



TARTALOM

ÜDVÖZÖLLEK KEDVES OLVASÓM!	3
ULTIMATE PLAY THE GAME	4
ULTIMATE PLAY THE GAME SZOFTOGRÁFIA	12
Jetpac.....	14
Pssst.....	16
Tranz Am	18
Cookie.....	20
Lunar Jetman.....	22
Atic Atac	25
Sabre Wulf.....	28
Underwurlde.....	32
Knight Lore	36
Alien 8	40
Nightshade.....	44
Gunflight.....	48
Cyberun.....	52
Pentagram	56
Martianoids	59
Bubler.....	62
FANTASY SOFTWARE LTD	65
QUEST MICROSOFTWARE ÉS FANTASY SOFTWARE SZOFTOGRÁFIA	70
The Black Hole.....	71
Violent Universe.....	73
The Pyramid.....	75
Doomsday Castle	81
Beaky and the Egg Snatchers	87
The Drive-In.....	92
Backpackers Guide to the Universe Part 1	95
CSALÁSOK	101
A KÖVETKEZŐ SZÁM TARTALMÁBÓL	104

ÜDVÖZÖLLEK KEDVES OLVASÓM!

Mivel a FanZiX első és remélem, nem utolsó karácsonyi számát olvasod, ezért mindenekelőtt kellemes karácsonyt és boldog új évet kívánok! Nem akarom túlragozni a dolgot, gondolkodtam sok karácsonyos ötleten, de sem annyi ideillő játék, sem spectrumos-karácsonyos sztorijaim nincsenek, szóval annyi maradt, hogy Mikulás ott csücsül a címdoldalon. A figurát a Little Shop of Pixels egyik játékából csórtam. Tudom, nálunk nem Mikulás hozza az ajándékot, de Jézus(ká)t csak nem ültethettem oda:)

Volt kb. fél éve egy olyan naiv próbálkozásom, hogy ötleteket kértem tőletek a tartalmat illetően. Nos, ötlet nem érkezett, viszont úgy gondolom, hogy a magyar spectrumosok játékizlését leginkább a Speccylista TOP100-ból lehet megismerni. Mivel ezen a listán az Ultimate játékaiképviseletük magukat legnagyobb számban (kivéve az Ocean/Imagine-t), ezért ők lettek a kiválasztottaim, melléjük pedig egy kevésbé ismert kiadót, a Fantasyt választottam.

Az 1982-83-as év arcade játékaiképviseletükre klónok vagy erőtlenné, ötletlenül próbálkozások voltak. Ekkor jelent meg a színen az Ultimate első négy játékaival, egy új korszakot indítva, gyakorlatilag nekik köszönhetjük az arcade játékok leválását az anyai szerepet betöltő játéktermi gépekről. Az Ultimate játékaiképviseletük szinté játékgépre termettek, mégsem konverziók voltak. Ez a fajta grafikai és programozási frissesség, ötletesség eredményezte sok kiadó elindulását, programozók szemléletváltását és a Quest Microsoftware átalakulását is Fantasy Software-ré. Bob Hamiltont, aki addig azt gondolhatta, hogy a Quest által kiadott két játék egyedi és rendkívüli, a Jetpac nagyszerűsége, látványvilága döbentette rá, hogy a játékírás másik dimenzióját keresve rossz helyen kapirgált. Pár hónap múlva meg is született Bob legnagyobb sikere, a Jetpac inspirációjára elkezdett The Pyramid, rengeteg nagy, színes, izgó-mozgó ellenséggel és pályákon átívelő koncepcióval és egy igazi hőssel, Ziggyvel. Az Ultimate-nek köszönhetjük a monumentális labirintusokban való többnyire reménytelen bolyongás érzésének megismerését, ahol ráadásul nem számíthatunk kíméletre vagy egy kis lélegzetvételnyi pihenőre sem, annál inkább számolhatunk örületes tempóval rohanó lények áradatára, akik ellen az állandó tüzelés, kardozás, stb. a megfelelő válaszlépés. Ez az Atic Atac és Sabre Wulf által majdnem tökélyre fejlesztett játéktípus is programozók tömegét inspirálta. És ezzel nem fejeződött be az Ultimate forradalmi újításainak sora, hiszen megjelent a Knight Lore...

Következzék hát egy inspiráló és egy inspirált cég, látszólag teljesen különbözőek, de van, amiben hasonlítanak. Mindkét cégnek van egy mitikus hőse: Sabreman és Ziggy, és mindkét cég próbált használhatatlan billentyűkombinációkat erőltetni játékokon keresztül, egyiküktől sem áll távol a nagyképűsködés (lehet, hogy indokoltan)... a többi majd menet közben kiderül!

Mezei Róbert
M/ZX
mzx @ sinclair.hu

ULTIMATE PLAY THE GAME

Az Ultimate volt az első sztár-szoftverház Angliában, hiszen 1983-ban és 1984-ben is megkapták a Golden Joystick Awardon a legjobb szoftverház és az év játéka díjakat (83:Jetpac, 84: Knight Lore). Ehhez képest zárkóztak, visszahúzódóak voltak, kerülték a felhajtást és nem adtak riportokat. Érzékenyek voltak a kritikára, még arra is, aminek más örült volna, így a sajtó felé történő nyitásuk már az Ultimate-korszak után, 1988-ban történt meg, a Crash magazinban. Később még retro magazinokban jelentek meg riportok, történetek, de többnyire ezek is a Crash cikkéből éltek. Próbálom ezekből a forrásokból összetákolni az eseménysort, ami az egyik legkreatívabb, legújított szoftverház létrejöttéhez és továbblépéséhez vezetett...

ASHBY-DE-LA-ZOUCH

Nem holland kikötőváros, még csak nem is a búr háború egyik csatájának helyszíne, hanem a Stamper család lakhelye, ahol újságáros standot üzemeltettek. és ahol a két Stamper testő, Timet és Christ magához vonzotta a számítástechnika. Timothy David Joseph Stamper 1961-ben, Christopher Timothy John Stamper 1958-ban, az általuk alapított Ashby Computers and Graphics Ltd, vagyis azt ACG pedig 1982-ben született.

ELŐZMÉNYEK

Chris már az első videojátékoknál érezte, hogy megtalálta az utat, amire lépnie kell. „Már az első pong játéknak rabja lettem. Ez volt az első alkalom, hogy valamit irányítani



Chris, az idősebb Stamper



Tim, a fiatalabb Stamper

tudtam a TV-n”. Ez valamikor a hetvenes évek közepén lehetett egy Atari pong konzolnak köszönhetően. Nem sokkal ezután a Loughborough Egyetemen került közelebb céljához, ahol fizika és elektronika diplomája megszerzése kapcsán megépített egy RCA CDP1802 alapú számítógépet. Ez a rendszer volt akkoriban az egyik legjobb. „Azonnal láttam a lehetőségeket, amiket az új számítógép tárt elém, és úgy döntöttem, hogy az életemet annak szentelem, hogy érthetővé tegyem őket”. Első munkaként közlekedési lámpákat vezérlő rendszert tervezett, majd otthagyta a kurzust és 1980 nyarán munkát vállalt egy arcade-játékokat gyártó, javító cégnél. Főleg a régi Space Invaders áramköröket programozták át az újabb, menőbb Galaxianra. Ugyanakkor megvette a Sinclair első otthoni számítógépet, a ZX80-at, és elkezdett rajta programozni. Két év után felmondott, mert úgy érezte, hogy jobb videojátékokat is tudna gyártani. Itt kapcsolódik a történetbe az ifjabb Stamper, aki épp a leicesteri műszaki főiskolára járt és első hívó szóra, félbe hagyva tanulmányait, ugrott és csatlakozott bátyja tervéhez, sőt magával vitte főiskolai barátját, John Lathburyt is, valamint barátnőjét, későbbi feleségét Carole Wardot. Négyen alapították meg az ACG-t. A cég kezdetben néhány kevésbé ismert pénzbedobós játék konverziós kitjeit gyártotta, hogy pénzhez jusson, tehát kicsit felpizkáltak néhány játékot a játékelmény változtatása céljából. Később japán és amerikai cégeknek programoztak pénzbedobósokat, például a Bally Midwaynek a Blue Printet, aminek



Az ACG Japán és amerikai cégeknek dolgozott, egyik viszonylag ismert munkájuk a Blue Print, amit a Bally Midway forgalmazott.

Spectrumra még nem, de C64-re már 1983-ban elkészült a konverziója. Másik viszonylag ismert arcade a Dingo volt, ezt a japán Jeleco forgalmazta, ennek van egy nagyon jó Spectrum verziója is a Tardis Remakes-nek köszönhetően. Ezek a gépek tönbbnyire Z80-as rendszerek voltak, így elvileg nem volt akkora ugrás számukra belépni az otthoni számítógépek piacára, egész pontosan annak Z80-as szegmensébe. „Az arcade-gépek igazán jól megedzettek minket az angol piacra” meséli Tim „és mikor a Spectrum megjelent, azt gondoltuk ’Micsoda egy darab szemét’, összehasonlítva az arcade-ok hardverével ez így is volt, de nagyon olcsó volt. Sinclair olyan ügyes fickó

volt, hogy akkoriban képes volt egy olyan gépet gyártani, ami be tudott tölteni egy kazettát — ő lett a nyertes. Azt hiszem, hogy a többi japán és angol cégnek könnyű volt ezt másolni, de az Egyesült Királyság otthoni számítógépes piacán tényleg ő volt az első és ez tényleg egy hatalmas ötlet volt. A jó tervezés kiállja az idő próbáját. Kár, hogy nem tudtak időben fejleszteni. Esetleg Sinclair túlságosan belezavarodott és az eladási mutatók, mivelhogy nem volt semmi más olyan olcsó vagy közel olyan jó szoftver-ellátottságú, csak állandó pályán tartották. Mégis, ez egy hihetetlen gép, és ez tette a brit piacot azzá ami, ez kétségtelen. Azt hiszem ugyanúgy, ahogy a Nintendo tette Japánban. A Nintendo pontosan ugyanakkor fejlesztette a gépeit, mint a Sinclair.”

AZ ELSŐ HATALMAS LÉPÉSEK

Úgy döntöttek, hogy a profilváltás, tehát az otthoni számítógépek piacára lépés új kereskedelmi nevet igényel, ezért kitalálták, hogy a cégnev marad ACG, de az Ultimate Play the Game kereskedelmi név alatt fognak játékokat készíteni. Híres logójukat Tim tervezte. Az első játék megjelenéséig hat hónap telt el, a számlákat csak úgy tudták fizetni, ha összedobták a pénzt, érhető okokból mindig az áramszámla volt elsődleges. "Azok voltak a nagy idők. Mikor szállításra vártunk, az árut a WC-ben, a lépcsőn, meg a hálószobáinkban tároltuk " emlékeznek vissza nosztalgiaiával. Hosszú nélkülözés után 1983 nyarán robbant a bomba, május végén megjelent a **Jetpac** és meg sem állt 330 ezer eladott példányig



A Dingo-t 2011-ben Spectrumra is portolta a dán Tardis Remakes

és 5,5 fontos ára miatt 1,8 millió fontos bevétel! Ez egy átlag angol 194 évi fizetésének felelt meg. Pár héttel később kijött a **Pssst**, ami szintén felkerült a toplistákra, de nem tudta a Jetpac-vel felvenni a versenyt. A játékok fejlesztésének rendje már ezekben a korai időkben megvolt: főleg Chris programozott John segítségével, Tim pedig a grafikával foglalkozott, őt Carol segítette. Nem mellékesen a borítók, poszterek, reklámok, screen-ek is Timhez tartoztak. Munkamódszerük fontos része volt az ötletek kezelése. „Rendeteg ötletünket elrakjuk, hogy soha ne legyen probléma egy játékötlet hiánya” meséli Chris. „Körülbelül 6 hónap egy jó játék kidolgozása, annyi idő alatt már valószínűleg lesz három vagy négy újabb ötletünk.” "Leírjuk, majd iktatjuk őket" folytatja Tim „majd amikor készen állunk, hogy egy új játékba fogjunk, csak átmegyünk az iktatóba és eldöntjük, hogy melyik ötletet valósítjuk meg, melyik lesz a legjobb az év adott időszakában, az

aktuális trendeknek melyik felel meg leginkább.”

Ötletekben nem is volt hiány, augusztus végén megjelent a **Tranz Am**, majd pár héttel később reklámtársa a **Cookie**. Mindkét játék üzletileg is sikeres lett, ha nem is Jetpac-léptékben, de a Tranz Am például vezette az eladási listát egy hétig és az első tizben volt két hónapig. Az első négy játék megjelent a Sinclair Research kiadásában is az akkoriban debütáló ROM-on, de a kazettákhoz viszonyított majdnem háromszoros ár (5,5 helyett 14,95) valószínűleg túl magas volt az arra érzékeny angol piacon. Mind a négy játék forradalmian új volt, annyira mások voltak, mint az addig megjelent játékok, hogy megváltoztatták, szinte magukkal rántották a szoftveripart.

HOLDRA MAJD ALVILÁGBA SZÁLLÁS

A Jetpac sikere eredményezte, hogy fél év után, 1983 novemberében megjelent a folytatás, a **Lunar Jetman**. Ekkor szakítottak a 16K-s memóriagényű játékokkal, a Lunar Jetman összetettsége jelentősen nőtt is elődjéhez képest. Kezdetben úgy tűnt, hogy sikerült a Jetpac-hez hasonló kasszasikert teremteni, de egy hónap után, részben a megjelenő házi versenytársnak, az **Atic Atac**-nek köszönhetően visszaesett. Az Atic Atac viszont hetekig, hónapokig vezette a toplistákat. Utóbbi játék stílusteremtő a sok szobás, mászkálós, gyűjtögetős, akciókaland játékok között. Így ért véget az 1983-as év. Fél év fejlesztés és csönd következett, amit csak a Computer & Video Games magazin Golden Joystick díjátadója tört meg,



A Sinclair Research és az Ultimate együttműködésének ROM-jai

ahol az Ultimate öt kategóriából kettőt megnyert, a Jetpac lett az év játéka a The Hobbit előtt, az év szoftverháza díjat szintén a Melbourne House elől szerezte meg az Ultimate. Elérkezett 1984 májusa és két kész játék és egy félig kész volt a tarsolyban. Végül a jövő igazolta, hogy nagyon jó döntést hoztak, kiadták júniusban a **Sabre Wulf**-ot, amit sok kritikus Atic Atac-klónként jellemezett. Talonban hagyták a szintén kész Knight Lore-t és a félkész Alien 8-at. "A Knight Lore már készen volt a Sabre Wulf előtt," meséli Tim „de úgy döntöttünk, hogy a piac nincs felkészülve. Ha megjelent volna a Knight Lore és az Alien 8 - ami már félig kész volt - akkor nem adhattuk volna el a Sabre Wulf-ot. Így kiadtuk a Sabre Wulf-ot, ami kolosszális siker lett, majd megjelent a másik kettő is később. Ez egy kicsit óvatos tervezés volt. Tehát kiadhattuk volna a Knight Lore-t egy évvel korábban - ülnünk kellett rajta, mert mindenki más

annyira mögöttünk járt.” Talán a vártnál is jobban sült el a terv, hiszen a Sabre Wulf tudta megismételni, sőt bevételben jóval felülmúlni a Jetpac sikerét. A Sabre Wulf előtti játékok mind 5,5 fontba kerültek, de az ár hirtelen felugrott 9,95-re. „Nekünk is súlyos problémát okozott az illegális másolatok magas száma. Úgy gondolom, hogy az 5,5-ről 9,95-re ugrás merész lépés volt. Az ár fokozatosan is kúszhatna fel, de úgy gondoltam, hogy ugorjunk át az egész utat, és tegyük ki a terméket olyan áron, ami reális a befektetett fejlesztési időt tekintve.” mondja Tim "Ösztönözni akartuk azt a személyt, aki 9,95 fontot kifizetett a játékért, hogy azt mondja: Hé, nem másolhatod át az én játékomat!" Az illegális másolás ellen az elsők között használták a David-Aubrey Jones által kifejlesztett Speedlock betöltőt. Tehát az áremelés és a másolásvédelem hatására a Sabre Wulf 3,5 milliós bruttó árbevételével rekordokat döntött. Az ár emelésével csomagolást is váltottak: áttáltak a The Hobbit-féle fekete kartondobozra, talán ezt megfelelőbbnek tartották a magas árhoz. És ami még fontosabb, megteremtették Jetman után Sabreman figuráját is. Hosszú várakozás után Stamperék szeptemberben bejelentették két új játéku

közelgő megjelenését, októberben a kornak jobban megfelelő, forradalminak nem mondható **Underwulde**, majd a szokásos párhetes csúsztatással a korszakalkotó **Knigh Lore** következett. Utóbbi játék megjelenését „az első lépés az újgenerációs számítógépes kaland szimuláció fejlesztésben” és a „szoftverfejlesztés csúcsát jelenti a 48K-s Spectrumon” kicsit nagyképű, de nem teljesen légből kapott



1984 végén megjelent az első kimondottan C64-re készült Ultimate játék, a The Staff of Karnath, amivel megkezdődött Sir Arthur Pendragon szériája.

megjegyzésekkel kommentálták az Ultimate-tól. „Azt hiszem, talán a Knight Lore megelőzte korát, és visszanezve a piacra, nem úgy tűnik, hogy hatalmas fejlődés ment volna végbe két év alatt, mióta mi abbahagytuk. Nem tudom, mi vajon felülmúlhattuk volna-e ezt a fejlődést.” Hogy mitől volt ez a nagy fejlődés? Az úgynevezett Filmation játékmotor miatt. Tény, hogy akkoriban enyhén szólva nem árasztották el a piacot az izometrikus 3D-s játékok, de arról sem szabad megfeledkezni, hogy Sandy White Ant Attack-ja már 1983 végén, egy évvel a Knight Lore előtt megjelent. A folytatás, a Zombie Zombie pedig 1984 végén, a Knight Lore-ral egy időben. A piac nem a kiadó által várt módon reagált, sem a Knight Lore, sem az Underwulde,

és az 1985 februárjában kiadott **Alien 8** sem tudott a Sabre Wulf sikereinek közelébe kerülni, bár mindhárom játék felbukkant az eladási listák élbolyában. A Knight Lore azért fel tud mutatni valami igazán nagyot is, a második Golden Joystick díjátadón az 1984-es év játéka lett. Az Ultimate pedig másodszor is bezsebelte a legjobb szoftverház díját teljesen megérdemelten. Persze azt is sikernek lehet tekinteni, hogy ezután boldog-boldogtalan elkezdett izometrikus 3D-s játékokat fejleszteni, mondjuk úgy, hogy a Filmation után szabadon. Ez csípte is a Stamper bratnyók szemét, mert őket bizony megszólta némelyik kritikus az önklonozásért, míg a Filmation által inspirált egyéb játékokat magasztalták. Ugyebár

48K SINCLAIR SPECTRUM/AMSTRAD

48K SINCLAIR SPECTRUM AMSTRAD

48K SINCLAIR SPECTRUM AMSTRAD

COMMODORE 64

COMMODORE 64

COMMODORE 64

COMMODORE 64

"CYBERUN", "GUNFRIGHT", "PENTAGRAM", "DRAGONSKULLE", "OUTLAWS", "BLACKWYCHE", "ENTOMBED" recommended retail price £9.95 inc VAT. Available from W.H.SMITHS, BOOTS, J.MENZIES, WOOLWORTHS and all good software retail outlets. Also available from ULTIMATE PLAY THE GAME, The Green, Ashby-de-la-Zouch, Leicestershire LE6 5JU (P&F are included) Tel: 0530 411485

1986-os hirdetés, ahol már többségben vannak a C64-es játékok

megnőttek az elvárások! A következő megjelenés, az augusztusi **Nightshade** kapcsán egyre többen kezdték kongatni a vészharangot az Ultimate ötletgyáranak hanyatlása miatt, pláne mikor karácsony után megjelent a **Gunfrigt** is, a Nightshade-nél először alkalmazott, továbbfejlesztett Filiation II grafikai motorral.

VÉGSŐ RITKA METAMORFÓZIS

Közben a háttérben ment a találgatás, hogy ki fogja megvásárolni az Ultimate-t, mert valamiért egyértelmű volt, hogy valaki meg fogja tenni. Első tipp a Telecomsoft volt, az ő címkéjük, kiadójuk a Firebird, Rainbird, Silverbird és a Beyond. De ők értetlenkedésüknek adtak hangot, hiszen hozzájuk csak annyi köze volt az Ultimate-nek, hogy a Firebird portolta néhány játékukat C64-re. Második tipp az Ocean volt, talán az Imagine-nel is kötött (név)házasságuk miatt. Nem sokáig kellett találgatni, januárban az US GOLD bejelentette, hogy megvette az összes marketing, kiadói és gyártási jogot egy évre az Ultimate-től. A megállapodás értelmében az Ultimate legalább hat Spectrum játékot ír 1986 folyamán, amit az US Gold közzétesz és intézi a többi platformra történő konverziót (C64, Amstrad és esetleg a BBC átiratokban gondolkodtak). Az US Gold szerint az Ultimate a játékirásra szeretne koncentrálni, főleg a 128K-s tartalmakba fektetve több energiát. Ezek voltak a tervek. A valóság meg valami egészen más volt. A tervezett hat játékból kettő lett. Áprilisban megjelent a **Cyberun**, amit Mark Betteridge, az Ultimate

régi dolgozója írt (az ő nem sokkal későbbi sikere a Batty). Májusban megjelent a **Pentagram**, egy Filiation motoros játék, Sabreman utolsó előttiinek kigondolt kalandja. Végül utolsó lett, mert a Mire Mare soha nem lett kiadva. Közben az ACG már 1985-ben létrehozta a Rare Ltd-t, ami az Ultimate-hez hasonlóan egy kereskedelmi név az ACG számára, de már a japán és részben az amerikai piac felé kacsintgatva. Elsődleges céljuk a japánt uraló Nintendo Entertainment System-re, vagyis NES-re való fejlesztés volt, a piac mérete miatt. Összehasonlításként elég annyi, hogy a Sabre Wulf a maga 350 ezres darabszámával a legnagyobb példányszámban eladott játékok egyike, míg NES-re több játék 10 millió darab fölé került. Egrészt tehát pénzügyi motivációról van szó, másrészt a Stamper testvérek úgy érezték, hogy a Spectrum határait elérték, nincs hová fejlődniük. Harmadrészt: állítólag már a pénzbedobás fejlesztés után is elgondolkodtak azon, hogy NES vagy a Spectrum? Akkor a Spectrum mellett tették le a voksukat, de közben a színtalpak mögött elkezdték a fejlesztést a japán konzolra is, majd a fenti indokok, tetézve a brit piac szervezetlenségével eredményezték a váltást. 1987-ben még két játék jelent meg Ultimate címke alatt. Elsőként a **Martianoids** áprilisban, majd a **Bubbler** júniusban. Mindkét játék elég csúnya bukta volt, a piac és a kritikusok sem szerették őket. Ezután még felmerült az US Gold részéről, hogy budget-kiadójuk, a Kixx olcsósítva kiadná az Ultimate életművet, megspékelve az állítólag

már a Gunfright kiadása előtt elkészült Mire Mare-val, de az üzlet felháborodottan visszautasította az Ultimate, a Mire Mare-val kapcsolatban arra hivatkoztak, hogy még nincs is kész, a többi játékok leárazásától pedig elzárkóztak. Jóval később, egy volt alkalmazott a ZX Shed magazinnak névtelen nyilatkozatában azt állította, hogy a Mire Mare kész volt, legalábbis annyira, hogy játszott vele, kipróbálta. Több forrás pedig arra utalt, hogy 1988-ban, mikor az US Gold-Ultimate megállapodás nem került meghosszabbításra, a visszatérés első játéka lett volna Sabreman utolsó kalandja, de mint tudjuk, ez is csak egy kósza hír vagy terv maradt, a visszatérés soha nem jött el, maximum a **The Collected Works** című válogatáskazetta megjelentetésére, amiről hiányzott az Underwulde. Hogy miért nem került rá? Passz, senki sem tudja...



Mindenesetre a Rare-nek bejöhethet a váltás, évekig maradt az egyre bővülő japán piacon, főleg a Nintendo konzoljaira fejlesztettek, később egy-egy Sega is becsúszott, majd 2002-ben megvette őket a Microsoft (állítólag 375 millió dollárért). Nem akarom részletezni az utóéletet, de talán ennyiből is látszik, hogy saját szemszögükből az ideális íven haladtak, pénzügyileg megkérdőjelezhetetlenül. Márpedig a szoftveripar is csak egy üzlet, az Ultimate pedig vigyáz az érdekeire, a mai napig nem engedélyezik a World

of Spectrum-nak játékaik internetes, ingyenes terjesztését, üzleti érdekekre hivatkozva.

HOMÁLYOS FOLTOK

Nem nagyon találtam fogást a fejlesztők kérdésén. Mivel az Ultimate-nél ez a téma hétpecsétes titok, így a szoftografiában az elfogadott, ám feltételezett verzió mellett maradtam, miszerint a legtöbb játékot Tim és Chris Stamper írta egy kétszemélyben. Több forrás szerint is az első néhány játéknál tevékenyen részt vett a fejlesztésben John Lathburyt és Carole Ward. Valamint a riportokból is lehet érezni, hogy csapatmunka folyt a háttérben, tehát nem csak a Stamperek a szerzők, ahogy Chris is emlékezett: „Mi volt az utolsó alkalom, mikor csapatként dolgoztunk? A Gunfright volt, azt hiszem”. A Gunfright után ott van a két Mark Betteridge játék az US Gold-érából, valamint a Pentagram és a Martianoids, ezek szerzőit nem ismerjük. A Pentagram-ról viszont látható, hogy a régi játékmotort használja, amiről tudjuk, hogy a Stamper fivérek részt vettek a fejlesztésében, tehát a játék szerzői között is szerepelhetnek.



Mark Betteridge, aki 1984-85 körül kezdett az Ultimate-nél, állítólag ő írta a Cyberunt és a Bublbert, valamint Mark Crane álnéven a nem Ultimate-nél megjelenő Battyt.

ULTIMATE PLAY THE GAME

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)

Jetpac

KIADÁSI ADATOK: Ultimate Play The Game, 1983, 16k, £5.50, 161001, eredeti kiadás
Sinclair Research Ltd, 1983, 16k, £14.95, G27/R (ROM)
Sinclair Research Ltd, 1983-1984?, 16k, ?, G27/S, párhuzamos kiadás

FEJLESZTŐ: Tim Stamper, Chris Stamper

MEGJEGYZÉS: A Sinclair 'Jet Pac' címen adta ki

Pssst

KIADÁSI ADATOK: Ultimate Play The Game, 1983, 16k, £5.50, 161002, eredeti kiadás
Sinclair Research Ltd, 1983, 16k, £14.95, G28/R (ROM)
Sinclair Research Ltd, 1983-1984?, 16k, ?, G28/S, párhuzamos kiadás

FEJLESZTŐ: Tim Stamper, Chris Stamper

Tranz Am

KIADÁSI ADATOK: Ultimate Play The Game, 1983, 16k, £5.50, 161003, eredeti kiadás
Sinclair Research Ltd, 1983, 16k, £14.95, G29/R (ROM)

FEJLESZTŐ: Tim Stamper, Chris Stamper

Cookie

KIADÁSI ADATOK: Ultimate Play The Game, 1983, 16k, £5.50, 161004, eredeti kiadás
Sinclair Research Ltd, 1983, 16k, £14.95, G30/R (ROM)
Sinclair Research Ltd, 1983-1984?, 16k, ?, G30/S, párhuzamos kiadás

FEJLESZTŐ: Tim Stamper, Chris Stamper

Lunar Jetman

KIADÁSI ADATOK: Ultimate Play The Game, 1983, 48k, £5.50, 481005

FEJLESZTŐ: Tim Stamper, Chris Stamper

Atic Atac

KIADÁSI ADATOK: Ultimate Play The Game, 1983, 48k, £5.50, 481006

FEJLESZTŐ: Tim Stamper, Chris Stamper

Sabre Wulf

KIADÁSI ADATOK: Ultimate Play The Game, 1984, 48k, £9.95, 481007

FEJLESZTŐ: Tim Stamper, Chris Stamper

Underwurld

KIADÁSI ADATOK: Ultimate Play The Game, 1984, 48k, £9.95, 481008

FEJLESZTŐ: Tim Stamper, Chris Stamper

Knight Lore

KIADÁSI ADATOK: Ultimate Play The Game, 1984, 48k, £9.95, 481009
 FEJLESZTŐ: Tim Stamper, Chris Stamper

Alien 8

KIADÁSI ADATOK: Ultimate Play The Game, 1985, 48k, £9.95, 481010
 FEJLESZTŐ: Tim Stamper, Chris Stamper

Nightshade

KIADÁSI ADATOK: Ultimate Play The Game, 1985, 48k, £9.95, 481014
 FEJLESZTŐ: Tim Stamper, Chris Stamper

Gunfright

KIADÁSI ADATOK: Ultimate Play The Game, 1985, 48k, £9.95, 481020
 FEJLESZTŐ: Tim Stamper, Chris Stamper

Cyberun

KIADÁSI ADATOK: Ultimate Play The Game, 1986, 48k, £9.95, 481015
 FEJLESZTŐ: Mark Betteridge

Pentagram

KIADÁSI ADATOK: Ultimate Play The Game, 1986, 48k, £9.95, 481011
 FEJLESZTŐ: Tim Stamper, Chris Stamper

Martianoids

KIADÁSI ADATOK: Ultimate Play The Game, 1987, 48k, £8.99

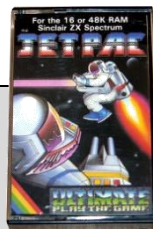
Bubblor

KIADÁSI ADATOK: Ultimate Play The Game, 1987, 48k, £8.99
 FEJLESZTŐ: Mark Betteridge

Ultimate Play The Game: The Collected Works

KIADÁSI ADATOK: Ultimate Play The Game, 1988, 48k, £12.99 (kazettán) £14.99 (lemezen)
 FEJLESZTŐ: Tim Stamper, Chris Stamper
 TARTALOM: 1. Pssst, 2. Cookie, 3. Tranz Am, 4. Atic Atac, 5. Jetpac, 6. Lunar Jetman, 7. Sabre Wulf, 8. Knight Lore, 9. Alien 8, 10. Nightshade, 11. Gunfright

JETPAC



KIADÓ:	Ultimate Play the Game, 1983, £5.50
FEJLESZTŐ:	Tim Stamper és Chris Stamper
STÍLUS:	Arcade - lövöldözős
GÉPTÍPUS:	16K
MÉRET:	15624 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	2:22
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet (Z,C,B,M-balra, X,V,N,SS-jobbra, A..En-tűz, Q..I,P - fel, 1..0 - lebegés, O - szünet)
	Joystick: Kempston

FELADAT



„Az 'ACME Csillagközi Közlekedési Társaság' űrhajóalkatrész-készleteket szállít a Naprendszer különböző bolygóira a galaxison át, és mint fő tesztpilótája, mindössze annyit kell tenned, hogy összeszereld a rakétákat, és elrepülsz a következő célállomáshoz.

Túl gyakran nem kapsz esélyt a galaxison való szabad átutazásra, ez egy nagy lehetőség, hogy meggazdagodj! Állj meg különféle bolygókon utad közben, gyűjts a zsákokba drágaköveket, elemeket vagy aranyat, és vidd őket magaddal.

Egyszerűen hangzik, de nem az!

