



Fanzix

TARTALOM

ÜDVÖZÖLLEK KEDVES OLVASÓM!	3
IDŐSZÁMÍTÁSUNK KEZDETE (MEGSZÜLETETT A SINCLAIR-BÉBI)	4
VORTEX SOFTWARE LTD - A LEGNYUGODTABB ÖRVÉNY	15
VORTEX SOFTWARE LTD SZOFTOGRÁFIA	22
Cosmos	24
Gun Law	26
Android One – The Reactor Run	29
Android Two	32
T.L.L. – Tornado Low Level	35
Cyclone	38
Highway Encounter	41
Alien Highway	44
Revolution	46
Collision Course	49
Deflektor	51
H.A.T.E. - Hostile All Terrain Encounter	54
2012. ZX SPECTRUM JÁTÉKAI	57
Antiquity Jones	74
Toofy in Fan Land	77
The Lost Tapes of Albion	79
Majikazo	81
Barbarians	85
Survivisection	91
ÚJDONSÁGOK (2014.02-04.)	95
El Stompo	100
CSALÁSOK	102
A KÖVETKEZŐ SZÁM TARTALMÁBÓL	104

ÜDVÖZÖLLEK KEDVES OLVASÓM!

Boldog születésnapot ZX Spectrum! Ezzel le is löttem jelen szám örömteli apropóját. A FanZiX hatodik számának megjelenése a ZX Spectrum bejelentésének 32. évfordulójával esik egybe, akár írhatnám azt is, hogy a megjelenésével, de az nagyon nem lenne igaz. A korabeli angol újságok, hetilapok, magazinok segítségével próbálom felidézni - minden elfogultságomat takaréokra állítva - mi történt 1982. április 23-án, mi vezetett oda és milyen fontos, Spectrummal kapcsolatos, kikerülhetetlen történései voltak annak az évnek. Érdekes lenne annak a fejtegetése is, hogy miért pont a Spectrum lett ilyen sikeres és miben volt több vagy más, mint a konkurensei. Mert elképesztő számú ellenféllel kellett megküzdeni a piaci pozícióért és nem volt olyan egyértelmű a helyzet, mint utólag gondolnánk. Még az elvileg legegyszerűbb hardveres összehasonlítás is majdnem lehetetlen, akkorák a különbségek a gépek között. Csak a maximális felbontást sem lehet összehasonlítani, mert nem mindegy, hogy mennyi és milyen színek tartozhattak hozzá, mekkora képernyőegységenként, stb. Mégis, ha egy táblázatban, mérhető, rangsorolható formában össze is lehetne hozni legalább a legfontosabb tulajdonságokat, akkor sem biztos, hogy a ZX Spectrum lenne a befutó. Egyszer talán valami ilyesmit én is megkísérlek, természetesen elfogultság nélkül!)

Ha már szülinapi számot forgatsz, a klasszikus érát a szoftverfejlesztők közül az első egyike, az egyik legszimpatikusabb, legszerényebb kiadó-fejlesztő, a Vortex Software képviseli. Gyakorlatilag a Spectrum megjelenésétől nyolc és fél évig voltak a szoftveripar részei, amivel sok náluk nagyobb, gazdagabb kiadót lepipáltak, függetlenségüket ugyan nem, de független gondolkodásukat végig meg tudták őrizni.

Véletlenül úgy jött ki a lépés, hogy az újkor terméséből ebben a szülinapi számban a legutóbbi kerek évforduló, 2012 játécai kerülnek terítékre, bőséges és minőségi évjárat volt, érdemes szemezgetni közülük.

(A címlapon lévő szülinapi torta Piesiu, egy lengyel grafikus Happy Birthday Speccy című munkájából való, amivel a Chaos Constructions 2012-en nyert valamelyik kategóriában)



Mezei Róbert
M/ZX
mzx@sinclair.hu



IDŐSZÁMÍTÁSUNK KEZDETE

(MEGSZÜLETETT A SINCLAIR-BÉBI)

... ÉS MEGTETTE ELSŐ BOTLADOZÓ LÉPÉSEIT



ELŐZMÉNYEK

Mi történt a nyolcvanas évek elejének Angliájában? Miért pont itt indult el a legnagyobb lendülettel az otthoni számítógépek forradalma? Mi köze mindehhez a Sinclair Research-nek?

Honnan is kezdjem? Mivel minden hatással van más dolgokra és nagyon kevés érdekes dolog jelenik meg a színen előzmény nélkül, így mindenképp valahol a történet közepébe kell vágnom. Az „otthoni” számítógépek korszakát a 70-es évek második felében a Commodore, az Apple és a Tandy/Radio Shack nyitotta meg, mindhárom cég az Egyesült Államokban működött. A Commodore PET 2001 és az Apple II a MOS Technology 6502-es processzora, a Tandy TRS-80 pedig a Zilog Z80 köré épült. Ez a két processzor szinte egyeduralmukodóvá vált a mikroszámítógép piacon, ugyanis olcsók, de megfelelő funkcionalitásúak voltak, így jelentősen hozzájárultak a későbbi mikrogépes árhaborúhoz, ami ősrobbanásként terítette szét a számítógépeket a nyugati világ otthonaiba. Még mindhárom gép kijelzővel egybeépített „monstrum”

volt. Az Apple árazási technikája nem meglepő manapság, már akkoriban is megszokott volt: 1928 dollárt kértek a 4kB-os gépért, míg a Commodore PET 2001 dupla annyi memóriával 795 dollárba, a Tandy gépe 4kB-os kivitelben 600 dollárba került. Aztán sorban jelentek meg a többnyire amerikai, bőszenagy, kijelzővel egybeépített gépek egész 1979-ig, amikor még mindig ezek a hatalmasságok voltak többségben, de megjelent az Atari 400 és 800, az Apple II+, és első komoly brit gyártóként a Tangerine terméke: a Microtan 65, az első gép 100 font alatt (90.85 font volt az összeszerelt verzió bevezető ára, 79.35-be került kitben).



NAGYTESÓK ÉS NÖVEKVŐ KONKURENCIA

1980-ban Clive Sinclair is bemutatott egy sikeressé váló kicsi gépet: a ZX80-at, ami kitben 79.95, összeszerelt verzióban 99.95 fontba került, a nagytesó (ZX81) megjelenéséig kb. 70000 darab kelt el belőle. A nagy konkurens, ellenfél Chris Curry cége, az Acorn is piacra dobta gépét: Atom néven, majdnem dupla áron.

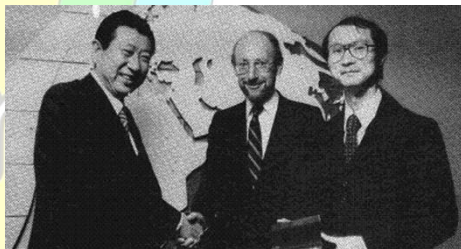
1981 tavaszán ismét örülhettek az ár/érték-függők, megjelent a ZX81, verhetetlen 69.95 fontos áron (ez az összeszerelt verzió ára, 49.95-be került a kit). Az események észrevehetően kezdtek felpörögni, 1981 elején megszületett egy nagy ellenfél, a Commodore első igazi családi gépe, a VIC-20 (az első számítógép volt, amiből egymillió darabot eladtak).



állampolgárként nem ennyire vészes a helyzet. 1981-ben átlag havi 714 fontos kerestek (a magyar bér tízszeresét). Egy menő film videokazettán 40-45 fontba került, szóval egy kitben vásárolt ZX81 egy jó film áráért nagyon nem vágta őket földhöz, a csapból is reklámok folytak, meggyőzve az embereket, hogy számítógépre van szükségük, beindult egy öngerjesztő folyamat „ha másnak van, nekem is kell”, amit már csak a kis gyártókapacitás és néhány gép viszonylagosan magas ára vetett vissza.

HOGY-É ADJA?

Vagdalkozok az árakkal, de a viszonyítás kedvéért számoljunk egy kicsit, 1981 végén 65Ft körül volt egy angol font, a magyar átlagkereset az 1981-es évben 4364Ft. Tegyük fel a lehetetlent, hogy 1981 decemberében magyar átlagdolgozóként kiszaladunk Londonba ajándékot venni. Egy összeszerelt ZX81-re elvertük volna a havi fizetésünket. Ha betévedünk egy tipikus árkakkal operáló üzletbe, akkor a lenti táblázat negyedik oszlopában szereplő munkahónapok bérét hagyhattuk volna ott fizetségként. Háboroghattunk volna, hogy az Atari 800 ára annyi, mint otthon egy Trabanté. Természetesen ez csak a mi, magyar megközelítésünk, angol



Clive Sinclairnek jogos az öröme, szerződést kötött a Mitsui nevű hatalmas japán kereskedelmi céggel a ZX81 Japánban való forgalmazásáról, ezzel betört egy nehezen bevezethető piacra

NÖVEKEDÉS, TERJESZKEDÉS

Közben a Sinclair üzletet kötött a japánokkal a ZX81 Japánban történő terjesztéséről. „Megnyitották a világ második legnagyobb mikroszámítógép piacát a világ legkelendőbb mikroszámítógépe előtt”. Ezzel megállíthatatlanul meglódult Clive szekere, kitért az Egyesült Királyságból, mégsem aludhatott azonban gondtalanul: az Acorn és a BBC vadházasságából

Számítógép	Ár (GBP)	Ár (HUF)	Munkahónap
Atari 400	335	21775	5,0
Atari 800	635	41275	9,5
Acorn Atom	174	11310	2,6
Video Genie II	385	25025	5,7
Commodore VIC-20	189.5	12318	2,8

megszületett a BBC Micro és volt még néhány jónak, üzletileg veszélyesnek tartott szerkezet: a Texas Instruments TI99/4A, a Video Genie II, a Tandy TRS-80 Color Computere többek között. Nyugtatóként hathatott, hogy a Sinclair Research adózás előtti jövedelme meghaladta a 2 millió fontot.

