FELADAT

„A Full Throttle egy 500 köbcentis GP motor nyergébe helyez téged. Választhatsz, hogy a világ tíz legjobb pályája közül melyikben versenyzel. Mint újonc, a rajtnál az utolsó, 40. helyről indulsz. Te vagy a legjobb motoros a versenyen, de ez önmagában nem fog segíteni! Ha túl gyorsan kanyarodsz, akkor kicsúszol, ha lefutsz az útról, akkor lelassulsz, ha ütközöl egy másik versenyzővel, akkor a motorod megáll – hogy a könnyelműséget kizárd – és a téged követő és megelőző versenyzőkkel újra meg kell küzdened. A többi motoros is kiélezett csatákat vív egymással, akárcsak veled, figyeld meg! Hogy megdöntsd a motorod, sokáig nyomd a

vezérlógombot. Aztán engedd el , hogy a gép visszatérhessen az egyenesbe. Ha gyorsabb visszatérésre van szükség, akkor nyomd meg a szemközti gombot. Minden pálya hű másolata az eredetinek, és a győzelem kulcsa részben a pálya ismerete, hogy a kanyarok után mi következik – a többi motoros ezt mind tudja. A pályákon egyedül gyakorolhatsz, olyan sokáig, ameddig csak akarsz. A verseny is eltarthat akár 5 körig is. Minél több kört állítasz be a versenyre, annál több időd lesz, hogy utolérd a versenyben vezetőket. A kihívást pedig a körök számának csökkentésével növelheted. Mikor kipróbálsz egy új pályát... és nézni azt a TV-ben soha nem lesz ugyanaz! A legjobb elért pozíciód megjelenik a menü képernyőjének alján. Elsőnek lenni nem a játék vége, mert akkor majd a jobb idő elérése lehet a cél. Amint váltod a pályákat vagy a körök számát, a rekordok lenullázódnak. Először is azt javasolom, hogy próbáld ki Silverstone-t, ami viszonylag könnyen megtanulható pálya lassú jobbos és gyors balos kanyarokkal., engedj magadnak egy kis gyakorlást, és próbáld ki a rövid versenyt. Sok szerencsét!

A pályákon elért rekordok 1984-ig:

Donnington, Anglia - 4.03 km
nincs rekord

Mugello, San Marino - 5.25 km -
Katayama (Honda) 2:03.69 (1982)

Jarama, Spanyolo. - 3.31 km
Roberts (Yamaha) 1:29.57 (1983)

Paul Ricard, Franciaország - 5.81 km
Spencer (Honda) 2:01.97 (1984)

Nürburgring, NSZK - 4.52 km
Spencer (Honda) 1:43.43 (1984)

Misano, Olaszország - 3.49 km
Spencer (Honda) 1:21.34 (1984)

Silverstone, Anglia - 4.71 km
Roberts (Yamaha) 1:28.20 (1983)

Spa Francorchamps, Belg. - 6.98 km
Roberts (Yamaha) 02:32:42 (1983)

Rijeka, Jugoszlávia - 4.17 km
Spencer (Honda) 01:32:30 (1984)

Anderstorp, Svédország - 4.03 km
Roberts (Yamaha) 1:37:11 (1983)

LEÍRÁS

A balra-jobbra irányítással gyakorlatban a motorod dőlésszögét változtatod, ami alapján vagy balra vagy jobbra kanyarodsz. Minél nagyobb a szög, annál kisebb ívben kanyarodsz. Ezért van, hogy a nagysebességű kanyarokat enyhén dőlve teljes sebességgel be lehet venni. Ennyit a technikai részről. Taktikailag, és ez sokkal nehezebb, jobban jársz, ha a lassú kanyarokban jobban lelassítasz, különben kigyorsításkor óhatatlanul neki fogsz csúszni, sodródni egy másik motorosnak. Az erősebb lassítással vesztett időt a motorod szuper gyorsulásának köszönhetően az egyenesekbe érve duplán vissza tudod hozni. És próbálj a pályán maradni, mert a legdurvább kanyarokat is 90-es tempóval be lehet venni, de mikor lecsúszol a pályáról, akkor sokkal nagyobb



sebességet vesztesz. R-rel tudsz a menübe visszalépni gyakorlásból és versenyből is.

HÁTTÉR

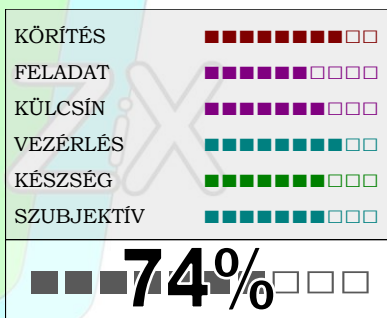
„Ez egy gyilkos játék,” jegyzi meg Neil Cooper, igazgató "A játék csodálatos volt, és a grafika is nagy, azokkal a villogó sprite-okkal. Emlékszem, elmentünk egy Suzuki versenyre a játékkal és Barry Sheene odajött játszani, és azt mondta, hogy a pálya ábrázolása nagyon jó. Azt hiszem, Mervynnek volt motorja, de nyilván soha nem volt ezeken a pályákon. Csak könyveket és videókat nézett meg róluk és az elég volt, hogy ilyen jól sikerüljön." A kiadó előző két játéka, a Deathchase és Codename MAT egyaránt jól fogyott, de ezeket háttérbe szorította a Full Throttle sikere. A játék egyből a toplisták élén kezdett 1984 augusztusában. "Én személy szerint úgy gondolom, a Deathchase volt Mervyn legleleményesebb játéka, de a Full Throttle volt a legnagyobb sikerünk, kb. 90.000 példányban adtuk el. Ez volt a legjobban fogyó cím, egy mérföldkö volt. Amikor elérte a csúcst, akkoriban heti 8000 példány kelt el. Ami igazán megdöbbentett, hogy a heti 8000 példányból 4-5 hét alatt 500 lett. Ez volt feltehetően az a pont, amikor minden gyerek az

országban, aki meg akarta venni a Full Throttle-t, már meg is vette. És ezzel a fajta üzleti tapasztalattal nem tudtam megbírkózni” emlékezett Robin Cooke-Hurle. (Barry Sheene világbajnok brit motorversenyző volt, 1984-ben hagyta abba a versenyzést)