Mielőtt az univerzum leggazdagabb emberévé válnál, ne feledd, hogy tankold tele az űrhajót - 6 üzemanyagcella - minden alkalommal, amikor földet érsz egy bolygón. Minden más finomság, amit összegyűjtesz, a tiéd maradhat. Miután leszállsz, a legújabb Hydrovac Jet Pack-et láthatod hátadra szerelve, amivel automatikusan fel tudsz emelkedni bármiért, amit a rakétaalap fölött leejthetsz. Ne felejtse el, a mega-izmos, négyoszög-foton-lézer-fézereddal ferobbanthatsz minden utálatos idegent, aki kifogást emelhetne a látogatásod ellen.”

LEÍRÁS

Összesen négy űrhajóval kell bejárnod 16 bolygót. Tehát mindegyik űrhajóra négy-négy bolygó jut. Először össze kell rakni az űrhajókat (három-három darabból), majd üzemanyaggal feltölteni. Az űrhajó összerakása az első bolygó után nem szükséges, csak űrhajó cseréjekor. A naftával való feltöltés viszont mindig kötelező feladat. Jet Pack-ed (igen, a játékleírásban k-val van!) a tőle

megszokott módon csak gombnyomáskor emel, a gomb felengedésekor automatikusan vesztesz a magasságból.

HÁTTÉR

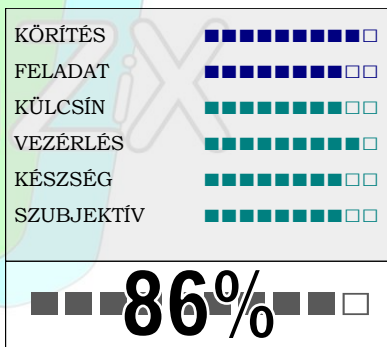
Az *Ultimate* 1983 májusában megjelent első játékuójának sikeresebb tagja, amiből állítólag több mint 330 ezer darabot adtak el. Hetekig vezette az eladási listákat és még megjelenése után kilenc hónappal is visszatért a TOP10-be. A Sinclair is forgalmazta kazettán és ROM-on is. Az 1983-as Golden Joystick Awards-on elnyerte az év játék díját.



ÉRTÉKELÉS

Szép borítóval, és betöltőképernyővel, sablonos, ám jó úrsztorival és az első Ultimate játékok megszokott vezérlésválasztó menüjével körített legendás játék. A feladat már nem annyira szokványos, mégis elsöre magával ragadó és magától értetődő. A grafika nagyon szép, színes, nagy, jól animált, folyamatosan mozgó figurák töltik meg a jól átlátható, alapvetően sivár, mégis életteli hátteret. A látvány nem mondható változatosnak, hiszen mindössze nyolc különböző ellenség és négyféle

űrhajó jelenti a szintek közötti különbséget. A grafikai és hangeffektek teljesen rendben vannak. A vezérlés billentyűzettel és joystickkal is jó, az érzékenység nagyon jó. A játék nehézségi szintje jól eltalált, a pályák között nincs nagy differencia, kinek ez, kinek az az ellenfél jelent nagyobb nehézséget. Ám vannak praktikák, amikkel kihasználva a játék algoritmusait gyakorlatilag megerősítés nélkül lehet a pontszámot gyűjteni. Igazi klasszikus, vesztett ugyan kezdeti varázsából, lehet, hogy nem eléggé változatos, ám kifejezetten szórakoztató és egyedi lövöldözős játék.



MÁSOK SZERINT

WOS: 8,42/10

Sinclair.hu: 8,46/10

Home Computing Weekly: 90%

C&VG: 9/10

Sinclair User: 6/10

PSSST



KIADÓ:	Ultimate Play the Game, 1983, £5.50
FEJLESZTŐ:	Tim Stamper és Chris Stamper
STÍLUS:	Arcade - lövöldözős
GÉPTÍPUS:	16K
MÉRET:	15903 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	2:25
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet (Q,W-balra, jobbra, E,R- le, fel, T-tűz) Joystick: Kempston



FELADAT

„Robbie a robot ül a kertjében, elragadtatva a régi komposztzsákon, ami segítségére volt a díjnyertes Thyrgodian Megga Chrisanthodil felnevelésében. Aztán hirtelen az egész kertet elárasztották a legördögibb, legkártékonyabb rovarok, amiket csak el tudott képzelni. De Robbie készen áll! Felszerelkezett három doboznyival a legújabb rovarriasztóból, füsttel és papírszalagokkal, Robbie harcol hogy sarokba szorítva távol tartsa a halálos kerti kártevőket. Csak annyit kell tenned, hogy kitaláld, melyik permet melyik rovart pusztítja el, a rossz permet maximum elbódítja őket egy pillanatra. Ha Robbie őrizetlenül hagyja a növényét, a rovarok

mindenfelől rajzani fognak, megrágnák a leveleket és a növény előbb-utóbb elpusztul.

Kis férgek. Hagyjátok békén a növénylémet! Óó! A növénykém haldoklik! Nem! Nem! A csúnya bogarak szívják ki az életet az én Thyrgodian Megga Chrisanthodilomból, összezsugorodik, elhervad és meghal. Hamarosan véget vetek kis játékuknak, és a spray-vel gyorsan lefújom őket. Ezaz! Ez kell nektek! Haha! Miért? Ti kis... Gyorsan fogom a Szuper-Űrcsiga-Spray-t, aztán a Pióca-lézert. Gyorsan, gyorsan. Egyre szaporábbak. Nem tudom őket megállítani már túl sokáig. Siess! Siess! Áááá!

Ültesd a magokat jó talajba. A növekedést felgyorsíthatod, ha begyűjtöd a komposztzsákokat, miközben a fiatal hajtásoktól távol tartod a kártevőket, amíg napfényt gyűjtenek. Emlékezz, ha több levele van a növénynek, akkor gyorsabb a növekedés. A fiatal hajtások növekedéskor egy egzotikus aromát bocsátanak ki, a növény különösen vonzóvá válik a csillagközi űrcsiga, a futó pióca és a fenyegető szünnyog számára. A megfelelő riasztók



használata meg fogja akadályozni mindegyikük támadását.

Kérlek, vedd figyelembe: mindössze körülbelül a növények 20%-a fog virágozni és megmutatni Robbie álmát. A növekedési idő kb. 2-5 perc.”

LEÍRÁS

Két oldalt láthatsz 5-5 fiókot, ahol véletlenszerűen elhelyezve látod a három sprayt, valamint itt jelennek meg lila tárgyak, melyekkel a pontszámodat növelheted. A kék spray való a csúszómászók ellen, a piros a szörnyökök ellen, a sárga a szúnyogok ellen. Hogy miért nem piócát és csigát írok, azt megérthetitek, a csúszómászó lehetne pióca és meztelencsiga is, de az a szörös izé, az mi a fene? Első szinten bemelegítésként a csúszómászók, majd a másodiktól a negyedik szintig két ellenfél, végül az ötödik szinttől mindhárom élősködő ellen küzdesz. A szintek végét különleges növényed kivirágzása jelzi. Az ötödik szint végén valami káprázatosban lesz részed!

HÁTÉR

Az 1983-as Golden Joytick Awards-on a 'Legjobb eredeti játék' kategóriában második lett az Ah Diddums mögött. Kereskedelmi sikert

nem aratott, legalábbis nem Ultimate-szintű sikereket.

ÉRTÉKELÉS

Szép borítóval, és betöltőképpel, aranyos, barátságos kerettörténettel, vezérlésválasztó menüvel körített kis játék. A feladat eredeti, pedig tipikus arcade. A feladat szerethető és addiktív. A grafika és látvány kellemes, kiváló a színhasználat. A figurák nagyok, szépek, jól animáltak. Sajnos csak háromféle ellenség van, de mit is kezdenénk egyszerre mondjuk öt ellen... Az effektek jók, ahogy a hanghatások is, megspékelve a virágzaskori dallammal. A vezérlés billentyűzettel katasztrófa és nem az érzékenység, hanem a billentyűkiválasztás miatt. Miért kellett ezzel elrontani? Joystickkal megoldódik minden. A játék nehézségi szintje megfelelő, picit a könnyű felé húz. Ha nem lenne a vezérlésbeli hatalmas baki, akkor simán Jetpac szint...

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

78%

MÁSOK SZERINT

WOS: 8,23/10
 Sinclair.hu: 7,76/10
 Home Computing Weekly: 90%
 Your Computer: 4/5
 ZX Computing: 4,5/5

TRANZ AM



KIADÓ:	Ultimate Play the Game, 1983, £5.50
FEJLESZTŐ:	Tim Stamper és Chris Stamper
STÍLUS:	Arcade – üldözései verseny, gyűjtögetős
GÉPTÍPUS:	16K
MÉRET:	15891 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	2:25
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet (Z,C,B,M – balra fordulás, X,V,N,SS – jobbra fordulás, Q..R – gáz, A..F – fék, CS- pillanatállj) Joystick: Kempston



FELADAT

„A 3472. évet írjuk, és minden, ami megmaradt a Földön, az egykor hatalmas kontinens maradáka, egy kopár föld, egy elhagyatott hely a sivatagban, kövek és sziklák. De ... Az élet gyorsan alkalmazkodik, és elhoz egy Új Kort, egy olyan időt, amit autók és trófeák urálnak a földön, ahol a benzin pótolja az aranyat és a tisztelet a 8 Nagy Ultimate Kupa birtokosáé.

A 'Halálos Fekete Turbók' túl sokáig uralkodtak, a 8 kupa rejtve maradt valahol az országban, a kiírásukat is rég elfelejtette mindenki, a helyüket pedig szigorúan védték. Egyetlen lehetőség... egy szuperbefűvös vörös versenyautó, felszerelve

minden menő technológiával. Az utolsó esélyed, melynek ereje messze felülmúlja bármely Fekete Turbó-ét. Egy nyomás és a hatalmas motor egy mennydörgéssel életre kel, a kipufogókából való éles moraj és a hipnotikus bűgás riasztják el a Fekete Turbókat. A zaj eléri a maximumot és egy hirtelen törés után a vörös versenyautód kilő előre, át a síkságon, hihetetlen sebességgel, életed utolsó nagy csatájában. Használd a képességeidet, hogy túljárj a Fekete Turbók eszén és összetörd őket, és az műszereidet, hogy megtaláld és összegyűjtsd a 8 Ultimate Kupát, mielőtt elfogy az üzemananyagod.”

LEÍRÁS

Baloldalon fentről lefelé a megtett időt és mérföldet, egy térképet régi városokkal (gyakorlatilag benzinkutakkal) és a pozícióddal láthatod. Alatta a radar képét (kupával, Fekete Turbóval...), mellette a megszerzett kupák számát, lejjebb a sebességmérőt, az üzemanagjelzőt, a hőmérőt és legalul az életeid (autóid) számát láthatod. A radaron minden lényeges objektum (kupa, ellenség) csak egy



ugyanolyan fekete pötty, mint te (középen). Ha egy statikus pöttyöt látsz, akkor az kupa, tehát érdemes megközelíteni. A mozgó pont viszont veszélyes, mert az csak a hírhedt Fekete Turbók egyik tagja lehet. Ők nem az intelligenciájukról vagy ügyességükről híresek, mindennek nekemennek, még a kupákról is lepatannak, így viszonylag könnyen neki lehet őket vezetni valami megfelelő tereptárgynak, ezzel időt nyerve.

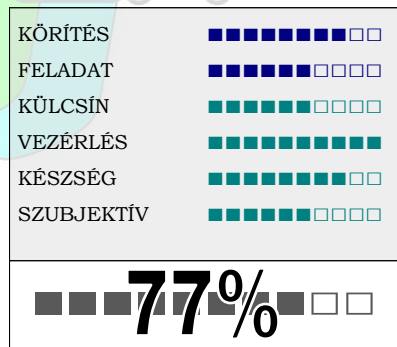
HÁTTÉR

Az Ultimate második, augusztusi párosának kereskedelmileg sikeresebb tagja, kicsit kakukktojás az Ultimate klasszikus négyesében: nem lövöldözős, van vége, más a menüje. A Sinclair Research kiadta ezt is ROM-on, egyesek szerint kazettán is, de azt a verziót még senki sem látta.

ÉRTÉKELÉS

A Tranz Am a klasszikus kakukktojás, amivel egyébként nincs semmi baj, eredeti (vlt megalkotásakor), mégis rosszabb a megítélése, mint társainak. A borítója tényleg egy fokkal talán szerényebb, a betöltőkép viszont korrekt, a sztori tipikus rövid arcade-történet. A feladat

pofonegyszerű: száguldozni a semmiben és gyűjtögetni, elkerülve a veszélyeket, ügyelve az üzemanyag-és hő szintjére. A látványvilágnál fontos megemlíteni, hogy a mozgás akadásmentes, az aktuális sebességnek teljesen megfelelő. A sivatagosodás leegyszerűsíti a hátteret, sivar, de milyen is lehetne a sivatag? Animáció nincs, csak egy kicsi grafikai effekt ütközéskor. A motorzajon kívül hang is csak ütközéskor és benzinkút látogatásakor van. A vezérlés nagyon jó, szerencsére nem a QWERT billentyűkiosztást preferálták Stamperék. A kicsi látható tér miatt nagyobb sebességnél alacsony reakcióidő szükséges a veszélyek elkerüléséhez. A játék a 35. század ingerszegénysége miatt nem eléggé változatos, nem elég érdekes, a játékidő rövidege miatt mégis játszható marad.

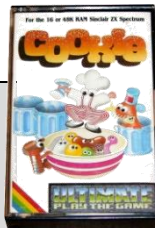


MÁSOK SZERINT

WOS: 7,59/10
 Sinclair.hu: 6,52/10
 Popular Computing Weekly: 9/10
 Home Computing Weekly: 60%
 C&VG: 7,75/10
 Crash: 70%

COOKIE

KIADÓ:	Ultimate Play the Game, 1983, £5.50
FEJLESZTŐ:	Tim Stamper és Chris Stamper
STÍLUS:	Arcade - lövöldözős
GÉPTÍPUS:	16K
MÉRET:	15889 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	2:26
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet (Q,W-balra, jobbra, E,R- le, fel, T-tűz) Joystick: Kempston, Cursor



FELADAT

„Charlie a Chef minden hozzávalót elzárva tart az éléskamrában. Most, hogy elkészíti őket, alapos felfordulás lesz, biztosíthatlak róla!

Bizony! Amint lehet, az alkotórészek kirohannak a kamrából mindenféle más csúnyaságokkal együtt, amik a fiókok és szekrények alján lapultak.

Szegény öreg Charlie! Lisztbombával kábítja el a hozzávalókat és beleüti őket a keverőtálba, mert ha a kukába jutnak, akkor megeszi őket a kukaszörny, aki nem törődik veled picit sem, hogy hova dobja a szemetét. Amennyiben szemét vagy valami nem belevaló kerül a tortakeverékbe, akkor az "összetevő-számláló" változik, és Charlie-nak még

keményebben kell dolgoznia, ha meg akarja sütni a süteményét.”

LEÍRÁS

A torta alkotóelemei hozzáadási sorrendben: puding ezredes, trükkös cukor, sűrű csoki, fortélyos sajt és gyümölcshej. Mindenből 10db és elkészül a torta. Ha beleesik valami gusztustalan dolog a tésztába, például egy halcsont, konzervdoboz, alátét, csavar vagy rajzszög, azt nem tudod kivenni, semlegesítened kell a rossz ízet az aktuális összetevő számának emelésével. Csak az az összetevő vándorol a tálba, amelyik lebénult a lisztbombától!

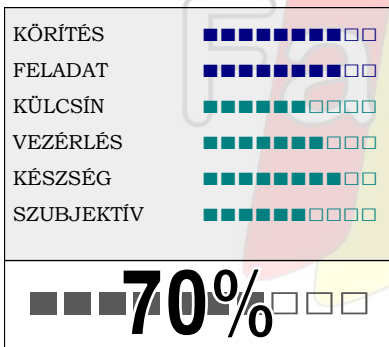
HÁTTÉR

A Tranz Am párja néhány hetet töltött az eladási Top10-ben, aztán a Sinclair újrakiadásáig mindenki elfelejtette.

ÉRTÉKELÉS

A Pssst után újabb háztartási játék, a megszokott szép körítés, talán az eddigi legelborultabb ötlet. A feladat megint dicséretes, ugyan tipikusan arcade-vonal, de nem lenyúlt ötlet, hanem új, egyedi, jópofa. A látványvilág is hozza a Jetpac és Pssst szintjét, szépen kidolgozott, jól

átlátható, az egy képernyő miatt nem elég változatos, de abból kihozza majdnem a maximumot, szóval profi munka. A hangeffektek szintén az elvárhatóak, átlag feletti, bónusként néhány dallammal. A vezérlésnél visszatért a QWERT-féle gyilkos leosztás, joystick használatra kárhoztatva minden játékost. A nehézségi szint magasságáról a kóválygó összetevők és fémhulladékok tehetnek, tényleg nehéz köztük lavírozni és a helyes útra terelni őket. Mindent összevetve nincs benne semmi extra, de a vezérlésbeli hiányosság nélkül kellemes kis játék, ha egy torta megsütését nézzük, akkor elég rövid játékidővel, de Charlie nem csak egy tortát szeretne kisütni...



MÁSOK SZERINT

WOS: 7,53/10

Sinclair.hu: 7,82/10

Home Computing Weekly: 100%

LUNAR JETMAN

KIADÓ:	Ultimate Play the Game, 1983, £5.50
FEJLESZTŐ:	Tim Stamper és Chris Stamper
STÍLUS:	Arcade - lövöldözős
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	39189 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	4:33
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet (X,N-balra, C,M-jobbra, A..En-tűz, Q..P - fel, 1..9 - lebegés Z,SS - tárgy felvétele, lerakása, CS, SP - be és kiszállás, 0 - szünet) Joystick: Kempston, Cursor



FELADAT

„Nem tudom lefékezni ... Széttörök ...
Széttörök ... RECCS ...

Miután Jetman rosszul összeállított rakétája kezdett széthullani az űrben, sikerült elkerülnie a katasztrófát és egy furcsa felfedezetlen világban landolt, aminek több száz nyugtalan, idegen lakójának legfőbb célja a Föld teljes elpusztítása. Reménytelen, hogy visszaszerezze elvesztett ásványkincseit, hiszen az idegenek éppen beállítják ősi támadószervezeteiket. Körben mindenfelé hatalmas rakétabázis-telepítések nőnek ki a földből, körülvéve a stratégiai védelmi állomásaiikkal. A hatalmas lőlételemborítású rakéták csillogtak a

távoli Nap fényében, és az automata-
élesztésű multitrónikus
robbanófejekkel nyugodtan várták a
támadást. A közeli ám tájékozatlan
Földtől érkező segítség reménye
nélkül, Jetmannek a szülőbolygója
közelgő rombolása előtt egyedül kell
megsemmisítenie az összes
rakétatelepet. Csak Hyperglide
Holdjáróját használhatja, hogy furcsa
rakományát szállítsa és tárolja az
áthidaló egységeket, bármi más
eszközzel, amit talál, teljesítenie kell
küldetését.

Kár, hogy nem találja a használati
útmutatót!”

LEÍRÁS

Ha találná, se menne könnyen! Sőt!
Először is nagy sebességgel
záporoznak, pattognak mindenfelől
az ellenségek. A hatalmas bombát fel
kell venni és felrakni a holdjáróra,
mindez lassabban megy, mint
gondolnád. Aztán beszállsz a
holdjáróba, de mi ez? Nem tud
átmenni egy kis gödörön sem?
Holdjáró, amit kizárólag autópályára
terveztek? Tehát a gödörhöz érve
kiugrasz, a járműből kivesszel egy
áthidaló egységet és lerakod azt a
gödör fölé, visszaugrasz a
holdjáróba. Mire eléred az első



rakételepet, ezt meg kell csinálnod elég sokszor, mert a felszín bizony elég egyenetlen. A rakétaálláshoz érve fel kell azt robbantanod, amit a bomba rádobásával érhetsz el. Aztán kezdheted az egészet előlről. Közben nincs időd próbálgatni, hogy mit, mivel, hogy is kellene csinálnod, ezért érdemes kezdetben csaláshoz folyamodni és eltüntetni a röpködő ellenséget. Így sem lesz könnyű, de legalább a rutinfeladatokra is tudsz majd koncentrálni és észreveheted, hogy a képernyő felső részén a jobboldali nyíl mutatja a következő, megsemmisítendő rakétabázis helyét. A baloldali nyíl a holdjáród pozícióját jelzi. A FUEL a jetpac-ed üzemanyagszintjét mutatja, ha elfogy, akkor nem tudsz felemelkedni és csak a holdjáróba visszajutva tudod újratölteni. A TIME az ellenséges rakéta kilövéséig hátralévő időt, tehát azt jelzi, hogy mennyi időd van a robbantásig. Ha ez az idő lejár, kapsz egy figyelmeztetést, a rakéta megindul holdjáróddal felé, és ha nem tudod kilőni a levegőben, akkor hamarosan fel is robbantja azt. Az első néhány próbálkozásra ezek a rutinfeladatok sem fognak elég gyorsan sikerülni, gyakorolni kell, majd vissza lehet engedni az ellenségeket. Ezután még

rengeteg kitartás és talán sikerül elérned a második szintig...

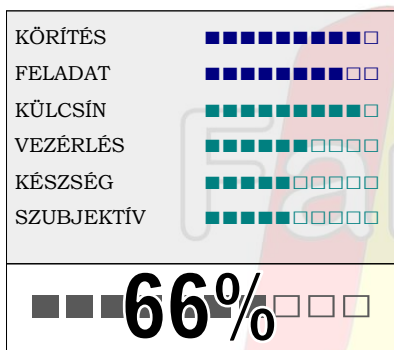
HÁTTÉR

A fél évvel a Jetpac után megjelenő Lunar Jetman egyből az eladási listák élén nyitott, majd főleg házon belüli riválisának, a vele egy időben megjelenő Atic Atac-nak köszönhetően lejjebb csúszott. Azóta a Jetpac kultuszstátuszba emelkedett, a Lunar Jetman viszont feledésbe merült, erre jó példa a WOS-on leadott értékelések száma, a Jetpac-ra hatszor annyi és magasabb szavazatot érkezett, mint utódjára.

ÉRTÉKELÉS

Alapvetően egy jól felépített kis játék lenne, és a lenne a hangsúlyos a mondatban, mert sajnos el lett rontva. Minden nagyon szép és jó addig, amíg el nem indul a játék. De előbb-utóbb nyilván elindul és a Jetpac-en szocializálódott játékos egy percen belül 30-szor meghal. Egyszerűen nincs idő semmire, annyira frusztráló, hogy az már fáj, miért kell már az első szinten ilyen gyors ellenfelek ellen küzdeni? Biztos, hogy nagyon szép a grafika, a látvány káprázatos, pörögnek, forognak, hullámanak az ellenségek, de csak az gyönyörködhet bennük, aki nem hal meg 10 másodpercen belül. Az irányítás kegyetlen nehéz, a tempóhoz mérten túl sok mindent és túl gyorsan kell nyomkodni, szinte nincs idő kipróbálni, megszokni, megtanulni semmit. Ha a játék legalább egy kis sikerélményt csepegtetne közben, de nem, semmi esélyem. Sebaj, majd joystickkal...

Nem, úgy talán még rosszabb is. Pedig elvileg csak három gomb van az irányítás mellett, valahogy mégsem sikerül gördülékenyen használni. Tudom, én vagyok a béna, hiszen ott vannak a Youtube-ra feltöltött videók, ahol gond nélkül jut el valaki a 35. szintig háromnegyed óra alatt. Le a kalappal, emberfeletti teljesítmény. Mégsem érzem, hogy megérné rászánni a megfelelő időt (minimum heteket), hogy eljussak arra a szintre, mikor elmondhatom, hogy „igen, elég jó vagyok a Lunar Jetman-ben!”



MÁSOK SZERINT

WOS: 7,65/10

Sinclair.hu: 7,00/10

Home Computing Weekly: 100%

Crash: 95%

Personal Computer Games: 9/10

ATIC ATAC



KIADÓ:	Ultimate Play the Game, 1983, £5.50
FEJLESZTŐ:	Tim Stamper és Chris Stamper
STÍLUS:	Akcio – felülnézeti, mászkálós, gyűjtögetős (stílussteremtő)
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	37656 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	4:36
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet (Q,W-balra, jobbra, E,R-le, fel, T-tűz, Z,SS – tárgy felvétele, lerakása, CS, Sp-szünet) Joystick: Kempston, Cursor



FELADAT

„Soha nem hittem a szellemekben vagy a szörnyekben... Nem, addig, nem, amíg a kastély Főkapujának ajtóit becsukták és bezárták a hátam mögött... ... Nincs kulcsom!!! Csapdába estem!!! SEGÍTSÉG!!! ... SEEEGÍFTSÉÉÉG!!! ... Senki sem hall meg ... Egyedül vagyok ... Az ajtók miért vannak nyitva, aztán csapódnak be??!! ... Van ott valaki? ... SEEEGÍFTSÉÉÉG!!! ... Furcsa alakokat látok, amik testet öltenek a szoba másik felében... Gonosz szemekkel mered rám ... Lépések ... Valami jön le a folyosón ... Valami nagy ... Valami hideg ... El kell futnom gyorsan ... Gyorsan ...

SEEEGÍFTSÉÉÉG!!! ... El kell menekülni, mielőtt túl késő!!

Most hogy csapdába ejtettek a gonosz által kísértett kastélyban, feladatod, hogy megkeresd az A.C.G rejtett aranykulcsát és elszőkj az egyetlen kijáraton, a Főkapun keresztül.

A kastély ötszintes, a tetőteret és a barlangokat beleértve, amik számtalan szobát tartalmaznak. Sok szobán belül bútorokat találhatsz, ételt, italt, tárgyakat, szellemeket, vámpírokat, szörnyeket. Egyél és igyál takarékosan, hogy ne merítsd ki az élelmiszertartalékodat. Használd fel mindenféle tárgyakat és gyűjtsd őket, próbáld a legelőnyösebben alkalmazni őket, legyél gyanakvó a bevágódó ajtókkal és csapóajtókkal szemben, amik megpróbálnak majd csapdába ejteni és kerüld a kapcsolatot a vámpírokkal és szörnyekkel, mert arra törekszenek, hogy akadályozzák a keresésedet.

A karakterek közül mindegyik, lovag, jobbágy és varázsló, fel van szerelve a saját speciális fegyverével, egyéni mozgástípusuk van és használatukkal kapsz néhány titkos átjárót, ami ismeretlen a többiek előtt.”



LEÍRÁS

Egy ötszintes, 140 szobás kastélyba vezérelt a vakszerencse, aminek az ajtaját az ACG démoni szervezete rád zárta. Központi gondolatod a kijutás mellett az evés, egyszerűen neked minden sültcsirke. Mikor a jobb oldalon látható sültcsirkemétered deficitet mutat, a kastélyban található ehetőnek tűnő tárgyak felvételével javíthatod a mutatót. De vigyázz, nem minden ehető, ami annak tűnik, és ne gondold, hogy mindig újabb és még újabb fagyaltok vagy csirkecombok fognak megjelenni, amit találsz, azt oszd be és uralkodj magadon. A kastélyban való bolyongásod során találkozol majd rengeteg kisebb kaliberű és négy nagyemelő ellenséggel. A kisstílusúkat simán lelépheted, a többieket viszont maximum távol tarthatod magadtól az őket riasztó eszköz birtoklásával. Frankenstein a csavarkulcsot, Quasimodo a karmot, Dracula a keresztet, a múmia pedig a falevelet nem csípi. A szabad mozgásban ajtók akadályozhatnak, ezek lehetnek kinyíló-becsukódó fehér félautomata ajtók, ezeknél csak meg kell várnod a megfelelő alkalmat az átsurranásra, és vannak színes (zöld, kék, sárga, piros) ajtók, melyek

kinyitásához rendelkezned kell a színben passzoló kulccsal. Extrém sportokat kedvelőként 11 kutat is használhatsz gyors lejjebb jutásra. Valamint lovagként a óraszekrényeket, varázslóként a könyvespolcokat, míg jobbágyként a hordókat használhatod átjáróként. Végül a célod, tehát a kastélyból való kijutás teljesítéséhez össze kell raknod az ACG három részes aranykulcsát. Tehát összesen van 11 tárgy, amit optimális esetben magadnál kellene tartanod, de csak három lehet belőlük nálad. Ha felveszel valamit, az bekerül a baloldali tárolóba és az ott lévő dolog jobbra tolódik, ami esetleg a jobb oldali rekeszben volt, az pedig kipottyant.

HÁTTÉR

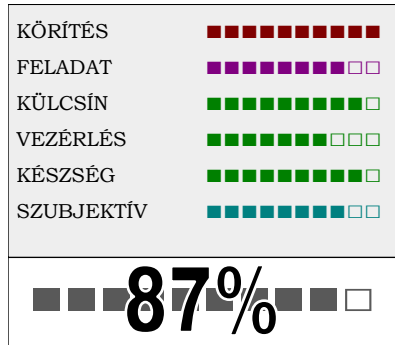
Hatalmas siker volt, kezdeti pár hetes háttérbe szorulása után leverte a Lunar Jetmant és hetekig vezette az eladási listákat, aztán még fél évig maradt az élményben. Stílusát rengetegen utánózták, leghíresebb közülük a Bubble Bus Wizard's Lair-je, de még házon belül is meglelt a klónja, a Sabre Wulf személyében.

ÉRTÉKELÉS

Igazi kultjáték, nagy legenda. Szép a



borítója, a screen-je, a reklámja. A történet az Ultimate-től megszokott, nem túlbonyolított, de hangulatkeltő. Igazi stílussteremtő játék, rengeteg játék inspirálója. A látványvilág furcsa, egyszerre perspektívikus és nem az, egyszerre felül és oldalnézet. Semmi nem illeszkedik semmihez, de valahogy mégis jól néz ki, a sültcsirkeméter nagy poén, szóval az egésznek van egy egyénisége. A feladat maga sok kitartást igényel és jó tárgyválasztást, na meg fáradhatatlan tüzelőujjat. A figurák, mozgásuk szinte tökéletesek, a látvány, a színhasználat izléses. A hanghatások átlagfelettek. A vezérlés sajnos a kriminális Ultimate-típusú billentyűkiosztás miatt nem kaphat maximális pontszámot, pedig megérdemelné. Mint írtam, kell néhány dolog a feladat megoldásához, kiegészíteném még egy jó térképpel, szerencsével és ha ez mind megvan, akkor nem is kell hozzá túl sok idő...



MÁSOK SZERINT

WOS: 8,42/10
 Sinclair.hu: 8,51/10
 Home Computing Weekly: 80%
 C&VG: 8,75/10
 Your Computer: 4/5
 Crash: 92%
 Your Sinclair: 8/10
 GamesArk.it: 93%

SABRE WULF

KIADÓ:	Ultimate Play the Game, 1984, £9.95
FEJLESZTŐ:	Tim Stamper és Chris Stamper
STÍLUS:	Akcio – mászkalós, gyűjtögetős, Atic Atac-klón
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	44454 byte
TÓLTÉSI IDŐ:	3:27
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet (Q,W-balra, jobbra, E,R- le, fel, T-tűz, Sp-szünet) Joystick: Kempston, IF2, Cursor



FELADAT

„Le és még lejjebb zuhantam, a sziklákon, meredek szakadékokon és árnyas vajatokon ... Nincs fogás, nincs kapaszkodó, csúszás, bukdácsolás, forgás, sötét és még sötétebb, mélyre és még mélyebbre.