VILÁGRA JÖN A SINCLAIR-BÉBI

Így léptünk az 1982-es évbe, a ZX81 megdöbbentő ütemben fogyott, egy év alatt több mint 400000 darab kelt el belőle. A számítástechnikai cégek hatalmas nyomás alá kerültek, változatos módokon, kényszerlépésekkel, ígéretekkel próbálták piaci részesedésüket növelni, megtartani. A Sinclair Research mindkét szinten az elsők között volt. A ZX82 fejlesztése szépen haladt, de leginkább a BBC Micro megjelenése miatt egészségtelenül gyorsan, sűrű fogadkozások közepette, hatalmas várakozás mellett, tesztelés nélkül kellett megjelennie, a használt színek széles spektrumára utaló néven: ZX Spectrumként. Április 23-án, pénteken, a Churchill Hotelben tartott sajtótájékoztatón Clive Sinclair jelentette be új számítógépe megjelenését, saját gépét értékelve odaszurkált az Acorn-nak: „Első pillantásra egyértelműen látszik, hogy a Spectrum dizájnja sokkal elegánsabb, ami viszont nem ennyire kézenfekvő, hogy a teljesítménye is magasabb. A Spectrumnak több a felhasználható

és a maximálisan elérhető RAM-ja is. Kétszer annyi színt tud a képernyőn egy időben megjeleníteni, változtatható a színek fényessége is... Az adatátviteli képessége 25%-kal gyorsabb és rendelkezik ellenőrző (VERIFY) funkcióval. A BASIC egy olyan dialektusát (Sinclair BASIC) 'beszéli', amit már több mint 400.000 számítógép használ világszerte. Úgy hisszük, hogy a BBC készíti a legjobb TV-műsorokat - és a Sinclair készíti a világ legjobb számítógépeit.”

A billentyűzet tervezésekor fontosnak tartották, hogy kellően érzékeny legyen és legyen egy érezhető visszajelzés gombnyomásakor, valamint megmaradjon az egy gombnyomás - egy BASIC kulcsszó rendszer. A 16k-s alaptípus ára mindössze 125 font, a 48k RAM-mal felszerelt pedig 175 font volt. A szakértők nagy jövőt jósoltak az új gépnek és sötétebb jövőt az Atari, Commodore, BBC hármasnak az addig általuk uralt piaci szegmensben. 1982-ben a gépek rangsorát nagyban befolyásolta a RAM mennyisége, bővíthetősége. 175 fontért 48 kB RAM brutális húzásnak számított, a BBC A model 235 font, a B model 335 font 16k-val, a már emlegetett VIC-20 16k-ra bővítve 265 font, a táblázatban szereplő Atari 400-as és

800-as is 16k-s. Hozzávéve a „fapados” ZX81 népszerűségét, jogos fejkvargatás

követte a bejelentést. A Commodore nagyon erősen fontolgatta, hogy a Vic-20



árát 100 font alá csökkentse (ami majdnem 50%-os árcsökkenést jelentett volna, de ez még mindig csak egy 5k-s alapgép ára). Az Acorn pedig visszautasította Sinclair beszédében sugalltatot, miszerint veszélyeztetik a BBC Micro pozícióját. Az Acorn igazgatója, Herman Hauser elmondta, hogy egy új számítógépük jön ki a harmadik negyedévben 'Electron' néven, 120 és 150 font közötti áron és magasabb felbontáson fog dolgozni, mint a Spectrum (ez részben igaz is volt, de csak egy év csúszással és egyszerre 2 vagy 4 szín lehetett a nagyfelbontású képen, valamint 32kB ROM+32kB RAM volt a gépben).

Sinclairék úgy tervezték, hogy havi 20.000 darabot gyártsanak a Spectrumból, de már akkor látszott, hogy ezzel nem elégíthetik ki a hatalmas keresletet. Fontos bejelentés volt még a ZX Microdrive bejelentése is, ami a hírek szerint 50 fontos áron indul és akár nyolc példányát is rá lehet kötni egy Spectrumra, elvileg 100kByte adat tárolására képesek és 16kByte/sec az adatátviteli képességük. Az új hardverhez szoftverek is kellettek, Clive Sinclair a hírek szerint több szoftvergyártóval tárgyalt névházasságról. Közben Clive a tőzsdén is mozgolódott, el kívánta adni a részvényei 10 százalékát, övé volt a Sinclair Research részvényeinek 95 százaléka, egy könyvelő barátjáé pedig a maradék 5 százalék. A Sinclair szövivője azt mondta: „valószínűleg a vállalat részvényeinek 10 százaléka kerül eladásra, hogy a társaság finanszírozni tudja a kutatásokat és fejlesztési projekteket, például egy elektromos jármű fejlesztését is...” :(

Számítógépes berkekben mindenki a Spectrum-ról beszélt, ezt használta ki a Micro APL, ez a cég 1981 szeptemberében jelentette meg Spectrum névre hallgató számítógépét, de a nevet nem védették le és aggodalmukat fejezték ki, hogy az újonnan megjelenő Sinclair ZX Spectrum és az ő gépük a nevek egyezése miatt könnyen összetéveszthető lesz. A két Spectrum amúgy összetéveszthetetlen volt, ugyanis a Micro APL Spectrumja 10.000 fontba került és üzleti célra épített 16 bites multi-taszkos gép volt... A Micro APL fontosnak tartotta volna a leendő ügyfelek, felhasználók tájékoztatását a két gép közötti különbségekről, pl. hirdetésekben bemutatni a gépek képességeit... Az biztos, hogy nekik egy közösen fizetett reklámkampány jól jött volna.

Májusban felfedeztek egy hibát az első elkészült Spectrumokban, így a gyártás leállt és az első 17000 megrendelő elkészült gépének szállítást is elhalasztották. A gondot egy gyermekbetegségnek mondott áramköri tervezési probléma okozta, a Z80 és az ULA közötti ütközés az adatbuszon, mindkét egység egyszerre próbált az adatokhoz férni. A Sinclair javította a problémát egy puffer beiktatásával. Clive Sinclair optimista álláspontja szerint tudják tartani a 28 napos szállítási határidőt. Realisabb becslések szerint júliusban kerülhet a megrendelők kezébe leendő kedvencük.

Újabb versenytárs került piacra, a Mettoy piacra dobta a Dragon32-t, nevében a 32kB RAM-ra utalva, ára pont a lélektani határ alatti: 199.95 font. A várt mikrogép-árháború

elkezdődött. Mind a Texas Instruments, mind az Atari jelentősen csökkentették az otthoni felhasználásra szánt számítógépeik árát. A Texas a TI 99/4A árát, az Atari a 400-asét egyaránt 199.99 fontra mérsékelte, ez mindkét esetben durva, 50% feletti áresést jelent. A Commodore még kitartott, a VIC-20 pedig relatív magas ára ellenére is szépen fogyott.

MELYIK GÉPET VEGYEM?

A Spectrum megjelenését követően először a Popular Computing Weekly vállalkozott a piacon lévő jelentősebb gépek összehasonlítására (PCW 1982.06.17.). „Melyik gépet lenne érdemes megvennem?” Ezt az azóta állandóan feltett kérdést szegezi mindenképpen a számítástechnikával foglalkozó újságíróknak. Az emberek azt hiszik, hogy van egy jó válasz, létezik a piacon a „legjobb gép”. A leendő vásárló felé pedig érkezik a „Mennyi pénz van rá?” és a „Mire akard használni?” kérdés. Egy összehasonlító táblázatban szerepel a ZX81, a Spectrum, az Acorn Atom, a VIC-20 és a BBC Micro legfontosabbnak tartott tulajdonságaival és végkövetkeztetésül az értékelésük. Szóval mit is vegyek? Néhány érdekesség, furcsaság, botorság a listából:

- a Spectrum relatív sebességéről megállapítják, hogy lassú nagy felbontásban
- a Spectrumnál nincs kazettás adattárolási lehetőség (ezt a tévedést a két héttel későbbi számban helyesbítették)
- a VIC-20 által biztosított 158x176-os felbontás ugyanannyit ér, mint a Spectrum 256x192-je

Jellemzőként a Spectrum, mint hiba által sanyargatott, éretlen, de legjobb értékű újonc, a VIC-20 csak játékra való, a BBC pedig a „Rolls-Royce computer”. A vizsgálat végkövetkeztetése a táblázatban látható, minden negatívumtól függetlenül a Spectrum viszi a primet, 13 csillagjával veri a második, 12 csillagos, egekig magasztalt BBC Microt és a harmadik, 10 csillagos, néhány dologban túlértékelt VIC-20-at. A ZX81 és Acorn Atom már akkor elavultnak számított a többiek és az összehasonlításból kihagyott Atari mellett.