ÉRTÉKELÉS

Teljesen átlagos borító és betöltőképnyő, egyszerű, nem túlragozott útmutatóval. A grafika nagyon gyors, pontos, de a kép és főleg az ellenfelek villogása pötttyet zavaró. A forgó kerék ábrázolása nagyon eltalált. Életemben nem ültem még ekkora motoron, de a motorok mozgása is valószerűnek tűnik. A hangok a hardver adta lehetőségekhez képest kimondottan jók, és kell valami visszajelzés a sebességről, hogy életszerű legyen a verseny. Az irányítás, hát nem értem, hogy M.J.Estcourt miért alkalmazza minden játékában az 1,0 – balra, jobbra párost, ami még oké, de hozzá a 9, mint gyorsítás... Nekem nagyon nem jön be. Szerencsére joystickot lehet használni, a két legnépszerűbb verzió közül szinte biztos akad mindenkinek. A vezérlés egyébiránt pazar. A játék nehézségi szintjéről annyit, hogy több embertől hallottam, hogy képtelenek még a silverstoni versenyen is számottevő eredményt elérni, nemhogy megnyerni. A kihívás növelésére kitalált körszámcsökkentést azért nem tartom jónak, mert egy egykörös valami az nem verseny, csak felvezető kör. Mellesleg a maximum ötöt is keveslem. Talán az ütközés utáni leállítás kicsit erős büntetés, főleg, hogy gondolom

sokan tapasztalták már a következőt: megelőzöm a sporttársat, elmegyek mellette, ő visszatámad, oldalról nekem jön (csak pár képkockányit), erre az én motorom megáll, ő meg vígan továbbgurul. Egy dolog mindig nagyon hiányzott a játékból: kár, hogy nem mér köridőt, a gyakorlásnál főleg jól jönne, hogy lássam: csak körözetek vagy javul a teljesítményem. Nagy dilemma volt számomra, hogy a mindenhol használt arcade kategóriába kerüljön-e a játék vagy szimulációba. Végül utóbbi mellett döntöttem, mert az arcade versenyek azért ennél komolytalanabbak.



MÁSOK SZERINT

- Speccyalista TOP100: 7,36/10
- WOS: 7,73/10
- Popular Computing Weekly: 4/5
- C&VG: 7,75/10
- Personal Computer Games: 7/10
- Big K: 3/3
- Sinclair User: 8/10
- Your Spectrum: 3,33/5
- Crash: 91%
- Computer Gamer: 3/5
- Your Sinclair: 8/10
- ZX Computing: 4/5

KENTILLA

KIADÓ:	Micromega, 1984, £6.95
FEJLESZTŐ:	Derek Brewster
STÍLUS:	Kaland
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	50019 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	5:07
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet



FELADAT

„Grakonak nagy tervei voltak Caralandban: tökéletes helyszíne lehetne a gyűlölködésnek, a kínzásoknak, sétáló halottaknak és az örök sötétségnek. Az ország lakosságának azonban más elképzelései voltak. Ahogy megépítette kastélyát Caraland központi síkságán, Grakonak egyre nőtt a hatalma, az egykor termékeny síkságok úgy váltak felperzselt poros pusztákká. De uralmát képtelen volt fenntartani démoni befolyásával, végül legyőzte a nagy harcos, Ashka, Grako pedig szégyenteljesen tért vissza Abyss kínzó tüzeihez. A világ örvendezett, de más baljós tervek születtek meg. Velnor - a régen legyőzött gonosz varázsló (lásd Velnor's Lair a Quicksilva-tól) -

bosszút tervezett. Rejtve, az Elk-hegy alatti labirintusokban megtalálta Grako gonosz könyveit. Az örök élet és a korlátlan hatalom minden gyűlölt dolog felett ezzel a kezébe került. Velnor igazi démonná válhat a Földön. De ő a Föld szülötte, nem az Abyss-é. Ám halandó embernek ez elérhetetlen, ez mind része volt Grako tervének. A varázslatok hibásak voltak, Velnor metamorfózisa közben ereje gyengült. Tylon, egy varázsló, Velnor ellensége, átvágva magát Velnor fortélyos csapdáin, valamint hűséges és ádáz örein, eljutott az Elk-hegy központi kamrájába, ahol hatalmas csatában egy varázslattal elpusztította Velnort, akinek lelke eltűnt a semmibe, Abyss lángjai közé. Ekkor egy néhány másodpercre folyosó nyílt a Föld és Abyss között, amin Grako átszáguldott és ott találta magát a gyűlölt Caraland szabad síkságán. És ezúttal Grako ereje még nagyobb lehet, már nincs riválisa és markában van Velnor hatalmának forrása: Algrath holdköve. Itt kezdődik Caraland mítoszainak, legendáinak második meséje.

A Kentilla része egy kifinomult szövegbeviteli szerkesztő, ami segít a játék használatában. Funkciók:

CS+0 - a kurzor előtti karakter törlése

CS+9 - *beszúr egy szóközt a kurzor pozíciójában*

CD+8 - *kurzor mozgása jobbra.*

CS+5 - *kurzor mozgása balra.*

CS+1 - *utolsó parancs lehívása, ez hasznos hosszabb cselekményeknél, hibásan beírt parancsok javításához, vagy kényelmes megváltoztatásához (pl. KILL URGA után EXAM URGA újra begépelése helyett csak a KILL-t kell kicserélni EXAM-ra).*

Egyszavas parancsok:

Mozgás égtájak irányába: (NORTH, SOUTH, EAST, WEST - észak, dél, kelet, nyugat), ezek kezdőbetűvel is megfelelő parancsok, pl. NORTH helyett elég az N

Leltár: INVENTORY vagy I

Helyszín leírása: LOOK vagy L

Játék mentése: SAVE

Játék betöltése: LOAD

Játék befejezése: QUIT

Pontszám: SCORE (ez egy százalékos érték, ami megmutatja, hogy a játék mekkora hányadát fejezted be)

Várakozás: WAIT

Az alábbiakban a legfontosabb igék, amiket a játék elfogad. Lesznek még ezeken kívül is, de azokat majd megtalálsz magad.

GET	kapni
TAKE	elvenni
DROP	eldobni
EXAMINE	vizsgálni
SEARCH	keresni
ATTACK	támadni
KILL	ölni
ENTER	belépni
SAY	mondani
CLIMB	mászni
TIE	kötni
THROW	dobni
WEAR	viselni
REMOVE	eltávolítani
UNLOCK	nyitni
OPEN	kinyitni
LOCK	zární
GIVE	adni

PULL	húzni
LOOK	nézni
PUSH	tolni
EAT	enni
LIGHT	gyújtani
EXTINGUISH	oltani
TURN	fordulni
HIT	ütni
PUT	tenni
CAST	tervezni
UNTIE	kikötni

A helyszíneken való bármilyen dolog felvételére mindig használhatod a GET igét, a tárgyak eldobására pedig a DROP-ot. A LOOK használható pl. hogy belenézz valamibe: LOOK INTO CHEST (Megnézni a szekrényt, ládát) vagy egy irányba tekintés: LOOK EAST, ezzel a paranccsal megtudod, hogy milyen lények, tárgyak vannak keletre.

A GIVE igével adhatsz egy tárgyat egy személynek, használata: GIVE (tárgy neve) TO (személy), pl. GIVE SACK TO ELVA.

SAY, beszélni más karakterekkel, pl. SAY TO OGERON "GIVE ME SWORD", tehát SAY TO (személy) "(szöveg)", az idézőjel fontos. A barátságos karakterek általában együttműködőek, a többiek nem feltétlenül!