Csillogó szemek, markoló kezek, szortó karmok, mindenemet karmolják, ahogy gyorsan csavarodok és zuhanok tovább.

Sötét és még sötétebb, mélyre és még mélyebbre. Ez a vég, amitől félek, ettől az ember által nem tapasztalt utazástól... , hogy hová, azt nem tudom ... ÁÁÁÁÁ...PUFFFF...

A zuhanás puha mohás talajon ért véget... Fegyverekkel kezemben, érzékelésem kiélesedve, gyorsan és csendben mozgom a tisztás körül... Minden rendben, kivéve egy

üzenetet... Egy ősi figyelmeztetést, amit mélyen az élettelen kőbe véstek

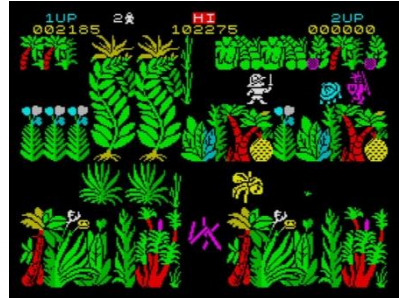
ÚTVONALAD HOSSZÚ, LÉGY NAGYON RÉSEN VIGYÁZZ, A WULF LES REÁD ERDEJÉBEN FENYEGETŐ VESZÉLY, MI KÖRÜLŐLEL MEGRAGADJA AZT, KI NEM FIGYEL KISZABADULVA, ELHAGYOD SÜLLYEDT REJTEKED BARLANGON ÁT TALÁLOD MEG VÉGZETED EGY AMULETTET KELL MAJD KERESNED DARABJAI NÉGY HELYEN HEVERNEK A STRÁZSANAK GYŰLŐLET ÉG SZÍVÉBEN HACSAK NEM JÁRSZ KEDVÉBEN KIJUTNOD KAPUJÁN NEM LEHET, MÍG AZ AMULETTET MEG NEM LELED

Keresztülaraszolok az árnyas tisztáson és a trópusi esőerdő sűrű bozótjain az aljnövényzetben, olyan fajokon, mire szavam sincs, és várok ... és figyelek ... Nehéz lábak lépésének távoli döngése, nagy állatok ugranak ki a nyirkos zöld növénytakaróból, hogy harcoljanak és öljenek. Maradok rejtekemben ... A morajlás egyre hangosabb, egy hatalmas állat, mint egy Góliát törtet tovább, szarvával tör, farkával csapkod, még addig rejtőzködök, míg a dübörgő zaj el nem hal. Minden tiszta volt, ahogy átugrottam a halmok fölött, egy jól kitaposott ösvényre, a mély nyomok felfedik,

hogy milyen sokféle lény lakik itt, ebben a völgyben. Veszély fenyeget, így gyorsan kellene haladnom... de merre??? Tágra nyílt szemmel, merreven bámulom, ahogy a sűrű környezet megmutatja rejtett titkait... Furcsa orchideák egyszerre csak virágba borulnak, toxinjaik sűrűn a levegőben, majd egy pillanat alatt eltűnnek. Vadászok, gyilkosok, vámpír denevérek és hatalmas vadállatok ugranak, úsznak, csúsznak, másznak, búvároznak... El kell rejtőznöm... Biztonságba kell kerülnöm... Fegyverekben erős és jártas természet, túl fogom élni..."

LEÍRÁS

Egy rendkívül népes és hatalmas, 256 képernyős trópusi esőerdőben találsz magad, ahol mindenféle állatra, még a papagájokra is ellenségedként kell tekintened. Sőt, az ellenségek között is vannak fokozatok, a rinocérosz, a varacsos disznó, az orrszarvú és a benszülötték (akik természetesen nem állatok) ellenállóak, amúgy ellenállhatatlan kardforgató képességeddel szemben, gyakorlatilag a legsúlyosabb dőfést is csak csiklandozásként értékelik és elfutnak az ellenkező irányba. Legfőbb ellenséged a legkevésbé sem csiklandós Wulf, az erdő ura. Az erdő nem csak állatokban, természetesen növényekben is gazdag, ezek közül a legtöbb csak az áthatolhatatlanságot eredményezi, de van egy orchideafaj, minek virága ötféle színben pompázhat és színének megfelelő hatással lehet szervezetedre, ha hozzáérsz. A lila virágú megbolondít, pont a szándékkoddal ellentétes irányba fogsz tőle mozogni, a pirostól



immunissá válsz ellenségeiddel szemben, a sárga valami erős bódítószert tartalmazhat, a kék felgyorsít, a fehér pedig kigyógyít a többi által okozott betegségekből, áldásokból. Az élőlényeken felül rengeteg tárgyba is belebotolhatsz futkározásod során (mert rohannod kell egyfolytában), hatalmas gyémántokba, gyűrűkbe, pénzeszsákokba, többségük pontszerzésre jó, de ritkán találhatsz kis törzsi szobrokat, amiket felvéve egy extra étellel gyarapodhatsz. Ha életben akarsz maradni, mint már említettem, rohannod kell, ezen felül fáradhatatlan csuklóval kell szinte egyfolytában kardoznod. Mivel a férfiak állítólag nem tudnak egyszerre két dologra koncentrálni, futás közben kardozva kicsit lassabb leszel, mint mikor csak a lábad mozgatására koncentrálsz. Ha elég gyors vagy, akkor lehetséges, hogy észre sem veszed, hogy ha túl sokáig tartózkodsz egy képernyőn (nem is sokáig, elég 7-8 másodpercig), akkor egy ismétlődő hang kíséretében megjelenik egy villogó lángcsóva, amivel érintkezve elvesztesz egy életet. A tárgyaknál kihagytam a legfontosabbat, az amulettet, pontosítva annak négy darabját, ezek az erdőben villogó dolgok. A kijutáshoz ezeket kell összegyűjtened

és átadni a megnyerő úriembernek, aki a kaput őrzi.

HÁTTÉR

Az eladási adatok szerint legnépszerűbb, az első kemény kartontokos, majdnem 10 fontos Ultimate játék, amit sok kritikus Atic Atac-klónnak tartott, Sabreman első kalandja. Stílusában nem forradalmi, de a labirintus méretét, kidolgozottságát tekintve rendkívüli volt a maga idejében. Meg kell mondanom, nagyon furcsállom, hogy egyrészt sem a Knight Lore-ból, sem az Atic Atac-ból nem kelt el több, másrészt, hogy a Jetpacon és a Sabre Wulfon kívül nem is lehet tudni, hogy melyik Ultimate játékból mennyi kelt el. Ha csak az eladási toplistát nézem a Sabre Wulf megjelenésekor pár hónapig, akkor is a közvetlen vetélytársak közül a Match Point, a Jet Set Willy, a TLL, a Daley Thompson's Decathlon vagy a Full Throttle jóval kelendőbbnek tűnik, mégsem adtak volna el belőlük megközelítőleg sem annyit, mint a Sabre Wulfból? Nagyon sajnálom, hogy az eladási adatokat valamiért hétepcsétes titokként kezelték a nyolcvanas években.

ÉRTÉKELES

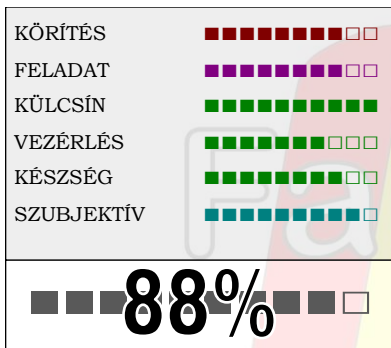
Kazettatok cserés dizájnáltatás utáni első próbálkozásnak elég gyenge, a szép, színes, figyelemfelkeltő borító helyett csak a címet, azt is fényes matricán tartalmazó fekete tok. Lehet, hogy az elegancia irányába akartak lépni az Ultimate-nél, biztos sokaknak tetszik a végeredmény, nekem nem. A betöltőképernyő az Ultimate eddigi leggyengébbje, szintén csak a címet mutatja. Az Atic



Atac óta az Ultimate előszeretettel alkalmazza azt a módszert, hogy útmutatóként egy misztikus sztorikezdeményt ad, a kezdőhelyzetet úgy körülírva, hogy a játékos bele tudja élni magát a helyzetbe. A Sabre Wulf után ez annyiban fokozódott, hogy a játékra vonatkozó konkrét, sokszor fontos ismeretek elmaradtak, ezek megismerését a játékosok kitartására és ügyességére bízták. Itt is, akárcsak a további Sabreman játékoknál, egy versike adja a legtöbb infót, de nem biztos, hogy mindenkinek eleget. A játék látványvilága főleg a színek használata miatt szemkápráztató, a dzsungel szinte él, a grafikai elemek, az animáció, a mozgás egyenletessége, gyorsasága, a hangeffektek, a zene, szóval minden külsőség a topon van, mondhatni tökéletes. A vezérlés az Ultimate-féle QWERT-kiosztással megvert, felfoghatatlan baklövés ez, Joystick nélkül játszhatatlan a játék. A játék nehézségi szintje több dologból rakódik össze és elég magasra épül a rakás, bizony nehéz csalás nélkül jelentős eredményt elérni. A nehézségről jut eszembe, hogy nem sok játékban találkoztam azzal, hogy a könnyítésnek szánt jutalom, jelen esetben a felgyorsulás, ellenkező



hatást vált ki, számomra kezelhetetlenül felgyorsul Sabreman. Végeredményben egy igazi klasszikus, a maga kevés hibájával és nagy többségben lévő erényeivel.



MÁSOK SZERINT

WOS: 8,24/10

Sinclair.hu: 8,52/10

Crash: 91%

C&VG: 9/10

Personal Computer Games: 10/10

Sinclair User: 8/10

MicroHobby: 6,16/10

UNDERWURLDE

KIADÓ:	Ultimate Play the Game, 1984, £9.95
FEJLESZTŐ:	Tim Stamper és Chris Stamper
STÍLUS:	Akció – platform
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	42816 byte
TÓLTÉSI IDŐ:	3:01
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet (Q,W-balra, jobbra, E-le, R-fel, ugrás, T-fegyver használata, CS..V-kötélről le, B..Sp-fegyver fel/le, En-szünet) Joystick: Kempston, IF2, Cursor



FELADAT

„Hosszú sötét utakon utaztam, barlangokon és rejtett labirintusokon keresztül, egyre sötétebb helyeken... Halálos a hideg, ahogy közeledem a „Gonosz kútja” felé... Az alvilág őrzője felé. Közeledem, rögzítem kötelemet, és egy határozott ugrással lejutok a Sötét Űr mélységébe. A levegő süvít mellettem, ahogy leereszkedem egy sötét, nyirkos üregbe, nyugtalanító a por, régen megvívott csaták és küzdelmek maradványa.

Csöndes, megkövesedett lények mozdulnak, kikerülve évszázadok hibernációjából, felébredve tétova tapogatózásom és szöszmötölésem visszhangjától. Szunnyadó gonoszáguk, elmúlt korok éhségének

szikrája kelti életre őket. Hirtelen az egész barlangban kitört a csapkodó, törött szárnyak és az elszántan csikorgó állkapcsok ünnepe. Szárnyas háriák emelkedtek fel, majd csaptak le széles csőrükkel, és szétterjesztett karmaikkal. Éhes szörnyek és hullók elszánva, hogy évmilliók óta először enni fognak, szétzúzva, megbüntetve engem, mikor már nem tudok helytálni, várva a bukásomra.

Minden furcsa ragyogó növény az "alvilág szirénje", hullámoznak, halálosan mérgező indáik figyelmeztetnek, hogy ne merészkedjek közelembé, fojtogató szaguk csak kiegészítés visszataszítóan csúnya látványukhoz. Hozzáérni ragadós bűzös lombozatukhoz, biztos halált jelentene.

MINDENT RAGADJ MEG, MIRE SZÜKSÉGED LEHET
ÉS HA ERŐS FEGYVEREID KEZEDBE VESZED
UTAD SORÁN BÁTORSÁGOD LEGYÖZHETI ESZED
A GONOSZT MEGTALÁLOD, BARLANGJÁBAN LELED
A GYÉMÁNTOKTÓL GAZDAGABB NEM LESZEL
DE SÉRTHETELENSÉGED BELŐLŰK NYERED
UTAZÁSOD SIETTETNI NEM LEHET
ÚJRA MEG ÚJRA FEL ÉS LE VEZET
ÁM HA TÜRELMETLEN LESZEL
DRÁGA ÉLETED IS ELVESZTHETED

A távolban az alvilág mélyről morajló vulkánjait hallom. Mérgező, kénes, ördögi gázok gomolyognak a barlangtetők alatt. Az élettelen plazma óriási buborékokban emelkedik a természetes kürtökből, miket ősi tüzek, lángok alakítottak, kovácsoltak évszázadok alatt. Az utam éppen csak elkezdődött. Át kell utaznom az alvilág halálos labirintusán át, hogy megtaláljam a sötétség végső helyét, ami a menekülésemhez vezető úton fekszik.”

LEÍRÁS

Túlélted a dzsungelt és hova jutottál? Egy barlangrendszerbe, aminek a felső része furcsán, szélsőségesen van berendezve, asztalok, faliórák, pókokról készített képek a falon, komódok, galambot ábrázoló szobrok, véletlenszerűen elhelyezve. Még virágok is vannak, nem úgy tűnik, hogy az alvilágban jársz. Bezzeg, mikor lejjebb jutsz, de inkább lejjebb lökdönsz a szobákban bolyongó lények, és meglátod a sivár barlang falait befestő, kénes buborékokat eregető krátereket, és egyre frusztráltabb leszel a téged taszigáló és egy pillanatra békén nem hagyó fura lényektől, rájössz, hogy ez maga a pokol. Hisz ez csak egy játék! – gondolhatod jogosan, de ettől még nem lehetsz nyugodtabb... Próbálsz feljebb jutni, de hiába, mindenhol csak zsákutcába kerülsz. Rájössz, hogy lefelé kell indulnod a felemelkedést keresve, és mire feleszmélsz, a pokol legmélyebb bugyraiban gyűjtesz erőt a felkapaszkodáshoz vagy a feladáshoz. Semmi sem az, aminek látszik, az élettelen barlangokban



találkozhatsz kezdetleges növényekkel is, de sok örömd nem telik a találkozásban. A felső traktusban láthatsz világító fáklyákat, nyugodtan rájuk ugorhatsz! Ha találkozok egy hosszúfűlű toporzékoló lénnel, nos ő távolról sem a hűsvéti nyuszi, ő egy démon, akit csak lenyilazni lehet. Hol találsz nyilat? Szerencsétlen esetben, ahhoz hogy megtaláld, először túl kell jutnod a bogáron, akit csak egy speciális törrel lehet megölni. Ha megszerezted a nyilat és használtad a démon ellen, még hátravan maga az ördög. Persze ez várható fejlemény a pokolban, de távolról sincs vége a meglepetéseknek, az ördög nem a pokol bugyraiban üti el idejét, hanem a berendezett és sivár területek határán ácsorog. Meglepőbb az ellenszere, hiszen azt gondolhatnád, hogy az ördög kimondottan kedveli a tüzet és a meleget, de ő nem ennyire kiszámítható! Egy dologgal ölheted meg, egy égő fáklyával! Ha ezzel is megvagy, akkor már csak felfelé kell törnöd és megtalálni egy kijáratot a háromból. Elolvastva egyszerűnek tűnik, a gyakorlat azonban más mutat. A téged egyfolytában zaklató röpködő ellenségek nem okoznak közvetlen kárt, közvetett viszont



igen, ugyanis a magasból való leesés egy életedbe kerül. Az életvesztések ellensúlyozására néhol találhatsz kis ember alakú figurákat, ezek egy extra élethez juttatnak. Vannak még különféle formájú kék gyémántok, ezektől néhány másodpernyi immunitást és némi sebességnövekedést remélhetsz. Arról már volt szó, hogy az átjárók őrzői ellen milyen fegyverrel harcolhatsz, van még egy eszközöd, egy hétköznapi csúzli, ezzel a téged bosszantó lényeket tudod miszlikbe aprítani.

HÁTTÉR

Sabreman második kalandja talán a legszélsőségesebben megítélt epizód.

Cím	Átlag	😊	☹️
Sabre Wulf	8,24	70%	9%
Underwurld	7,39	54%	16%
Knight Lore	8,47	77%	9%
Nighthade	8,44	62%	1%
Pentagram	8,18	68%	5%

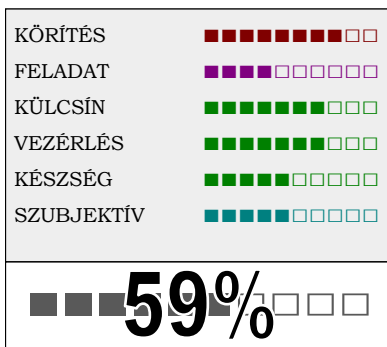
A táblázat a WOS-on leadott értékelések alapján készült az utolsó előtti oszlop azok arányát jelzi, akik 9-es, 10-es osztályzatot adtak a játékra, az utolsó oszlop pedig az 1-es, 2-esek arányát mutatja. Látszik, hogy a játékot egyik kedvencüknek tartók aránya csekély a másik négy részhez képest, míg a játékot csapnivalónak tartók száma is

körülbelül duplája, mint a többi epizódnál.

ÉRTÉKELÉS

A borító sokkal jobban sikerült, mint a Sabre Wulfé, a betöltőkép szintén, a sztori pedig hasonlóan csak érzéseket generáló és nem útmutató jellegű. A játék egyfajta nem szándékos ötvözete a platform játékoknak és a flippernek. A feladat ennek az össze nem illeszhető két típusnak a túlélése. Önmagában már Sabreman mozgása sincs rendben, hiszen hatalmasat szökkenve ugrik előre durván 45 fokos szögben, mégpedig akkorát, hogy tervezni is nehéz a célpontot, pláne, hogy a hosszú repülőút alatt élőlények tömegével kell felvenni a harcot. A csúzlival lövés nem Sabreman erőssége, teljesen véletlenszerű, hogy merre ló. Emiatt a játékban való előrehaladás többnyire a szerencsének köszönhető. A látványvilág többé-kevésbé rendben van, bár egyértelmű visszalépés a Sabre Wulf után, mind izlésség, mind részletek tekintetében. A hangeffektek megfelelőek, de a menüzene sajnos elmaradt. A vezérlést a szokásos elbarmolt billentyűkiosztás nyomja le, a minőséggel itt sincs baj, joystickkal elvileg jól vezérelhető lenne(!) a kis kalapos. Előre bocsátom, hogy nincs bajom a nehéz játékokkal, mint ahogy a túl könnyűekkel sem, de mindkét oldalon van egy stílustól és egyéb körülményektől elmosódó határ, amin az Underwurld rendesen túllépett. Mert önmagában a játék éppen elég nehéz lenne, de Fortuna szerepet tévesztett, és mellékszereplőből főszereplővé lépett elő, amivel agyonnyomja a

játszhatóságot. Gyengébb idegzetűek dühöngve tépik ki a gépet tápláló áramforrást. Az elérhető addiktivitás a játékos aktuális tűrőképességének függvénye. Egy biztos, számomra a tűrőhatáron túl kerül, mikor több percnyi vergődés után feljutok néhány képernyővel magasabbra, elvileg biztonságba kerülök egy szomszédos képernyőn, majd a véletlenszerűen lövöldöző Sabremannek köszönhetően egy röpködő izé elindítja azt a folyamatot, aminek a végén újra ott találok magam, ahonnan percek munkája árán jutottam feljebb. Ja és ez megismétlődik egymás után többször, és csak megy fel a pumpa, mert azt látom, hogy tolem független a dolog és nem tehetek ellene semmit, hiába figyelek jobban, koncentrálok úgy, mint még soha.



MÁSOK SZERINT

WOS: 7,39/10

Sinclair.hu: 6,75/10

Popular Computing Weekly: 4/5

Crash: 92%

C&VG: 8,75/10

Personal Computer Games: 9/10

Sinclair Programs: 98%

Your Computer: 4/5

Big K: 3/3

Sinclair User: 8/10

ZX Computing: 9/10

MicroHobby: 5/5

KNIGHT LORE

KIADÓ:	Ultimate Play the Game, 1984, £9.95
FEJLESZTŐ:	Tim Stamper és Chris Stamper
STÍLUS:	Akcio – izometrikus, mászkálós (stílussteremtő)
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	38716 byte
TÓLTÉSI IDŐ:	2:55
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet (Z,C,B,M-balra, X,V,NN,SS-jobbra, A..F-előre, Q..R-ugrás, 1..0-tárgy fel/le, CS,Sp-szünet) Joystick: Kempston, IF2, Cursor



FELADAT

„Utam vége már közel van, a lemenő nap utolsó fényfoslányai táncolnak a hűsítő szürkületben, majd hirtelen eltűnnek, üldözve a vörösen süllyedő Napot. Érzem, hogy mögöttem az éjszaka sötét, jeges ujjai fenyegető árnyakat szőnek, dombok és sziklák mögé bújva, figyelve minden mozdulatomat... csendben várakozva ...Napokig utaztam a mocsári farkas birodalmában, mire elértem a "KNIGHT LORE" várat. Meg kellett találnom az öreg, haldokló varázslót, hogy segítségét kérjem, szabadítson meg a halálos átoktól... Számtalan éjszakán át aludtam fához láncolva, hogy sakkban tartsam végzetes állapotom, de most itt vagyok ...

Lépéseim visszhangoznak a nagy kamra nyirkos, dohos falai között, ahogy belépek a nyitott főbejáraton, a kolosszális ajtók remegve nyílnak egy páratlan nyöszörgő szimfóniában, figyelmeztetve a várható eseményekre.

Érzem magamon az öreg varázsló tekintetét, aki a csapdák és próbák labirintusából figyel, hogy kint tartsa a legtöbb elszánt váratlan vendégét, aki egy meghallgatást szeretne tőle, Melkhiortól, a nagy varázslótól. Hirtelen egy hideg, kék köd kezd szivárogni az ősi kőfalakból. Kezd formát ölteni és egy erőteljes úszó energiaörvénnyé válik.

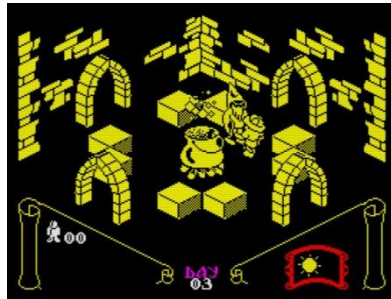
Mindenhol egy zaj hallható, egy kántálás, egy rég elfeledett dallam szól a feledékenység homályából: a köd zenéje.

A VARÁZSLÓ MINDENNÉL ÖREGEBB
 HOGY SEGÍTSÉGÉT IGÉNYBE VEDD
 KÜLDETÉSED MAXIMUM NEGYVEN NAPOS
 KERESD A FŐZETET, LEGYÉL GYORS, ALAPOS
 FERTELMES BŰBÁJ A LELKED MARJA
 ELVESZTENI RABLÁNCODAT NEM AKARJA
 TÖRD MEG A HALÁLÓS ÁTKOT
 HASZNÁLJ MÁGIÁT, VARÁZSLATOT
 AZ ŪST ELMONDJA, MIKOR MIHEZ KEZDJ
 HOGY LELKED MENTSZD, ÉS MI ROSSZ, ELFELEDD

A köd hirtelen megszűnik és felszívódik, ahogy jött. A földre zuhanok és az öreg varázsló minden tudásával felruházva kezdem meg küldetésemet. Homályos fáklyák fénye világítja meg a masszív kőfalakat, fáradt pislákoló fényük úgy tűnik, mintha soha nem hatolna pár lábnál mélyebben a tintás sötétségbe... kristályos merkylek, visszataszító manók állnak dermedve hatalmas monolitokon, csillogva a fagyos, remegő holdfényben. Az öreg varázsló zárta be őket nagyon régen, hogy teljesítsék sorsukat, a védelem soha véget nem érő feladatát, csendesen és megkövülten. Az öreg varázsló haláláig, mint a „KNIGHT LORE” kastély őrzői teljesítik végzetüket... A hold gyorsan emelkedik és hideg kék fényénél vérfarkassá válok... a sorsom most teljesen egyértelmű, negyven napom és negyven éjszakám van, hogy megtaláljam az öreg varázslót és segítségét kérjem, mielőtt megkínzott lelkem örökre vérfarkassá válik.”

LEÍRÁS

Szerencsére az is játszhat ezzel a játékkal, aki az Underwurldé-ban kudarcot vallott. Sabreman az a szegény ember, akit az ág is húz. Kijutott a dzsungelből, majd a pokolból, erre kiderül, hogy a sors kegyetlensége folytán vérfarkassá vált, vagyis még csak annak gyógyítható fázisában leledzik. Azért ez nem olyan kórság, amire a átlagos, egyszerű, falusi boszorkányok is tudnak gyógyfüveket ajánlani. Ha már lúd, legyen kövér: az egyetlen varázsló, aki ismeri a gyógymódot, haldoklik és még a jóindulatában sem lehetsz biztos, ráadásul mindössze 40 napod

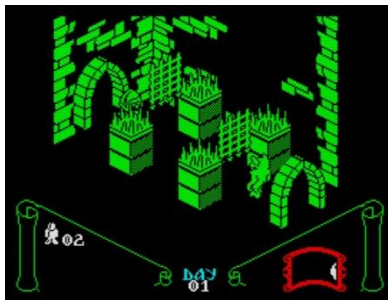


van célod elérésére. A jobb alsó sarokban láthatod a Hold és a Nap állását, megfigyelheted, hogy elég gyorsan eltelik egy nap. Nappal emberként, este vérfarkasként közlekedsz a labirintusban. Az átváltozás nem zökkenőmentes, néhány másodpercig eltart, nem árt ilyenkor valami nyugodt helyet keresni. A gyógyulás egyetlen módja egy spéci főzet elkészítése, Melkhior már túl öreg a rohangáláshoz (bár nekem úgy tűnik, hogy meg sem áll), tehát neked kell összeszedned az alkotóelemeket a megfelelő sorrendben. A szükséges alkotóelemet a fenti képen látható üst gőzében láthatod meg, majd mikor beszerezted, akkor az üst szélén egyensúlyozva, beledobhatod azt és várhatod a következő elem képét. Előbbi mutatóványt csak nappal próbáld meg, az üst nem szereti a vérfarkasokat. A bal alsó sarokban láthatod, hogy milyen hozzávalók vannak nálad, vagy azt, hogy semmi sincs nálad. Menet közben szedgedesd össze, amit tudsz, ki tudja, így talán pont a következő hozzávalók is nálad lesznek. Összesen hétféle alkotóelem van a labirintusban és még véletlenül sem a klasszikusok (békaháj, denevérszárny, féregnyál), hanem kehely, mérge, butykos, rubin,

bakancs és kristálygömb. Néha olyan helyzetbe kerül, ami megoldhatatlannak tűnik, például három elem magas fal tornyosul előtte. Jusson eszedbe, hogy a gyógyköttyvalék alkotóelemeire is fel tudsz állni, és ha elég ügyes vagy, akkor miután elugrasz róluk, még időben, gyorsan fel is kaphatod őket...

HÁTTÉR

Hogy mekkora dolog volt a Knight Lore megjelenése, azt elmeséli Jon Ritman, az Artic és Ocean programozója: "Az első Ultimate játékok, amiket láttam, az a Jetpac és Pssst volt egy shown. Simán a legjobb grafikájuk volt, amit csak láttam, és ösztönöztek, hogy javítsam a teljesítményemen, ami a Bear Bover kiadásához vezetett. De ezek csak az Ultimate korai napjai voltak. Sokkal nagyobb trükkök voltak még az ingujjokban. Aznap, mikor átadtam a Match Day mesterszalagját az Oceannak, David Ward ügyvezető igazgató nekem adott egy kazettát és azt mondta, hogy ezt látnom kell. Vettem a játékot és átmentem a Crystal Computinghoz, manchesteri barátaimhoz, és betöltöttük a játékot. Rövid csönd után mindenkinek leesett az álla. Főlöszeges mondanom, a játék a csodálatos Knight Lore volt. Tudtam azonnal, hogy rá kell jönnöm, hogy az Ultimate milyen módon érte el ezt a remekművet, mert olyan játékokat akartam készíteni, amik ugyanezt a technikát használják. Sem a Batman, sem a Head Over Heels nem készült volna el nélkülük. Később sikerült elég jól megismernem a Stamper családot és számtalan órát töltöttünk el Chris-szel hajnali 2



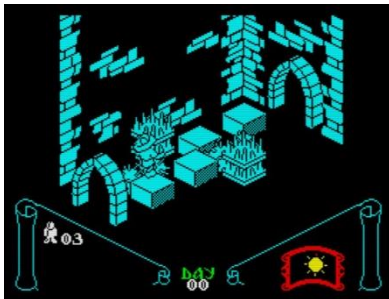
körül, telefonon megvitatta a programozás misztikus szempontjait. Ők nagy emberei és inspirálói voltak a játékvilágnak."

Ehhez képest ez a játék és az utána következő Alien 8 is - ha csak az eladási listákat nézem - megmaradt az Underwulde szintje fölött egy picivel, érthetetlen... Lehet, hogy a Stampereknek van igazuk és létezik olyan, hogy a piac nem áll készen valaminek a fogadására, megemésztésére.

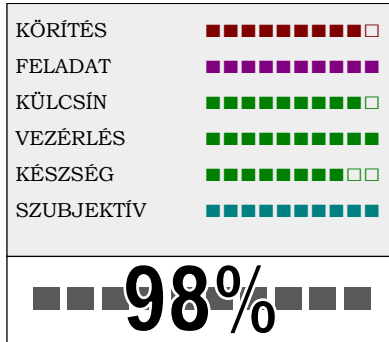
ÉRTÉKELÉS

Újabb Ultimate legenda, szép borítóval, screennel, misztikus, félelmetes történettel és legfőképp egy Filmation-re keresztelt újítással, ami egészen váratlanul érte a szoftverpiacot. Csak felsorolva, hogy mi remek ebben a játékban: gyakorlatilag minden, a grafika, a látvány, az animációk, a menüzene, a hangeffektek, a szobák változatossága. Ultimate játékról van szó, tehát fontos kiemelni, hogy végre normális billentyűkiosztáson is lehet játszani, sőt még irányítási módszert is lehet választani, alapbeállítás szerint a 'fordulok és előremegyek' működik, de a menüben lehet direkt-irányítást is választani, ilyenkor Sabreman

'direkt' a kívánt irányba indul. Kicsit becsapós a 3D stílus, mert nem minden úgy és ott van, ahol elsőre gondolnám. A motor jellemzője, mondhatom hibája, hogy több mozgó elemnél belassul Sabreman



mozgása, ezért nem kap maximum pontszámot külsinre. Talán még egy kicsi negatívum a nehézségi szint, kicsit tényleg nehéz. De itt nem az a probléma, mint az Underwurldé-nél. Itt tudom, hogy mi miért nem sikerült, miért haltam meg, mit rontottam el, mit kell jobban csinálnom. A véletlen szerepe persze megvan, a körülmények is összejátszhatnak ellenem, de csak az egészséges szinten, ami elfogadható és nem irritáló. A játékban megtanulható, rutin mozdulatokat kell elvégezni, sokszor és néha nagyon gyorsan és génebeszeti precizitással. Mégsem válik a játék unalmassá, gépiessé, a megszokott mozdulatok nem üresek, a részletek, körülmények adják hozzá a hangulatot, keretet, amitől életteli, abbahagyhatatlan lesz. Persze örülnék, ha egy kicsit könnyebb lenne, de még ez sem biztos, egyszer csak sikerül a végére jutnom!