	Ár/érték	Oktatásra	Játékra
ZX81	★★★	★★★	★★
ZX Spectrum	★★★★★	★★★★	★★★★
Acorn Atom	★★	★★★	★★★
VIC-20	★	★★★★	★★★★★
BBC Micro	★★★★	★★★★	★★★★

AZ ELSŐ SZOFTVEREK

Június végén a Bug-Byte kiadta Spectral Invaders című játékát, az első Invaders-klónt, sőt az első kereskedelmileg megjelent játékot Spectrumra, 5 fontos áron. Nagyon jó kezdés, a várt „ZX81 színes, hangos változata”-hoz képest nagyságrendileg jobb képet mutatott a Spectrumról, mindezt úgy, hogy még 8kB sem volt a játék mérete. Júliusig kevesen jutottak még hozzá a gépükhöz, de már megjelentek az első szoftvereket reklámozó újsághirdetések is. Miután a Sinclair és a Psion megállapodást kötött egymással, elkészült a gépekhez adott, ingyenes Horizons szoftver-

kezdőcsomag. A Sinclair bejelentése szerint további Sinclair (Psion) programok jelennek meg.

NEM CSAK JÁTÉKGÉP

Clive Sinclair egy fontos törekvése is teljesült: az 1982-1983-as tanévtől a ZX Spectrum használata is hivatalosan engedélyezett lett az iskolákban, tehát az állam ambiciózus számítógépes oktatási terve a Sinclairrel karöltve folytatódott. A rendszerhez a középiskolák mellett már az alapfokú intézmények is csatlakozhattak. A ZX Spectrum ezzel a harmadik hatóságilag engedélyezett számítógép lett, a BBC Micro és a Research Machines 380Z után.

A Sinclair Research várható adózás előtti nyereségét 10 millió font felettire becsülték. Ez 8 millió fontos növekedés 1981-hez viszonyítva, százalékban kifejezve pedig elképesztő 500%-os emelkedés.

ÚJABB VERSENYTÁRSÁK

Szeptemberben a Commodore két új gépet is bejelentett. Elsőként a Commodore-64-et, amit a tervek szerint 1983 januárjában kaphatnak kezükbe a megrendelők. Valamint a Max elnevezésű gépet, amit a tervek szerint 1982 karácsonya előtt 110 fontos áron értékesítenek. Utóbbi gép egy lecsupaszított C-64.

A Computers Ltd is bejelentette új mikrogépét a Lynx-szet, ami figyelemfelkeltő

képességekkel bírt (48kB RAM, 248x256-os képfelbontás, 4MHz-es Z80 CPU) és 150 fontos áron tervezték az értékesítését.

A Jupiter ACE is feltűnt a színen, tervezői, Richard Altvasser és Steven Vickers a Sinclairt hagyták ott, hogy új céget alapítsanak Jupiter Cantab néven. A gép forradalmi újdonsága a Forth nyelv támogatása volt.

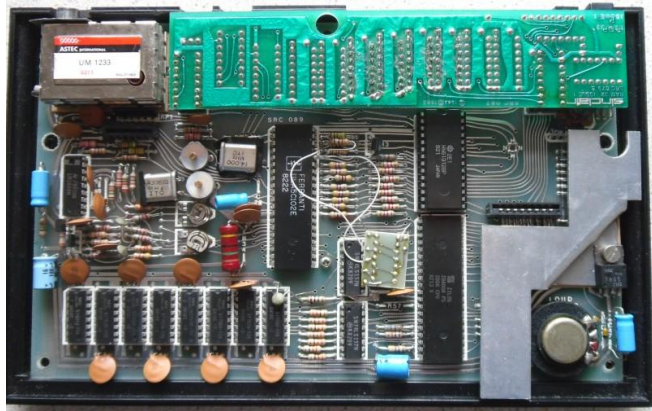
ZX MICROFAIR

Augusztus 21-én a 4. ZX Microfair nagy érdeklődés mellett zajlott, 6000 fő jelent meg a kiállításon. Mike Johnston, a show szervezője egyértelműen el volt ragadtatva. „Az egyetlen aggodalmam” mondta „az volt, hogy a Spectrum termelésének késedelme miatt nem lesznek olyan vállalatok, akik bármilyen Spectrum termékeket tudnak majd adni, vagy be tudnak mutatni.” Ennek ellenére voltak olyan cégek, akik már be tudtak mutatni Spectrumra megjelenő szoftvereket, hardvereket. Ez feltétlenül szükséges volt, hiszen az érdeklődés középpontjába az új



Az augusztusi ZX Microfair legfőbb látványossága a néhány kiállított ZX Spectrum volt, ami már négy hónapja megjelent, mégis kevesen kapták még kézhez

gép került, sőt a 75 kiállító nagy része arról számolt be, hogy a Spectrum bejelentésekor a ZX81-re és a hozzá kapcsolódó szoftverekre az érdeklődés nagyon megcsappant, mások szerint meg is szűnt. Az utolsó két komorabb és



Az elsők egyike, pontosabban ő volt a 2119., nem a megszokott látvány

kisebb érdeklődést hozó Microfair után újra pezsgett

az élet, köszönhetően annak, hogy több cég is megkapta ZX Spectrumát és sietve elkezdtek szoftvereket fejleszteni, hogy az átalakuló piacon képen maradjanak.

A Kempston bemutatta I/O bővítőjét és Joystickját, előbbit 16,5 fontért, utóbbit 9,5 fontért árulják szeptembertől. Voltak még sokan, akik hardvereket, mindenféle bővítőket mutattak be, de megjelentek az első Spectrum szoftverek is.

A Bug-Byte természetesen ott volt a Spectral Invaders-szel, de a Quicksilva is két játékkal (Space Intruders és Meteor Storm). Aztán a Silversoft az Orbiterrel és a Ground Attackkal.

Megszaporodtak a szoftvermegjelenések. Az Abersoft két játékát, az Adventure-t és a Mazeman-t kínálta. Az Addictive Games megjelentette híres Football Manager-ét Spectrumra is. A CCS három stratégiai-menedzser játéka, az Airline, a Print Shop és az Autochef is az elsők között volt. Jeff

Minter, tehát maga az egyszemélyes Llamasoft, VIC20-as sikerei után Spectrumra is kijött néhány játékkal, a Bomberrel, és a Super Deflex-szel, de a Silversoft, az Abacus vagy a Level 9 is jelentetett meg játékokat.

Még a Microfairhez kapcsolódik, hogy az Atari támadta többek között a Bug-Byte-ot, amivel a figyelem a játéklklonozásra irányult és a törvény ezen területének az általános bizonytalanságára. Senki sem tudta, hogy egy programnak mennyire kell különbözönek lennie egy eredeti játéktól, hogy az már ne legyen a szerzői jog megsértése.

AKADOZÓ SZÁLLÍTÁS

A május végén megígért 28 napos szállítási határidő régen elmúlt, a 40000 megrendelöből mégis csak kb. 25000 kapta meg a várt számítógépet. A postázó cég vezetője szerint a 48K-s gépek minőségellenörzésekor 50% volt a hibás gépek aránya. A Dundeeban lévö Timex gyár termelési vezetője,

Stewart Crookshank elmondta, hogy a „termelést növeljük az új lapokkal és úgy tűnik, hogy megoldjuk a problémákat. A régi lapok közül néhány még mindig kimegy (16 K-s gépként) de nem lesz probléma az esetleges bővítésükkel.”

A „Mikroszámítógépek az Alapfokú oktatásban” ösztöndíj szerint az ország 27000 általános iskolája kap egy-egy mikroszámítógépet. Ha a ZX Spectrumot választják, akkor a Sinclairtól további segítséget is kapnak, például ingyenesen egy ZX Printert, valamint minden további vásárlás után plusz kedvezményeket. „Számítógépet adni egy iskolának, csodálatos kezdeményezés. Egy gyerekre egy számítógép jobb, mint egy számítógép egy osztályra, és a rendszerünk ösztönző lesz ebben az irányban.”

Problémák akadtak több cég RAM bővítő moduljával, ugyanis a Spectrum kényszerű áttervezése miatt ezek már nem kompatibilisek az új tervezésű gépekkel.

Zenko Suzuki japán miniszterelnök hivatalos látogatáson járt Margaret Thatchernél, ám egy ZX Spectrum is részt vett a megbeszélésen, a két ország zászlaját rajzolta ki. Mr. Suzukinak tetszett a virtuális ajándék, a szóvivő szerint „a Spectrumot a legutóbbi brit csúcstechnológia példaként választották”.

Újabb kihívót jelentettek be, a Tengerine új gépét, az Oric 1-et. A gép sok mindenben a Spectrum mása, pl. 16K-s és 48K-s verziója van (100 ill. 169 fontért kínálnák), kb. a képfelbontás is ugyanaz, a billentyűzet a Spectruménál gyengébb, a hangok terén viszont jobb. Paul Kaufmann, a Tangerine

vezetője ezt mondta: „Az Oric a Spectrum versenytársa. Meggyőződésünk, hogy ez egy jobb gép és sok nagy elosztónk van, akik lelkesen terjesztenék.”