A mondatok nem korlátozódnak igékre és főnevekre, bár ez sok esetben elégséges; pl. GET SHIELD vagy GET THE LARGE SHIELD. Sok esetben hosszabb mondatok szükségesek, pl. PUT SWORD INTO CHEST vagy UNLOCK RED DOOR WITH LARGE KEY. Sok tárgy leírásához kell egy melléknév és egy főnév: pl. LARGE KEY vagy NASTY KNIFE. Ha fel akarsz venni egy nagy kulcsot, akkor próbálhatod a GET LARGE, GET KEY vagy GET LARGE KEY mondatokkal. Az első kettő is



megfelel, kivéve, ha más nagy vagy kulcs objektumok is vannak a helyszínen és emiatt nem egyértelmű, hogy melyik nagyot vagy kulcsot vennéd fel.

A legtöbb szót rövidíteni lehet két betűre, pl. OPEN DOOR helyett OP D Van, hogy ez nem egyértelmű, pl. LOOK CHEST helyett LO CH, ez jelenthet LOCK CHEST-et is.

Típek:

A Kentilla egy nagyon fondorlatos kaland. A tárgyak gyűjtésével nem érsz a végére, csak meg lesznek az eszközeid. Sok helyszínre többször vissza kell térned az előrehaladás érdekében. Sok minden rejtve marad az első vizsgálódás alkalmával. A képek néha plusz információkhoz juttathatnak. Lehet, hogy néha az ellenségeddel is össze kell barátkoznod. Látszólag haszontalan dolgok furcsa hatással lehetnek olyasvalakikre, akik ellened vannak. Már a címnek is nagyon nagy jelentősége van...biztos ki fogod találni..."

LEÍRÁS

Néhány egyéb ige, amit lehet használni, bár nem tudom szükségesek-e:

GO	menni
CLOSE	bezárni
READ	olvasni
SWIM	úszni

MOVE	mozgatni
DIG	ásni
DIP	merülni
RUB	dörzsölni
LISTEN	hallgatni
SHOOT	lőni
LEAVE	elhagyni
ROW	evezni
INSERT	beilleszteni
BREAK	törni
SWING	hintázni
BAIL	kisegíteni
USE	használni

Főnevek, amik kellhetnek:

DOOR	ajtó
CAGE	kalitka
TRAPDOOR	csapóajtó
CHEST	láda
DRAWERS	komód
DESK	asztal
BOTTLE	butykos
IDOL	bálvány
CAVERN	barlang
WALLS	falak
GROUND	talaj
VEGETATION	növényzet
SAND	homok
BEACH	tengerpart
STALAGMITE	sztalagmit
DEAD	halott
TUNGSTEN	wolfram
CRUCIBLE	olvasztótégely
FURNACE	kemence
BED	ágy
BEDPOST	ágyláb
DUNGEON	börtön
LAIR	barlang
RAGS	rongy
DEBRIS	roncs
SKELETON	csontváz
RIVER	folyó
STONE	kő
WARD	órség
BRIDGE	hid
WATER	víz
BOAT	csónak
TREE	fa
ROPE	kötél
SACK	zsákmány
TORCH	fáklya
DIAL	tárcsa
BARREL	henger

FIRE tűz
 MAGIC varázslat
 CURE kúra
 IRON vas
 ROD rúd
 ALL mind
 EVERYTHING minden
 EARS fülek
 FLOOR padló
 ARMS fegyverek
 GARGOYLE vízköpcő
 STATUE szobor
 BUTTON gomb
 ME nekem
 WATERFALL vizesés

Melléknevekből nem árt ismerni a színeket és talán még a SMALL, LARGE (kicsi, nagy) lehet fontos.

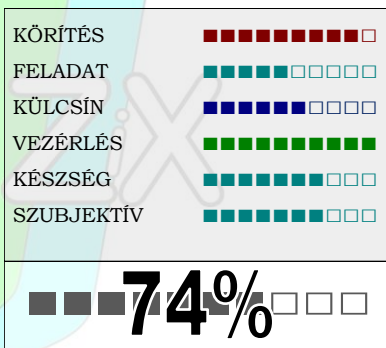
HÁTTÉR

Derek Brewster megírta a Velnor's Lair nem hivatalos folytatását. A Kentilla volt egy BigK magazinban megjelent cikk apropója, ahol a játékot bitang nehéznek tituláló újságírónak Derek segítségként ezt mondta: „Ne feledd, hogy a játék névadója egy bizonyos kard”

ÉRTÉKELÉS

Én nem feledek, a kard neve Kentilla, de még nem sikerült a végére érnem és nem is tudom, hogy ez miben segít. Letöltöttem az rxz-et, tehát a végigjátszást a www.rzxarchive.co.uk-ról, de még nem néztem meg, szeretnék rájönni a titokra. A körítéssel nincs semmi baj, szép a borító és a betöltőkép is, de baromi sablonos ez a „gonosz varázsló világalomra tör” sztori. Nem sok kalandjátékkal játszottam eddig, ezért a véleményemet, értékelésem végére tehetnék egy hatalmas kérdőjelet. A sablonos

történet miatt a feladat is pont ugyanannyira sablonos, a megvalósítás profi, a megfogalmazás jól értelmezhető, a képek átlagosnál picit jobbak, de kevés van belőlük és nem elég változatosak. A vezérlés milyen is lehetne, például egy picit gyorsabb lehetne a karakterek érzékelésében, amügy intelligens a szavak értelmezésében. Hogy a játék nehézségi szintje mennyire optimális, fogalmam sincs, egy biztos, nekem beletört a bicskám, ennek ellenére és a sablonosnak nevezett történettől függetlenül valami megfogott a játékban, és ha idóm engedi, végig fogom játszani.



MÁSOK SZERINT

- WOS: 7,57/10
- Popular Computing Weekly: 3/5
- Crash: 10/10
- Home Computing Weekly: 85%
- Sinclair User: 6/10
- Your Spectrum: 2,66/5
- C&VG: 8/10
- ZX Computing: 4/5
- Your Sinclair: 5/10

BRAXX BLUFF



KIADÓ:	Micromega, 1984, £6.95
FEJLESZTŐ:	Tony Poulter
STÍLUS:	Arcade – 3D lövöldözős
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	48035 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	4:24
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet: újradefiniálható (alapbeáll.: 7,6-fel,le, 5,8-bal,jobb, 0-tűz) Joystick: Kempston, IF2



FELADAT

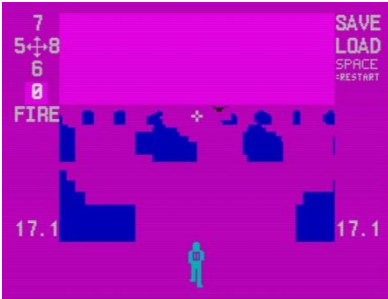
„Évszázadokkal ezután, az ember messze a Naprendszer határain túlra jutott és elkezdte felfedezni az elképzelhetetlenül távoli világokat, tudást és erőforrásokat keresve. Veszélyek várják az úttörőket bárhol is érnek ismeretlen földet, és a katasztrófa esélye folyton jelen van. Minden új rendszerben egy intergalaktikus mentőcirkáló áll készenlétben, egy totálisan felszerelt orbitális kutató és mentőhajó a Life Corps önkénteseivel. Te egy vagy közülük, és ma a Braxx Bluffnál lévő vészhelyzetben vagy egy hős vagy csak egy emlék leszel...