MÁSOK SZERINT

WOS: 8,47/10
 Sinclair.hu: 8,39/10
 Popular Computing Weekly: 5/5
 Crash: 94%
 C&VG: 9/10
 Personal Computer Games: 10/10
 Sinclair Programs: 99%
 Your Computer: 5/5
 Sinclair User: 9/10
 Your Spectrum 4,66/5
 MicroHobby: 5/5

ALIEN 8



KIADÓ:	Ultimate Play the Game, 1985, £9.95
FEJLESZTŐ:	Tim Stamper és Chris Stamper
STÍLUS:	Akció – Knight Lore-klón
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	38842 byte
TÓLTÉSI IDŐ:	2:50
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet (Z,C,B,M-balra, X,V,NN,SS-jobbra, A..F-előre, Q..R-ugrás, 1..0-tárgy fel/le, CS,Sp-szünet) Joystick: Kempston, IF2, Cursor



FELADAT

„Nagyon nagyon régen... egy távoli galaxisban egy távoli haldokló bolygón az utolsó őrzők készítik elő a csillaghajójukat az utolsó utazásra. A könyvtárakat, feljegyzéseket és minden tudást már elhelyezték a hajón, fajuk legnagyobbjaival, kiket hibernálással tartósítottak. A bolygó fináléjának legvége közeleg és az utolsó, leginkább létfontosságú eszközök utolsó darabjai is a hajóra kerültek, aktiválódtak, a fedélzeti rakodónyílások bezárultak. Az ULTIMATE evolúció Alien 8-as cybotja kommunikál mesterséges kiberintelligenciájával. Minden fedélzeti nyílást lepecsételnek, a csillaghajót

felkészítve hosszú, folyamatos útjára a sötét és üres űrbe.

Eonok múlnak el és az Alien 8-as egység még mindig tökéletesen működik, csendesen és serényen siklik körbe multi-zárt-hőrendszerű csapágyain, viaszfényű testével. A robotfejlesztés csúcának remeke egy már rég halott bolygóról, azzal a hatalmas feladattal, hogy a gyorsfagyasztó tárolókat és a létfontosságú létfenntartó rendszereket tartsa működésben és várakozzon... A hosszú utazás a végéhez közelít, a központi számítógép riaszt téged a beprogramozott naprendszer közeledése miatt. Az eonok pora lepi a korosodó adatbankokat a központi számítógép magjában, századok alatt kifáradt az állandó számolásokban, újraszámolásokban, de végre a leszállási művelet utolsó folyamatai következnek. A hajó megkezdí utolsó lassú számításait párszáz fényévyire a kiszemelt bolygótól, majd szinte azonnal lelassul hiper-warp sebesség alá, felkészülve a támadásra. A csillaghajó fő védelmi rendszerében továbbra is minden inaktív, mivel a fordított polaritású negatívion

meghajtók ütköznek és elhajlanak, hogy megállítsák a hajó hatalmas nagy tömegét. A központi számítógép jelenti, hogy idegen behatolások történtek a hajó szinte minden területén és minden létfenntartó egység megsérült vagy kikapcsolódott. Minden kriogén rendszert újra kell aktiválni, mielőtt az automata tolórendszer a félciklusú bolygókörűli pályára irányítja a hajót, 0 fényévre a bolygótól. A programod ragaszkodik hozzá, hogy befejezd a küldetésed és helyreállítsd minden kriogén életfenntartó rendszer működését.

Utasítások

A - A csillaghajó idegen behatolás esetén hiper-warp sebesség alá csökkenti sebességét. Minthogy a kisebb lények még nem fejlesztették ki a szellemi képességét, hogy az ilyen sebességgel való haladást észreveggyék, a hiper-warp sebesség viszonylag biztonságos és nyugodt. Amint a csillaghajó sebessége lecsökken hiper-warp sebesség alá, megközelítve a többszáz fényévnjire található bolygót, sebezhetővé válik a támadásra és az idegenek behatolására.

B - Amint a csillaghajó lelassul hiper-warp sebesség alá és belép a félciklusú pályára, a hajón nem marad elég üzemanyag a helyreállítási munkálatokra.

C.- A csillaghajó fel van szerelve elpusztíthatatlan multi-pad irányítású robodroidokkal.

Alien8 programozás

A- Minden krionautának aktívnak kell maradnia

B- Keresse meg és állítsa helyre a termo-szelepeket és az ALIEN8 szervizcsomagokat



C- Biztosítsa, hogy minden termo-szelep a megfelelő aljzatba csatlakozzon és folytatódjon az aktiválási folyamat

D- Keresse meg és aktiválja az összes kriogén kamrát.

E- Minden krionautának aktívnak kell lennie a bolygó elérését megelőzően a landolási művelet sor hatásai miatt

F- Az ALIEN8 kezdeti öt szervizcsomagja mellett további csomagok találhatóak a hajón. Ezek meghosszabbítják a létezését, mert például ütközések által rongálódnak, stb.

Ha nem végzi el a fentiek bármelyikét, az azt jelenti, hogy nem teljesítette a programozását, szükség lesz az újraprogramozásra.”

LEÍRÁS

A hajón hibernálva tartózkodó emberek rád bízták az életüket, félnek az idegenek támadásától, mégis az Alien 8 nevet kaptad tőlük. Ettől akár kényelmetlenül is érezhetnéd magad, de nem fogod, mert szerencsére egy érzelmektől független robot vagy, az űrhajó 128 helységének alaprajza memóriamodulodban részletesen szerepel. Elvileg nincs semmi, ami váratlanul érhetne, ami kizökkenthetne rutinfeladataid



közül. Mindössze 24 hibernáló egységnél kell elindítanod a dehibernációs folyamatot, amihez vissza kell helyezned a megfelelő termo-szelepet, amit a hajóra betévedt idegenek eltávolítottak, hogy a krionauták ne melegegjenek életre. Szelep van bőven, csak meg kell keresned az éppen megfelelőt, mert négyféle szabványos variációt használtak a hajó építésein. Hogy éppen melyiket kell használnod, azt a hibernáló berendezés hologramos kivetítője megmutatja. A programod 'E' pontja szerint a bolygó eléréseig van időd erre a néhány feladatra. A hajón tartózkodó idegenek egy része barátságos külsőt öltött, de ez csak az álca, mindannyian szörös szívű barbárok. Váratlanul érhet, hogy az idegenek meghekkelték a padlót néhány helyen, és az előírásoktól eltérően a padlólemezek mozognak, ami meglepetésedre olyan reakciókat válthat ki belőled, amit még nem értesz. Mintha a feszültség szintje olyan mértékben nőne az áramkörökben, hogy az egy addig nem érzett ellenállást fejtené ki a feladatod elvégzésével szemben. Olyan helyzetbe is kerülhetsz, hogy a szelep körbe van aknázva, ilyenkor használhatod a szobában lévő elpusztíthatatlan robodroidot, akit a gigantikus multi-paddal,

iránybillentyűkkel tudsz mozgásra ösztökélni és megsemmisítheted vele az útban lévő aknákat. A hibernáló berendezések érzékenyek a kompatibilis szelep jelenlétére. Ha egy szobában tartózkodnak, akkor előbb-utóbb egymásra találnak! Az Alien8 szervizcsomagok a hajón elszórva hevernek, kis emberszerű tárgyak, ezek segítenek a működési időd megnyújtásában.

HÁTTÉR

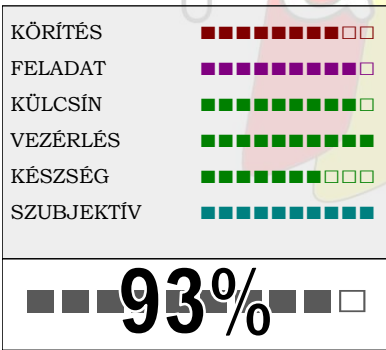
Az Alien 8 a Knight Lore és a Pentagram ikertestvére, de az Ultimate mindegyikbe „rakott” olyan dolgo(k)at, amik mindhármát kicsit mássá teszik. Már a Knight Lore sem volt eladási siker, az Alien 8 pláne, a toplista 5. helyéig jutott, aztán gyorsan visszaesett. Három Sabreman játék után újabb sci-fi, de a főszereplő meglepő módon nem az Ultimate népszerű űrhajósa, Jetman, hanem egy újonc.

ÉRTÉKELÉS

Knight Lore a CXXIV. században, a borító, betöltőképnyő párosa a Spectrumnál megszokott megoldástól eltérően nem jobbnak tűnési fel a játékot, inkább elrettentően középszerűek. A sztori jó, az Ultimate játékoknál alkalmazott elvhez képest elég sok információt tartalmaz, amit játék közben lehet hasznosítani. A feladat hasonló, mint a Knight Lore-ban. De van mozgó padló és robodroid, valamint egy kicsit átjárhatóbb, űrhajónak megfelelő labirintus (ha jól számolom, akkor ugyanannyi, 128 szobával). A grafika az azt felépítő elemek kivételével ugyanaz, sőt van néhány dolog az elemekből



is, ami megegyezik a két játékban. A zenék és hangok is ugyanúgy, ugyanolyan szinten állnak, mint ahogy a vezérlés is nyilvánvalóan. A játék egy kicsit nehezebb és frusztrálóbb lett, több olyan rész van, ahol hirtelen irányt váltva kell ugrani, sőt közben esetleg felvenni egy szelepet is... Szóval több a hibázási lehetőség. Talán ez a fő ok, amiért kicsit gyengébbnek tartom a Knight Lore-nál, de ez tényleg nagyon kicsi különbség...



MÁSOK SZERINT

WOS: 8,28/10
 Sinclair.hu: 8,08/10
 Home Computing Weekly: 5/5
 Crash: 95%
 C&VG: 9,25/10
 Sinclair User: 9/10
 Your Computer: 4/5
 Sinclair Programs: 93%

NIGHTSHADE

KIADÓ:	Ultimate Play the Game, 1985, £9.95
FEJLESZTŐ:	Tim Stamper és Chris Stamper
STÍLUS:	Akció – Knight Lore-klón
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	42255 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	4:45
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet (X,V,N-balra, C,B,M -jobbra, A..En-előre, Q..P-tűz, Z-kép 180°-os forgatása, CS,Sp-szünet) Joystick: Kempston, IF2, Cursor



FELADAT

„Valahol a lila hegyek között, és a hét sziget tengerén fekszik egy rejtett völgy, egy föld, amit az idő nem érintett. Minden békés és nyugodt maradt, amíg a sötétség rajtaiütött a földön, a fényt és szabadságot számúzve az otthonos dombokról, és a gonoszság elvetette magjait. A halál és éhség terjedt, és mindazok, akik a falu falain belül maradtak, sebzetté váltak vagy gonosz kísértetek üldözöttjévé. Akik elhagyták a falut, másutt kerestek menedéket, a falu pedig a sötétség irányítása alá került. A PESTIS

A megmaradó nép, gyenge és lesújtott volt, képtelen a falu elhagyására és hamarosan a győzedelmes gonosz erő által uralttá vált. Néhány borzalmas betegségtől a

legförtelmesebb legvisszataszítóbb lényekké mutálódtak. Bejárják egykor békés falujukat, miközben halálos pestisüket terjesztik, és betolakodókra vadásznak, hogy leigázzanak mindenkit, aki meg meri szegni a falu szabályait, megpróbálva legyőzni gonosz hűbérurukat.

AZ ELBESZÉLŐ

Sok év múlt el, mióta a falut lerohanták és hamarosan ez a kis település már csak legenda lesz. Dalokat énekeltek és meséket mondtak henevő kalandorokról, akik bebátorkodtak a völgybe megkeresni és megsemmisíteni a gonosz erőit, de soha nem tértek vissza, gazdagságot nyerhettek volna sikeres kalandjukból, ám a gonoszság lesben vár mindenkit, aki be meri tenni a lábát a gonosz falujába, NIGHTSHADE-be.

Az öreg mesemondó szemei tüzes drágaköveknek tűnnek, ahogy meséjével újra életre kelti a gonosz erőivel folytatott harcot NIGHTSHADE falujában:

„Szellemeknek és dühös szerzeteseknek a meséi, akiket rabul ejtettek a gonosz erők, hogy parancsaikat követve a pestis és

romlottság démonjait kiengedjék a faluban. Még magát a halált is, a gonosz hivatlan vendégeként foglyul ejtették Nightshade falujában”

Az öregember így folytatja:

„Csontvázak, megrohadt hússal, amiről régen halott vérük csepeg, várakozva, a most még üres faluban, zsákmányra lesve. Visszataszító démonok,” krákokja, „rettenetes betegségek és varázslatok, amik arra várnak, hogy elnyelhessenek bárkit, aki fel meri dühíteni a gonosz erőit.”

„Felszáll a sötétség és Nightshade királysága örökre a tiéd lesz!”

Az öreg fáradtan visszazuhan fából faragott magas székébe. A rengeteg információból, amit megtudtál tőle, levonod a következtetést, ő sem tud sokkal többet annál, hogy a falut hol találhatod meg.

Elindulsz a völgybe és belépsz a tiltott faluba, Nightshade-be.

Ezt a történetet folytatod a játékban, ebben a fejlett otthoni számítógépes akció-kaland-szimulációban.

Sok szerencsét!!”



LEÍRÁS

Most, hogy Sabreman leküzdötte rendkívüli betegségét, pszichológusa tanácsára más irányba terelte figyelmét. Egy távoli, tragikus sorsú városról cikkeztek akkoriban az

újságok, amit a gonosz erők kerítettek hatalmukba. Sabreman úgy gondolta, a városka felszabadítása a megfelelő feladat, amivel új mederbe terelheti életét. Elutazott Nightshade-be, ahol eddigi kalandjaihoz mérten nyugodt körülmények fogadták, a város a híreknek megfelelően lakatlan volt, kivéve többféle kisstílu túlvilági lényt, valamint a négy főgonoszt. A településen az alacsonyabb rendű lények garázdálkodnak, a főnökkel ritkábban lehet összefutni. A természet ilyen szokatlan körülmények között is próbál egyensúlyban maradni, a faluban ez sajátosan a gonoszság növekedésével párhuzamosan képződő antigonosz tárgyakkal valósul meg. Ezek a tárgyak nyolcfélék lehetnek, van négy általános a kisebb gazfickók ellen, ezekből rengeteg képződik, valamely lény ellen bármit lehet használni, de van olyan is, ami ellen speciálisan csak egy ellenszer hat. Van még négy tárgy, melyekből egy-egy alkalmazható a négy fővezér ellen. A csontváz ellen kalapács, a kaszás ellen kereszt, a gonosz szerzetes ellen homokóra, a démon ellen a Biblia hatásos. A tárgyak használata egyszerű: hozzájuk érve felveszed őket (ilyenkor bekerül a baloldalon látható tárolóba), majd az ellenségre hajítod. Mindig a maximum 11 tárgy közül a legfelsőt tudod használni. A négy exkluzívabb tárgyat is nyugodtan elhajíthatod, nem semmisülnek meg, mint a többi tárgy, újra fel tudod őket venni. Találhatsz még varázscsizmát, ha nem undorodsz a használt lábbeliktől, akkor felveheted őket, amivel gyorsabb mozgásra leszel képes. Sztintén gusztus kérdésén

műlik az egészséged, ugyanis a lények érintésétől romló egészségi állapotodat a faluban elszórt üvegcsék tartalmának felhőpintésével javíthatod. Ha nálad van valamelyik a négy fontosabb tárgyból és közeledben van a főgonosz, akire a tárgy hat, akkor a tárgy el kezd villogni, figyelmeztetve téged a közelségre. A falut úgy szabadíthatod fel, ha mind a négy gonoszt visszaküldöd a pokolba.

HÁTTÉR

Elvileg a Nightshade után még készült volna két történet, azt tudjuk, hogy a (lehet, hogy csak hiánya miatt) legendás Mire Mare sajnos nem készült el(?), tehát elvileg a Nightshade az utolsó előtti. Viszont az utolsó Pentagram valószínűbb, hogy hamarabb készült el. Miért? Fő ok, hogy a Filmation régebbi változatát használja, és a katalógusszámok is ezt mutatják. A Knight Lore az Ultimate kilencedik játéka volt száma ennek megfelelően a 481009-es, az Alien 8 481010, a Pentagram 481011. A Nightshade kilóg a sorból, a száma 481014. A másik Filmation II-t használó játék, a Gunfrigt a 481020-as.

ÉRTÉKELÉS

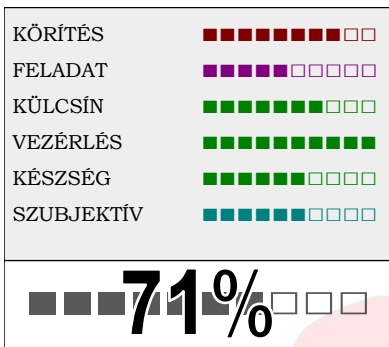
Szép, kidolgozott borító, a betöltőképernyő valamiért pont ugyanezt akarja mutatni, de az arányok miatt elég idétlen és kicsi, nem túl hatásos. A sztori nagyon jó, folytatva a sorozat misztikus hagyományait, azok pozitív és negatív jellemzőivel. A feladat, a gonoszok kiiktatása nem rossz, de nagyon egyszerű, az odáig tartó út szörnyen egysíkú, fantáziátlan. Az

Ultimate nem szokta amúgy sem agyonbonyolítani a játékmenetet, meg szokták találni az egyensúlyt, de itt nem jött össze. Talán az új, továbbfejlesztett játékmotor mellett a



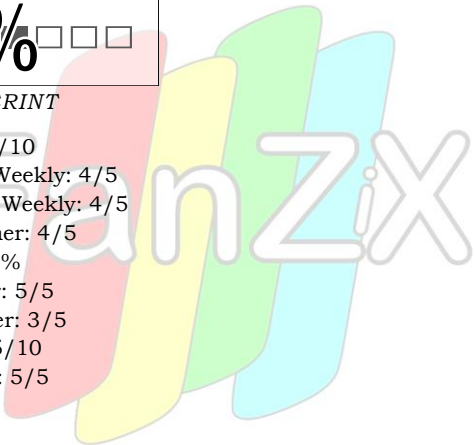
cselekményre nem maradt elég idő. A látvány részben szemet gyönyörködtető, konkrétan a házak kidolgozottsága, stílusos izlésessége. Ám belépve a házakba, egész más, lelombozó minden. Oké, hogy a falak eltűnnek, hogy látszódjon a lényeg, ahol Sabreman éppen tartózkodik, de pont ez az, hogy nincs ott semmi az egyébként tényleg kidolgozott mozgó tárgyakon és ellenségeken kívül. Mellékesen az ellenségek is inkább viccesek, mint félelmetesek, de ez belefér, hiszen nem az volt a lényeg, hogy a gyerekeknek életre szóló traumát okozzanak. A vezérlés maradt tökéletes, az ugrálás mindenféle dolgokra és a tárgyak tologatása azért hiányzik. A játék nehézsége abban rejlik, hogy könnyen megunható, emiatt lankadhat a figyelem. Ha nem lankad, akkor könnyedén kikerülhető minden ellenség, érintés nélkül, szóval nincs nagy kihívás. A játéktér nagy, de itt ezt nem érzem előnynek, csak trappolni kell egyfolytában, benézni mindenhova, sehol semmi új inger. Az egész

összecsapottnak és befejezetlennek tűnik, egy szép váz mögé bújtatott játékdemó. Nightshade egy Patyomkin-falu, de nem a vezetők, hanem Sabreman megtévesztésére készült.

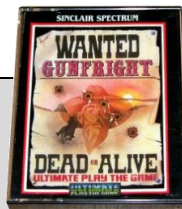


MÁSOK SZERINT

- WOS: 8,33/10
- Home Computing Weekly: 4/5
- Popular Computing Weekly: 4/5
- Computer Gamer: 4/5
- Crash: 91%
- Sinclair User: 5/5
- Your Computer: 3/5
- C&VG: 9,25/10
- MicroHobby: 5/5



GUNFRIGHT



KIADÓ:	Ultimate Play the Game, 1985, £9.95
FEJLESZTŐ:	Tim Stamper és Chris Stamper
STÍLUS:	Akció – Knight Lore-klón
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	42255 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	4:45
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet (X,V,N-balra forgás, C,B,M -jobbra forgás, A..En-előre, 1..0 -tűz, Z,SS-kép 180°-os forgatása, CS,Sp-szünet Gyorstűzeléskor: X,V,N-balra,C,B,M -jobbra,Q..T-fel,A..G-le,1..0-tűz) Joystick: Kempston, IF2, Cursor



FELADAT

„Figyeljen rám mindenki! Úgy tünik, szerezünk magunknak egy új seriffet, ő úgy gondolja, hogy megtisztítja a várost Gun Totin' Bunchtól a Rootin' Tootin' Gun Slinger bandából, aki a legaljasabb és leggyorsabb, akit valaha láttál a Vadnyugaton. A seriff neve: Quickdraw.

- Közben a seriff hivatalában -

Távirat: A GONOSZTEVOEK
RAASZABADULTAK A VAAROSRA,
MINDENKI KIAALTOZIK EES SIR, BE
KELL ZAARNI A HAAZAKAT,
BEDESZKAAZNI A BOLTOKAT. A
SERIFF SEGITSEN A CSOECSELEK
MEGTISZTITASABAN. VEEGE

Quickdraw seriff akcióba lendül, és távolodik hűséges paripája, Panto hátán.

”Ó anyám, szemem a lovacskámon, nem várok semmi jót ettől a bandától! Útban erre átgýttem Kinsfolk barátságos kis városán, háá kakasok futkosnak, semmi jó nem gyün, én mondom, csak kiáltozás, sírás, lövödözés, fosztogatás és verekedés Ahh, vissza ke' hoznom a törvényeket ebbe a kicsi, öreg városkába! Az egysze' biztos, hogy legjobb lesz ha elkapom ezeket a bűzhödöt marhatolvajokat, mikó megérkeznek, me' nekem senki nem áll az utamba', de nem ám, uram!

Ahh, csak kapjam meg a fizetségem, akko' lesz munícióom, azt lesz nemulass a gazfickóknak, amint rajtaütnek a városon, me' én rajtuk tartom a szemem, gazdaggá tesznek a kövér, zsíros jutalmakkal, amit értük kapok.”

A kutyafáját, menj és csípd el a gazembereket, Quickdraw seriff.

GUNFRIGHT törvénykönyv

1.. A szuper-dobtáras hatlövetű Slingered automatikusan újra fog tölteni, amint a tár üres lesz.

2.. A töltények árai változhatnak a Black Rockkal kötött szerződésed ideje alatt. Az éppen aktuális árfolyamat meg kell fizetned minden újratöltésnél.

3.. Tűzharc alatt, ha te, vagy a bandita lelőtök, akár akaratlanul is egy városlakót, annak következményét te fogod megfizetni.

4.. A fizetésed gyűjtögesd, hogy legyen miből municiót vásárolnod.

5. A banditákat lelőheted csak úgy, de a kemény és jól lövő gazfickók úgyis eljutnak a tűzpárbajig.

6. A városlakók megmutatják, hogy merre van a legközelebbi rosszfű.

7. A seriff lovát, Pantot használhatod minden gyors, lóval felszerelt bandita üldözéséhez.

8.. Jutalmakat lehet gyűjteni, minden rosszfű sikeres elfogása, tűzharc közben.

9. Speciális bónuszok állnak rendelkezésedre teljes bandák elleni sikeres törvényhozás esetén

10. Gyors tűzharcoknál vigyázz a kemény gyorstüzelők ellen, szeretik a Quick Draw McGrawot, a leggyorsabb fegyvert a vadnyugaton.

11.. Olvasd el a táviratot és maradj kapcsolatban a város többi részével."

LEÍRÁS

Te vagy a Gyorstüzelő, és ebben az esetben ez egy dicséret! Black Rockot ellepték a nyavalyás banditák, tegyél rendet! Az igazságszolgáltatást akkoriban nem szabályozták túl, ezért egyszerű a feladatod: megkeresed aktuális ellenfeled, a becsület kedvéért leadsz a lábára egy figyelmeztető lövést, aztán miután feléd fordult, nem mondd el a jogait (értsd meg, nincs neki olyanja), hanem lelővöd, mint egy kutyát. Ezután visszatérsz a fogdába,



felveszed a jutalmad, megnézed magadnak a következő ellenfeled, megkeresed, leadod a figyelmeztető lövésed... stb. Mindezt addig folytatod, míg meg nem tisztítottad a várost. Nyugi, a város zaklatott lakosai nem fognak sem pszichopata sorozatgyilkosnak, sem vérengző vadállatnak nézni, istenként fognak rád tekinteni, aki a törvényt visszavitte szerény településükre. És azt se felejtse el, hogy mindezért busásan fizetnek is! Az egy dolog, hogy lelőhetsz bárkit, akit a keresett bűnözőhöz hasonlatosnak találsz, de védj az eszedbe, hogy az alapvető illemszabályokat neked is be kell tartanod, az utcán fel-alá rohángáló hölgyeményeket nem illő molesztálni, lökdömsni. Ha ilyesmit teszel, ne csodálkozz, hogy büntetésül visszajutsz a fogdához. Ha unod a gyaloglást, akkor bérelhetsz lovat, vagyis itt ezt hívják lónak, valójában egy lótestet lábak nélkül, de a lényeg, hogy gyorsan lehet vele haladni, bár nem túl sokáig! Sajnos a seriff munkája közben adódhatnak félreértések, balesetek, meghalhat néhány ártatlan polgár is, nem fűjják fel a dolgot, nem fog senki miattuk bosszút állni, de kártalanítanod kell a családjukat. Aktuálisan mindig tudod, hogy mennyibe kerül a töltény, a ló

bérlése és ez a bizonyos kártalanítás is. Ebben a sorrendben mindig megkapod táviratban az árlistát, amit a játéktér alatt olvashatsz (TELEGRAM). A játéktértől balra van a körözött személy és az érte kapott díj 'élve vagy halva', ne tévesszen meg, hogy a feliraton az 'ALIVE' (élve) van kiemelve. A városba lépésed előtt pénzeső fogad, itt kell először bizonyítanod gyorstüzelő képességedet, amelyik pénzeszsákokat eltalálsz, azt megtarthatod. Ilyen akcióban lehet részed később is, ha elég banditát elintéztél. A banditák a város különböző pontjain sétálgatnak, látszólag békésen, bár kicsit idegesen, megkönnyítik a keresésüket a város fiataljai, akik alig feltűnően, ugrálva, kinyújtott karral jelzik, hogy merre van a rosszfiú. A párbajról még annyit, hogy addig van esélyed, míg nem kapsz lövést, aztán már hiába találsz el ellenfeled, nem patkol el. Ha te voltál a gyorsabb, akkor feldobja a talpát.



HÁTTÉR

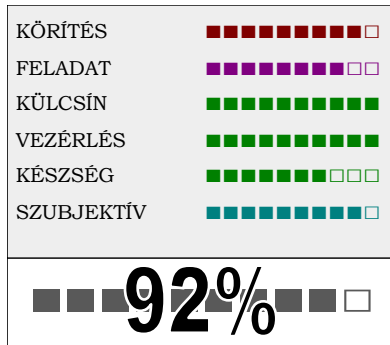
Körülbelül az US Gold színrelépésekor került boltokba a Gunfricht, ennek eredményeként a fekete kartondobozos+fényes matricás dobozt felváltotta az US

Goldnál alkalmazott duplakazettás tok, valamint hosszú idő után a Gunfricht az első Ultimate játék, ami nem kapott egész oldalas saját hirdetést. A megjelenés dátuma valószínűleg csúszhatott, legalábbis gyanús, hogy nem sikerült karácsonyra megjelentetni, lehet hogy pont az US Gold üzlet miatt. Azt talán már mondanom sem kell, ez a játék sem lett üzletileg sikeres, bezzeg a vele egy időben megjelenő Movie (szintén Knight Lore-klón), amit az Imagine adott ki, több hétig volt listavezető, megerősítve a Stamer-testvéreket abban, hogy a Spectrum, és úgy általában a brit piac nem nekik való, jobb lesz nekik Japán és az USA.

ÉRTÉKELÉS

Igazán szép borító, jó screen és fontos információkat is tartalmazó, de a szokásnak megfelelően megfelelő hangulatba hozó, azt felfokozó leírás, útmutató és egy ötletes menü a körítése ennek a remek westernnek. A cél, a banditák elintézése önmagában elég vérszegény lenne, de a küzdelem párbajszerű megvalósítása feldobja, változatosabbá teszi, a körülményekből, grafikai elemekből áradó, egész játékot átható humor pedig szerethetővé varázsolja a Gunfricht-ot. Igazság szerint 20 bandita elintézése a cél, de ennek nincs jelentősége, mert utána is folytatódik tovább a játék a 25ezer dolcsis mexikóival, stb. Ezzel csak azt akarom mondani, hogy elvileg a várost kell megtisztítani, de ez egy végtelenített tisztogatás, inkább pénzgyűjtés. Ezt ugyan sajnálom, de úgysem érném el soha a 20 párbajgyőzelmet, ez teljesen

esélytelen. Érdekes, hogy a Nightshade-ben színes a játéktér, mégis élettelen az egész (oké, az egy halott város), a Gunfright fekete-fehér, még a mozgó elemek is ritkábbak, mégis sokkal előbbnek tűnik. Jók a zenék, dallamok, effektek. A műpaci nagy poén, a banditák a tipikus rosszarcú western-antihősök, olyan texasi meg új-mexikói taplók. A vezérlés tökéletes, bár nem értem, hogy miért van az irányítási kettősség, hogy a joystick direkt módon vezérel, a billentyűzet pedig forgat-előre módban működik. Mindegy is, mindkettő jól alkalmazható. Sajnálom, hogy nem maradt meg a Nightshade-ből a többlépcsős életvesztés, mert néha olyan betyár gyorsak a helybéli asszonyok, hogy képtelen vagyok őket elkerülni. A párbaj elképesztő, emberfeletti reflexeket követel, azt hiszem, hogy mikor sikerül is megölnöm ellenfeletem, akkor is csak a vakszerencse segít. Jó lenne egy lassító csalás, talán még csalásnak sem tekinteném, inkább csak esélynek. Végül csak annyit, hogy a Gunfright egy nagyon szerethető játék, stílusos, humoros, jó hangulatú, rövid vagy hosszabb időre is jó kikapcsolódás.