Nigel Searle, a Számítógép Osztály vezetője

A VÁLLALAT TERVEI

Nigel Searle, a Sinclair számítógépes osztályának vezetője vázolta a Popular Computing Weeklyben a Sinclair aktuális álláspontját néhány lényeges dologban: „A szoftverekből magas profitot lehet kihozni. A termék értéke a tartalom, nem a szalag és az anyagköltség. Nyilvánvalóan fontos lenne bejutnunk a szoftveriparba. Azon kívül egyre inkább nehéz lesz pénzt csinálni a hardverből. Főleg, hogy az üzlet egyre gyilkosabbá válik a sok új gép színrelépésével.”

„Kizárólagos megállapodásunk volt a WH Smithszel és volt egy idő, amikor ez előnyös volt. De úgy tűnt, hogy sok kiskereskedő kezdett el mikroszámítógépeket eladni és ki kellett használnunk ezt, úgyhogy most a Prism Microproductson keresztül árusítatjuk kereskedőkkel a ZX81-et. Hamarosan a Spectrumot is így fogjuk árusítani, mint ahogy a

változó piac miatt tettük a ZX81-gyel. Egyébként is könnyebb lesz eladni a Spectrumot a bejártott rendszeren keresztül.”

„A gépeinket az Egyesült Államokban Timex címke alatt adják el. Minden jel szerint rendkívül sikeresek lesznek. A Timexnek van a legnagyobb részesedése az amerikai piacon, hat héten belül kezdik a Sinclair Timex 1000 eladását és nagyon valószínűnek látszik, hogy domináns számítógépgyártók lesznek. Arra számítok, hogy piacra visznek egy Spectrum-szerű terméket is hamarosan. A céljuk, hogy eljussanak abba a fázisba, ahol mi tartunk.”

”A Spectrum szállítások tekintetében elismerjük, hogy az ügyfelek nem elégedettek. Igyekeztünk válaszolni levélben azoknak, akik megrendelték a gépeket, de ez nagyon nehéz. Ezzel kapcsolatban nem az az ijesztő, hogy nem termeltünk elég gépet, hanem az, hogy úgy látszott, nem vagyunk képesek irányítani a gyártási mennyiséget még az alacsonyabb számú termelésnél sem. Nem voltunk képesek magabiztosan prognosztizálni, hogy mennyit kellene termelnünk egy hét alatt. Ezt a vevők nem tudták elfogadni – mi pedig képtelenek voltunk nekik megmondani, hogy mikor kapják meg a gépeiket. Most már meg tudjuk tenni ezt. A termelés még mindig nem olyan magas, mint ahogy szeretnénk, de simán halad és rendszeres... Nehézségeink voltak az új szállítókkal és tervezési problémáink is voltak. Egy nap, amikor minden jól alakul, 400 Spectrumot gyártunk, de az is lehet, hogy csak 40-et csinálunk. A RAM bővítési egység volt a fő probléma és

csak most értük el azt a szintet, ami azelőtt volt, hogy a Timex dolgozói júliusban elmentek az évi három hetes szabadságukra. Amikor visszatértek, nagy reményeink voltak. A RAM bővítési egység szerelési problémákat okozott, úgyhogy átterveztük, egy új nyomtatott-áramkörü lapba, ami magába foglalja a RAM bővítést is. Az előrehaladás az új lappal nagyon jól ment, de a munkamorál csökkent. Visszatekintve, lehet, hogy tanácsosabb lett volna az eredeti lapnál maradni. Most hogy vannak olyan jelek, amik a Spectrum termelésének növelésére utalnak, el tudunk kezdeni új projektekre gondolni. A tervosztályunk soha nem volt ennyire erős. Nyilvánvalóan szándékunkban áll továbbra is új számítógéptermekeket gyártani. Nincsenek terveink, hogy pl. azonnal kiadjunk egy új nyomtatót, de biztos, hogy nagyon gyorsan el kell kezdenünk az új évben a Microdrive-ok gyártását.”

CLIVE SINCLAIR, A JÓS

Clive Sinclair a BBC televíziós műsorában megjósolta a feldolgozóipar 1990-es évekbeli felbomlását az Egyesült Királyságban. „Az igazság az, hogy Nagy-Britannia a rossz részén van a világnak, hogy hagyományos termékeket gyártson. Az 1990-es években át kell váltanunk az anyagi termékekről a szellemi termékekre. Különösen kreatív emberek vagyunk, és ahogy mások termelnek, mi tervezzük. Hong Kong-ban a gyártók most is készen állnak, hogy alkalmazzák a legjobb szabadúszó ipari tervezőinket. A következő évtizedekben Kína és India lesznek a

nagy termelő országok. Azt hiszem, hogy a következő 15 év lesz az egyik legnagyobb jelentőségű a gazdasági



Látok még egy kis fehér, elektromos járművet is, amivel városi emberek milliói járnak majd nap, mint nap

történelmünkben - a legtöbb és legelsőprőbb változások előtt állunk, amit valaha láttunk.” Kár, hogy néhány a céget érintő döntés következményeit nem látta ilyen tisztán...

PIACI KÉP

Megjelent a Sord M5, egy japán mikrogép, ami a Spectrumhoz hasonlóan Z80-as CPU-val felszerelt és 256x192 a legnagyobb felbontása, viszont többcsatornás hanggenerátora is van..

Az Atari bejelentette új konzolját, az 5200-at, ami a 400-as és 800-as hardveréhez állt legközelebb, de nem volt billentyűzete.

A Sinclair pedig bejelentette, hogy saját joystickvezérlőt fog gyártani, leghamarabb a következő év elejétől.

Azt is bejelentették, hogy a késedelmes szállítások végetérnek. Az október közepéig leadott megrendelések 28 napos határidővel megérkeznek, akár havi 60000 gép is! De ahogy utolérték magukat, a Timex gyárban nyolc napos sztrájk kezdődött, amiben a 4000 munkásból 3500 részt vett. „A sztrájk számunkra nagyon rosszkor történt,” mondta a Sinclair szövívője. „Magabiztosak voltunk, egy rövid időszakra elegendő készletünk volt, de ez nagyon frusztráló, tekintettel arra, hogy még csak most sikerült tisztázni a Spectrum megrendelések restanciáját. Jelenleg más gyártókkal való komoly egyeztetésekben veszünk részt. Nyilvánvalóan egy nagyon jelentős lépés lenne, ha leállnánk a Timexnél való termeléssel, de készen kell állnunk a cselekvésre, ha szükséges.”

A Personal Computing Weekly-ben 1982.12.02-én megjelent az első Spectrum szoftver toplistája, ami a londoni Buffer Micro Shop eladásai szerint lett összeállítva:

ZX Spectrum

1	Invaders	(Bug-Byte)
2	Escape	(New Generation)
3	Orbiter	(Silversoft)
4	Star Trek	(Chromasoft)*
5	Meteor Storm	(Quicksilva)
6	Masterfile	(Campbell Systems)*
7	Maze Man	(Abbersoft)
8	Gulpman	(Campbell Systems)
9	Spectrum Chess	(Arbic)
10	Personal Banking	(J.P. Gibbons)*

*Requires 48K.

(Figures compiled by Buffer Micro Shop, London, 01-769 2887)

A Brit Mikroszámítógépgyártók Csoportja (BMMG) az amerikai és japán gépek növekvő nyomása miatt 12 hónapos embargót kért a külföldi gépek ellen, amit Clive Sinclair elutasított. „Nem hisszük, hogy a BMMG csomag a haladás útját képviseli. Lényegében arra törekszik,

hogyan szabályok által okozott problémákat oldjon meg új szabályozásokkal.” Clive Sinclair inkább olyan intézkedést szeretne, ami „összhangban volna a jelenlegi kormány szellemével, hogy megszüntessen meglévő szabályozásokat, amik gátolják a kezdeményezést és a növekedést.” Például az importált elektronikai alkatrészek 17%-os forgalmi adójának csökkentését, vagy a kormányzati beszerzési eljárások átvizsgálását kéri, hogy az angol gyártóknak biztositásnak egyenlő esélyeket. Felmerülhet, hogy vajon miért pont a Sinclairnek nem tetszett az embargó ötlete? Mivel egy válaszlépéstől az ő japán és amerikai ZX81 (Timex Sinclair 1000) exportjuk is befuccsolhatott volna. Decemberre a Sinclair túljutott a csomagküldés nehézségein, mindenki megkapta a rendelt gépét és már kereskedőknél is megjelent a Spectrum, az egyik legnagyobbban, a WH Smiths-nél is, ahol a Spectrumra megjelent szoftvereket is elkezdtek értékesíteni. Bejelentették, hogy 1983 első negyedétől a Spectrumot is gyártja és terjeszti a Timex.

Így ért véget az év, a szoftverek is rendszeresen szaporodtak, a csonka kezdőév és az értékesítés csúszása ellenére rengeteg játék, üzleti, oktató, szóval mindenféle szoftver jelent meg. Ha csak a „komolyabb” kiadók játékait számolom, akkor is megközelíti a százat a megjelenések száma, a karácsonyi vásáron a legnagyobb sláger a Melbourne House két játéka, a The Hobbit és a Penetrator, a Quicksilva Time Gate-

je, a Silversofttól az Orbiter és a New Generation Escape-je volt.