A Vega életmentő hajó elérte az égitestet, ami az Arcturan rendszer Proton nevű bolygója körül kering,

reagálva a bolygó felfedezőcsapatának vészjelzésére. Háromtagú csapat hagyta el a hajót egy kételtű lánctalpas járművel és tűnt el az őshonos életformák között. A sokféle formájú teremtmények már elszívták az összes energiát a jármű energiablokkjából. A lánctalpast a Braxx Bluff alattomos terepe elnyelte, utasai pedig az életfenntartó rendszer meghibásodása miatt nem sokáig maradhatnak életben. Feladatod veszélyes, keresd meg a lánctalpast és a személyzet elhalálózása előtt vidd vissza a bázishajóra.

Betötés után kiválaszthatod a megfelelő vezérlést, a választott vezérlés a játék folyamán végig látható lesz a bal felső sarokban. A játékot bármikor le tudod menteni az S gombbal. Nyomd meg a Space-t a játék folytatásához. Ugyanígy, a J billentyű megnyomása után betöltheted az elmentett játékot. A játékot meg tudod állítani a Space megnyomásával.

Lendolási fázis: a pontszámod növekszik, amíg az ILS referencia-pontja a középpontban van. A leszállási pont biztonságos eléréséhez legalább 8 pont elérése



szükséges. A magasság a jobb oldalon látható.

Sétáló fázis: a sípoló hang és pontszám jelzi a lánctalpas közelségét. Ha növekszik, egyre közelebb vagy, és fordítva. Az utadat sziklák állják el, amiket ki kell kerülnöd. 20 pontnál találod meg a lánctalpast.

Szárazföldi lánctalpas fázis: a jármű hatsebességes. Erősödő hang fogja jelezni, ha levágod az út szélét. Ha túl sokáig mész az úton kívül, akkor tönkremegy a lánctalpas. Mikor tűzelsz, a járműved az utójára megadott iránynak és sebességnek megfelelően folytatja útját. A jármű energiáját a baloldalon láthatod. Minden teremtmény, ami elhalad melletted, elvesz egy energia egységét. A legénység három tagjának életjeleit láthatod a jobb oldalon. Az egyenes vonal elhalálózást jelent. Három terepen kell 10-10 pontot szerezned, tehát összesen el kell érned az ötvenet.

Tengeri lánctalpas fázis: a szikláknak ütközni végtelen. Nem tudsz lassítani és meg kell találnod a helyes utat, a magas hang és az emelkedő pontszám jelenti azt, hogy jó irányban haladsz.

Befejezés: elérted a bázishajót, ahova gyalog lépsz be, a parancsnok rejtélyes arca jelenik meg és a



gratuláció. A pontszámod legalább 70,0 és a megmentett legénység létszámától függően tovább nő. Akár elérheti a lehető legmagasabb, 99,9 pontot is.

És a továbbiakban próbáld meg újra, hátha túlszámjalsz az eddigi legjobb pontszámot!”

LEÍRÁS

Indulás után (1-es gomb) a tűz gomb megnyomásával automatikus leszállásra (automate descent) kapsz. Majd a játék a jelzésre (fel gomb) vár, hogy behatolj az atmoszférába. Ezután csak a kis ILS műszert kell figyelned. A képernyő 90%-át zárd ki tudatodból é koncentrálj a műszer közepén lévő pontra, aminek normál esetben mindig közepén kell lennie. Ha fel vagy le akarod tolni, akkor a fel, le gombokat használd, viszont, ha balra-jobbra toszogatnád, akkor pont az ellentétes, tehát a jobbra-balra gombokat használd. Ha egy pár pixelnyi kis körben, a műszer közepén tartod a pontot, akkor nő a pontszámod, máskülönben nem. Nehezebb feladat, mint gondoltad? Naná! És a végén, mikor kiírja, hogy nyomd a tüzet, akkor tedd azt (persze erről az útmutató semmit sem ír). Ha sikeres voltál, akkor jön

a séta a lánctalpashoz. Az úton sziklákat kell kerülgetned, ez rendben van, ovis feladat, közben jönnek a madárkák, ha egy is elkap, akkor kezdheted újra a landolást. A madárkákat ki tudod löni, ha lenyomva tartod a tűzgombot, ilyenkor a célkeresztet irányítod, sétálni, futni nem tudsz, de szinte kaszálhatsz a fegyverrel. Azért biztos sokszor látod majd a „Kritta got you” feliratot, Kritta a kismadár neve... Az irányt próbáld tartani, nem biztos, hogy sikerül, van, hogy bármerre mész, távolabb kerülsz a lánctalpastól (biztos meggörcbült a tér). Ha elérted a lánctalpast, akkor elindulhatsz vele vissza az úrhajóhoz. Nem értem, hogy miért nem a sziklák közt kell gyorsan visszajutni, miért kell a bolygót teljesen feltérképezni emiatt, de ez a feladat. Na és honnan van energia, hiszen „a sokféle formájú teremtmények már elszívták az összes energiát a jármű energiablokkjából”, nagyon gyanús helyzet. A parancs az parancs: irány az igencsak szűkös autópálya. Először a mocsáron kell átjutni, ahol a mutáns Geometria támad rád, aztán egy elpusztult város jön, ahol a lakók csuklyás lidercek, ők támadnak rád, majd eljutsz a sziklás

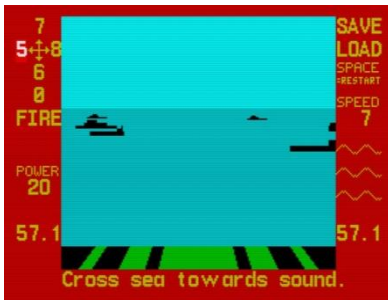
sivatagba, ahol gigantikus izeltlábú triók törnek a POWER feliratodra. A sivatag után mi más jöhetne, hát a tenger! Szerencsére a vízben nem fejlődtek ki a helyi mutánsok, úgyhogy csak a sziklák elkerülésére és a jármű iránytartására kell koncentrálni. Könnyű dolognak tűnik, de nem az, itt is meggörcbült a tér, mész a jó irányba, amitől nem térsz el és már nem mész a jó irányba. Hogy is van ez? Erős bal és jobbkanyarokkal gyorsulásra lehet ösztökélni a pontok szaporodását, de elvesztve az irányt, sokkal gyorsabb pontszámcsökkenéssel kell számolni.