MÁSOK SZERINT

WOS: 7,91/10
 Sinclair.hu: 8,84/10
 Computer Gamer: 3/5
 Crash: 92%
 Your Computer: 4,25/5
 Sinclair User: 4/5
 Your Sinclair: 7/10
 MicroHobby: 8,5/10

CYBERUN

KIADÓ:	Ultimate Play the Game, 1986, £9.95
FEJLESZTŐ:	Mark Betteridge
STÍLUS:	Arcade – lövöldözős, gyűjtögetős
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	47494 byte
TÓLTÉSI IDŐ:	4:45
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet (X,C,B,M-balra, X,V,N,SS –jobbra, A..En-fel, Q..P - tűz 1..0 – plazmasugár, CS, Sp-szünet) Joystick: Kempston, IF2, Cursor



FELADAT

„Az Amobeus Nebula sötét körzetében áll egy elszigetelt sorozata csillagoknak és bolygóknak, a Beta Gamma rendszer. De az űr ismerői csak Zebaremának hívják. Bolygók és sötét csillagok szorosan összefűzött rendszere, egészen egyedülállóan a világegyetemben egy plazmikus energiárcs köti össze a rendszer minden bolygóját. Minden bolygó cybertronból, egy antianyagból épül fel, aminek ez az egyetlen ismert forrása az egész világegyetemben. A cybertronnak olyan magas az értéke, hogy sok civilizáció annak szentelte összes erőforrását, hogy felderítsen egyet a fő rendszer külső kisebb bolygóiból

egy hiábavaló kísérletben, hogy elérjék azt a elképzeltetlen gazdagságot, amit a siker jelentene. Egyszer kiszabadulva az antiplazmikus rácsból és védtelenné válva az űr pozitív anyagával szemben, a Cybertron kikristályosodott cybernitté, a legkeményebb anyaggá az ismert univerzumban, ellenállva a hő és az energia minden formájának, lehetővé téve a Weildereknek, hogy a létező legnagyobb energiájú anyagot bányásszák. Mert aki irányítja a Zebaremat, az irányítja a galaxist. De a Beta Gamma rendszer, azaz Zebarema nem szívesen adja át a cybernit kristályokat és egy szinte legyőzhetetlen magnetikus fegyvert használnak minden objektum ellen, ami távozni, menekülni próbál a védőburokból. Ezért indult a leendő drága rakomány hatalmas szállítóhajójának felépítésére irányuló vállalkozás, a Kristály Hajó. Sok év, és sok élet ment rá a hatalmas űrvitorlásra és a sok időhúzásra, hogy a hajónak szánt funkciók elkészüljenek, mert csak egy ilyen hajó maximális szuperereje tud ellenállni a magnetikus fegyvernek, amit a

rendszer használ a távozók ellen. Óriási mérete miatt a hajót szakaszosan építették meg, amiket már kihajóztak a Zebarema rendszerbe. Ezek a meghajtó egységek kevésbé használhatóak lennének a galaxis más részein és ezek a motorok és kiegészítő fegyverek egyedül azért lettek megépítve, hogy a szökésnél legyenek felhasználva a Beta Gamma rendszer különös természeti törvényei között.

A parancsmódul kész és csak a biztonságos felszállás számítógépes ellenőrzésének elindítására vár.

A Kristály Hajó fel van szerelve katonai lézerekkel, mivel a legendás utat szinte biztosan ellenzik a közeli galaxis barbár lakói, akik talán már építettek is egy űrcirkálót, amit felhasználhatnak bányászatra vagy csapásmérésre is a Zebarema rendszerben. Mert ki láthatta volna előre a III-as osztályú Kristály Hajó gyártását is és korai, nem tervezett érkezését a Cybertron bolygóra? Így kezdődött minden idők legnagyobb utazása, a verseny az űrön át a Világegyetem vezetéséért, a CYBERUN ...”

LEÍRÁS

A Cybertron egy kicsi lakatlan bolygó, hegyekkel, völgyekkel, földalatti járatokkal. Az ide küldött eszközök, amik a cibernetikatermelését és eljuttatását segítik, a bolygó különböző pontjaira hullottak. Feladatod, hogy összeszedd a szükséges fegyvereket, majd elkezdd megépíteni a III-as osztályú Kristály Hajót, közben kitermeld a cibernetikát, majd hibridhajtású rakétáddal sikeresen elhagyd a bolygó védőburkát.



Első és legfontosabb, hogy a startpontodtól balra és jobbra vedd fel a gyors navigációhoz szükséges segédhajtóműveket. Ezután célszerű egy irányba elindulni és felvenni, amit lehet, mindegy merre indulsz, kb. 4-6 perc alatt körbejárhatod a bolygót, forgalomtól függően. Közben lesznek lombiknak kinéző üzemanyag vételezési egységek, ahol kicsit esetlenül és esetlegesen lehet tankolni, ugyanis a nagy légköri nyomás miatt elég nehezen préseli ki a tartály magából a naftát. Ilyenkor elég felvenni a felfelé távozó üzemanyag-koncentrátumot, amiből pár csepp hosszú időre megoldja a nagy fogyasztás miatti problémáidat. Vannak még lebegő FUEL feliratú teljes üzemanyagcellák is, ezeket tartogasd végszükség esetére. A szükséges eszközök, fegyverek következzenek, amiket meg kell találnod a felszínen vagy felhőkbe burkolózó platformokon. Egy nagy dudor mellett kis dudornak látszó plazma-vezérlő egység lesz talán az első, ez szükséges a cibernetikát összehajótásához. Találni fogsz hidraulikus karokat is és a fegyverzet fejlesztésére plazmaágyút és egy követő rakéta kilövésére használó eszközt a hajó orrára. Ezen kívül felszerelés még egy lesz, a vitorla konzolja (mint egy parabola



antenna), de ezt ne vedd fel, amíg nem muszáj, mert az űrsiklód mérete kritikusan nagy lesz és sok barlangban így nem férsz el. Ezután elkezdheted felépíteni a hordozó rakéta részt. A rakéta részei: hajtómű (téglalap alakú vonalas tárgy), a táprendszer (mint a hajtómű, csak kockás), a tüzelőanyag tartály (négyzet alakú, CYLO felirattal), a vezérlő egység (ULT1 feliratú négyzetes tárgy). Ezeket az egységeket a karok segítségével tudod megfogni és elszállítani a felszínen található platformra (nagy sík területen van, bal és jobb oldalról egy-egy üzemanyagcella lebeg mellette), ahová automatikusan lepottyán a nálad lévő építőelem (a'la Jetpac). A rakéta elemei már a barlangokban is lehetnek, keresd őket mindenhol. Mikor a rakéta első négy része megvan, akkor a rakétát két oldalon stabilizáló szárnyak következnek, majd a cibernet raktározására alkalmas cella következik. Ez egy négyzet alakú rácsos tárgy, amit magadnál tartva és a cibernet kristályok mellé állva, a plazmaágyúddal begyűjtheted azokat. Összesen 13 kristályt kell összeszedned, ekkor sárga lesz az űrsiklód és a ciberniteket a szokásos módon vissza kell vinned az épülő

rakétához és ledobni azt. Ezután érdemes felvenni a vitorla konzolját, a vitorlát és a rakéta csúcscrészt, visszatérni a rakétához, majd ezzel befejezve azt, könnyes búcsút venni ettől a barátságatlan helytől. (Aztán visszatérni egy más színű, ám ugyanilyen felszínnel rendelkező bolygóra és folytatni a pontok gyűjtését.)

HÁTTÉR

A játék menüjében 1985-ös felirat szerepel, tehát már talonban lehetett a játék egy ideje. Az első Ultimate játék, amit nem a Stamperek készítettek. Ez a játék többnyire még megkapta az Ultimate-nek megfelelő értékeléseket, de a toplistákat egy-két hét kivételével messziről kerülte. Mark Betteridge, a játék szerzője később igazgatói pozícióig jutott az Ultimate utódjánál, a Rare-nál. Még két játék, a szintén Ultimate/US Gold kiadású Bubbler és a Hit-Pak által kiadott 6-Pak Vol 2 válogatáson megjelent Batty (a WOS-on leadott szavazatok alapján a harmadik legjobb Breakout-klón Spectrumra, az első kettő az Arkanoid két része, mindkettő kemény egy századdal előzi meg a Batty-t). Tehát nem volt Mark-nak nagy termése, de azok mind átlag feletti.

ÉRTÉKELÉS

A borítón látható egy elképzelés az űrvitorlásról, hát nem tudom, hogyan lehetséges, esetleg nem kell hozzá szél vagy legalább egy kis légmozgás? No mindegy, egy kis felsorolás: a borító átlagos, a betöltőkép talán még azt sem éri el, a sztori kidolgozott, de rossz Ultimate szokás szerint nem tér ki a lényegre:



hogy mit is kell csinálni. Vannak játékok, ahol ez könnyen kitalálható, mert például a játékmenet úgy van felépítve, hogy a játékos fokozatosan rájön a dolgok rendjére. Ebben az esetben egyből a mélyvízbe dobnak, ahol millió veszély leselkedik, az úrhajó véletlenszerűen túlél ütközéseket, majd felrobban egy hasonlótól, látszólagos logika nélkül. Kicsit úgy érzem, hogy a Jetpac kapott egy nem teljesen illeszkedő, nem biztos, hogy kívánt új dimenziót. Mintha egy kicsit túllóttek volna a célon, a játéktér hatalmas és átláthatatlan, túl sokat kell „utazni”, közben az ellenség levakarhatatlan, fárasztó. Persze a grafika, a hangok, a menüzene mind profi munka, egyedül csak a változatosságot hiányolom, vagy legalább lenne itt-ott valami speciális, hogy felismerjem, tudjam, hogy hol vagyok és merre kellene haladnom. A vezérlés szintén remek, nincs semmi kifogásom. A megkívánt készség szintet fogalmam sincs kire mérhették, sajnos nem egyedi Spectrum játékoknál ez az eset, mikor család nélkül nem tudok vele mit kezdeni, egyszerűen a kapott 5 élet nekem nem elég semmire. Lehet, hogy én vagyok ügyetlen, de biztos vagyok benne, hogy az ellenségek sűrűségét némi tesztelés árán sokkal

jobban be lehetett volna löni. Hibái ellenére átlagon felüli, de tucatjáték, talán túl hosszú játékidővel (minimum 2 óra az első bolygóról kikecmeregni nagyobb családok nélkül) és a kitartáshoz nem elég addiktivitással.

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

75%
■ ■ ■ □ □ □

MÁSOK SZERINT

WOS: 7,38/10

Crash: 90%

Computer Gamer: 4/5

C&VG: 6,5/10

Sinclair User: 3/5

Your Computer 3,4/5

Your Sinclair: 8/10

ZX Computing: 4/5

MicroHobby: 7,75/10

PENTAGRAM



KIADÓ:	Ultimate Play the Game, 1986, £9.95
FEJLESZTŐ:	Tim Stamper és Chris Stamper
STÍLUS:	Akció – Knight Lore-klón
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	38490 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	3:57
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet (Z,C,B,M-balra forgás, X,V,N,SS –jobbra forgás, A..L-előre, W,R,Y,I,P -tűz, Q,E,T,U,O-ugrás, 1..0-tárgy fel/le, Sp – szünet) Joystick: Kempston, IF2, Cursor (+Z..SS-tárgy fel/le)



FELADAT

„A PENTAGRAM keresése nem állt távol Sabreman gondolataitól, miközben összeszedte a Grand Arch Wizardy varázskönyvet az Old Mystic Curio boltjában, Cojour városában. Ez volt az utolsó példánya a könyvnek. Sabreman kuncogott magában, miközben buzgón ugrott a csillogó kék köpenyébe és nyomta fejére kalapját. Most végre készen állt. Dzsungelen, barlangon és kastélyon küzdötte át magát, reszketett, ahogy végiggondolta az átélt félelmet szellemektől és más borzalmaktól, a küzdelmet, hogy befejezze feladatait és eljusson eddig a pillanatig. Megállt, majd egy pillanat alatt kapcsolt, a

varázskönyvvel kész lesz megoldani a küldetést. Sok év telt el, és a PENTAGRAM holléte kicsusszant a törékeny emberi memóriából és feledésbe merült. Csak mítoszok, legendák idézik fel hajdani nagy hatalmát és nagyságát, de sajnos örökre elveszett. Egyesek azt mondják, hogy soha nem is létezett, csak az emberek ingatag és mulandó képzeletében. A táborniz lángjai nyaldosták körül a parázs izzó fényénél fénylő naplót. Ahogy Sabreman elkezdte olvasni a Grand Arch Wizardry Pentagram-ra vonatkozó részét, csend borult a környékre. Füleik sóvárogtak, hogy megismerjék a réges régen írt szavakat, ahogy Sabreman beszélni kezdett: "és ezüstös vizek a kútból nyerve, kioltották az idő pusztításait. A hanyatlás enyhült, rámutatnak a csillagra büszkén, hirtelen, és frissen. Kettő, amit megtalálsz, és aztán még kettő, a bűvös kútvízzel megbabonázva. Rajtuk keresztül fogod megtalálni a PENTAGRAM-ot, az alakja olyan szilárd lesz, mint egy szikla, hogy mindenki láthassa. A rúnákat ki kell tanulnod, gyűjtened, segítség nélkül kell megtalálnod őket



a mágiában és ezen a földön, és a PENTAGRAM a tiéd lesz."

A láng felvillant, majd kialudt. Hamarosan a föld megismeri a PENTAGRAM-ot. A küldetés megkezdődött."

LEÍRÁS

Sabreman folytatja dicsőséghajszoló, misztikus kalandozását, ezúttal a Pentagram rejtélyének megfejtését tűzte ki célul. A Pentagram többek között azért merült feledésbe, mert a helyét jelző obeliszkek gondozására szakosodott rend megszűnt, az obeliszkek állapota megromlott, a Pentagram eltűnt. De hogy jelölhet négy obeliszk egy helyet? Az obeliszkek az univerzum energiáit fogják fel és az energia egy pontban, az obeliszkek alkotta négyyszög középpontjában összpontosul. A Pentagram ezen a helyen van, de csak az obeliszkek helyrehozatalával láthatod meg. A rendbehozatal könnyen megy, ugyanis ezek az építmények mágikus kapcsolatban állnak a helyvel, ahol állnak, csak egy vödör víz kell abból a speciális vízből, amit a helyi kutakból lehet nyerni. A kutakat oldalba kell lőnöd néhányszor és megkapod a vödör vizet. A vizet elviszed az obeliszkhez, lerakod a földre és csodát fogsz látni. A Pentagramot ezután megtalálod a

fent leírt helyen, ahhoz hogy működésre bírj, meg kell keresned az öt őselemet, ezek látszólag egyszerű kis agyagtáblák egy-egy ismert szimbólummal. Ezeket vissza kell juttatnod a Pentagramhoz és a feladat végére is értél!

HÁTTÉR

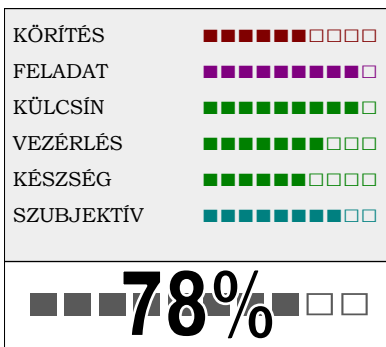
Az utolsó Sabreman főszereplésével készült játék Spectrumra, ki tudja mikor készült és ki a játék szerzője. A Knight Lore és Alien 8 mellett kicsit mostohatestvér.

ÉRTÉKELÉS

Az biztos, hogy erre a játékra még a szokásos időt sem fordították, ez látszik az összecsapott borítón, a semmilyen betöltőképen, a rövid felvezető történeten. Még a menü is az vezérlésen is, hiszen hiányzik a direkt-irányítás. A játéktér nagyobb, mint a két tesónál és sikerült egy újabb egyedi grafikai elemtárral előállni, sőt a megoldandó feladat is eltérő mindkét Filmation játéktól. A motor hibája, a sok mozgásnál való akadozás ennél a játéknál a legjellemzőbb, mivel itt néhol bőséggel akad ellenség. A vezérlés elég átgondolatlan, a hiányzó direkt-irányításon kívül a joystickkal játszóknak még az ugrással is meg kell küzdeniük, ugyanis a botkormány lefelé mozgásával kellene ugrani, ami rendkívül szokatlan, sőt őrzítő (emulátoron még oké, hiszen lenyomhatom egyszerre az előre és hátra gombot, de egy joystickon ez kivitelezhetetlen). Úgy tűnik Stamperék jó iránynak látták a Knight Lore nehezítését, de az eredmény szerint még azt is könnyűnek találták. Mert nem elég,



hogy eloszlik egy-két padló, meg csak cigánygyerekek nem potyognak az égből, de még direkt szivatások is kellettnek. Mire gondolok? Mikor átmegyek egy ajtón, nem biztos, hogy kapásból le kellene, hogy támadjon egy mozgó sárkányfej, csak vadászpilóták reflexeivel elkerülhetően. Tudom, jegyezzem meg, hogy honnan melyik szobába lépek... Valamennyire megy, de néhol nagy lendülettel kell haladni, valahol meg ugyanezzel a módszerrel belemegyek egy sor tűskébe vagy medvecsapdába. Nem ragozom tovább, egyszerűen embertelenül nehéz. Egy kis odafigyeléssel, teszteléssel sokkal jobb is lehetett volna, de a Cyberun sorsára jutott, hirtelen ki kellett adni valamit, az Ultimate-et gondolom már nem érdekelte, hogy mi lesz a reakció, az US Goldnak meg volt egy üzletfilozófiája, amibe így is beleillett.



MÁSOK SZERINT

- WOS: 8,18/10
- Crash: 93%
- Computer Gamer: 3/5
- C&VG: 5/10
- Sinclair User: 3/5
- ZX Computing: 5/5
- MicroHobby: 7,83/10

MARTIANOIDS



KIADÓ:	Ultimate Play the Game, 1987, £8.99
STÍLUS:	Arcade – izometrikus lövöldözős, labirintus
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	42255 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	4:45
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet (X,V,N-balra forgás, C,B,M –jobbra forgás, A..En-előre, Q,E,T,U,O –robbantós lövés, Q,R,Y,I,P-lézer, 1..0,Z,SS-tárgy fel/le) Joystick: Kempston, IF2, Cursor (+Z..SS- robbantós lövés)



FELADAT

„Egy hosszú utazás után, ahol csak a rutinkarbantartás lett megcsinálva, mit lehet tenni, mikor a Markont hirtelen megtámadják a gonosz és barbár idegenek... a MARTIANOIDOK.

A martianoidok behatolnak a hajódba, miközben megszakítják a programokat, ahogy azokat átsugározzák a Markon Agyán, lecsapolva az áramellátásod a reménytelen, öngyilkos támadásaikkal, hogy elpusztítsanak téged és hajódat. A foton lövedékeik átszáguldanak az Agyon, elpusztítva minden aktív komponenst, ami az útjukba kerül.

A feladatod, hogy vezérelj a programot az adótól a

vevőkészülékhez minden szektorban. Amikor ezek a készülékek egy programot megkapnak, a belső védelmet aktiválják, amivel megakadályoznak minden további agyi sérülést a saját szektorukban. Vigyázz a szemétdobóval, mert ha a programod beleesik, akkor meg fog semmisülni. Ha minden szektorban megsemmisül az összes aktív összetevő, a szektor is megsemmisül, és már nem lehet megjavítani vagy aktiválni. A tartalék áramforrások az Agyban mindenfelé helyezkednek el, ezeket használd fel, ha a töltésed alacsonnyá válik. Saját magad megvédésére lézereid vannak, melyek alkalmasak a belső falak, aktív komponensek, csere tölcserék és idegenek megsemmisítésére.

A küldetésed segítése érdekében a konzol megjeleníti a térképet, ami mutatja a pozíciód az Agyban, a program helyzetét és minden szektor státuszát. A vörös jelzés mutatja, hogy a szektor már elpusztult, fehér jelzés van, ha aktiváltad, és villogó piros és sárga fény jelzi, ha a szektor támadás alatt áll. A konzol üzeneteket is megjelenít, hogy elmondja, éppen mi történik az Agyban.”



LEÍRÁS

Elsődleges feladatod a program (szárguldo vécepapirnak látszik) elnavigálása a csigacsápos vevőkészülékbe (mindegy melyikbe), ha ez sikerül, akkor a vevő szektora aktiválódik. A program egyszerűen reagál a környezeti ingerekre, elfordul vagy visszapattan, ezt bekalkulálva kell az aktív összetevőket (terelőidomok) visszaépítened vagy elpusztítanod, utat engedve a programnak. Egyszerre négy tartalékidom lehet nálad, ezeket a kitört idomok helyére tudod elhelyezni. A tartalékok felvétele, lerakása ugyanúgy történik, szembe kell állni a célhellyel és megnyomni a felvétel/lerakás gombot. A tartalékok idővel, látszólag semmitől sem függően keletkeznek megszokott helyeken. Kétféle fegyverrel vagy ellátva. Az első a lézer, csak a kószáló ellenségek ellen való. A másik valami robbantós plazmacucc, ez néhány tárgytól és a szektorokat elválasztó faltól eltekintve mindent elpusztít.

HÁTTÉR

Az egyetlen Ultimate játék, amit senki sem vállalt fel, mint szerző, ez a

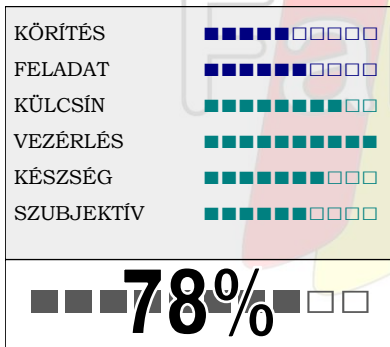
WOS-on leadott szavazatok alapján idokolt, ugyanis a legrosszabb átlaggal rendelkezik, az utolsó előtti Cyberun is több mint két egésszel előzi meg.

ÉRTÉKELÉS

Vannak túlértékelt és alulértékelt Ultimate játékok, a Martianoids utóbbiak közé tartozik, lehet, hogy ha nem Ultimate játékként jelenik meg, akkor sikeresebb lett volna. A borító, a sztori és főleg a betöltőkép alapján a Cyberunhoz közel álló játék, a leírásból szokás szerint elég nehéz kihámozni, hogy mit is kellene ügyködni. Bevallom, az életművet végigjátszva és a vége felé haladva, ez egy meglehetősen bosszantó tulajdonság. A feladat egyszerűnek tűnik, de nem az. Egyrészt van egy logikai része a vécepapír terelgetése miatt, másrészt a labirintusban ögyelgő ellenségekről is visszapattanva, lefordulva lehetetlen helyekre tud kerülni a papír, ami már nem elérhető. Szóval küzdelmes a dolog. A látványvilág átlagon felüli, de nem elég változatos, a grafikai elemek, az idővel egyre változatosabb ellenségek, az animáció, a grafikai effektek mind jól kidolgozottak, profik. A menüzene és a játék közbeni effektek is korrektek. A vezérlésre szavam sem lehet. A készségezintől úgy kell nyilatkoznom, hogy csalás nélkül csak négy aktiválásig sikerült eljutnom, de ez inkább az én ügyetlenségem, mint az embertelenül nagy elvárások eredménye. Hatalmas türelem kell hozzá, mert a felépített tervet egy lövéssel szétzúzzák az idegenek és lehet kezdeni mindent előlről. Nehezítő tényező a kicsi látható játéktér, elég nehézkes így



navigálni a programot. Mindent összeadva, szorozva közel sem annyira rossz ez a játék, amennyire a kritikákból gondoltam (eddig nem volt hozzá szerencsém), nem egy akció/kaland játékokkal összevethető szerzemény, de a kis logikai feladattal megspékelt lövöldözős játékoknak is lehet létjogosultsága.



MÁSOK SZERINT

WOS: 5,25/10

Crash: 58%

Sinclair User: 5/5

C&VG: 8/10

Your Sinclair: 6/10

MicroHobby: 7/10

BUBBLER



KIADÓ:	Ultimate Play the Game, 1987, £8.99
FEJLESZŐ:	Mark Betteridge
STÍLUS:	Arcade – Marble Madness-klón
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	41648 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	4:53
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet (Z,C,B,M-balra forgás, X,V,N,SS –jobbra forgás, A..En-előre, W,R,Y,I,P-tűz, Q,E,T,U,O-ugrás, CS,Sp-szünet) Joystick: Kempston, IF2, Cursor



FELADAT

„Sok éven keresztül Irkon ősi városát a nagy és gonosz varázsló, Vadra irányította. Irkon lakóit elnyomta és rabságban tartotta a varázsló, és bárkit, aki felszólalt ellene, azonnal bebörtönzött, vagy még rosszabb. Te is egy ilyen állampolgár vagy, akit már régen lecsukott. Vadra büntetésképp egy amorf foltta változtatott, ami nem mozoghat és nincs alakja.

Annak érdekében, hogy megtartsa az irkoni emberek irányítását, Vadra kényszerítette a mestereket, hogy készítsenek tengernyi palackot, melyeket őrdögi varázslatával Vadra megátkozott. A varázslat miatt a palackokból nagy, kezdetleges buborékok szivárognak ki, amelyek

kipukkanva mutáns teremtményeket babonáznak meg, így hajtva Vadra irányítása alá őket. Mikor az emberek meglátták az első ilyen hatalmas palackot, így nevezték el: BUBBLER. Száz év után, vagy később rájössz, hogy Vadra asszisztense, a kisebb nevű varázsló, Kintor, aki segített Vadrának igába hajtani Irkont, most börtönbe került. Kintor hatalmas növekedett, és egyre közelebb került Vadrához, aki félt és Vadra félt, hogy Kintor együtt érzővé válik Irkon nehézorsú embereinek sorsa iránt. Mielőtt a hatásköre túl nagy lett volna, Vadra egy olyan energia gömbbe zárta Kintort, ami lassan kiszívta életerejét, majd elítélték és bebörtönözték egy barlangban. Mielőtt Kintor teljesen erőtlenné vált, megadta neked azt a képességét, hogy mozogj, és energia gömböcskékkel tüzelj, melyek elpusztítanak minden élő entitást, ami az útjukba kerül. Mindezt azért kaptad, hogy megszökhess a börtönből azzal a létfontosságú információval, hogy hogyan lehet megsemmisíteni Vadrát. Ahogy KINTOR ereje fogyatkozott, a mozgási képességed az idő egy rövid szakaszára korlátozódott. Kintor



beszélt azokról a dugító varázslatokról, amiket ő alkotott és rejtett el Irkon városában, hogy leállítsa a bubblereket és ezáltal csökkentsé Vadra hatalmát. Ahogy Vadra hatalma fokozatosan csökken, Kintor hatalma megújul, miáltal te is több időt kapsz, hogy befejezd hatalmas feladatodat.

A dugókat olyan csapóajtók alá rejtették el, amiken neked át kell haladnod, de óvatos légy, a csapóajtók közül néhány alatt csak a börtön sötét úrje van, ami megöl téged. Vadra elbűvölt követői, a börtön őrzői is át tudnak jutni ezeken a csapóajtókon, de csak te ismered a mágikus dugók felvételének módját. Vigyázz, mert Vadra börtönében sok veszély fenyeget, hiszen alaktalan testedtől finom szövetét könnyen átszűrik az éles tárgyak.

Ha sikerül lezárnod a börtön összes palackját, akkor el tudsz szököni, és a tudás, amit Kintor adott át neked, elpusztítja Vadrát. Le tudod zárni a Bublereket?"

LEÍRÁS

Válaszolva a kérdésre, nem tudod lezárni őket! Pedig a feladat leírva roppant egyszerű: ha egy sötét lyukon lecsúszol, jutalmad egy mágikus dugó (ha rossz helyen csúszol le, akkor bónuszként meg is

halsz). Egy Bubblerre felugorva elhelyezheted a dugót, megszüntetve vele annak népmételező hatását. Mindezt az első két pályán ötször, aztán kétszer 12-szer, majd az utolsó, ötös pályán ismét ötször kell(ene) végrehajtani.

HÁTTÉR

1984 decemberében jelent meg a Marble Madness játékgép az Atari Games kiadásában. Első nem hivatalos Spectrum port a Gyroscope volt, majd jött a többi, a Bobby Bearing, a Spindizzy, a Marble Madness... Sokadiknak megjelent az Ultimate/US Gold verzió, a Bubbler is.

ÉRTÉKELÉS

Egy játék célja a szórakoztatás, a játékos boldoggá tétele, kinek mi kell, öldöklés, gyűjtögetés, logikai feladatok megoldása... Van olyan ember is, aki szered szenvedni. A Bubbler az ő játéka lesz. A borító inkább rágógumi reklámnak tűnik elsőre, a betöltőkép pedig a szokásos, ócska, címet bemutató típus. A sztori enyhén szólva rá van erőszakolva erre a játékra vagy kábítószer hatása alatt született. A feladat alapvetően megfelelő, de a megoldáshoz elég sok feltétel hiányzik, de erről később. Dicsérni nem nagyon akartam, de el kell ismernem, hogy a kulcsin meglehetősen profi, kidolgozott, látszik, hogy a cég sokadik produktuma. A vezérléssel már gondok vannak. Mr. Golyó, az áramvonalas főhős nem mindig arra megy, amerre az irány szerint kellene, főleg hegynek fel és onnan le tud eltérni jelentős mértékben az



iránytól, ami felesleges halálesethez vezet. Egy ilyen játéknál, ahol minden más is oda vezet, ez már minimum idegörlő és tébolyító. A nehézségi szintről már azt hiszem irtam eleget, magas szintű koncentrációt és szerencsét igényel, nem megoldhatatlan, de nem érzem azt az addiktivitást, amivel például engem rávenne a sorozatos próbálkozásokra (azt hiszem a második szint elérése a maximum, amit ki tudok préselni magamból). Volt egy olyan tendencia a nyolcvanas években, hogy a játék nehézségét a játszhatatlanság szintje elé lőtték be nagyon picivel vagy szadizmusból, vagy a játékidő megnyújtása miatt, vagy csak nem sikerült jobban belőni a sebességeket, mennyiségeket, stb. Mark Betteridge is ebbe a hibába esett, nem rossz játék a Bubbler, csak átlagosan elhibázott.

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

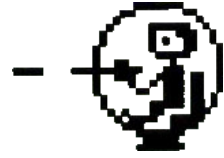
■■■■ **65%** □□□□

MÁSOK SZERINT

- WOS: 7,65/10
- Crash: 78%
- Sinclair User: 5/5
- Your Sinclair: 7/10
- C&VG: 6,5/10
- MicroHobby: 7,17/10

fantasy

SOFTWARE



Univerzum útikalauz hátizsákos turistáknak

QUEST MICROSOFTWARE

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

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

De hogy lett ebből szoftverfejlesztés? Ugyanis az akkor átlagos játékok, amiket szintén megvásárolt, kevésbé nyugtázták le és úgy gondolta, hogy azoknál akár ő is jobbat tudna írni. Nem maradt meg a feltételes módnál, hozzáfogott játékokat írni és az eredményt családi körben annyira jónak találták, hogy fellelkesülve előadta barátjának, Paul-nak, hogy



Bob Hamilton és Paul Dyer,
munkatársak, barátok

esélyt lát a robbanásszerűen bővülő szoftverüzletben. Ám miután nem érezte magában kellő üzleti képességet, tehetséget, azt javasolta, hogy kiegészítve egymás erősségeit, alapítsanak ketten céget. Meg is tették, 1983 februárjában létrehozták a Quest Microsoftware-t. Áprilisban meg is jelent első játékkuk, a nyolc hét alatt elkészülő **The Black Hole**, majd egy hónappal rá a **Violent Universe**. Mindkét játékot Bob Hamilton írta, Paul Dyer vállalt magára minden mást, tehát reklámot, kapcsolattartást, gyártás intézését, stb. Sok pénzt investálva

a marketingbe, teljes oldalas hirdetésekkel nyitottak, hangzatos jelmondatokkal: „Simply the Best” és „A new dimension in Spectrum Software”, tehát ők egyszerűen a legjobbak és új dimenziót nyitnak a Spectrum szoftverei terén, szóval szerényen kezdtek a srácok. Később már az újságok első oldalán is vásároltak negyed oldalas felületeket, a beruházás alighanem kifizető volt, a játékok fogadtatása a közönség és a kritikusok részéről is jó volt.