1982 végére teljesen átalakult a hardver és szoftverterjesztés. A nagy nevek - és az akkor még kisebbek, akik nem akartak lemaradni a kíméletlen versenyben - mind hardver, mind szoftver oldalról a nagy láncok, a Dixons, Boots, Laskys, Debenhams és a WH Smith kiskereskedéseinek polcait választották fő terjesztési módként, még megtartva a csomagküldéses értékesítési módszert is, de fokozatosan leépítve azt. 1983-ra kialakult a következő évek tipikus bolti képe, ahol a filmek, zenék és könyvek mellett megjelentek a szoftverek. A TV-k, videomagnók, lemezjátszók mellett pedig a mikroszámítógépek. Mindenféle kis garázsboltok nyíltak, kínálva az aktuális sikereket, törzshelyek alakultak ki, ahol az emberek kézbevehették a friss termékeket, megnézhatték őket, beszélhettek róluk. Gyakorlatilag egy teljesen új, összetett iparág nőtt ki a semmiből, emberek ezreit foglalkoztatva. A számítógépes játékok a háztartások millióiba jutottak el, megváltoztatva a szórakozási szokásokat, a szabadidő eltöltését, az oktatást, a hétköznapiakat és az új ajándékozási lehetőségek miatt az ünnepeket is. Gyakorlatilag az élet minden területére hatott a számítástechnikának ez a forradalmi, irgalmatlan mértékű terjedése, és mindez talán nem ugyanígy, ugyanebben az ütemben ment volna végbe Sir Clive Sinclair cége és a ZX Spectrum megjelenése nélkül.

A LEGNYUGODTABB ÖRVÉNY



EREDET

A Vortex sokszor hangoztatottan egy családi vállalkozás volt. Costa Panayi és testvére, Crete Panayi, valamint sógoruk Luke Andrews is ciprusi görög származású. Kakukktojásként, vagy szebben hangzik, hogy barátként volt a Vortex tagja a céget Costa-val alapító Paul Canter és a legtöbb konverziót jegyző Mark Haigh-Hutchinson. Jellemző a nyolcvanas évek angol sajtójára (sőt lehet, hogy még mindig az), hogy az idegen származású Panayi testvérek családi és utónevét sem tudták rendesen leírni... A Vortex nyolc és fél évig bírta a sok kisvállalkozást szétzúzó szoftveriparban, ami nagyon kevés hasonlóan kis cégnek sikerült.

A SZÁMÍTÁSTECHNIKA ÖRVÉNYÉBEN

Costa Panayi a salfordi egyetemen tanult gépészmérnöknek, az itteni tanulmánya részeként vett részt egy Fortran kurzuson. Kezdetben a gépek jobban érdekelték, mint a

programozás. Egy CompuKit UK 101-est szeretett volna venni, de nem volt rá pénze, majd meglátta a ZX81 hirdetését. "Akkor lettem a számítástechnika rabja, amikor postán rendeltem egy ZX81-et a Sinclairtól. Megtanultam a kézikönyvből a Basicet és hamarosan saját programokat írtam – csak a szabadidőmben, mivel napközben a British Aerospace-nél dolgoztam infravörös rendszereken." Costa munkahelyén többen is rendeltek a friss Sinclair gépből, „fogadást kötöttünk, hogy melyikünk gépe fog elsőként megérkezni. Az enyém volt az utolsó. Körülbelül hatan voltunk, és munka közben cserélgettünk programokat.” Az egyik ilyen munkatárs, barát volt Paul Canter, akivel együtt írtak néhány egyszerű Basic nyelvű játékot, amiket elküldtek Micheael Orwin cégének az Orwin Software-nek. A játékok meg is jelentek két válogatásukazettán, a Cassette One-on és Cassette Two-n. „Az 1K-s gép igazán hasznos volt a tanuláshoz, hogy miként legyél hatékony. Először nehéz volt rájönni, hogy hogyan

lehetne játékokat írni.” mesélte Costa a Sinclair Usernek. A Basic után persze következtek a gépi kód, ahol már komolyabb dolgokat is meg tudott oldani, például görgetési technikát fejlesztett ki, amit később felhasznált a Cosmosnál is. Costa és Paul ekkor, 1982 tavaszán alapították meg a Vortex Software-t, hogy saját maguk is el tudják adni a programjaikat. Fő reménységük a Cosmos volt, de megjelentettek még egy három és egy négy logikai és táblás játékot tartalmazó váltogatáskazettát is (Trio és Quartet). Ekkor jelent meg a ZX Spectrum, amittől visszaestek a ZX81-es kazettaértékesítések.

A FEJLŐDÉS IDŐSZAKA

Az új gép megjelenésére a **Cosmos** átirásával reagáltak. Mivel a ZX81-es verzió eladási mutatói csalódást keltőek voltak ezért a játékot inkább eladták egy másik kiadónak, az Abbex Electronics Ltd-nek. A játék 1982 őszén meg is jelent. Ezután egy professzionálisabb út mellett döntöttek, Costa és Paul is elkezdett saját játékan dolgozni, néha besegítve a másikat, valamint plusz két fővel gyarapodott a cég. A pénzügyek és minden üzleti dolog intézésére betársult Costa sógora, Luke Andrews. "Ez egy természetes fejlődés a Vortexnél" mesélte Luke, aki főállásban tanárként dolgozott. A dizájn, marketing részt erősítve Costa testvére, Crete Panayi csatlakozott, aki kihasználhatta tapasztalatát, ugyanis főállásban egy reklámügynökségnél dolgozott. „Igen, helyiségeket vettünk, embereket alkalmaztunk és így tovább. Bizonyos szempontból óvatosak vagyunk az üzleti oldalon, ahogy a

programozó oldalon is, abban az értelemben, hogy Costa mindig előjön valami kiváló anyaggal, de mi minőségben vagyunk inkább erősebbek, mint mennyiségben” nyilatkozta Luke Andrews három évvel később a kezdetekről, szemléltetve, hogy miért is maradhattak olyan sokáig talpon. 1983 tavaszán mindkét programozó elkészült saját játékaival. Megjelent Paul Canter azóta is szinte teljesen ismeretlen western-játéka, a **Gun Law** és Costa Panayi nem túl sikeres, de ismert **Android One – The Reactor Run** című szerzeménye. Nem túl feltűnő, de az Android One sok funkciója, főleg a képernyőgörgetéssel kapcsolatosak, már a ZX81-es Cosmos óta megvoltak és folyamatos fejlesztések, átalakítások eredménye az új játék, ami szintén egy Vortex jellegzetesség: Costa Panayi mindig próbált az addig elért, más játékaival működő dolgokra támaszkodni és azokból felépíteni valami egészen újat. "Az Android One-nál megpróbáltunk készíteni egy játékot sok funkcióval. A görgetési technikákat használtuk, hogy létrehozzunk egy hosszú folyosót, és terveztünk néhány szobát, aztán megpróbáltunk valamit futtatni a képernyőn." így magyarázza Costa a módszert. Ennek a módszernek lett az eredménye a folytatás, az **Android Two**. "Csinálni akartam egy folytatást, amihez kifejlesztettem a 3D hatást. Ez volt az első 48 K-s játékunk, és 9 hónapomba került a megírása. Pont karácsony előtt adtuk ki. A játék túl bonyolulttá vált. A millipoidsok problémákat okoztak. A legtöbb ember sötét háttérrel használ, de mi úgy döntöttünk, hogy

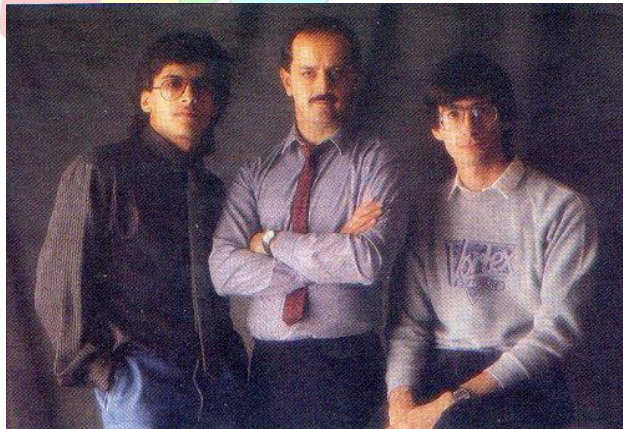
a világosabb színeket használjuk. Nehézséget okozott a körbefutó labirintus is.” Tehát megszületett a több későbbi játéknál használt Vortex-féle 3D effekt és a Costa által használt színek együttese által felismerhető Vortex-látvány. Ezeknek a dolgoknak is köszönhetően az 1984 június elején megjelenő **T.L.L. – Tornado Low Levelt** néhol – enyhe túlzással - a következő Android részként emlegették. "Próbáltuk megfigyelni a trendeket" mondja Costa. „A TLL ötlete egyszerűen a Flight Simulation népszerűségéből jött” „A TLL-t könnyebb játszani, mint az Android Two-t, a legjobb pontszámom 34.125. Minden játékba szeretnék belevinni valami kalandot. Van egyfajta Vortex kultusz. Például nem mindent mondunk el a TLL kazettaborítóján.” mondja Luke Andrews, „megmagyarázva” a Vortex egyik gyengéjét, a gyenge és fantáziátlan útmutatóikat. „Eltartott egy darabig, hogy megcsináljam”, mondja szerényen Costa az árnyék mozgásának problémájáról, ahol a gondot az árnyék falra fel és falról lefelé történő mozgásának sebességnövekedése és csökkenése okozta. A TLL volt a Vortex első igazi kasszasikere, négy hónapig volt az eladási lista élbolyában, még karácsonykor is rengeteg fogyott belőle. Nem volt megállás, Costa keményen dolgozott a TLL folytatásán. „Ez egy nagy lépés lesz a TLL után, sokkal nagyobb léptékű, rengeteg extra funkcióval, teljes mértékben kihasználva mindent, amit tanultam a TLL és az Android esetén.” harangozta be Costa az új játékot, amit jellemzően továbbra is az előző játék folytatásaként