HÁTTÉR

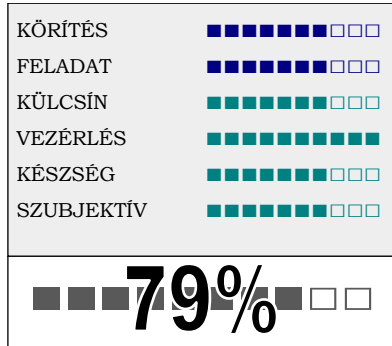
Tony Poulter alapember volt a Micromega-nál, de a háttérben dolgozó típus volt, akit más nem is érdekelt. „Tony született kocoka volt,” nevet Neil Hooper „hosszú haja és szakálla volt, és mindig is bele volt merülve a kódolásba.” Szóval nem volt egy átlagos figura, egyetlen játéka sem lett átlagos. A kritikusok kimondottan jól fogadták, de nem tudott a Deatchase, Codename MAT, Full Throttle trió sikereihez felérni.

ÉRTÉKELÉS

Szép borító, gyenge, fantáziátlan betöltőkép, rövid, de figyelemfelkeltő háttértörténet adják a játék alapját. Ez az a játékfajta, ami útmutató nélkül sok fejfájást okozhat. Szerencsére van útmutató. A játék felettébb ellentmondásos. Ott van például a landolás rész, ahol a játék egy néhány karakternyi területen játszódik, egy pöttyöt kell jobb belátásra bírni, önmagában ez semmi, de mégis életre van keltve a képernyő játéklablakában megjelenő,



egyébként nem is lényeges animációval és a hangeffektel, ami önmagában szintén semmi. A többi pálya a maga módján látványos, pedig szándékosan elnagyolt háttér, díszlet előtt folyik a történet. Lelkesedhetnek, hogy mennyi egyedi ötlet van a játékban felhasználva, de le is húzhatom, hiszen maga a játékmenet annyira fátengelyes, főleg a landolás és a tengeri rész, hogy egyszerűbb nem is lehetne. Legbonyolultabb talán a sétálás rész. Szóval ennél a játéknál is látszik, hogy a bonyolultság és nehézség nem szinonimák, egy ennyire egyszerű játékmenet is lehet a Micromega 1983 utáni játékaiknak megfelelően baromi nehéz. Ezt a nehézséget optimálisnak vélném az utolsó, tengeri részt kivéve, ami inkább csak idegörlő. Mert az addigi feladatok megoldására lehet taktikát, stratégiát találni, ami sok gyakorlással kiegészítve sikerélménnyel kecsegtet, de az utolsó etapra nem találok fogódzót. Addiktív játék, de kell hozzá egy idegállapot és egyedüllét, hogy senki se kérdezze, hogy „Mi ez az idegesítő zaj?”



MÁSOK SZERINT

WOS: 7,55/10

Crash: 87%

Home Computing Weekly: 85%

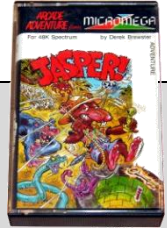
Personal Computer Games: 6/10

C&VG: 8,25/10

Your Spectrum: 2/66/5

MicroHobby: 2,5/3

JASPER!



KIADÓ:	Micromega, 1984, £6.95
FEJLESZTŐ:	Derek Brewster
STÍLUS:	Akcio – platform/kaland
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	50084 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	4:52
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet: A,S-balra, jobbra, Y..P-fel, ugrás,H..Enter-le, négykézlábra ereszkedés, B..Sp-tárgy felvétele, kötél elkapása, 1..5-tárgy használata, Q..T+1..5 - tárgy eldobása, 6..0 - zene ki/be)



FELADAT

„Jasper nagyon aggódik - a világ túl messzire ment mostanság. Elment sétálni, a saját dolgaival foglalkozni, mikor hirtelen a gárgyulás végbement. Az összes állat és még a néhány növény is veszélyt jelent számára. Mostanig nem hitte el mindazt a sok badarságot, amivel öreganyja állandóan traktálta altatáskor: "Óvakodj fiacskám, ha a gárgyulás végbemegy, mert akkor a dzsungelben minden egyre megy!" Jasper mindig azt hitte, hogy a mama egy kicsit túlette magát "Mikor virágok marják el lábod, kotyvalékok kígyómarásra vagy repítő hatásra, hogy ne a gyomban leld halálad, a gyilkos spré a barátod"

Limerick verselés, mindig is utálta "Kötéltekeréktől függ a sikered, de hogy legyen esélyed, ha a zászlót eléred, zuhanáskor ne feledd, az ernyődet felemeld!"

Ilyenkor Jaspernek elege volt a nagyiból és úgy csinált, mintha elaludt volna, csak hagyja már abba. De most azt kívánta, bárcsak végighallgatta volna legalább egyszer. Bűnét bánva, amiért kételkedett jó öreganyjában, úgy döntött, hogy hazamegy és átulssza a történéseket. Kotorászott a zsebében, keresve a bejárati ajtó kulcsát, de helyette csak egy lyukat talált. „Maradj nyugodt ... számolj tízig...” gondolta magában, de megakadt négynél. A pocakja morgott, gyorsan szereznie kéne valami kaját. Minden összeesküdött ellene. Csak visszakaphatná öreganyját! Egy gyilkos-nyuszi ugrált barátságosan feléje, mire némi tévovázás után elindult megkeresni a kulcsát, az otthonát és a biztonságot...

A Jasper! egy rajzfilm-szerű kalandjáték, 22 képernyőt tartalmaz, ezek mindegyike saját egyedi kombinációját rejti problémáknak és



veszélyeknek. Tárgyakat lehet gyűjteni és használni, akár ötöt is tarthatsz magadnál egyszerre (ne feledd, ha a kezekben kötél van, az is egy tárgynak számít). A játék megoldásához valószínűleg a legtöbb képernyőre többször is vissza kell témed, nem lesz szükség gyors reakcióra, inkább okos tervezésre és gyors gondolkodásra, valamint pontos vezérlésre. Ez egy új, egyedülálló játék, összeolvasztva a rajzfilmes animációt, a kalandot és a több képernyős arcade játékokat. Hogy a játék végére érj, ahhoz sok gyakorlásra és felfedezőkedvre lesz szükséged.”