Bob legfőbb szenvedélye a futás. Miközben hegyeken, völgyeken és lakhelyéhez közeli dombokon rója a kilométereket, ihletet és ötleteket gyűjt játékaihoz. Futóversenyeken is indul, minél hosszabb annál jobb alapon, a maratont nem szereti, mert "Túl rövid, alig adnak időt, hogy elindulj."



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

FANTASY SOFTWARE

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

ZIGGY, AZ UNIVERZUM MEGMENTŐJE

„Egy piramisra vonatkozó elképzeléssel kezdtem,” mondja Bob „a játék abból nőtt ki.” A játék elkészítésében Bob családja is részt vett, például testvérei terveztek a 120 szobából 21-et. A végeredmény elégedettséggel töltötte el a két társigazgatót és nem csak grafikai, hanem játszhatósági szempontból is. Lehet, hogy a tokozás, lehet, hogy a játék minősége vagy mindkettő számít, de az október végén megjelenő *The Pyramid* váratlanul nagy siker lett. Pont a legjobbakor, karácsony előtt került fel az eladási TOP10-be, és fél évig szépen fogyott.

A játék főszereplője, Ziggy köré okosan építették a marketinget, tervezve neki egy sorozatot. Egy pontszámellenőrző rendszert is létrehozta, amelynek segítségével a kiadóhoz visszaküldött, ellenőrizhető pontszámokból toplistát készítettek és közzé tették a Fantasy Micro Club félévente megjelenő hírlapjában. Hamilton ritka szerencsés embernek érezte magát, hiszen egy olyan városban élt, ami szeret, és amit olyan vidék vesz körül, ahol sokat futhat, ráadásul a munkája a hobbjá és állandóan rajongói leveleket kap, és emiatt azt gondolhatja, hogy szeretik az emberek. "Karácsony napján a Mount Kenya havas lejtőin ébredtem és arra gondoltam, hogy a gyerekek, akik talán abban a pillanatban nyitják ki a csomagjukat, az én egyik játékomat találják benne, úgy éreztem, hogy ez fantasztikus," mondja. "mindent összevetve, ez volt a legjobb év az életemben."

Ziggy következő története a **Doomsday Castle** volt és két-három hónappal az első rész után jelent meg. Ez a rész már kevésbé volt sikeres üzletileg. Sőt Paul Dyer szerint kevésbé játszható és kicsit rosszabbul is néz ki. Még Bob Hamiltonnak is nehezen sikerül megmenteni benne az Univerzumot, mert természetesen az a játék célja, de úgy gondolja, hogy ebben a programozói munkája akadályozza meg. "Ahhoz, hogy jó játékos legyél," mondja, "szükség van egy jó adag koncentrációra, valamint lelkesedésre. Miután sok fáradságos órát töltesz egy játék megírásával, elég sok lelkesedésed elveszik."

A kezdeti nagy lendület is kezdett alábbhagyni, a cég megmaradt

kicsinek és ezen nem is akartak már változtatni. A két társigazgató, a titkárnő és egy főállású programozó, John White (ő a The Pyramid C64-es portolását végezte) alkotta az összeletszámot. "Inkább adjunk ki három-négy igazán jó játékot évente és tartsuk alacsonyan az általános költségeket, minthogy termeljünk 30 vagy 40 játékot, amiből csak kettő igazán sikeres" mondja Paul Dyer. Azért is fekszik nekik a kicsi, de rugalmas cégmodell, mert így Bob akkor dolgozik, amikor akar, nem köti a munkaidő, leginkább a 23 órától tartó időszakot kedveli. Nem az egésznap gép előtt görnyedős típus, "szomorú, ha az emberek programoznak, vagy számítógépes játékokat játszanak egész nap," mondja Bob, aki a futáson kívül is az egészséges életmód híve, szereti a barlangászatot és a hegymászást is és vegetáriánus. A sárkányrepülőzést is kipróbálta, de az első alkalom kisebb katasztrófiája után nem erőltette. A hegymászásról, mégpedig a Mount Kenya karácsonyi megmászásáról már volt szó, következő, egyszerűbb arcade játék, aminek a Kondore munkacímét adta, ennek az útjának inspirációjára készült. Sőt ugyanakkor már dolgozni kezdett Ziggy harmadik kalandján, amit az igazán nagy dobásnak szántak. Végül a Kondore jelent meg hamarabb, nyár közepén, de nem a munkacímen, hanem a jól hangzó **Beaky and the Egg Snatchers** címen. Majd Októberben kezdték reklámozni „Nem csak egy játék ... inkább egy életforma” szlogenrel a **Backpackers Guide to the Universe Part 1**-et bőven karácsony előtti megjelenéssel számolva, hiszen akkor lehet a

legnagyobb forgalomra és bevételre számolni, főleg egy igazi sikerjátéknál.

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

Karácsonyi szünet előtt egy cheltenhami ünnepség keretein belül Paul Dyer egy speciális, egvedi építésű 'Backpackers' faliórával ajándékozta meg Bob Hamiltont és bejelentették a játék kiadásának elhalasztását. Az ünnepséggel kapcsolatban Paul ezt mondta: „Felépítettük a hírnevünket csekély számú nagyon jó játék kiadásával. De hírnevünk megtartásához a kiadásoknál pontosnak kell lennünk. Tisztában vagyunk azzal, hogy mit jelent a karácsonyi vásár a hazai számítógép szoftver-iparban, és a kihagyása hónapokkal visszavethet minket. Minden összeesküdött ellenünk a Backpackers-szel. Technikai problémák voltak a játék írásakor, Bob a szó szoros értelmében teljes gőzzel dolgozott napokig, anélkül, hogy evett vagy aludt volna, hogy kész legyen, pedig beteg volt abban az időben. Aztán az utolsó pillanatban a kazettatok szállítója cserbenhagyott minket, ami azt jelentette, hogy váltani kellett egy másik csomagolásra és emiatt módosítani kellett a borítót és újranyomtatni azt.” A megjelenés tehát átcsúszott karácsony utánra, de így is nagyon jó eladási

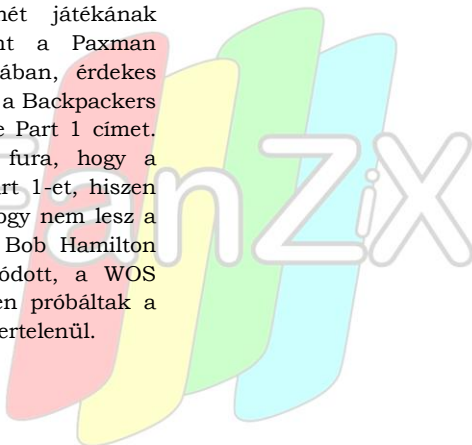
mutatókkal rendelkezett a játék, 23.000 példányban kelt el az első hónapban. Beindult a marketinggépezet és már a 'Backpackers' második, sőt harmadik részéről is elkezdtek beszélni, tervezett kiadási időpontokkal. A játék iránti lelkesedés viszonylag korán, pár hónap után alábbhagyott és megállt valamivel 30000 felett az eladási darabszám is.

FEKETE LYUKBAN

Közben az Infocom, Inc. számos platformra megjelentette a Douglas Adams híres könyvéből, a 'Galaxis útikalauz stopposoknak'-ból készült The Hitchhiker's Guide to the Galaxy című játékot, természetesen hivatalos engedéllyel (Spectrumra egyébként nem jelent meg a játék). Hogy ez miért fontos? Nem tudom, de az elég feltűnő, hogy Bob Hamilton előszeretettel merít ihletet Mr. Adams könyvéből, aminek lehet, hogy semmi jelentősége és nem is tudom, hogy ezután mi történhetett. Nem találtam semmiféle nyomot, kivéve egy valószínűleg bíróságilag kikényszerített hirdetést az 1985. áprilisi Sinclair User-ben a Fantasy-tól. Ebben a nyilatkozatban leszögezik, hogy a 'Backpackers' játék semmilyen módon nem kapcsolódik sem Douglas Adams könyvéhez, sem az Infocom játékaéhoz. És a félreértések elkerülése végett, a játék nevét megváltoztatják 'Back Packers'-re. A nagy tervek ellenére ez volt az utolsó életjel a kiadóval kapcsolatban, mert a következő kettő cikk, ahol róluk van szó, már halálhírnek tekinthető. A kiadó ugyanis nem fizette ki a Crash magazinnak és valószínűleg

másoknak sem a hirdetések után járó díjakat. A magazin jogosan nem vette ezt jó néven és a júliusi számban megjelent cikkük szerint hiába hívták a Fantasy-t telefonon, a telefont először egy hölgy vette fel, közölte, hogy Paul Dyer elköltözött, majd már a telefont sem vette fel senki, azután már a szám sem élt, majd kiderült, hogy a cég hatalmas adósságokat hagyva maga után felszívódott, egyetlen programozójuknak sem fizették ki utolsó havi járandóságát...

Később, 1986-ban a Quest és a Fantasy mind a hét játéknak újrakiadása megjelent a Paxman Promotions gondozásában, érdekes módon használhatták a Backpackers Guide to the Universe Part 1 címet. Végiggondolva az is fura, hogy a végére odatették a Part 1-et, hiszen addigra már eldőlt, hogy nem lesz a játéknak több része. Bob Hamilton és Paul Dyer felszívódott, a WOS fóruma alapján többen próbáltak a nyomukra akadni, sikertelenül.



QUEST MICROSOFTWARE ÉS FANTASY SOFTWARE 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)

The Black Hole

KIADÁSI ADATOK: Quest Microsoftware, 1983, 16k, £5.50
FEJLESZTŐ: Bob Hamilton

Violent Universe

KIADÁSI ADATOK: Quest Microsoftware, 1983, 16k, £5.50
FEJLESZTŐ: Bob Hamilton

The Pyramid

KIADÁSI ADATOK: Fantasy Software Ltd, 1983, 48k, £5.50
FEJLESZTŐ: Bob Hamilton, Darren Hamilton, Ian Hamilton

Doomsday Castle

KIADÁSI ADATOK: Fantasy Software Ltd, 1984, 48k, £6.50
FEJLESZTŐ: Bob Hamilton

Beaky and the Egg Snatchers

KIADÁSI ADATOK: Fantasy Software Ltd, 1984, 48k, £6.50
FEJLESZTŐ: Bob Hamilton

The Drive-In

KIADÁSI ADATOK: Fantasy Software Ltd, 1984, 48k, £5.50
FEJLESZTŐ: David W. Harper

Backpackers Guide to the Universe Part 1

KIADÁSI ADATOK: Fantasy Software Ltd, 1985, 48k, £7.50
FEJLESZTŐ: Bob Hamilton

THE BLACK HOLE

KIADÓ:	Quest Microsoftware, 1983, £5.50
FEJLESZTŐ:	Bob Hamilton
STÍLUS:	Arcade – lövöldözős
GÉPTÍPUS:	16K
MÉRET:	8886 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	1:07
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet: Z,SS-balra, jobbra, X,M - fel, le, C,N – pozitív és negatív ionágyú, CS - neutronsugár



FELADAT

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

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

A fegyvereid: pozitív és negatív ionágyúk, melyek halálosak bármilyen hatótávolságban, de az ionfolyam elhajlik a fekete lyuk hatalmas gravitációs mezőjétől (a pozitív felfelé, a negatív lefelé). A neutronsugár szintén halálos, de csak korlátozott hatótávolságba, viszont nem érzékeny a fekete lyuk mezőjére. Hármassortúzbenn működik.

A csata: az idegen erők állandó nyomása alatt állsz, az ördögi támadások a hajód ellen egyre nagyobb intenzitásúak és egyre veszélyesebbek.

Meddig bírják a flottád hajói? Mennyi ellenséges hajót tudsz elpusztítani? Hat hajóból álló flottád van, mellyel a lehető legtöbb ellenséget kell elpusztítanod. A hajódat négy irányban és az irányokat kombinálva, akár átlósan is mozgathatod. A fedélzeti számítógép megakadályozza, hogy belerepülj a fekete lyukba. Fegyvereid teljesítménye folyamatos, de gyengül minden alkalommal, amikor lősz, ezért a válogatás nélküli tüzelés átmeneti tüzerőcsökkenést eredményez.

Pontokat az ellenséges hajók megsemmisítéséért kapsz, a színértéküknek megfelelően, ahogy a billentyűzet felső sorában láthatod. A függőlegesen mozgó hajók egyszeres, a vízszintesen mozgóké dupla, az átlósan mozgóké tripla pontot érnek.

Az eredmény kijelzésének feliratai:

- L = jelenlegi játékszint
- N = meglévő hajóid száma
- P = teljesítménytartalék
- S = aktuális pontszám



H = rekord pontszám”

LEÍRÁS

Nincs mit hozzátennem, ugyanis az irányítás használhatatlansága miatt nem sok tapasztalatot gyűjtöttem.

HÁTTÉR

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

ÉRTÉKELÉS

A kezdőkhöz képest nagyszabású reklám és a hangzatos szlogenek is csak üres lufinak mutatkoznak. A játék legjobb része a körítés, pedig az is olyan szürke és olyan átlagos, amennyire csak lehet. A legrosszabb része pedig az irányítás, egyszerűen használhatatlan. A vezérlés érzékenységevel nincs baj, de a billentyűkiosztás katasztrófa. Bal kezem három uja a Z, X és C, jobb kezem az N, M, Symbol Shift kombón. közben balkéz kisujjal néha, mikor neutronsugarat kellene használni, lenyúlok a Caps Shiftre. Persze közben az ujjaim megzavarodnak, és már az sem megy, ami addig sikerült. Ilyen

alapállásból számomra ez nem játék, hiszen nincs abban semmi szórakoztató, hogy megviseli az idegrendszerem, a pontozásnál úgy érzem, még így is jóindulatú voltam.

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

■□□□□□□□□□ **10%**

MÁSOK SZERINT

WOS: 3,60/10
Home Computing Weekly: 80%

VIOLENT UNIVERSE



KIADÓ:	Quest Microsoftware, 1983, £5.50
FEJLESZTŐ:	Bob Hamilton
STÍLUS:	Arcade – lövöldözős
GÉPTÍPUS:	16K
MÉRET:	8870 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	1:09
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet: Z,SS-balra, jobbra, X,M - fel, le, C,N - gázkibocsátás Joystick: Kempston, IF2, Cursor



FELADAT

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

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

A fegyvered: Az egyetlen fegyvered egyszerű, de hatásos. Miközben haladsz át az űrön, gázfelhőket tudsz

kiengedni, amik az idegenekkel érintkezve felrobbannak.

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

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

Mivel az idegen űrhajók és meteorok antianyagból vannak, ezért megsemmisülnek, mikor érintkeznek bármilyen anyaggal a mi univerzumunkból. Egy időben, egy képernyőn maximum hat gázfelhőt tudsz kiengedni. A képernyő szélén nem tudsz gázfelhőt kibocsátani. A felhők meglehetősen ködösek, így lehetséges, hogy fedezéket találj bennük, ugyanis mikor beléjük rohan egy ellenséges hajó, először a felhővel érintkezik és felrobban, mire hozzád elérne.

A játék szintről szintre folyik, minden szinten 40 másodperc az időtartam. Ha tovább akarsz jutni a következő szintre, akkor gyűjts legalább 1000 pontot az aktuális szinten. Pontokat az idegen hajók és meteorok elpusztításával szerezhetsz. A pontok elvesznek, ha az egyik konvoj hajó megsemmisül. Az ellenséges hajók pontértéke minden szint elején



megjelenik, így kigondolhatod a lehető legjobb taktikát minden alkalommal. A játék előrehaladtával egyre nehezebb lesz elérni a célt, az 1000 pontot, mivel az ellenséges hajókért, meteorokéért kapott pontszám csökken, a büntetések pedig nőnek. Kivétel ez alól felderítőhajó, ami gyorsan repül fentről lefelé a képernyőn szabálytalan időközönként. Az érte kapott pontszám kezdetben kicsi, de minél többet elpusztítasz, annál magasabb lesz. Ezért is fontos egy átfogó stratégia, hogy igazán magas pontszámot érhesz el a játékban. A játék minden szintjének végén megszakítható a 'T' gomb megnyomásával. Ha eléred a 4. szintet, és új rekordot érsz el, akkor egy 12 betűs kód jelenik meg. Ezzel le tudjuk ellenőrizni a pontszámod, ha fel akarsz kerülni a mi saját toplistánkra. Reméljük, élvezed a játékot, és a grafikát! Jó szórakozást, és várjuk, hogy híreket kapjunk felőled..”

LEÍRÁS

Egyszerű kis játék, egy dolgot kell észben tartani, hogy a gázfelhő mindig az űrhajód menetirányának megfelelően hátul lesz kibocsájtva.

HÁTTÉR

Szerencsére Bob Hamilton megtudta, hogy vannak a szigetországban Joystickok is.

ÉRTÉKELÉS

Átlag alatti borító, nincs betöltőképernyő, van egy átlagos sci-fi kerettörténet. Az alapvetően fatengelyes egyszerűséget indokolja a sztori antianyagos része. És a legfontosabb: a használhatatlan billentyűkiosztás mellett megjelentek a Joystickok is, mint vezérlőeszközök. A látvány elég minimalista, a antianyagfigurák kicsik, de legalább animáltak. A mozgás rendben van. A hanghatások átlagosak. A vezérlés majdnem tökéletes, de figyelembevéve, hogy nem mindenkinek van botkormányja, jár a levonás. A játékhöz nem kell született tehetségnek lenni, még talán ügyesnek sem. Összességében egy játszható, de egysíkú, már rövid távon is unalmas játék a Violent Universe.

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

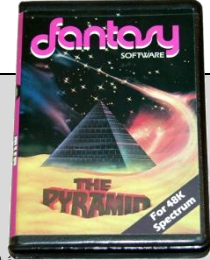
■ ■ ■ ■ 44% □ □ □ □ □ □ □ □

MÁSOK SZERINT

WOS: 5,67/10
 Home Computing Weekly: 92%
 C&VG: 5,75/10

THE PYRAMID

KIADÓ:	Fantasy Software, 1983, £5.50
FEJLESZTŐ:	Bob Hamilton, Darren Hamilton, Ian Hamilton
STÍLUS:	Arcade – lövöldözős
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	29991 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	2:57
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet: több kombináció, menüből választható (Q,A – fel,le, O,P - balra,jobbra, CS..Sp - tűz, 1..0,Q..P – fel,le, A..G,H..L - balra,jobbra, CS..Sp - tűz, X,M – fel,le, Z,SS - balra,jobbra, C,N – tűz) Joystick: Kempston, Cursor



FELADAT

„A 'The Pyramid' egy nagyon kalandos hangulatú arcade játék. A piramis 120 kamrát tartalmaz 15 szinten. Az egyik kamrából másikba jutáshoz meg kell küzdened az ott lakó idegenekkel, hogy begyűjthess egy elektromos kristályt, amely semlegesíti a két kijáratot védő erőteret. A piramist összesen 60 furcsa és egzotikus idegen lény lakja, mindegyikük szépen animált. A legkülönbözőbb lények, démonok, droidok, rovarok és szörnyek, és még szokatlanabb lények, földönkívüli csipeszek, galaktikus eprek, kozmikus karmok, mutáns szemek, és egy egész sereg leírhatatlan entitás keresztezi utadat. Nem

kétséges, hogy találsz majd nekik saját beceneveket. Előrehaladva a kalandban a piramis tetejétől az aljáig egyre nő a nehézségi szint. Amiatt, hogy a kamrákban több kijáratot is választhatsz, valószínűleg minden játék más és más lesz. A piramis tartalmaz egy számrejtvényt, ezt meg kell fejtened ahhoz, hogy elérd a lehető legmagasabb pontszámot. Minél több kamrát látogatsz meg eredményesen, annál közelebb kerülsz a piramis titkos számának felfedezéséhez. A rejtvény megoldása pár nap alatt nem fog sikerülni, valószínűbb, hogy inkább több hónapot vesz majd igénybe.

FIGYELEM! Ez talán a legostobább forgatókönyv, amit valaha írtak videojátékhoz, de nem mentegetőzünk emiatt. Ha józanabb gondolkodású vagy, akkor ugorj az instrukciókra.

Ősi feleletként az élet végső kérdésére a Mély Gondolat megteremtette a bűvös számot, azóta az univerzum és a világmindenség felett 42 vagy több eon telt el. Egyre nagyobb és nagyobb megszámitógépek jöttek és tűntek el, de a

szám titkának megfejtésében bárminemű előrelépés nélkül - azaz Ziggy eljöveteleig. Ziggy születésétől fogva egyszerre volt nagyon kíváncsi és nagyon ambiciózus. Három hónaposan eldöntötte, hogy élete célja, hogy megoldja a rejtélyt egyszer s mindenkorra. Ahelyett, hogy a sokat próbált számítógépek felé fordult volna, Ziggy úgy döntött, hogy nyomokat keres visszafelé a történelemben és serdülőkora 200 évét a memóriabankokra felcsatolva töltötte az Encyclopedia Galactica irodáiban. 218 évesen Ziggy úrhajós engedélyt szerzett, és szabadon repülhetett az univerzumban nagy küldetésére, ennyi év kutatás után is mindössze egy nyommal felfegyverkezve. Két csodálatos egybeesés kapcsán egy kis mikroszámítógépre, az úgynevezett Spectrumra terelődött a figyelme. A Spectrum egy látszólag jelentéktelen bolygóról származik, amit furamód 'A Föld'-nek neveztek. Amikor ezt a bolygót megsemmisítették egy galaktikus országút engedélyezési tervének keretében, valami vállalkozó szellemű kozmikus mentésszakértő visszanyert egyet ezek közül a gépek közül és egyetemes szabadalmi jogokat adott ki. Éveken belül a Spectrum lett az univerzumban minden idők legkelendőbb számítógépe.

Az első csodálatos véletlen az Imagit nevű bolygón történt, ahol a lakók 99%-ának köze van a Spectrum-játékok termeléséhez. Egy végzetes napon, az Imagit mind a 15.217 szoftverháza bemutatta legújabb és legnagyobb játékát, mikor felismerték, hogy az összes játék teljesen megegyezik az utolsó bájtig. A jogok miatti konfliktus volt az

egyedüli oka az V. Kozmikus Háború kitörésének. Ez a játék - a 'The Pyramid', amit egyszerre és egymástól függetlenül 15.217 szoftverház teremtett meg - lett minden idők legtöbb példányban eladott játéka, majd mikor a háború véget ért, nagy szerepe volt a második bámulatos véletlenben.

Az emberek a Sunder bolygón tiszta játékkörültek voltak, és ebben az adott időpontban mind megőrültek a 'The Pyramid'-ért is. A csalódottság egy pillanatában, amíg a játékot játszották, a nyolcbillió népszerű összes tagja elkezdett fel-le ugrálni tökéletes szinkronban és egy pusztítóan romboló rezonáns frekvenciát hoztak ezzel létre. A lökeshullám olyan hatalmas földrengések és vulkánkitörések sorozatát váltotta ki, ami kettészakította a bolygót. A 'The Pyramid' értékesítését betiltották, ami emiatt a történelem legjövődélmezőbb fekete piaci árja lett.

Ziggy arra jutott, hogy ennek a két eseménynek az esélye a lehetetlennél is lehetetlenebb, hogy alapvető jelentőségűeknek kell lenniük. Ziggy egy közeli galaxis űrmúzeumából szerzett egy Spectrumot és elkezdte az első tesztekét. Sok évi fáradtságos munkával keresett egy egyértelmű nyomot, ami utat mutat a küldetésében, mire egy nap, amikor a Spectrum rutinszerűen kópött ki egy pseudo-véletlenszám sorozatot, észrevett egy ismerős mintát - a Spectrum egy csillagászati koordinátát adott meg. A számítógépes ellenőrzés során kiderült, hogy a koordináta egy távoli és jobbára ismeretlen bolygó, a Zarg

közepén található nagy sivatagra mutat.

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

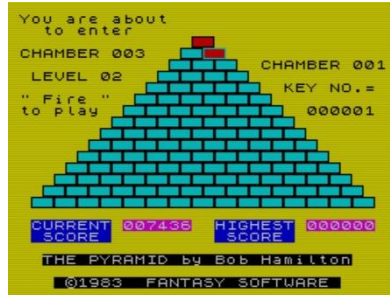
A piramis átvizsgálásához van egy felfedező kapszulád egy nagy védőpajzzsal és egy rendkívül hatékony fázis-plazmikus lézer az idegenek atomokra bontásához. A piramis 120 kamrát foglal magában 15 szinten, és a játék fő célja, hogy elérd az alapszintet a lehető leggyorsabban. Minden kamra lakója a 60 különféle egzotikus idegen egyike. Az idegenek érintése halálos, de a pajzs megvéd tőlük. A pajzs az energiájával elporlasztja az idegeneket, akikkel balszerencsésen összeütközöl, de ez a fajta cselekedet előbb-utóbb lemeríti az energiatartalékodat. Amikor nem



marad pajzs-energiád, teljesen sebezhetővé válsz, és szegény Ziggy mindenfelé csapódva szét fog esni a képernyőn. Örülni fogsz, most hogy megtudod, a pajzsod energiája minden egyes alkalommal, mikor belépsz egy új kamrába, 100 egységre, teljesen feltöltődik. Az aktuális pajzs-energiaszinted ki van jelezve a képernyő alján a 'P' után. Ahogy ereszkedsz le, egyre mélyebben a piramisban, az ott található ellenségeid, nekik ütközve egyre nagyobb energiáját veszik el a pajzsodnak. Tehát egyre óvatosabbnak kell lenned, távol kell maradnod tőlük, amennyire csak lehetséges. Két kijárat van minden kamrából, mindkettőt védi egy-egy erőter. Az erőteret semlegesíteni kell, hogy elhagyhasd a termet. Ez úgy érhető el, hogy felveszel egy úgynevezett elektromos kristályt, ami a képernyő teteje felől hullik le, mikor megfelelő számú idegent atomizáltál. A megsemmisítendő idegenek száma, mielőtt a következő kristály le hull, az eredményosorban az 'A' betű után látható. A kristály energiaszintje 3 állapotban lehet. A legmagasabb energiaszintnél (fehér) a kristály megsemmisíti az idegeneket, ne próbáld meg ilyenkor megérinteni, mert a túl sok energiája miatt ez nem lehetséges. Bármilyen érintkezés a

kristállyal ebben az állapotban a pajzs-energiaszinted csökkenéséhez vezet. A közbülső energia állapotban (sárga) még mindig nem lehet felvenni a kristályt, de már sebezhető az idegenek rombolásával szemben. A legalacsonyabb energia állapotban (cián) a kristály felvehető, ami könnyen megvalósítható, egyszerűen neki kell ütköznöd a kapszuláddal. Amikor nálad van a kristály, a kapszulád színe megváltozik ciánra, azonban a kristály sebezhető marad és megsemmisül, ha ilyenkor egy idegennek ütközöl. A kijáratokat őrző erőtér is különböző energiaállapotban lehetnek: a legmagasabb a sárga, aztán a cián, a zöld és a legalacsonyabb, a lila. Beleejtve egy kristályt az erőtérbe, az csökkenteni fogja az erőtér energiaszintjét egy egységgel, legalacsonyabb (lila) szint után pedig semlegesíti azt, lehetővé téve, hogy átlépj rajta. A kristály kibocsátása automatikusan megtörténik, ahogy a kapszulád áthalad valamelyik kijárat felett, de a kristály újra felvehető vészhelyzet esetén, mielőtt elérné az erőtér.

A pontozás egy kicsit szokatlan, pontokat kapsz a kamrák teljesítésének sebességéért. Ahogy belépsz egy kamrába, a rendelkezésre álló pontszám az idő múlásával feltarlózhatatlanul kezd el csökkenni 9999-ről. Akkor is be tudsz majd lépni a következő kamrába, ha a pontszámod nullára csökkent, a pontszámod egyszerűen marad annyi, amennyi előtte volt. A csökkenő pontszámot az eredmény sorban az 'S' után láthatod. Mindenkinek meg kell találnia az optimális útvonalat a piramison



keresztül, amit fokozatosan meg is fog találni a felfedezéskor tapasztaltak figyelembevételével. Ha pontszámod 30.000-nél magasabb, akkor kapsz hozzá egy kódot. Küldd el a pontszámot és kódot nekünk, és a pontszerzők között keresheted majd a nevedet egy 6 havonta megjelenő rangsorban. Miután sikeresen teljesítesz egy kamrát, megjelenik a piramis. Megjelenik az útvonal, amin haladtál és villogni fog az a kamra, ahová bejutottál. A teljesített kamra kulcsszáma (KEY NUMBER) is megjelenik, ezt írd le. Ha csak kérdőjelek jelennek meg, akkor a szám hiányzik, meg kell fejtened azt. Olvasd el a részleteket a számrejtvényhez fűződő versenyhez való csatlakozásról a Fantasy Micro Club hírlevelében. Reméljük, hogy sok örömet okoz a játék...”

LEÍRÁS

Nem tudom olvastam-e valaha részletesebb leírást játékhöz mellékelve, pont ezért összefoglalom a lényegét, mert az a túl sok infóban elveszik. A célod a piramis alsó szintjének központi kamrájának számának kiderítése. Ezt a szint többi szobájában kapott vagy kiszámolt számok segítségével fejtheted meg. Ha földhözragadtabb vagy, akkor a célod lehet az is, hogy

túljuss a piramis 15 szintjén. Minden pályán, tehát piramisszobában meg kell nyitnod a két kijárat egyikét. Ezek az „ajtók” szinkódosak, legerősebb erőterű közülük a sárga, leggyengébb a lila. Kinyitásukhoz az erőterüket kell csökkenteni a lila szint alá, ekkor át tudsz jutni rajtuk. Az erőteret csak egy spéci kristály csökkenti, ha belepottyantod az erőterbe. Ilyenkor egy egységnyit (pl. sárgáról cianra, zöldről lilára, esetleg liláról kinyílt állapotba) csökken a kijárat védelme. A kristályokat a játéktéren tudod felvenni, ha a bal alsó sarokban az 'A' betű utáni számnak megfelelő ellenséget megsemmisíted. Ilyenkor bepottyan a képernyőre a kristály, aminek színe először fehér, majd sárga, végül cian lesz. Fehér állapotában olyan erős, hogy mindent elpusztít, ami hozzáér, mikor sárga, akkor már az idegenektől védened kell, mert hozzájuk érve megsemmisül, végül cian állapotában fel tudod venni. A felvételt a kapszulád színváltásán is ellenőrizheted. Ezután a kijárat fölött elhaladva automatikusan kipottyan a kapszuládból. Az elhagyott szoba kulcsszámát ekkor kapod meg (KEY NO.). Ha nem kapsz számot, akkor azt ki kell számolnod a szinten lévő többi szoba, vagy a felette lévő szobák kulcsszámának segítségével.