apoztrofáltak az újságok. Közben a Vortex szerződést kötött az Oceannal először az Android Two, majd a TLL kapcsán, miszerint ezen játékok C64-es változatát az Ocean konvertálja és adja ki. Ez a szerződés mutatta, hogy más platformok felől is volt érdeklődés a játékaik felé. A megnövekedett munkaórák miatt Costa kilépett a British Airspace-tól és teljes munkaidőben programozott, hogy elkészüljön hat hónap alatt a TLL „folytatásával”. Ez sokkal merészebb lépés volt, mint külső szemlélőként gondolnánk, „garázscégek mennek tönkre egyfolytában”, meséli Luke. „Az emberek erről nem beszélnek. A szoftvercégek hatalmas üzletté váltak, de mi még mindig kezdőnek tartjuk magunkat. Ha nem kapunk pénzt valamiért, akkor azt nem csináljuk. Még nem vettünk ki egy pennyt sem a számlánkról magáncélra.” Talán ez a mentalitás eredményezte, hogy a Vortex sokakat túlélt, és az, hogy tartották magukat az eredeti elképzeléseikhez és a minőséget a mennyiség elé helyezték. „Nem csinálhatjuk túl rosszul” mondta Luke 1984. karácsonya előtt, „az emberek azt mondják, hogy visszaesés van. Mégis ebben a nyomott időszakban a TLL következetesen a TOP5-ben volt a kibocsátása óta. Sok ember mondja azt, hogy ez egy idényjellegű dolog, de az emberek még mindig akarnak szoftvereket nyáron is”. Utóbbi mondattal a szoftveripar általános helyzetére és visszaesésére utalt Luke Andrews. A Vortex közben Vortex Software-ből Vortex Software (Sales) Ltd lett, ami az akkori piaci trendeknek megfelelő valamiféle színpad mögötti átalakulást mutat.

Karácsonykor megjelent a **Cyclone**, amit az előzetes remények ellenére hűvösen fogadott a sajtó, sőt, sokan teljesen elutasítóak voltak. Az indokok akkoriban nem tudom mennyire hatottak komolynak, visszatekintve kicsit nevetséges, hogy az egymás játékait klónozó kiadók és az egy-egy ötletéről mindig újabb bőrkötést lehúzó programozók között pont a Vortexet és Costa Panayit találták meg az újságírók és a Cyclone-t, mint semmi újat nem hozó TLL-klónt állították be. Szemben sok szoftverház állandóan világújdonságokról és rendkívüli új ötletekről nyilatkozó szövivőjével a Vortextől senki sem állította, hogy ez egy merőben új produkció lesz, a riportokban az Android óta egy fejlődést emlegettek, ami végül a Cyclone-ban csúcsonyosodott ki, ami valóban lehetne TLL 2, de akár Android Four is. Nem biztos, hogy emiatt, de a rossz fogadtatás végül a TLL-nél sokkal kisebb üzleti sikert eredményezett, pár hét után eltűnt az eladási listákról a Cyclone.

Ezután bővült a cég létszáma, a ZX Microfair kiállításokon Costa Panayi összeismerkedett Mark Haigh-Hutchinsonnal, akinek figyelemmel kísérte programozói fejlődését majd 1985 elején részmunkaidős állást kínált az akkor egyetemista srácnak. Mark első ténykedése az Android One

Amstrad konverziója volt, ami elég jól sikerülhetett, mert 1985 közepére már főállásban volt Vortex alkalmazott. Megjelent még az Android Two és a TLL is az új Z80-as Spectrum konkurensre. A Vortex új, nagyobb irodába költözött, Costa pedig elkezdett valami merőben új dolgon munkálkodni, persze 3D-ben. „A 3D eléggé lenyűgöz - mindig szerettem, ha a dolgaim rendezettek és mértanian helyesek, és azt hiszem, a műszaki háttérrel jól jön a programozáshoz.” meséli Costa „Egyszerűen úgy tűnik, mintha a 2D-be való visszatérés egy lépés lenne hátrafelé. - úgy látom, hogy a tér egy érzését kapod, mikor három dimenzióban dolgozol, és nem hiszem, hogy meg tudnám írni ugyanazt 2D-ben. Pedig elég könnyű lenne megtenni, de nem akarom. Szeretném minden játéknál valami teljesen új megközelítéssel kezelni a 3D-t. Jó volna találni valami teljesen új rendszert, ami kijön az öntőformából. A Highwayjal ez történt”. És a szokásos fél éves



A Vortex ciprusi görög magja: Crete Panayi, Luke Andrews és Costa Panayi

kiadási ritmust megcsúsztatva 1985. júliusban megjelent a **Highway Encounter**. Egyöntetű kritikai siker övezte a megjelenést, de a várt üzleti siker elmaradt. Furcsa ezt írni egymás után két igazi kultuszjátékról, mégis igaz: nem voltak saját koruk nagy kasszasikerei. Ezután Costa nagy fejlesztésbe kezdett, ami több mint egy évig tartott, ezt az időt, kihagyva az 1985-ös karácsonyi vásárt, a Highway Encounter egy remixével töltötték ki, az 1986 áprilisában megjelentetett **Alien Highway**-jel. A játékot nem Costa Panayi alakította át, hanem az újonc Mark Haigh-Hutchinson, aki megírta a játék Amstrad verzióját is. Ezzel végetért a Vortex független korszaka, felmérték a helyzetüket és úgy látták, hogy egyik lehetőségük a cég feladása lenne. A másik, a választott út pedig a marketing és üzleti rész átadása egy tapasztaltabb félnek, csupán a fejlesztésre koncentrálni.

A FEJLESZTŐI IDŐSZAK

A dolgok annyiban változtak meg a Vortexnél, hogy aláírtak egy szerződést az US Golddal, miszerint az US Gold lesz a felelős a következő játékok reklámozásáért, előállításáért, terjesztéséért. A Vortex pedig így a fejlesztésre koncentrálni, sőt bővíthetné a fejlesztőcsapatot. „Most hogy a piac átkerül Európába, váltottunk, a Vortex kinőtte a Vortex csapatát és ezzel az alkuval a nyomás egy részét leveszik rólunk. Igazán arra koncentrálni, hogy szoftvereket termeljünk, és az a célunk, hogy Costa köré építsünk egy csapatot, ami a játékok megszokott standardját készíti.” indokolta Luke a szerződést,

„Vannak saját standardjaink, és szándékunkban áll ragaszkodni hozzájuk. Tehetséges programozókat keresünk Manchesterben”. Hosszú fejlesztés után tehát az új üzlet keretében, az US Gold védőszárnya alatt 1986 szeptemberében megjelent a **Revolution**, egy logikai jellegű akciójáték. Hogy mennyire jött be az üzlet, mennyire volt profi a marketing? Azt nem tudom, de az biztos, hogy feleannyi egész oldalas hirdetést sem kapott a Revolution, mint a Highway Encounter, az ára pedig 2 fonttal magasabb lett. Egy éven belül kiderült, hogy nem is túl elégedett a Vortex az üzletfelével, de a házasságnak volt még két kevésbé ismert folyománya. Az egyik természetesen az US Gold megszámíthatatlan válogatás-kazettáinak egyike, a **The Best of 3D**, amin a Revolution mellett az Android Two, a TLL és a Highway Encounter volt megtalálható viszonylag csábító 8,99 fontért. A másik folyomány egy álnéven fejlesztett Costa Panayi játék, amit az US Gold nyomott árú kiadója, az Americana Software dobott piacra, a címe **Collision Course**. A WOS fórumán talált bejegyzés szerint a játék eredetét firtató kérdésre Costa megerősítette, hogy azt valóban ő írta, csak nem volt túl büszke a végeredményre, így inkább csak név nélkül engedte a játék kiadását. Igazság szerint nem is név nélkül, mert a menüben „megjelenik” a neve egy nem látható feliratban, hivatalosan a játék fejlesztője a Black Run Software. A rosszul sikerült házasság a szerződés végével fel is bomlott, negatív következményeként a cég létszáma két főre, Costa Panayira és Luke