LEÍRÁS

Jaspernek hívnak és elnézést, de egy patkány vagy, ráadásul hálátlan patkány, aki semmibe vette bölcs nagyjia életre szóló tanácsait. Gyakorlatilag, amit sikerült felidézned a bódult verseiből, az elég is lesz a boldoguláshoz: nagy virág ellen spray, kötelek használata szükség esetén, a kigyómarás elleni szérum, valamint narkós lebegésre is van valami főzet, na meg az esernyődet ne feledd! Ehhez annyit fűzök még hozzá, hogy a kulcsot pedig használd az ajtó kinyitásához. Valamint van egy nagy, lila dudva,

ami barátságos veled szemben, ha van nálad belőle, akkor fel tudod használni valamire! Annyit segíték, hogy gumból van... Rajta kívül ne számíts szimpatizánsokra, nem csipik az erdő lakói a patkányokat. Szegény patkányt az ág is húzza: még az időd is egyre fogy. Fent, a birtokolt tárgyak alatti fehér csik a gyomrod állapotát tükrözi és próbál emiatt gyorsabb haladásra ösztökélni, kb. három és fél perc alatt ér nullára a csik, ilyenkor elvesztesz egy életet. Tehát 3x3,5 perc, vagyis alig több mint 10 perc alatt képes vagy éhen halni. Ez ellen az erdőben található gyümölcsök elfogyasztásával védekezhetsz, egy gyümi 20 másodpercnyi pluszt jelent. Vannak ellenségeid, akik dobálnak, lönek, méghozzá a helyzetednek megfelelően. Nehéz ellene védekezni, de szándékosan földre lehet vezetni, ugyanis a lövést, dobást célzás előzi meg az akkori helyzetednek megfelelően, ekkor ugorj egyet és a kő, lövedék vagy akármí más a fejed fölé fog menni.

HÁTTÉR

Derek Brewster fejlesztette a játékot, talán a régi idők emlékére Neptune Computing felirat is látható 'game over'-nél. „Ez a vibráló, jól animált

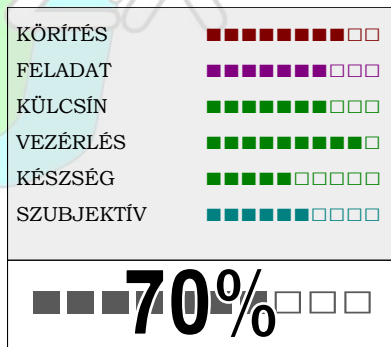


platform játék bőségesen kapott lelkes kritikákat a megjelenése idején. De az idő nem volt kegyes a Jasperl-hez,... túl nehéz és a legtöbb képernyő ugyanúgy néz ki, így kevés okunk van kitartani.” értékelt a volt igazgató, Neil Hooper

ÉRTÉKELÉS

Az már igaz, hogy remek kritikákat kapott a játék, bár a Crash újságíróit Derek Brewster játékaival kapcsolatban nem mindig kell komolyan venni, miután Derek is a Crash újságírója volt akkoriban. Amúgy szerintem sem rossz játék, a körítés például eszményi. Kezdvé a játék egész oldalas, kíváncsiságot ébresztő reklámjától, folytatva a reklámhoz illeszkedő, remek borítón és a screen-en át a jöpofa sztoriig. A feladat is túlmutat az arcade-jellegen, a tárgyak (korlátozott) gyűjtése és logikus felhasználása a játék kiadása idején még nem volt szériatartozék. Általában a grafikát emelték ki mindenhol, mint erősséget. Érdekes, a látványvilágot nem mondanám valami frenetikusnak. Az ellenségek mozgása többfázisú, kifogástalan. Többségük igényesen, tényleg rajzfilmszerűen ki van dolgozva, a többiek is átlag felettiek. Jasperrel sincs fene nagy probléma, egyszerűen furcsa a mozgása, karót nyelve pattog (nem ugrik), mintha valami ellökné a földtől. A kötélen fel-lemászásnál meg kiesik a szerepéből és átalakul valami egész mássá, legalábbis patkánynak nem mondanám. Minden izeg-mozog, még a felhő is az égen, mégis valami hiányzik. Lehet, hogy Neil Hoopernek van igaza és egy kis változatosság megoldás lenne. A „háttérzene”

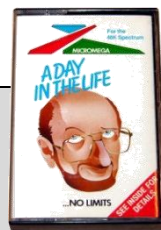
megléte önmagában dicsérendő, de nagyon minimalista és repetitív, szóval nem rossz, hogy ki lehet kapcsolni. Már megszoktam, hogy Micromega-ék nem kultiválják a megszokott billentyűkiosztásokat, ehhez képest ez a verzió nem is vészes, egyedül a tárgyak eldobása körülményes, de egye fene. A játék teljesítéséhez pixelpontos, biztos kezű vezérlésre van szükség, amihez a játék biztosítja a kelléket, ha valami nem sikerül, akkor „a hiba nem az ön készülékében van”. Nem elég, hogy pixelpontosan kell csinálni szinte minden fontos dolgot, de mindezt a képernyőn mozgó ellenségekhez képest tizedmásodperc pontosan időzíteni is kell. Közben telik az idő... Nekem úgy tűnik, hogy Derek be akarta bizonyítani, hogy tud ő a Codename MAT-nál is nehezebb játékot is írni.



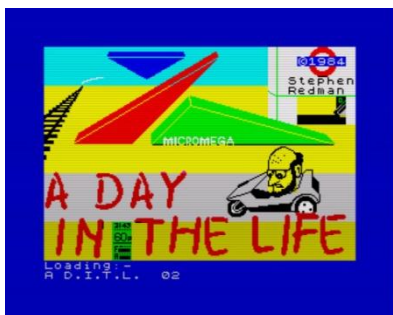
MÁSOK SZERINT

WOS: 6,89/10
 Crash: 91%
 Home Computing Weekly: 92%
 C&VG: 8,5/10
 Personal Computer Games: 9/10
 Sinclair User: 6/10
 Your Spectrum: 2,83/5
 Your Sinclair: 7/10

A DAY IN THE LIFE



KIADÓ:	Micromega, 1985, £6.95
FEJLESZTŐ:	Stephen J. Redman
STÍLUS:	Arcade – akció, labirintus
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	50035 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	4:54
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet: Újrdefiniálható (alapbeállítás: Q,Z-fel, le, I,P-bal, jobb) Joystick: Kempston, IF2, Cursor

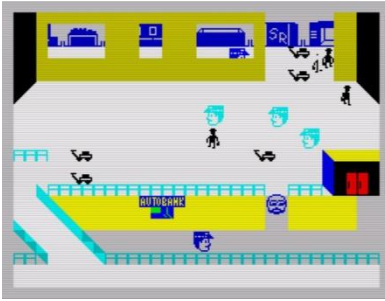


FELADAT

„Ezt a játékot tisztelettel ajánljuk annak az embernek, aki elindított mindannyiunkat a szoftver üzletben. Bármilyen hasonlóság élő személyekkel abszolút szándékos.