HÁTTÉR

Bob Hamilton nem tudja, hogy miért volt sikeres, mint programozó. Diplomáját matematikából szerezte, nem számítástechnikából, és sosem tudott rajzolni. Minden programját egy Spectrum és két Microdrive segítségével írta és úgy találta, hogy ez egy tökéletesen megfelelő

elrendezés. "Nincs szükség különleges hardverekre, csak ki kell tolni a gép határait." vallja. Mindenesetre nagyon vágyott rá, hogy kezébe kaphasson egy akkor megjelenő Sinclair QL-t. "Azt hiszem,

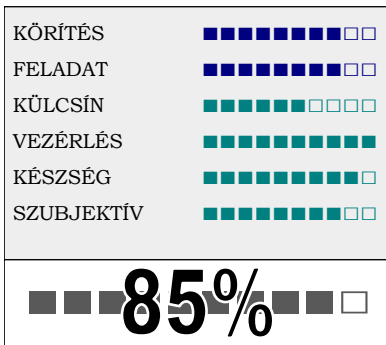


a QL forradalmasítani fogja a számítógépes játékok egészét," mondja "ez nagyon izgalmas, ugyanakkor látom magamat, sajnálva a napot, amikor egy kiváló Spectrum játékot mindössze két hónap alatt meg lehetett írni. A QL sokkal bonyolultabb." Azóta tudjuk, hogy a QL nem lett siker, pláne nem korszakalkotó, de érdekesnek tartom, hogy ilyen várakozások előzték meg a megjelenését, és nem csak Bob Hamilton volt ennyire rossz jó, ott van pl. Clive Sinclair. A The Pyramid viszont megfelelt a várakozásnak, nagy siker lett, ha nem is az Univerzum legsikeresebb játéka, de pár hétig még a dobogó legalsó fokát is elcsípte az eladási listán.

ÉRTÉKELÉS

Első játékos kiadóként (ha a Quest-et nem számítom) nem kis önbizalomra valló sztori és leírás mennyiség. Első, lebilincselő kalandjával legendássá vált Ziggy, a buborékpilóta. Bob Hamilton a Jetpac hatására írta a játékot, de sajnos nem tud rajzolni (ő mondta

magáráll), így nincs betöltőképernyő, csak egy címlap (azt is egyik öccse rajzolta), a pályák közötti piramis ábrája sem igazán Ultimate szintű, de ezeken kívül Bob átugrotta a magasra rakott lécet. A feladat klasszikus arcade-lövöldözős egy kis logikai kiegészítéssel, valamint a Fantasy játékokon végigvonuló színekód-felhasználással. A látvány szép színes, kontrasztos, áttekinthető, de egyhangú. Nagyok az ellenségek és jól animáltak. A hangeffektek jók, de nagyon kevés van belőlük. A vezérlés remek, érdekes, hogy Bob Hamilton biztos, ami biztos megtartotta az alsósoros spéci, ám használhatatlan billentyűkombinációját is, hátha valakinek arra támad gusztusa. A nehézségi szint remekül be van löve, a logikai, számolási feladat is megoldható, ha nem is könnyen (nyilván, különben mi értelme lenne). Addiktív játék, zseniális történettel, ami miatt csak kedvelni tudom.



MÁSOK SZERINT

WOS: 8,14/10
 Home Computing Weekly: 90%
 Personal Computer Games: 9/10
 Crash: 83%

DOOMSDAY CASTLE

KIADÓ:	Fantasy Software, 1984, £6.50
FEJLESZTŐ:	Bob Hamilton
STÍLUS:	Arcade – lövöldözős
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	39180 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	3:47
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet: több kombináció, menüből választható (Q,A – fel,le, O,P – balra,jobbra, CS..Sp – tűz, 1..0,Q..P – fel,le, A..G,H..L – balra,jobbra, CS..Sp – tűz, X,M – fel,le, Z,SS – balra,jobbra, C,N – tűz) Joystick: Kempston, Cursor



FELADAT

„Az *Ítéletnap Kastély*’ arcade stílusú játék egy valódi kaland hangulatával. A végtelenül gonosz Scarthax átfésülte a világegyetemet, hogy megtalálja az életerő hat ősi követ. Egyesítve az *Ítéletnap Kastély*ban arra használja őket, hogy egy ellenállhatatlan hatalmat fejtsen ki a kozmosz fölött, miközben a romlottság hullámaait sugározza keresztül minden galaxison. Hogy megmentsd a világegyetemet, össze kell gyűjtened a hat követ, és Scarthax ellen kell használnod az erejüket, hogy megsemmisítsd az *Ítéletnap Kastélyt*, és remélhetőleg a végső kataklizmaszerű robbanás előtt sikerül onnan elmenekülnöd.

Harcolnod kell majd végig a 75 összetetten összekapcsolt terem és átjáró labirintusán keresztül tartó utadon, ahol találkozol egy egész sereg ellenséggel, akik Scarthaxot szolgálják, a garthrogokkal, az orphacokkal, a furcsán álcázott kamikaze urkokkal, a tüneményesen csúnya googly madarakkal, plusz még sok másikkal, mind szépen animálva.

A feladat nem könnyű (a világegyetem megmentése sohasem az!) és sok játékidőbe fog kerülni, hogy felgöngyölítsd az *Ítéletnap Kastély* szerkezetét, de az arcade stílusú akció miatt vissza fogsz térni a játékhoz, ám a játék teljes teljesítése akár hónapokon keresztül is elfoglalttá tehet.

Köztudott, hogy az idő legmélyebb zugaiban létezett egy furcsa apró lények alkotta faj, többnyire elfeknek nevezték őket és csodálatos mágikus hatalommal rendelkeztek. Valamilyen homályos oknál fogva ezek a lények magukra vállalták azt, hogy bűvös gyűrűket és más dolgokat öntenek, amelyekre félelmetes hatalmat ruháznak. Azt gondolhatnád, hogy

elég jól gondját viselik ezek után a gyűrűknek és a többi tárgynak, de ó nem, az elfeknek sikerült elveszíteni mindet, gyakorlatilag az egész világegyetemben szétszórták a dolgaikat, többnyire abnormális helyeken, mint vulkánok krátereiben, mocsarak fenekén, stb. Mindezek miatt baj van, mert hiába szánták jónak a hatalmukat, az egy gonosz kézbe kerülve biztos nem hoz semmi jót. Csak a változatosság kedvéért egy nap, mikor már unták, hogy elhagyják a mágikus gyűrűket, az elfek összegyűjtötték 6 nagy követ, amelyben elhelyezték az agy befolyásolásának hatalmát. Biztonsági intézkedésként az illetéktelen használat ellen beépítettek egy önmegsemmisítő mechanizmust, ha a kövek közel kerülnek egymáshoz egy zárt térben, hatalmas együttes erejükkel beindítanak egy láncreakciót, és pillanatokon belül mindet megsemmisítenek. Az elfek persze elvesztették a hat követ is és néhány millió évvel később kerültek újra elő, ráadásul a végtelenül gonosz Scarthax (a „végtelenül gonosz” talán egy kis túlzás, de valóban egy csúnya dolgon ügyködik, és nincs más jelző, ami jobb lenne rá!) keze ügyébe. Scarthax felfedezte a pusztító mechanizmust és az Ítéletnap Kastélyban, egymástól biztonságos távolságban beépítette őket, de elég közel ahhoz, hogy használja a hatalmukat és a romlottságot sugározza a kozmoszban, hogy minden teremtmény az univerzumban az ő befolyása alá kerüljön. Szerencsénkre, bimbózó szuperhősök hatalmas sora veszi fel szívesen a harcot a gonosz erőkkal (ez rendkívül

meglepő, hiszen a túlélési arány az újoncok között száználmasan alacsony). Ezek közül a szuperhősök közül Ziggy egy legenda saját élethosszát tekintve, egy szuperhős, aki befejez mindent, amit a többi szuperhős elkezdett, és tiéd a megtiszteltetés, hogy ezt véghez is vidd ebben a játékban. Azoknak, akik megvásárolták a 'The Pyramid' című játékot is, szükséges lesz Ziggyről még némi ismertetés. Azoknak, akik még nem vették meg, azt javasoljuk, hogy menjenek, és vegyék meg azonnal, hogy megtudjanak mindent róla. Mielőtt felfedjük a játék részleteit, érdemes néhány információt írni a különböző lényekről, amikkel csatázni fogsz és a feltáró kapszulád képességeiről szót kell ejteni. Az urkok talán a legszokatlanabb teremtmények az Univerzumban. Bármilyen lénynél komplexebb reprodukív rendszerük bekerült az Encyclopaedia Galactica-ba, amely egy egész kötetet szentel ennek az elképesztően bonyolult mechanizmusnak. Sajnos az extrém bonyolultságú folyamat miatt gyakran lesz hibás az eredmény, és az urkok felvehetnek nagyon különös alakokat, és fokozottan instabilak lehetnek. Scarthax egy egész sereg urkot toborzott, hogy védjék a kastélyt. Az ingatagságuk miatt az urkok nagyon veszélyes teremtmények, ahogy idegen tárgyakkal érintkezve elporladnak, robbanásszerű thétasugárzást bocsátanak ki. Következésképpen az urkoknak nagyon korlátozott a társadalmi élete. Találkozni fogsz az urkokkal miközben leeresztkednek a termek és folyosók plafonjáról.

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

A googly madarak iszonyú rondák és nagyon aluszékonyak. Valójában rendkívül hosszú életük 99%-át alvással töltik és ne is nagyon akard, hogy felébredjenek. Egy háborítatlan googly madár több mint ezer évig aludt. Ha egy beható lép egy terembe, akkor az urkoknak az a nem túl irigylésre méltó feladatuk, hogy a madarat tartsák munkában azzal, hogy rászállnak a fejére és felébresztik, ha megpróbál elaludni. Amikor ébren van, elindul egy rövid

repülésre, felfelé haladva egy rendkívül pusztító sorozatot bocsájt



ki, ami a teremben repked elképesztő sebességgel és visszapattan mindenben. A sorozat nagy energiájú, és nagymértékben leszívja a védőpajzsod energiáját. Repülés után visszatér a helyére és próbál újra elaludni. Gyorsan rá fogsz jönni, hogy milyen fontos az urkokat megakadályozni abban, hogy ilyenkor felébresszék a madarat.

A neukloidok a legprimitívebb lények közé tartoznak, egy magból és az azt körülvevő ködös radioaktív plazmából állnak. Csak a mag kilövésével tudod őket megsemmisíteni, ami nagyon pontos célzást igényel. Fontos őket elpusztítani, megakadályozva, hogy túl nagy számban felszaporodjanak. Méretéhez képest a nukleoidok elképesztő tempóval szaporodnak, minden ezredmásodpercben történik sejtosztódás. Ez a csodálatos fejlődési ütem a várhatóan drámaian rövid élettartam miatt alakult ki. Röviden, ők a legüldözöttebb entitások a világegyetemben. Bizonyos oknál fogva a többi teremtmény, bármilyen természetűek is, jók, rosszak vagy közömbösek, rendkívül kielégítőnek találják azt, hogy szétvágják az ártatlan nukleidokat apró darabokba. Ha a

nukleoidoknak lennének érzelmeik, nem lennének boldogok.

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

A feltáráó kapszulád kézi működtetésű, de a fedélzeti számítógép megakadályozza például a falhoz csapódást, vagy megállítja a gépet buta dolgok végrehajtása esetén, például, ha felébredsz a Googly madarat miközben ő alszik! Van egy mini-rakétakilövő, amivel elpusztíthatod az urkokat, neuklidokat, orphacokat és kilőheted az ajtókat. A védelmed miatt van egy korszerű védelmi pajzsod, amellyel véded magad mindenféle lövésektől. A pajzs energiaellátásáról Heliconium kristályok gondoskodnak, ahonnan energiát vesz el minden idegenekkel való ütközés. Amikor a kristályok teljesen lemerülnek, teljesen sebezhetővé válsz, és hamarosan szétrobbansz a képernyőn. Belépve a kastélyba 1000 egység a pajzs energiája, aminek állapotát folyamatosan követheted a képernyő alján. A kastély labirintusában 25 terem összetetten kapcsolódik egymáshoz 49 folyosóval. Minden teremben 4 be/kijárat van, melyek biztonsági ajtók, lehetnek pirosak vagy kékek. Minden ajtó kezdetben piros, de bezárulva kék lesz, mikor átjutottál rajta, utána pedig teljesen

áthatolhatatlan lesz. A piros ajtókat kki tudod lőni a rakétáddal a thétasugárzás automatikus robbanásai által. 16 ilyen ajtórobbantás után a thétasugárzás-ellátmányod lemerül, amit jelez a kapszulád színe, fehérről sárgára vált, a sugárzás-szintedet emelheted urkok megölésével és ez által a sugárzásuk elnyelésével. Nyolcat kell megsemmisítened belőlük, hogy maximumra érjen a szint és ilyenkor a kapszulád színe újra fehér lesz. Amint egy ajtót eléggé szétlőttél és megfelelő pozícióban állsz, a kapszulád kiszívásra kerül. Ügyelj erre, ha nem akarod a szobát elhagyni. Minden teremnek van egy kamrája, ami tartalmazhat egy kristályt, vagy egyet a hat ősi köből. A bejutás a kamrába két ajtón át lehetséges, ezek ugyanúgy működnek, mint a terem 4 kijárat ajtaja. Ha egy ajtót kilősz megfelelő mértékben, akkor bejuthatsz a kamrába és automatikusan felveszed a kristályt vagy a követ. A kristályok heliconiumból készülnek, ami a legjobb forrása a védőpajzsod erejének pótlására, ezért érdemes gyűjteni. A kristály lehet piros, lila, zöld vagy kékeszöld, ezek 200, 300, 400 vagy 500 egységgel növelik pajzsod erejét. Elhagyva egy termet, átmész egy szűk folyosón, ekkor látni fogod a játék aktuális állapotát, majd egy nagyobb folyosóra jutsz, ahol szembe kell nézned a harccal a túlélésedért. Ha belépsz a folyosóra, az ajtó végleg becsukódik a hátad mögött. A kijáratot a túloldalán nem lehet kilőni, időzárás és kinyílik az előre beállított időközönként. Alapvetően csak életben kell maradnod a folyosóban, miközben az értékes pajzsenergiádból minél kevesebbet veszítesz. Itt találkozni

fogsz a nukleodokkal és az orphacokkal is, valamint a mindenütt jelenlevő urkokkal. A kijáraton keresztüljutva közvetlenül a következő terembe fogsz belépni, ahol újabb csata kezdődik. Ahogy valószínűleg már rájöttél, a kastélyon való átjutás útvonalainak száma felfoghatatlanul óriási, még Ziggynek is, az ő bámulatos mentális képességével és pont ebben áll a játék nehézsége. Bár az elsődleges cél a pontok gyűjtése a kövek összeszedésével, ez sok felderítő küldetés segítségével fog a legjobban menni, miközben fokozatosan felfedezed az alaprajzot és az összekötéseket. Ez lehetővé teszi, hogy megtervezd az optimális útvonalat, összegyűjtsd a köveket, és elérd a kilépési termet. A kilépési termet megkülönbözteti a többtől, hogy nincs kristály vagy kő a kamrában. Ha belépsz az előszobába és nálad van a hat kő, akkor fel fognak szabadulni. és együttes jelenlétük a zárt térben egy olyan szikrázó láncreakciót vált ki, ami megsemmisíti a köveket és a kastélyt örökre. Csak néhány másodperced van, hogy a kataklizmaszerű robbanás előtt elmenekülj a kastélyból. A kastély kijáratú ajtaja a jobb felső ajtó a kilépő teremben és mikor átmész rajta, befejeződik a játék. (Megjegyzés: Nem éri meg rohanni a kijáratához, mert akkor nem látod a szép színes robbanást, meg szeretnénk, hogy kihagyd!)

A Doomsday Castle ötvözi az arcade és kaland játékokat és ennek következtében a pontozási rendszer egy kicsit más, mint a megszokott. Pontokat szerezni CSAK a kövek gyűjtésével lehet, 10.000 a kék, 20.000 a vörös, 30000 a lila, 40000 a



zöld, 50000 a cián, és 70,000 fehér pontértéke. Az 50000 pontos bónusz az Univerzum megmentéséért jár. Minden az idő, amit a termekben töltesz, a pontjaidat csökkenti, így a sebesség fontos a lehető legmagasabb pontszám elérésében és a leghatékonyabb út megtervezése lesz a legjobb módja annak, hogy időt takaríts meg. Minden új, magas pontszámot a játék bekódol. Küldd el a pontszámot és a kódot nekünk, és lehet, hogy felkerülsz a rangsor első 1000 helyének valamelyikére, amit 6 havonta közlünk. Reméljük, hogy a kastély sok órát igénylő feltárása és a találkozás az 50 különféle urkkal élvezetes lesz. Az szinte garantálható, hogy hamarosan egy extrém erős ellenszenvet fogsz a googly madarakkal szemben érezni, de ne feledd, hogy tényleg csak azt akarják, hogy hagyják őket békében aludni!”

LEÍRÁS

Következzék egy kis rövidített leírás. Minden szobából négy ki/bejárat van, ezeket egy-egy biztonsági ajtó védi, ha piros az ajtó, akkor ki tudod löni, kb. 15 jól irányzott lövéssel. A lövéseid csak akkor hatásosak, ha fel vagy töltödve thétasugárással (mikor fehér a kapszulád). Ha nincs

a rakétád eléggé feltöltve, akkor 8 urk (a felülről lefelé potyogó lények) megölésével tudod ezt pótolni. Az ajtókat védő garthrogokat nem tudod megölni, kár beléjük a lőszer, ugyanúgy, mint a középen szunyáló googly madárkába is. Ők viszont kárt tudnak benned tenni, szóval legyél óvatos. Minden szoba közepén, a madárka alatt van egy kis kamra, ennek két biztonsági ajtaja van és mindig valami fontosat rejt. Az ajtaját a kijáratokhoz hasonlóan tudod megsemmisíteni. A kamrában lehet kristály, amit megszerezve, minél magasabb a szintje, annál több energiát ad a pajzsodhoz. Lehet még a hat ősi kő egyike is a kamrában, ezeket a kristályokkal ellentétben kötelező felvenni, ha ki akarsz jutni a kastélyból. Ha semmi sincs a kamrában, akkor eljutottál az utolsó teremig, már csak ki kell jutnod a szabadba. A szobák, termek között vannak átvezető folyosók, itt csak a pajzs állapotára kell vigyázni és kívárni, hogy a kijárat kinyíljon.

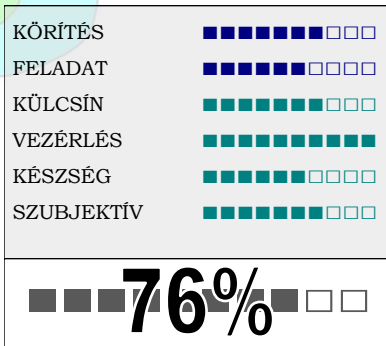
HÁTTÉR

Váratlanul gyorsan jelent meg Ziggy újabb kalandja, a The Pyramid még éppen csak kicsúszott a Top10-ből, mégsem érezték úgy túl sokan, hogy az új epizódot meg kellene venniük.

ÉRTÉKELÉS

A borító és a betöltőkép helyetti vonalas izé is követi a The Pyramid hagyományait, a sztori laposabb és terebélyesebb, a menü hasonlóan fatengelyes, tehát kis minőségromlás észlelhető a körítésben. A feladat hasonló, csak nem függőleges, hanem vízszintes előrehaladással. Sajnos Bob Hamilton túlbonyolította

a dolgot. Ha az első rész a Jet Pac hatására készült, félek, hogy ezt a részt a Lunar Jetman kevésbé nemes tulajdonságai ihlették. Annyira nem játszhatóan, de érezhetően közel sem olyan gördülékeny a játékmenet, mint az első résznél. A látványvilágot is túlbonyolította a rajzolni valóban nem tudó Bob, jól érezte, hogy a Pyramid picit sivár, de kár volt ennyire a látványban színessége és élettelisége ellenére van valami furcsán kezdetleges, de nem rossz. A szintek közötti átvezető képernyő viszont jobb, mint az elődé. Hangokkal ez a rész is szerényen van felszerelve. A vezérlésért piros pont jár, mennyiségileg és minőségileg is tökéletes. A készség szintén inkább Lunar Jetman, mint Jet Pac. Nem véletlen, hogy a népszerű, végigjátszásokat gyűjtő oldalra (RZX archive) ez a játék nem került még fel, lehet, hogy még senki sem jutott a végére? Átlagon felüli, szórakoztató játék, elviselhető hibákkal, nagy dobások nélkül.



MÁSOK SZERINT

WOS: 7,47/10

Crash: 87%

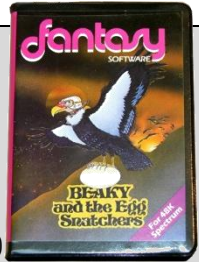
C&VG: 8/10

Home Computing Weekly: 90%

Personal Computer Games: 6/10

BEAKY AND THE EGG SNATCHERS

KIADÓ:	Fantasy Software, 1984, £6.50
FEJLESZTŐ:	Bob Hamilton
STÍLUS:	Arcade – lövöldözős, Joust-klón
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	45845 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	4:23
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet: újradefiniálható, alapbeállítás (Q - fel O,P - balra,jobbra, M - tűz, H - szünet, E - kilépés) Joystick: Kempston, Cursor, IF2



FELADAT

„Légy türelmes! Sokkal szórakoztatóbb lesz a játék, ha előlvasod az útmutatót és teljesen tisztában leszel mindennel. A játék 12 különböző képernyőn folyik, ami Csöri 4 különböző életciklusának felel meg. A végső célod az, hogy felneveld a kis keselyűk 4 különböző generációját, teljesítve a 12 képernyőt. Minden életciklusnak 3 különálló fázisa van: tojások begyűjtése, kotlás és fiókanevelés; a részleteket lejjebb olvashatod. Csörinek varázsereje van, amellyel meg tudja védeni magát mindenféle idegen lényekkel szemben. Egy ütközés a varázserő megcsappanását eredményezi, amit meg kell őrizni az összes életciklus 3-3 fázisán át. Csöri hatalmas mágikus magokkal lett

felfegyverezve, amiket rövid sorozatokban köp ki. Anatómiailag lehetetlen lenne a magok folyamatos kiköpködése (az Androméda kondorkeselyűk, annak ellenére, hogy mágikus madarak, még lélegeznek!), szóval a tűzgombon tartva az ujjadat, azt éred el, hogy Csöri fuldokolni kezd. Pontos lövések kellene – az esztelen lövöldözést nem jutalmazzuk. Minden képernyő oldalirányban átjárható és a kilőtt magok megpattannak minden felszínen, aminek nekiütköznek, szóval az igazán fondorlatos agyúak végrehajthatnak néhány csakugyan remek lövést - lövés egy tojástolvajra alapvetően rossz irányba, megpattintva 3 platformon!

Csöri vezérlésében sokat segít, ha elképzeled, hogy egy Androméda kondorkeselyű vagy. Egy kis gyakorlás után fel fogod fedezni Csöri egyéni sajátosságait és hogy milyen nagy furfanggal repül. Fontos, hogy nem lép le a platformokról. Csörinek szüksége van egy kevés térre, hogy megálljon, és ha nem kapott elég helyet, nem fog leszállni. Figyelmeztetek, hogy ez frusztráló lesz mindaddig, míg rá nem jössz a fortélyára. Ha túl alacsonyan vagy,



hogy vízszintes repülésben szállj le, picit fel kell emelned Csórit, majd azonnal le kell tenned egy platformra. Lehetséges túlrepülni a képernyő tetején, ha szükséges - újra meg fogsz jelenni, miután abbahagytad az emelkedést. Csóri további repülési jellemzői elég egyértelműek, gyorsan rá fogsz jönni mindenre. A billentyűzet használatakor csak három vezérlőbillentyű van: balra, jobbra, szárnycsapás. A szárnycsapás-gomb hatására Csóri felszáll, felemelkedik. Repülés közben a szárnycsapás-gomb és a balra vagy jobbra billentyűk együttes lenyomása az adott irányba való vízszintes repülést eredményez, a billentyűk elengedésének hatására Csóri leereszkedik, landol.

1. fázis: tojásbegyűjtés: Egy olyan pillanatban lépsz a játékba, mikor a gonosz tojástolvajok lopják a tojásaidat, míg társaddal csak egy percre hagytad ott őket! A cél ebben a szakaszban, hogy összegyűjtsd a tojásokat, és vidd vissza a fészekbe, közben olyan keveset veszítve mágikus erőtartálékokból, amennyire az lehetséges. Sajnos az Androméda kondorkeselyűk tojásai meglehetősen nehezek, és Csóri nem tudja őket felemelni a platformokról. Annak érdekében, hogy visszaszerezze a

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

2. fázis: kotlás: Miután összegyűjtöttél néhány tojást, kotlanod kell rajtuk, a melegen tartásuk miatt. Sajnos a tolvajok és az ellenfeleik elég eltökéltek, hogy ezt számodra megnehezítsék. Hópelyheket ejtenek le a fészekbe, lehűtve a tojásokat. A

hópelyheket lelőheted, a lövés megolvasztja őket, átváltoznak vízcseppekké, ami mikor kék lesz, ismét lelőheted, amivel elpárologtatod és ártalmatlanná teszed. Minden alkalommal, mikor egy hópehely, vagy vízcsepp eléri a fészket, a hőmérséklet, ami a jobb alsó sarokban látható, csökkeni fog. Amennyiben a hőmérséklet eléri a nullát, egy tojást elveszítesz. Tovább rontja a helyzetet, hogy szembe kell nézned egy froogle-ként ismert lény problémájával, ez egy nagyon távoli rokona a mi földi békáknak és hasonlít még a szintén hírhedt googly madárhoz is. A froogle hatalmas



tartalékkal rendelkezik sötét mágikus erőből, amit képes előhívni rövid időközönként, bár élete nagy részét alvással tölti, de szundítás után mindig lázas ténykedésbe fog, például ugrál. Egy alvó froggle a veled való érintkezéstől bepánikol és egy nagy robbanásban sötét varázst bocsájt ki, ami semlegesít egy ugyanolyan mennyiséget a te pozitív varázssodból. Ha hozzáérsz, mikor ébren van, a varázserőd folyamatosan csökkenni fog, de a froogle-ra semmilyen hatással nem leszel, tehát mindig kerüld őt el. A froogle folyamatosan bombázza a fészket ugrálás közben (gyakran el

is szundít menet közben), és fröcsköli a folyékony nitrogén bombákat a tojásaid közé, ezzel jelentős hőmérséklet-csökkenést okozva. Csak egy nagyon furfangos módszer van, amivel megakadályozhatod, hogy ezt tegye: van egy többszínű forgó gömb, ami körbe mozog a képernyőn (senki sem tudja, mi ez a fura tárgy, de a lényeg az, hogy jó, hogy van!), és ha ennek a magja a froggle fejére esik, mikor alszik, elég szórakoztató eredménnyel jár. De ha ébren van, védekezni tud sötét varázserejével és semmi hatása nem lesz rá – ezért fontos az időztetés. A kapcsolat a furcsa forgó gömbbel azt okozza, hogy dematerializálódik és csekély mértékben csökken a mágiaszint. A tojásoknak rendkívül rövid, 2 perces inkubációs idejük van, ami láthatóan fogy a képernyő alján. Ha sikeresen kotlasz legalább egy tojáson ennyi ideig, akkor továbbjutsz a 3. fázisba.

3. fázis: fiókanevelés: A tojások kikelték, és az így világra jött kis (vagy nem is olyan kicsi) Csóri csibék éhesek. Valójában farkaséhesek, az Androméda kondorkeselyű csibéi ismertek telhetetlen étvágyukról. Étrendjük lényege, hogy a Crackit bolygón már kizárólag csak egy furcsa fajjal, a repülő féreggel táplálkoznak. Ezeket kell befogni repülés közben és visszavinni a következő éhes kicsibének. Sajnos ezek a repülő férgek meglehetősen csúszós ügyfelek és minden tőlük telhetőt megtesznek, hogy elkerüljék a korai véget Csóri kis ragadozó csibéinek szájában. Elég ijedősek és próbálnak majd elkerülni, mikor üldözöd őket. Szerencsére a férgeknel gyorsabban tudsz repülni, bár olykor ez nem tűnik majd túl nagy előnynek!



Egy féreg elfogásához közvetlen fölötte kell lenned, majd kitapasztalod a játékban Csöri zöld vagy világoskék lesz mikor van nála egy féreg. Valószínűleg viszonylag könnyűnek fogod találni a csibék etetését az első életciklusban, de megnyugodhatsz, később nehezebb lesz. További tojástolvajok jelennek meg ebben a fázisban, ki akarják meríteni az élelmiszertartalékokat, azzal hogy bombákat ejtenek a fészekedbe. Ők is repülő férgekkel táplálkoznak (nehéz az élet a Crackiten), és felfalják őket egy harapással. A te élelmiszertartalék-szinted a képernyő jobb alsó részén van és elég gyorsan ki tud merülni (főleg, ha sok a csibéd). Ha elbuksz a csibeetetésben és a tartalék is leesik nullára, attól tartok meghal a leggyengébb csibéd és felfalják a többiek (nem igazán gonoszságból - ilyen a természet, az életrevalóbbak túlélik a gyengéket). Hatalmas táplálékfelvételük miatt mindössze négy perc kell a csibéknek a felnövéshez és a fészekből való kirepüléshez. Ha sikerül felnevelni egy csibét, átjutsz a következő életciklus első fázisára.

Pontozás: pontokat kapsz az 1. és 3. fázisban a tojástolvajok megsemmisítéséért. Az 1. fázisban a

gyűjtött tojásokért is pont jár, az elsőért 100, a másodikért 200, stb. Bónusz pontot kapsz hasonló módon a 2. és 3 fázis végén, a meglévő tojások, csibék után. Bármely 5000-nél nagyobb pontszám nagyon tiszteletre méltó eredmény. Remélem, sokórányi élvezetes játékot hoz a játék Csörivel, akár kicsit vicces, akár komoly játékként kezeled. A játék úgy lett kialakítva, hogy élvezetes legyen játszani, és nézni a játékos tehetségedet és őszintén remélem, hogy ad annyi örömet, mint annak idején nekem az írása.”

LEÍRÁS

A négy generáció felnevelése közben kell újra és újra teljesíteni az egyre nehezedő fázisokat. Az első fázisban hagyd, hogy elragadják a tojást, ilyenkor van pár másodperced a tolvaj eltűnésig, mialatt le kell lőnöd, majd a zuhanó tojást megmentened a szétplaccsanástól. Érdemes legalább négy-öt tojást gyűjteni, hogy a többi fázisban is legyen hibázási lehetőség. A második fázis kicsit könnyebb, bár összetett. Figyelned kell a hőmérsékletre, amit felülről és oldalról is próbálnak csökkenteni. A fura béka kiiktatása a nehezebb feladat, a hópelyhek kis idő után nem okoznak majd nagy galibát. A harmadik fázisba érve kicsit meg lehet nyugodni, ha maradt két-három éhenkórász. A kukacok elkapása és a bombázó lények semlegesítése a feladat, méghozzá elég hosszú ideig.

HÁTTÉR

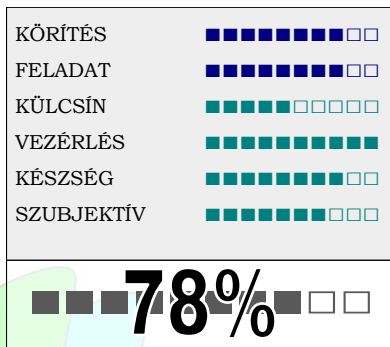
A játék ötlete a Mount Kenya megmászásakor pattant ki Bob Hamilton fejéből. Kíváncsi voltam,

hogy melyik madár ihlette meg a szerzőt, de az interneten kutakodva nem találtam kenyai kondorkeselyűt, sőt úgy tűnik, hogy ezek a madarak igazi élőhelyükön is csak kétfévente költenek ki egy tojást. Szóval nem tudom Bob Hamilton mit láthatott Kenyában, talán egy kis maszáj faluban a Williams Electronics 1982-es játékgépét, a Joustot, amire a játék rengeteg elemében hasonlít, bár vannak eltérések is. A játék Kondore munkacímen készült, de Beaky and the Egg Snatchers címen lett sikeres sikertelen.