Andrewsra redukálódott. Így kezdett bele Costa megint egy teljesen újfajta játék, egy logikai, problémamegoldó játék fejlesztésébe, az addig elutasított 2D-ben, a fejlesztés jó ütemben haladt és 1987 karácsonyán meg is jelent a **Deflektor**, de nem a Vortex neve alatt, hanem egy újabb szerződés nyomán a Gremlin Graphics-csal közös kiadásban. Ez valószínűleg hasonló szerződés lehetett, mint az US Gold-dal kötött. A játék a Revolutionhoz hasonlóan nem került fel az eladási toplistára és nem is keltett nagyobb hullámokat a szoftverpiac kazettatengerén. A Vortex eddig sem volt egy nyilvánosságot kereső csapat, ezután pedig teljesen eltűntek a magazinokból, csak a játékokról készült értékelések kerültek nyomtatásba velük kapcsolatban. A Deflektor első Vortex játékként megjelent lemezen is, pár hónappal a Spectrum +3 megjelenése után, mikor a Gremlin első felbuzdulásában több korábbi játékát megjelentette az új formátumban. Aztán hosszú csend következett és minden bizonnyal hosszú fejlesztés, mire 1989 tavszán megjelent az utolsó Vortex játék, szintén a Gremlin Graphics terjesztésében, a **H.A.T.E. - Hostile All Terrain Encounter**. Ezzel a játékkal Costa visszatért az általa kedvelt 3D-hez és a repüléshez. Ez a játék sem tudta beküzdeni magát a toplistákra, Costa úgy érezte, hogy kiegészített a több éves programozás után és a sikertelenség sem motiválhatta túlzottan.

ÚJJÁSZÜLETÉS?

1990 nyarán a Vortex újjászületett azzal a szándékkal, hogy premier szoftverfejlesztő lesz, Costa és Luke visszacsábította Mark Haigh-Hutchinsont. Az eredeti tervük az volt, hogy kidolgoznak egy játékot Atari ST-re és Amigara, aminek a bevételéből finanszírozni tudták volna, hogy valami igazán izgalmasat fejlesszenek. Megkezdtek a Highway Encounter továbbfejlesztett változatának fejlesztését, Mark volt a programozó, Costa a grafikus és mindhárman, együtt tervezték a játékmenetet. Három hónappal később az Atari ST változat elkészült, az Amiga konverzió pedig mindössze három nap alatt. „A játék jól használta a gépek képességeit - gyors volt, sok színt használt és az eredetinel sokkal nagyobb kihívás volt. Sajnos a szoftveriparnak abban a helyzetében képtelenek voltunk a játéknak kiadót találni. Elkezdtem átírni a játékot IBM PC-re, ami befejezetlen maradt.” emlékszik vissza Mark a Vortex történetét felelevenítő írásában. „Egy kicsit csüggedten úgy döntöttünk, hogy belekezdünk egy újabb játékba. Látva a Deflektor gyenge 16 bites konverzióját, elkezdtünk dolgozni egy új változatán, ami magában foglalta a görgethető játéktért, az egér használatát, és még sok más funkciót!” Sajnos ez a próbálkozás is kudarcba fulladt néhány hónapon belül, Mark elfogadott egy állást Kaliforniában, Costa visszatért eredeti szakmájához és gépészmérnökként dolgozott, Luke pedig hazatért ösei hazájába, Ciprusra.

**MARK HAIGH-
HUTCHINSON**

Mark első számítógépe egy ZX81 volt. Már előtte is programozott, de csak papíron, gép híján. A Vortex előtt az Artcnál dolgozott, ahol főleg háttér munkát végzett, és volt egy fejlesztőkörnyezetet is, de nem adott arcade-kalandjátéka is. Sokat járt a ZX Microfair nevű kiállításokra, itt ismerkedett össze Costa Panayival és Luke Andrewszal. 1984 nyarán Mark még egyetemre járt, de a Vortex rész munkaidős állást kínált neki, feladata a játékok Amstrad CPC-re való portolása volt (úgy, hogy nem ismerte a gépet), három hónap alatt elkészült az Android One-nal. Az egyetem befejezése után, 1985-től pedig már főállásúként konvertálta a Highway Encountert Amstradra. Majd egymaga készítette el a Highway Encounter alapjait felhasználva az Alien Highway Spectrum és Amstrad verzióját is, ami gyakorlatilag egy remixelt Highway Encounter. Ezután részt vett a Revolution CPC-s fejlesztésében is, és a Vortex US Gold-dal való sikertelen kapcsolata után kényszerű leépítés áldozata lett és rövid ideig szabadúszó volt (elkészítette pl. a Paperboy Amstrad verzióját), majd az Elite alkalmazottja lett, de az Overlander elkészítése után otthagya őket a Tiertex nevű fejlesztőcsapat kedvéért. Érdekes, hogy közben az Ultimate-nél és az Ocean-nál is volt állásinterjűn. Az Ultimate-nek ő nem felelt meg, az Ocean pedig neki nem



tetszett. A Tiertex tehát egy fejlesztőcég volt, főleg az US Gold-nak írtak játékokat. A Tiertex érdekessége, hogy a mai napig létezik! Mark három és fél játék után (a fél az Italy 1990 Winners Edition miatt indokolt, ami tulajdonképpen ugyanaz, mint az Italy 1990) hagyta ott a céget, valamilyen bírósági ügy is lett, amit Mark nyert meg, de ezzel lezárta a Spectrumra való fejlesztést. A Spectrumról alkotott véleménye, ha nem is egyedi, de érdekes: „Szép, egyszerű, egyértelmű gép. Az attribútum alapú színek rosszak voltak. És a hardveres görgetés és sprite hiánya is hátrány volt. Másrészt, könnyű volt rá játékokat írni - sőt, ezt bárki meg tudja csinálni. A képernyő elrendezés egy kicsit furcsa volt, de volt, hogy ez előnyökkel is járt.” A Tiertex után visszakerült barátaihoz, a Vortexhez, ahonnan pár hónap sikertelen próbálkozás után Dél-Kaliforniába igazolt, rövid ideig az Acme Interactive alkalmazta, majd a LucasArtsnál dolgozott nagyon sokáig. Végül az ezredforduló környékén váltott, a Retro Studios-nál kezdett dolgozni, közben 2006-ban részt vett a Deflektor X4 konverzióinak elkészítésében MAC-re és Windowsra. 2008. január 15-én hasnyálmirigyrákban halt meg, 43 éves volt:

Spectrumra írt játéakai:
 1986. Alien Highway (Vortex)
 1988. Overlander (Elite)
 1989. Thunder Blade (US Gold)
 1989. Indiana Jones and the Last Crusade (US Gold)
 1990. Italy 1990 (US Gold)
 1990. Italy 1990 - Winners Edition (US Gold)

VORTEX SOFTWARE LTD

SZOFTOGRÁFIA

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

Cosmos

KIADÁSI ADATOK: Abbex Electronics Ltd, 1982, 16k, £4.95
FEJLESZTŐ: Costa Panayi

Gun Law

KIADÁSI ADATOK: Vortex Software, 1983, 16k, £5.95
FEJLESZTŐ: Paul Canter

Android One – The Reactor Run

KIADÁSI ADATOK: Vortex Software, 1983, 16k, £5.95
FEJLESZTŐ: Costa Panayi

Android Two

KIADÁSI ADATOK: Vortex Software, 1983, 48k, £5.95
FEJLESZTŐ: Costa Panayi

T.L.L – Tornado Low Level

KIADÁSI ADATOK: Vortex Software, 1984, 48k, £5.95
FEJLESZTŐ: Costa Panayi

Cyclone

KIADÁSI ADATOK: Vortex Software (Sales) Ltd, 1984, 48k, £6.95
FEJLESZTŐ: Costa Panayi

Highway Encounter

KIADÁSI ADATOK: Vortex Software (Sales) Ltd, 1985, 48k, £7.95
FEJLESZTŐ: Costa Panayi

Alien Highway

KIADÁSI ADATOK: Vortex Software (Sales) Ltd, 1986, 48k, £7.95
FEJLESZTŐ: Mark Haigh-Hutchinson

Revolution

KIADÁSI ADATOK: US Gold Ltd / Vortex Software, 1986, 48k, £9.95
FEJLESZTŐ: Costa Panayi

The Best of 3D

KIADÁSI ADATOK: US Gold Ltd / Vortex Software, 1987, 48k, £8.99
 FEJLESZTŐ: Costa Panayi
 TARTALOM: 1. Revolution, 2. Highway Encounter, 3. Android Two, 4. T.L.L. –
 Tornado Low Level

Collision Course

KIADÁSI ADATOK: Americana Software Ltd, 1987, £2.99, AS0009
 FEJLESZTŐ: Costa Panayi
 MEGJEGYZÉS: Hivatalosan a Black Run Software a fejlesztő

Deflektor

KIADÁSI ADATOK: Gremlin Graphics Software Ltd / Vortex Software, 1987, 48k, £7.99
 Gremlin Graphics Software Ltd / Vortex Software, 1988, +3 (lemezen),
 £14.99
 FEJLESZTŐ: Costa Panayi, Ben Daglish

H.A.T.E. - Hostile All Terrain Encounter

KIADÁSI ADATOK: Gremlin Graphics Software Ltd / Vortex Software, 1989, 48k, £9.99
 Gremlin Graphics Software Ltd / Vortex Software, 1989, +3 (lemezen),
 £14.99
 FEJLESZTŐ: Costa Panayi, Ben Daglish

COSMOS



KIADÓ:	Abnex Electronics Ltd, 1982, £4.95
FEJLESZTŐ:	Costa Panayi
STÍLUS:	Arcade - lövöldözős
GÉPTÍPUS:	16K
MÉRET:	14266 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	2:04
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet (1..0 - fel, Q..T - balra, Y..P - jobbra, A..En - le, Z..V - tűz felülről, B..Sp - tűz alulról)

FELADAT

„Egy korszerű védelmi osztályú csillaghajó parancsnoka vagy. Neked kell megvédened a fénysebesség alatt haladó szállítóhajók konvoját az ellenséges támadásoktól és a természetes veszélyektől. Az űr egy kvadránsában (3x3 szektor területe) a kilenc hajóból álló konvojt a központ a felügyeleted alá helyezi. Használd a nézeti képernyőd, hogy megtekintsd az adott szektorral ekvivalens területet, a nézeti képernyő által mind a kilenc szektort megfigyelheted. A hajószámítógéped be van programozva, hogy figyelmeztessen minden közelgő kockázatra vagy fenyegetésre.