A külvárosi szuperhős, Clive különleges napja elérkezett – amit a Brit Birodalom női vezetőjének köszönhet. Utálja a munkába való utazást, de szívesen néz szembe a borzalmakkal ezen a napon! Kijátssza a gépesített terrort a saját otthonában, felöltözik és elrakja a kulcsait. Figyelmen kívül hagy minden veszedelmet, hogy bekapjon egy pár falatot az állomásra menet, ahol lökdösődik az ingázókkal, de gondosan kerüli a személyzetet, pénzt vesz ki az ATM-ből és felvesz

egy elhagyott esernyőt, mielőtt felugrik az induló 8.15-ös járatra. De nem vett Financial Times-t! Gondolkodás nélkül ugrik le a következő megállónál, hogy szerezzen egy példányt, majd rohan vissza a már induló vonathoz... és robog tovább a városba, a bankba, a pubba és az étterembe. Egyszerű dolog megküzdeni a közönyös pénztárosokkal: kiszolgálja saját magát. Akár a pubban, egy gyors pint és már megy is tovább (nincs Guinness, nem is csoda, hogy Clive olyan, amilyen). Carlo bisztrója kicsit trükkös, nagy felhajtás a bor körül, de még sikerül elkapni a földalattit, tudatosan megküzdvé a megszokott kusza folyosóival, az alkalmazottakkal és a szenvedő embertömeggel. A cipője bekoszolódott, Clive újat vásárol, amit Őfelsége (azaz I. Erzsébet) is helyeselné. Hajmeresztő ez a mai utazás, elkerülve a szaladgáló C5-öket, irány a fodrász – „Olyat szeretnék, mint Lady Di-é” – majd a patika ... és még hátravan egy picit az útból a Buckingham-palota felé. Szeretettel várunk, hogy élj egy napot ebből az életből. Ezután örülni fogsz egy népművészeti boltnak is a Külső-Hebridákon.



Ha a zene miatt felhúzod az orrod, akkor azt ki és bekapcsolhatod a ki és bekapcsolóval.

A pontszám minden képernyőn attól függ, hogy milyen gyorsan fejezted be azt. Ha elfogy az idő, akkor elvesztesz egy embert, kivéve, ha lekésed a vonatot, ilyenkor a visszataszító váróteremben kell várnod a következő szerelvényre, pontot nem szerzel, de megmarad az embered, amiért légy hálás. A legjobb eredmény eléréseért játszd ezt a játékot a Spectrumodon. Alternatív megoldásként, bosszanthatod a többi sofőrt, ha egy forgalmi dugóban játszol. 10-ből 9 tulajdonos a C5-jét részesíti előnyben.”

LEÍRÁS

Nagy nap ez a mai, te lehetsz Sir Clive Sinclair! Pontosabban a fejt irányítod, mint egy Pac-man figurát. Miközben a felkeléstől eljutsz a lovaggá ütésig, szembesülsz a nap kellemetlen feladataival. Ellenségeid általában az alkalmazottak, gyakorlatban: szinte minden, ami mozog, kivételt képeznek a tülekedő emberek. A játékleírás elmeséli a sztorit, benne a sorban teljesítendő 20 képernyővel. Semmi más dolgod nincs, mint lavírozni a képernyő labirintusában az akadályok között,

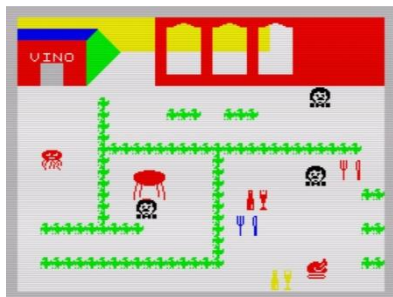
általában eljutni egy színváltós tárgyig és felvenni azt, majd átjutni a következő képernyőre.

HÁTTÉR

A *Micromega* utolsó, szinte megszűnés utáni, postumus játéka, ehhez képest elég humorosra sikerült. A szerző „One-hit wonder” maradt, pedig 1985 után is elkelt volna még pár eredeti humorú játék. A játék egyébként majdnem két évvel a főszereplő lovaggá ütése után lett kiadva.

ÉRTÉKELÉS

A játék lehet, hogy tisztelgés Clive Sinclair előtt, de görbe tükör is egyben. A végén a rá is veszélyes C5-ök elég beszédesek. Furcsa egy játék ez, az ugrott be először róla, hogy az angol humor számítógépes megvalósítása (nagyon eredeti megfigyelés, hiszen agy humoros angol játékról írok éppen). Ez a játék is megkapta a színvonalas (ám rövid) teljes oldalas reklámat, érdemes megnézni. Biztos vagyok benne, hogy csak az én utólagos belemagyarázásom, de a majdnem tiszta fehér borító, mintha azt sugallná, hogy minden oké, senki sem halt meg, egyszerűen tovább léptünk (a Luna Crabs óta fekete háttérű Micromega logós fejléccel jelentek meg a kazetták). A megvalósítás, a látvány álamatórnek tűnik, kicsit a Monty Python filmekben látható animációkra emlékeztet, bár annyira nem kifinomult. A képernyők mű-3D-sek, a mozgó figurák általában nem is illenek az egyszerű, primitívnek tűnő képbe. Néhol zavarónak találtam, hogy be lehet jutni dolgok mögé-alá,



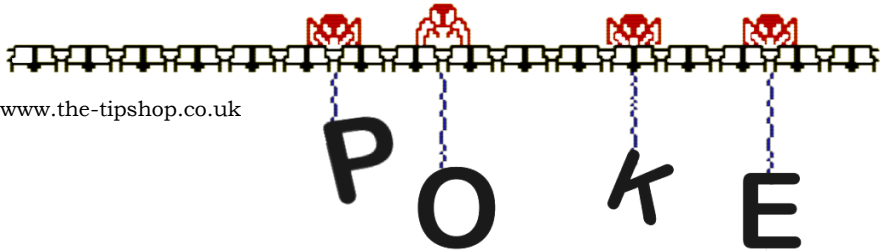
de ezt semmi nem jelzi, vagy észreveszem vagy nem. A muzsika hangulatos, még erősíti is a játék humoros jellegét. A vezérlés az újradefiniálható billentyűzet és a rengeteg joystick használata miatt dicsérendő, bár egy nagyon kicsit túlérzékenynek találtam. A játék nehéz, de nem a Jasper!-nél tapasztalt módon, az a fajta, ahol a képernyőkhöz be kell tanulni egy mozgatlansort, mégpedig majdnem tökéletesen időzítve. A majdnemen van a hangsúly, mert itt nem kell 100%-ot nyújtani hosszú perceként, bizonyos esetekben kis hibák is beleférnek. A játékmenet egyhangúságát a humor oldja.