ÉRTÉKELÉS

A borító hozza a kiadótól megszokott szintet és stílust, de végre van „normális” betöltőképe is, hurrá! Azt nem mondom, hogy szép, de nem is csúnya. A sztori igazi spectrumos, egy cseppnyi realitás elkeverve valami attól elrugaszkodottal. Az útmutató rendkívül bőséges, a Fantasy nem sokat bíz a játékos fantáziájára. A feladat okosan ki van gondolva, számomra igazán csak a béka lóg ki az egységből. A spéci madármozgás kellően eredetivé és nehezzé teszi a játékot. A látvány szegényes, szögletes, nem elég életteli, kicsit kezdetleges. Nem rossz a mozgás, az animáltság, a színek, de az összkép valahogy nem az igazi. A hangok jók, már ami kevés van. Az irányítás, vezérlés teljesen jó, minden lehetőség megvan adva, a joytickoktól a billentyűk újradefiniálásáig. Más kérdés, hogy mennyire sikerül a mozgást elsajátítani, mert azon múlik minden. Nem könnyű feladat és

néha idegesítő is, mikor Csóri nem hajlandó elrugaszkodni a platformok széléről. Alapvetően ez egy jó játék, nem egy örökzöld, de kellően addiktív, van benne kihívás és még szórakoztató is tud lenni.



MÁSOK SZERINT

WOS: 6,57/10

C&VG: 7,75/10

Crash: 75%

Personal Computer Games: 8/10

THE DRIVE-IN



KIADÓ:	Fantasy Software Ltd, 1984, £5.50
FEJLESZTŐ:	David W. Harper
STÍLUS:	Akció – lövöldözős, gyűjtögetős, labirintus
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	37793 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	3:42
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet: újradefiniálható, alapbeállítás (A,Z – fel, le, J,K-balra, jobbra, O – tűz, P – szünet) 1-4 – tárgyak fel/le Joystick: Kempston, IF2, Cursor + 1-4 – tárgyak fel/le



FELADAT

„A szuperhősnőd, Dezzy hallott a kommunikációs konzolján a végtelenül gonosz Scarthax alattomos tervéről, hogy kihúzza a legendás Nagy Dugót és ezzel az ismert világegyetem megsemmisülését okozza. Dezzy úgy döntött, hogy nagyszerű barátjának és szövetségésének, Ziggynek segítségére siet, hogy keresse a gonosz úr terveit. Tudta, hogy az úr átjáróin száguldozva lehet őt megtalálni az Ítéletnap-kastély irányában, ami Scarthax utolsó ismert tartózkodási helye. De nem számolt a sötét úr gonosz zsenijével. Ahogy intergalaktikus űrhajója leküzdö a gázfelhőket, amik körülveszik a Leiadés csillaghalmazt,

a hajója számítógépe figyelmezteti egy közeledő mágneses viharra. Kis hajóját a vihar úgy hajtja át az űrön, mint egy földi tornádó tenné. A vihamak olyan gyorsan vége lett, ahogy elindult, de a hajó számítógépe azonnal mutatja, hogy a hajóban kár keletkezett az üzemenyagartályban és a létfenntartó berendezésben. Dezzy a csillagtérképen a civilizáció bármilyen jelét keresi a közelben. Az egyetlen hely, amit az üzemenyagartály kiürülése előtt időben el tud érni, egy öreg, elhagyatott űrpláza, amit egy már nem használt bányászati-öv közelében építettek. Elfordítja hát a hajóját az űrpláza irányába, ahol reményei szerint meg tudja javítani az űrhajóját és folytathatja útját, hogy segíthessen Ziggynek. Ahogy közeledik, meglepetten látja, hogy a reklámok neonfényei még mindig villognak, üdvözlöve a jövevényeket a komplexumban. Egy tábla jelzi a bejáratot, ő pedig gondosan lezárja az űrhajóját. Hirtelen egy nehéz acélajtó kezd bezárulni mögötte. Érti a veszélyt. Dezzy egy hatalmas vonósugár hatása alá került. A meghajtó-rendszeréből származó csökkentett erő nem rázhatja le az

energiasugár szorítását. Az űrhajóját egyre beljebb húzzák. Rájön, hogy csapdába ejtették, és arra is, hogy ki tette.

FONTOS: A maximális élvezet elérése érdekében alaposan olvasd el az utasításokat.

A cél, a játék lényege, hogy segíts Dezzynek elmenekülni, azáltal, hogy összeszerel egy öreg intergalaktikus csillaghajót, melynek részei megtalálhatóak a komplexum helyiségeiben. Az űrhajót megfelelő sorrendben kell összeállítani a 189-es szobában. Látni fogod, hogy az energiatartalékaid hiányosak, és meg kell találnod a módját azok feltöltésének. A szobák egy része tartalmaz automata garázsokat, bankokat, üzleteket, pénzváltókat és időgépeket. Fel kell használnod ezeket a létesítményeket, ha élethen akarsz maradni. Találsz még sokféle tárgyat, amelyek mindegyikét felhasználhatod. Ki kell találnod, hogy hogyan fordíthatod ezeket a tárgyakat a legnagyobb előnyödre. Az 1-4 gombokkal veheted fel és dobhatod el ezeket a tárgyakat, de csak akkor, ha Dezzly közvetlenül felettük van. Egyszerre maximum négy tárgy vagy hajóalkatrész lehet nálad. Mikor szobáról szobára haladsz, az ajtóknál engedelmelkedned kell a közlekedési lámpák jelzésének, ha lehetséges ne érintkezz a 28 különféle ellenséggel, és bizonyos szobákban szükséged lesz a megfelelő színű kulcsra, ha az ajtón át szeretnél jutni.

Megjegyzés: Legyél mindig óvatos, mikor egy zárt szobába lépsz. Könnyen csapdába találhatod magad, ha nincs nálad a kijutáshoz szükséges kulcs. Látni fogod, ahhoz hogy teljesítsd játékcélot, túl kell

jutnod a 189 szoba többségén, beleértve a belső labirintus területét is. Az űrláza belső labirintus területe valójában elég kicsi, viszont ha nem tudsz megfelelő precizitással mozogni, akkor nem fogsz tudni kijutni. A belső labirintus minden kamrájának van egy zöld határa.

PONTOZÁS: a játéknak kettős pontozási rendszere van. Az első érték a játékban teljesített dolgok százalékos értéke, a második egy pontszám. Pontokat kapsz az idegenek megsemmisítéséért, minden ellenség más pontértékkel bír. Amikor a pontszámod eléri a 10000 pontot, akkor az nullázódik, a százalékos pontszám pedig növekszik. A százalékos érték nő a tárgyak tartóba helyezésekor és az űrhajó építésekor is. A játékban a 100%-os eredmény is elérhető.

MEGJEGYZÉS: Ha az időgépet használod, a pontszám csökkenhet.

A **DRIVE-IN** tartalmaz 189 képernyőt, 28 különböző idegent és számos különböző tárgyat, amiket el lehet helyezni, felvenni, lerakni, sorrendben gyűjteni a játék teljesítéséhez.”

LEÍRÁS

Az energiád fogyasztását a fenti 'fantasy' feliratban követheted, minél fehérebb, annál közelebb vagy a véghez. Másként is közelíthetsz a véghez: ha összeszeded az űrhajó darabjait és összelegőzöd őket a 189-es szobában. A szobát fel fogod ismerni, eléggé figyelemfelkeltő a jelzése. Az űrhajó darabjait ismerősnek fogod találni, mert tapasztalt űrhajós vagy. Na és a játék menüjében is láthatod a Drive-In felirat alatt. Azt, hogy ezen kívül melyik tárgyat hova teheted, gyorsan

ki fog derülni, ugyanis a szobák közepén néhol előforduló öblös dolgok valamelyikébe berakva őket vagy kapsz százalékpontot és eltűnik adott tárgy, vagy nem. Nyilván az első verzió jelzi, hogy hasznos dolgot műveltél. A kulcsok nem annak néznek ki, inkább valami vonós hangszernek egy elfordított 'f' betűvel a hasukon. Ezek szükségesek a zárt ajtókon való átjutáshoz. A belső labirintus hat szoba végtelen ismétlődése, ahonnan nagyon nehéz kijutni (számomra annyira, hogy eddig még nem sikerült), de kötelező bejutni, mert ott található még az űrhajó orra.

HÁTTÉR

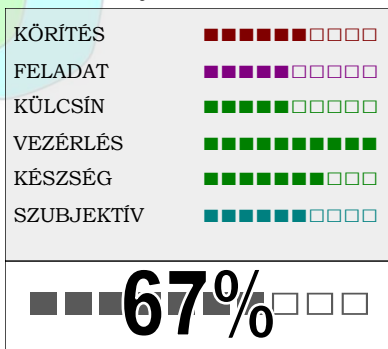
Egy nagyreményű hős(nő) került közel az ismertséghez, de nem készült több játék a hőstetteiből. A szerző, Dave Harper két játékot írt a Drive-In előtt a Fashionsoft nevű cégnek (valószínűleg egyszemélyes „cég” volt), amiket később a Firebird is kiadott. Nem állt tőle távol a sorozatok írása sem, hiszen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

ÉRTÉKELÉS

A Drive-In az a játék, ami semmiben sem tűnik ki, pedig semmiben sem igazán gyenge, csak annyira átlagos, hogy észrevehetetlen marad. A körítéshez tartozik betöltőkép is, ezúttal a borító és az útmutató a gyengébb láncszemek. Utóbbi kicsit lyukas, némi célozgatás elkelne, túl sok a kísérleteznievaló. A feladat egyszerre lövöldözős és könnyed stratégiai, ami jó páros is lehetne, ha



nem lenne a játék a pálya nagysága és a játékmenet egysíkúsága miatt ennyire monoton. A grafika tartalmazza a Fantasy-féle rengeteg szépen kivitelezett, izgó-mozgó ellenséget és a vezérlés első osztályú. A végigjátszáshoz rengeteg türelem és szerencse kell, a monotonitás miatt a legügyesebbek is könnyen hibázhatnak, eltévedhetnek ebben a hatalmas és jellegtelen labirintusban. Összegzés: átlagos, jól játszható, alapvetően szórakoztató játék.



MÁSOK SZERINT

WOS: 6,33/10
 Crash: 70%
 Your Computer: 2/5
 Sinclair Programs: 80%
 Sinclair User: 4/10

BACKPACKERS GUIDE TO THE UNIVERSE PART 1



KIADÓ:	Fantasy Software Ltd, 1985, £7.50
FEJLESZTŐ:	Bob Hamilton
STÍLUS:	Akción – lövöldözős, gyűjtögetős, labirintus
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	49532 byte (az útikalauz +43939 byte)
TÖLTÉSI IDŐ:	4:47 (az útikalauz +4:17)
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet: Q,A-fel, le, O,P-bal, jobb, CS..Sp-tűz, SS – státusz En – szünet, Sp+CS – vissza a start képernyőre, hátzacsák javítása Joystick: Kempston, IF2, Cursor



FELADAT

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

Ziggy csendesen végigolvassa az útmutatót és próbálja kielégíteni egyre kíváncsibb agyát, amikor egy üzenet villan fel hirtelen a

kommunikációs konzolján. Szuperhősünk azon kapja magát, hogy remeg, ahogy nézi a képernyőn lefelé görgetett szöveget.

A végtelenül gonosz Scarthax, akiről eddig úgy feltételezték, hogy elpusztult az Ítéletnap-kastély kataklizmaszerű megsemmisítések, még mindig életben van. Régóta a bosszú lehetőségét keresi tervei romba döntéséért, és megtalálta a lehetséges legpusztítóbb módot, hogy újra az Univerzum uralmáért küzdhessen. Scarthax sajnos képes volt arra, amire számtalan kalandor nem, megtalálta a legendás NAGY DUGÓT. Scarthax mindössze 24 órát adott a világegyetemnek, mielőtt kihúzza a Nagy Dugót és az egész téridő, és minden teremtés és pillanat a történelemben, ami megtörtént, örvényként folyik majd le a dugó helyén. Ziggy nem fogja hagyni, hogy a Világegyetem csak így lefolyjon egy csatornába! Egyetlen napja van, hogy keressezzze Scarthax tervét immár másodjára – mindannyiunk sorsa az ő kezeiben van.

Ziggy rájön, hogy ez egy olyan kaland, ahol szüksége lesz némi

segítségre, de a Világegyetemnek ebben a távoli zugában csak egy hely van, ahol segítséget remélhet, a Thallis bolygó Száműzetés barlangjaiban. Itt található egy kolónia, amit furcsa és csodálatos lények laknak, többségük csak saját védelmével foglalkozik, de egyesek megvédenek másokat is. Ziggyként, el kell, hogy olvasd a meghatározásokat, amiket a Backpackers útmutató tartalmaz, és fel kell használnod a kapott információkat és össze kell gyűjtened annyi lényt, amennyit csak tudsz, hogy segítsenek küldetésedben. Ha különösen ügyes vagy, akkor vissza tudod szerezni Noria Talizmányának két darabját, ami nagy hasznodra lehet a játék második felében.

A HÁTIZSÁK

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

A JÁTÉK

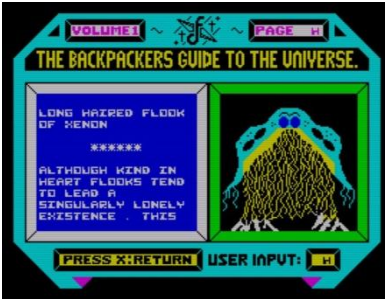
A teremtmények be vannak zárva a ketreceikbe, amik az létfenntartó rendszerüként működnek. Amint



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

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

Ha a hátizsák energiája leesik egy bizonyos szint alá, automatikusan visszasugárzásra kerülsz a kapszuládba. A hátizsák javítási ideje hozzáadódik a játékidőhöz. Ezt a lehetőséget te is használhatod a játékban bárhol, ha egyszerre megnyomod a Caps Shift és a Space gombokat. Mindazonáltal van egy



hátránya ennek az opciónak, mivel a hipertérugrás, ami a visszacsugárzásban van használva, rendkívüli megrázkódtatást okoz a testnek, és még egy szuperhős, mint Ziggy sem tud azonnal visszaállni cselekvési módba. Ezért egy felépülési idő adódik a játékidőből. 12 óra alatt be kell fejezned a küldetésed első felét, úgyhogy nem engedheted meg magadnak a gyakori visszacsugárzást. Amikor sétálsz, a lángszórót nem használhatod (veszélyes lenne a felszín közelében használni a visszacsapódó lángok miatt). Ebben a módban a tűz-gomb használatával teremtményeket vagy tárgyakat vehetsz fel ketrecekből vagy cellákból. A hátizsák könnyen befogad bármit, amit beledobsz, de ahhoz, hogy megtalálj benne valamit, a tér-idő tömörítési rendszere miatt nagy gravitációs energia felhasználása szükséges. De Ziggynek csak annyi energiája van, hogy öt alkalommal visszanyerje a zsák tartalmát, így egyértelműen nem lehetséges a teremtményeket egyesével kivenni.

A rövid átjárókban találni fogsz befalazott cellákat, amik sok hasznos tárgyat tartalmazhatnak. Ezeket felveheted és beteheted a zsákodba, de csak 4 tárgyat tudsz cipelni egyszerre. Fogsz találni seregnyi,

változatos kulcsot, amiket cseppkökapuk kinyitásához használhatsz.

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

A pontszerzésnek két módja van. Először is egy százalék alapú, ami azzal kapcsolatos, hogy mennyi teremtményt hoztál ki élve a barlangokból, és hogy megtaláltad-e a talizmánt. A játék annyira összetett, hogy nem valószínű a 100%-os eredmény elérése. A szerző véleménye szerint szükséged lesz hatalmas mennyiségű

elkötelezettségre, hogy a közelébe érhesz.

Másodszor, a játék játszható egy kevésbé ezoterikus szinten is, minél több képernyőt meglátogatva, ami egy 'életbe' belefér. Ez mókás lehet, míg az idő azzal töltőd, hogy megismerd a barlang alaprajzát. A kapszuládba való visszatérésekkor a hátizsákod kiürül, és a pontszámod aktualizálódik. Ennél a pontnál lehetséges lementeni a játékállást magnószalagra. Mikor egy teremtmény van a hátizsákodban, meg tudod nézni az egészségügyi állapotát a Symbol Shift megnyomásával. A játékba való visszatéréshez ismét nyomd meg a Symbol Shiftet. Bár nagyon csábító volt, hogy ilyenkor menjen tovább a játékidő, de elég kedvesek vagyunk, így ilyenkor megállítjuk az órát, amíg megnézed a státuszt. A játékot bármikor tudod szüneteltetni az Enter megnyomásával, majd újraindítani ugyanígy.

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

LEÍRÁS

Be kell járnod a labirintust és beletömnöd rengeteg dolgot a kicsi, ám végtelen űrtartalmú hátizsákodba. De előtte nézd át az útmutatót, ahonnan kijegyzetelheted, hogy a 12 állat vagy inkább lény mit igényel majd tőled szállítás közben, mivel neked kell gondoskodnod róluk. Például mindjárt a barlang bejáratától 4 képernyőre (jó kis mértékegység) ott van a már ismert, sokat alvó googly madár, ő semmi mást nem igényel csak nyugtatót, de gyorsan, különben idegösszeomlása lesz és



meghal. Az sem véletlen, hogy valamelyik „táplálékból” több van, valamelyikből kevesebb. Van akinek sok kajára, van akinek szellemi táplálékra (szerelmes vers), esetleg egészségügyi cikkekre (zsebkendő, nyugtató) van szüksége. Az a lényeg, hogy a barlangból való kijuttatásig életben maradjanak. Megoldható akár az is, hogy felkapod a googly madarat, megnyomod a CS+Space kombót, kiteleportálva a barlangból, és már meg is van az első épségben kiszállított lény, de ilyenkor megkapod az időbüntetést. Figyelned kell a színekódokra is, szinte minden színekódos, az ellenségek életperiódusaitól kezdve a TNT-ből például található kéktől fehérig mindegyikből egyet, amiket nem mindegy, hogy hol használsz. A tárgyak használata annyit tesz, hogy bedobod őket egy kisebb tároló rekeszbe és vagy kapsz egyből valami reakciót, mint a kristályoknál, ezeket olyan helyeken használhatod, ahol kőkezek meredeznek a sziklából, ha mindent jól csináltál, akkor észlelheted a jelenséget és hirtelen máshol találsz magad. A TNT használata „bonyolultabb”: bedobod a tárolóba és addig szaladsz, amíg a lábad már nem éri a földet (konkrétan), ekkor látsz egy kék villanást (felrobbant a TNT), ezután



visszslattoghatsz és hozzáférsz valamihez, amihez addig nem. A tárolókra visszatérve, vannak a tárgyak tárolói, ezek apró dobozok, mindenféle kütyü nélkül. Vannak az szükségleti cikk tárolók, ezek nagyobb raktárak, szintén berendezés nélkül. Végül vannak a létfenntartó egységek, ezekben vannak az élőlények, valamint a hőmérsékletet és gázokat szabályozó berendezések. Élőlényből és létszükségleti cikkből akármennyi lehet nálad, tárgyból (kulcs, kristály, robbanóanyag, lemez) viszont mindössze négy darab. Ennek megfelelően kell megtalálnod a megfelelő stratégiát, útvonalat a feladat teljesítéséhez.

HÁTTÉR

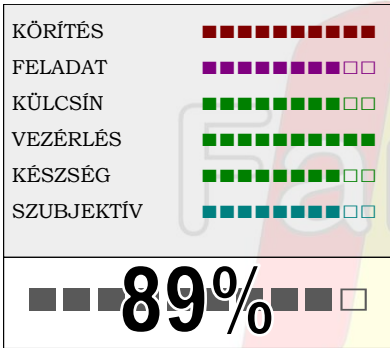
Egy trilógia első része, ami egy trilógia utolsó része lett. A játék megjelenését a Crash magazinban egy négy oldalas 'Preview' előzte meg, ami leginkább egy gigantikus hirdetésnek felelt meg, felcsigázva az érdeklődést. A cikket azzal zárták, hogy a játék megjelenik még októberben végén. A hírek szerint egy teljes állású grafikus dolgozik a három részes játékon Bob Hamiltonnal, a második rész 1985 elején, a harmadik pedig kicsivel később jelent volna meg. Végül

mindenféle gondok miatt a játék megjelenése átcsúszott 1985-re, kihagyva a karácsonyi vásár nagy lehetőségét, a Fantasy pedig egy-két hónappal később angolosan távozott a szoftverpiacról, a játék folytatásáról pedig szó sem esett.

ÉRTÉKELÉS

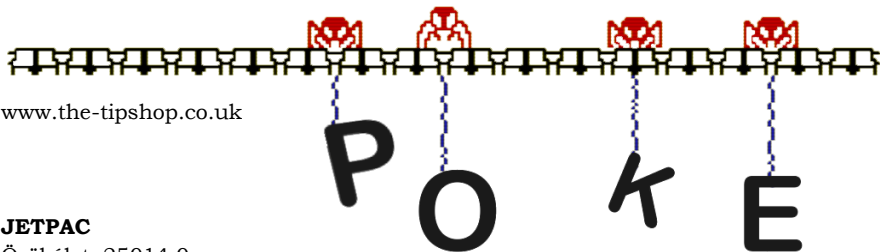
A körítés teljes körű, tökéletes, pláne ha hozzáveszem a nagy felhajtást is, amitől ez a játék volt a maga idejében az egyik leginkább várt cím. A kazetta B oldalán egy grafikus, szépen kivitelezett állathatározó nyújt útmutatást a bolygón fogvatartott teremtményekkel kapcsolatban. A feladat összetett, a Fantasy játékok között a legkevésbé csihi-puhi, de ez az összetettség kicsit túlló a normál szinten. A látványvilág színes, változatos, látszik, hogy volt grafikus segítsége Bob Hamiltonnak, Ziggy végre kiszállt kapszulájából és láthatóvá váltak kisportolt, pálnika lábai. Viszont nincs egy árva hangeffekt sem, ezen a téren tényleg nem vagyok nagyigényű, de legalább lövésnél vagy a sétánál legyen valami hang. A Fantasy utolsó játékaként ez is tökéletesre vizsgázott vezérlésből, így elmondhatom, hogy mind az öt játékok a maximumot nyújtja ezen a téren, ami nagy dolog, hiszen Bob Hamilton első játékanak még a minimumot sem sikerült hoznia (és sok játék ezen csúszik el, például néhány sztárjáték az Ultimate-tól). Az igényelt készség szintet az ügyesség kis mértékben, a logikus gondolkodás nagyobb mértékben befolyásolja. Mindent összeadva ez egy nehéz, hosszú játék. Az ilyen hosszú játékoknál mindig perdöntő, hogy mennyire tudják lekötni,

szórakoztatni, a gép elé szögezni a játékost. Ebben az esetben az addiktivitás nem éri el azt a szintet, ami szükséges lenne a kinlódásmentes végigjátszáshoz, de van mentési, tehát folytatási lehetőség, ami a gyötrődést kiiktatja. Személy szerint nagyon sajnálom, hogy nem jelent meg a játék második és harmadik része és nem értem a finnyogó kritikákat, van(nak) egyértelmű hiányosság(ok) (számomra csak a hangok hiánya), de a Spectrumra készült játékoknál azért általában vannak ilyen vállalt kompromisszumok.



MÁSOK SZERINT

- WOS: 6,31/10
- Crash: 83%
- Home Computing Weekly: 90%
- Sinclair Programs: 75%
- Your Computer: 2/5
- Personal Computer Games: 7/10
- Sinclair User: 6/10
- ZX Computing: 8/10



www.the-tipshop.co.uk

JETPAC

Örökélet: 25014,0

Életek száma: 25367,x

Elég egy üzemanyagcella: 26070,62: 26071,5: 26072,0

Gyors üzemanyagtöltés: 26068,214

PSSST

Örökélet: 24983,0

TRANZ AM

Örökélet: 25445,0

Végtelen benzin: 27975,24

Nem melegszik túl a motor: 27996,0

Immunitás a Fekete Turbókra: 26662,201

Nekiütözhetesz bárminek: 28655,201 (mellékhatás: nem lehet tankolni)

COOKIE

Örökélet: 28697,0

Immunitás: 27206,201

Életek száma: 24366,x

Alapanyagok száma, amit az edénybe kell juttatni: 24367,x

LUNAR JETMAN

Örökélet: 36965,0:23439,201

Végtelen üzemanyag: 36268,0: 36269,0

Nincs ellenség: 37999,201

Végtelen idő: 43997,24

Immunitás: 45776,195: 45781,167

ATIC ATAC

Örökélet: 36519,0:35353,0:35362,0:36571,0

Végtelen csirke: 35851,62:35852,241:35855,40

Életek száma: 24097,x

Kezdőéletek száma: 32158,x

SABRE WULF

Örökélet: 43575,0 (1. játékos), 45520,0 (2. játékos)

Immunitás: 43848,201

Állandó rohanás: 44675,255:44677,84:44685,186

UNDERWURLDE

Örökélet: 59375,0

Végtelen gyémánt: 38042,33

Nincsenek ellenségek: 45018,201

Életek száma: 36980,x

KNIGHT LORE

Örökélet: 53567,0

Végtelen idő: 50208,126

Nincs átváltozás (nem változik a Nap állása): 50084,201

Immunitás: 47196,201

ALIEN 8

Örökélet: 51736,0

Végtelen idő: 44460,201

Immunitás: 45741,126

Megaugrás: 49864,0

NIGHTSHADE

Örökélet: 52190,50:52191,205:52192,187

GUNFRIGHT (az eredeti játéknál nem működnek)

Örökélet: 49233,0

Végtelen muníció: 51711,0

Gyors töltés: 51711,201

Végtelen pénz: 54122,201

A bandita nem mozdul: 47604,24

A bandita nem ló: 47609,58

Városlakók nem mozognak: 46891,24:46892,4

Séta sebessége: 49260,x (x=1-18)

Lovaglás sebessége: 43481,x (x=1-18)

CYBERUN

Örökélet: 62671,167

Végtelen üzemanyag: 52351,115 : 52352,0

Sérthetetlen pajzs: 36740,30 : 36741, 0

PENTAGRAM

Örökélet: 49917,0

Immunitás: 49917,201

Megaugrás: 50751,0

MARTIANOIDS

Örökélet: 46793,0

Végtelen akkumulátor élettartam: 40548,201:43218,0:43826,0

BUBBLER

Végtelen idő: 52533,0

Örökélet: 57514,183

Immunitás: 52503,0

Következő szintre kerülsz életvesztéskor: 57506,24

VIOLENT UNIVERSE

Végtelen idő: 29229,201

THE PYRAMID

Végtelen energia: 44685,0

DOOMSDAY CASTLE

Végtelen energia: 43012,201

Baloldali garthrog maradjon fent: 42168,0

Jobboldali garthrog maradjon fent: 42440,0

Nem fogy el a thétasugárzásod: 30115,0

BEAKY AND THE EGG SNATCHERS

Végtelen mágia: 31948,201:52608,0

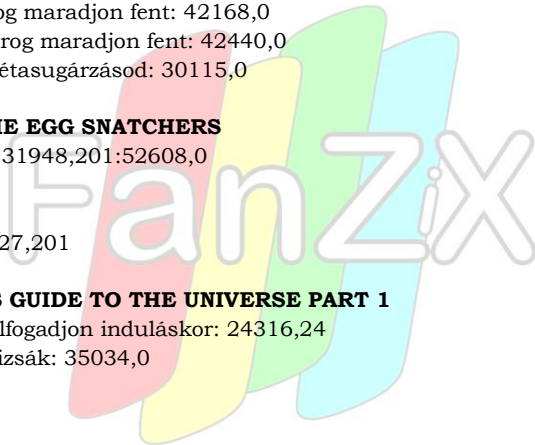
THE DRIVE-IN

Immunitás: 35027,201

BACKPACKERS GUIDE TO THE UNIVERSE PART 1

Minden jelszót elfogadjon induláskor: 24316,24

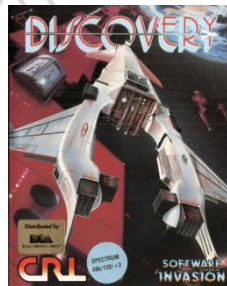
Nem sérül a hátizsák: 35034,0



A KÖVETKEZŐ SZÁM TARTALMÁBÓL

Terveim szerint a következő szám a 2013-as év játékaikról fog szólni, szerencsére bőséges a termés, pillanatnyilag 60-70 játék körül van és vannak köztük igazán jók is. Anglián, Oroszországon és Spanyolországon kívül feljövöben van Olaszország és Lengyelország is, sőt Portugáliában és más Spectrum-viszonylatban egzotikusabb helyen is születtek érdekességek. Természetesen sok játék használ „motor”-t, emiatt sok az egy kaptafára készült játék, de ettől még többségük szórakoztató. Igényes grafikai és zenei megoldásokkal is egyre gyakrabban lehet találkozni, szerencsére sokan nem tartják feleslegesnek a borítók, poszterek rajzolását sem. A játékok többségének van TAP vagy TZX verziója, nem csak emulátorra készülnek, sőt még mindig van olyan játék, ami megjelenik kézzel fogható formátumban, kazettán is.

Sajnos a WOS nyári lefagyása óta nehezebben követhetőek az események, a játékok nem kerülnek be a WOS adatbázisba, némelyiknek a letöltési linkje sem él már. Aggódunk állítólag nem kell, mert ugyan lehet, hogy Martijn van der Heide, a WOS „tulaja” már nem tér vissza, de idővel valaki átveheti a stafétát és nem kell megszűnnie ennek a remek oldálnak, adatbázisnak. Az új játékokat, programokat, stb. még lehet követni a fórumban (bár sokkal egyszerűbb lenne, ha minden felkerülne az adatbázisba), de ha egy régiről kiderül valami, előkerül a borítója, esetleg valaki bedigitalizálja az eredeti kazettát, az a sok hasonló című bejegyzés között elveszik. Épp ma találtam egy friss bejegyzést a WOS fórumában, amin a címe miatt megakadt a szemem: Discovery (CRL). A lényeg, hogy az ebay-en keresztül előkerült egy olyan játék, aminek még a létéről sem tudott az adatbázis, tehát nem 'Missing in Action' kategóriába volt sorolva, hanem egyáltalán nem szerepelt! És nem egy ismeretlen kiadóról van szó, hanem a CRL-ről, annak egy 1987-1988 körüli játékaról, amikor több felkapott játékkuk is megjelent, mint az Academy, vagy a Ball Breaker, ráadásul az Electronic Arts volt a kazettáik terjesztője. Tehát szinte hihetetlen, hogy elsikkadhatott, majd előkerült. A vevő szerencsére közzétette a fórumon a bedigitalizált játékot, TZX-ben is, borítókkal. Erről jutott eszembe, hogy ha nem frissül az adatbázis, nem kerül bele ez a játék, továbbra sem fog senki sem tudni róla, mármint az, akit egyáltalán érdekelne (hacsak nem olvassa naponta a friss híreket). És mennyi ilyen lehet még? Mondjuk magyar „büszkeségünk”, a Newton almája sincs benne. Vagy az Artic 1984-es katalógusában találtam egy Lyno című játékot, a WOS-on semmi nyoma, lehet, hogy meg sem jelent, de lehet, hogy egyszer az is előkerül. Karácsony van, remek ajándék lenne a WOS feléledése!



V É G E

mzx@sinclair.hu

(minden szám letölthető a fanzix.hu-ról)