KÖRÍTÉS	■■■■■■■■□□
FELADAT	■■■■■■■■□□
KÜLCSÍN	■■■■■■■■□□
VEZÉRLÉS	■■■■■■■■□□
KÉSZSÉG	■■■■■■■■□□
SZUBJEKTÍV	■■■■■■■■□□

■ ■ ■ ■ **80%** ■ ■ ■ ■ □ □

MÁSOK SZERINT

- WOS: 7,98/10
- Home Computing Weekly: 4/5
- Crash: 59%
- Computer Gamer: 3/5
- C&VG: 8,25/10
- Sinclair User: 4/5
- Your Computer: 1/5
- Sinclair Programs: 54%
- Your Spectrum: 2/5
- ZX Computing: 4/5



www.the-tipshop.co.uk

TYRANT OF ATHENS, SAMURAI WARRIOR, ROMAN EMPIRE

Ha nem akarod minden alkalommal ugyanolyan, elvileg véletlenszerű körülmények között kezdeni a játékot, akkor állítsd meg valahol (CS+Space-szel, pl. mindjárt az induló képernyőn, amíg gondolkodik a program) és szűrd be a következő sort:

```
1 RANDOMIZE
```

WARLORD

Itt „komoly” programhibákat bütykölhetsz meg, egyik a rajtaütés, portyázás hibája, amit a 4610, 4670, 4690 és 4710-es sorokban, a rai nevű változó ra-ra való megváltoztatásával lehet javítani. Az export profitszámításának hibáját (ami egyébként nagyon pofás plusz jövedelmet biztosít) az 1950-es sorban a .75 érték .075-re cserélésével lehet javítani.

PRIVATEER

A második fázisban rendkívül nehéz elkapni az üldözött hajót, ezt megkönnyítendő az 5030-as sorban a következő két értékadásnál a ”t*” után be kell írni egy szorzót, pl. ”t*2*”, ez kétszeresére növeli a saját hajó sebességét

```
ys=ys+t*(INKEY$="6" AND ys<19)-t*(INKEY$="7" AND ys>2)
```

```
xs=xs+t*(INKEY$="8" AND xs<29)-t*(INKEY$="5" AND xs>4):
```

LUNA CRABS

Örökélet: 24282,0

HAUNTED HEDGES

Örökélet: 30609,0

STARCLASH

Örökélet: 25381,183

DEATHCHASE

Örökélet: 26463,0

Immunitás: 26234,58

Fekete border: 25921,3 : 26031,0

Nehézség állítása az egész játékra: 25843,X (nagyon nehéz: X=255, alapbeállítás: X=85, könnyű: X=17, nagyon könnyű: X=1)

Nehézség állítása adott pályára: 25771-25778, ahol egy-egy byte jelenti a szint nehézségét, 0-nál nincs fa, 255-nél a lehető legnehezebb boldogulni

Nöhessen két fa közvetlen egymás mellett: 25834,32
 Perspektíva csökkentése: 24528,0 : 24529,0
 A tankot és a helikoptert nehezebb legyen eltalálni: 26196,119

CODENAME MAT

Örökélet: 24318,201

FULL THROTTLE

Nem lassít le az ütközés, pályaelhagyás: 45161,0 : 48427,201

BRAXX BLUFF

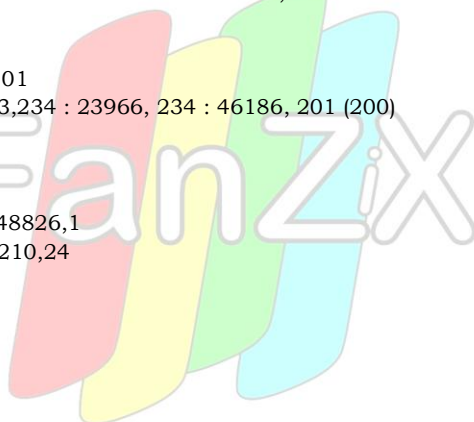
A landolás mindig sikerül: 38281,24 : 38361,0
 Immunitás a madarakkal szemben: 48926,58 : 49027,58
 A lánctalpasnak végtelen az energiája: 40246,0
 Elhagyhatod az utat a lánctalpassal: 48775,255
 A kövekkel való találkozás nem okoz kárt: 41154,255

JASPER!

Végtelen élet: 24186,101
 Sérthetlenség: 23913,234 : 23966, 234 : 46186, 201 (200)

A DAY IN THE LIFE

Örökélet: 45525,0
 Adott szint átugrása: 48826,1
 Legyőzhetlenség: 40210,24



ÉS AHOGY TI GONDOLJÁTOK...

Meglátjuk még, mi sül ki ebből a rovatból, terveim szerint itt látnátok, hogy a korábbi számokban szereplő játékok milyen szavazatokat kaptak a Speccyalista TOP100-on, itt közölném a javításaitokat, kiegészítéseiteket. Bevallom, kicsit több szavazatra számítottam, az eddigi 30 játékból 12-re adatok le szavazatot. Először a számok, aztán megpróbálok valami következtetést kiokumálni.

játék	szavazat	átlag	FANZIX
Chequered Flag	23	6,91	73%
Computer Scrabble	8	7,00	77%
Cyrus-IS-Chess	1	9,00	83%
Eric & the Floaters	12	7,58	76%
Horace Goes Skiing	28	6,82	72%
Horace & the Spiders	28	6,54	80%
Hungry Horace	11	6,91	62%
Match Point	15	8,00	100%
Panama Joe	4	6,50	72%
Reversi	8	8,00	81%
Space Raiders	17	8,47	72%
Stop the Express	19	7,79	96%

Ami először feltűnt, hogy a Bomberman-re szavaztatok és nem az Eric & the Floaters-re, ami megerősített abban, hogy hazánkban a Hudson Soft kiadás előtti verziói terjedtek el és nem a Sinclair Research kiadásai. Szembetűnő még, hogy a korai, 16K-s arcade-játékok a legismertebbek. Ezek közül népszerűségben a Space Raiders verhetetlen, de hol marad a Planetoids? Senki sem szereti, szerette? Az is látszik, hogy a Match Point-ról és a Stop the Express-ről, ha nem is durván, de erősen máshogy vélekedtek, máshol nincs túl nagy differencia. Míg a Horace epizódok szerintem egyre jobbakká lettek, addig szerintetek pont fordított a folyamat és romlott a színvonaluk. Azt sejtettem, hogy pl. a Flippit vagy a Star Trail nem fog dűskálni a szavazatokban, hiszen meglehetősen ismeretlenek (voltak eddig), de a Flight Simulator vagy Chess iránti érdektelenséget furcsának találok. No, sebjaj, remélem a szavazatok szaporodásnak indulnak és a következő számban már elképzelhetek egy olyan alternatív valóságot, ahol nemrég jelent meg a ZX Spectrum és pillanatnyilag csak a FANZIX-ban kivesézett játékok kaphatóak és ezek TOP listáját állítom össze...

A KÖVETKEZŐ SZÁM TARTALMÁBÓL



LOTHLORIEN



A BILLENTYŰZET HADURAI

A második életszakaszuk következik, újabb egy-másfél év, mikor akciójátékokkal próbáltak jobb piaci pozícióba kerülni, persze nem sikerült...

MICROSPHERE

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



+ még ez-az, ha belefér

V É G E

mzx@sinclair.hu