Az űrnek ezen területén sűrűn fordulnak elő aszteroida záporok, amik arról ismertek, hogy vízszintesen sodródnak balról vagy jobbról, végig az egész kvadránsban.

Szintén ismert dolog, hogy tizennyolc idegen robothajó fog belépni a kvadránsba, és semmi sem állítja meg őket, céljuk, hogy lássák a konvojt megsemmisülni.

Két nagyteljesítményű lézereddel meg kell kísérned, hogy megsemmisítsd az idegeneket, mielőtt minden elveszne!

A képernyő felső része a nézeti képernyő, alatta balról jobbra a pozíció jelzőt, a státuszjelentést és a lézer kijelzőjét láthatod.



A státuszjelentések:

- a felső rész villog, mikor az aszteroidák belépnek a kvadránsba
- alatta láthatod a konvojból megmaradt hajókat
- alatta a kvadránsban tartózkodó idegen hajók számát (maximum 18) láthatod
- az alsó rész villog, ha a védelmi pajzsod megsemmisült három téged eltalált lövéstől, a következő találat halálos lesz

Pontszámok:

- aszteroida: 40 pont
- idegen robothajó: 120 pont
- konvoj hajói: 280 pont (minden megmentett hajó után)”

LEÍRÁS

Meg kell védened a konvojt a sodródó aszteroidáktól és a cikázó idegen robothajóktól. Az aszteroidák ellen könnyű védekezni, csak azokat kell megsemmisíteni, melyeknek a konvojok valamelyikén haladna keresztül a pályája. Az aszteroidák mindig ugyanazok, egyszer balról, utána jobbról közelednek, de minél többet megsemmisítesz, annál kevesebb jön legközelebb. A robothajók fifikásabbak, szinte érzik magukon a célkeresztet és mindig próbálják azt elkerülni. Ha nem lövöd le őket, nemsokára egy szállítóhajód látja kárát. Legyel óvatos, mert a lézereddel a konvojban is kárt tehetsz! A pislákoló csillagokat ne lödd le, egyrészt mert butaságnak tűnik, másrészt megsérül tőle a pajzsod. Ha túléli legalább egy szállítóhajó a kvadránsodon való áthaladást (mikor megsemmisült az utolsó robothajó), akkor kapsz egy újabb konvojt, amit meg kell védened és jutalomként megjavítják a védelmi pajzsodat is.

HÁTTÉR


Costa Panayi 1981-ben írta az Astral Convoy ZX81-re, annak a játéknak a továbbfejlesztése a Cosmos. Az Astral Convoy negatív eladási tapasztalatai miatt a Vortex inkább átadta a játékot a hasonlóan kezdő Abbex Electronics Ltd-nek terjesztésre.

ÉRTÉKELÉS

A körítés elég lyukas, a borító gyenge, betöltőképernyő nincs, nem egyértelmű a játék betöltésekor elolvasható instrukció. A feladat ettől

függetlenül nem rossz, rá lehet jönni a lényegre, és ha nem lenne annyira kifacsart az irányítás, akkor egészen játszható is lenne a Cosmos. A megoldandó feladat változatosabb az átlagos 1982-es lövöldözős játékoknál. A látványvilág kellemesnek mondható, élettelivé van varázsolva a világűr, praktikusán, egyszerűen, szépen van megvalósítva minden kis eleme a grafikának, semmi extra, csak a lényeg. A vezérlés a játék gyengéje, kipróbálnám joystickkal, mert az egyetlen irányítási mód nem igazán korrekt. A bal kezemet elveszi a fel-irányítás, a jobb kezemet pedig a balra-jobbra, eddig rendben, de miért van szükség a két oldalról tüzelésre? Igazából értem miért, hogy pl. ne lőjem le a szállítóhajót, csak a támadót, de nincs idő a kontrollálására, próbálok egy újjal nyomni a V-B kombinációt és löni ész nélkül:) A Cosmos az irányítás gyötrelmei ellenére egy jól eltalált nehézségi szinttel rendelkező, mérsékeltén addiktív játék.

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



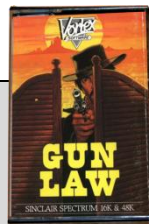
MÁSOK SZERINT

WOS: 6,38/10

Popular Computing Weekly: 7/10

Home Computing Weekly: 80%

GUN LAW



KIADÓ:	Vortex Software, 1983, £5.95
FEJLESZTŐ:	Paul Canter
STÍLUS:	Arcade - lövöldözős
GÉPTÍPUS:	16K
MÉRET:	16176 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	1:29
VEZERLÉS:	Billentyűzet (1..0 - fel, A..En - le, Q..T - balra, Y..P - jobbra, Z..Sp - lövés, CS - képernyő váltása)
	Joystick: Kempston



FELADAT

„Fejvadász vagy, belépsz egy megtévesztően álmosnak látszó kisvárosba, Badlands-be. Az ablakok és kocsmajátók mögött leselkednek a legaljasabb, legravaszabb törvényenkívüliek.

Csinos kis summa van kitűzve a fejükre, és meg akarnak akadályozni, hogy begyűjtsd azt. Légy óvatos, ahogy megpróbálsz kilőni őket - vannak ártatlan városlakók is mindenfelé. Reagálj gyorsan, vagy halj meg fiatalon. Csak a ravaszságod és merszed menthet meg.

A színes grafikától és a hanghatásoktól lesz a játék annyira realiztikus, hogy remegni fogsz a csizmádban.

A James Gang átvette a hatalmat a város fölött! Valakinek össze kell takarítania a várost. Ésszel, kinnal és kurázsival. Te leszel az!

Fizetséged: egy fekete kalaposért \$100, egy piros kalaposért \$50, egy fehér kalaposért \$20.

Minden bandita próbál megölni téged, de egy kevés vörös és fehér nem. Az ártatlan emberek lelövéséért nem kapsz fizetséget. Te döntesz, hogy elpazarolsz rájuk egy golyót, vagy megkockáztatod, hogy ők lőnek le téged.”

LEÍRÁS

Az álmos kisvárosba lépve egyből a figyelem középpontjába kerülsz, a pozíciód tökéletes, rálátsz minden épületre. Ablakokban, ajtók mellett, fák mögött, szóval mindenfelé megjelennek cowboy kalapos emberek, amire jobbra lent, a pontszám (=gyűjtött dollár) mellett megjelenő piros, villogó figura és a pulzáló hang figyelmeztet. Közülük minden második fekete kalapos, és minden negyedik piros vagy fehér kalapos, ezen kívül nincs semmilyen különös ismertetőjelük. A fekete kalaposok mind bűnözők, a pirosak és fehérek között pedig van bűnöző



is és ártatlan nézelődő is. Saját megfigyelésem szerint a pirosaknál minden második, a fehérekéknél minden harmadik emberke lépett a bűn útjára (de az is lehet, hogy tökéletesen véletlenszerű a beállítottságuk). Próbálhatsz keményen a szemükbe nézni, ahogy a western-filmekből láttad, de meg sem rezzennek, egyszerűen eldönthetetlen, hogy bűnözőt látsz, vagy sem. Mindenesetre 5-6 másodpercen belül meg kell hoznod a döntést és a bűnözőt lelőni, az ártatlant életben hagyni. Lehet, hogy durván hangzik, de kisebb baj, ha lelősz egy ártatlant, mintha a bűnözőt életben hagyod, ugyanis a bandita ez esetben nem fog habozni és megelő téged. Három bekapott találat után pedig meghalsz. Persze erre azt is gondolhatnád, hogy lelősz mindenkit, lesz, ami lesz. Ez sem jó megoldás, mert a hatlövetűd gyorsan kifogyhat. A fegyvered újratöltése véletlenszerű, szerencsés esetben legkésőbb a tár kifogyása után kapsz elég munióit az újratöltéshez. Szintén saját megfigyelés, hogy legrosszabb esetben 11 cowboy után jön el a töltés ideje, ebben az esetben bizony 5 ártatlant futni kell hagyni. Legjobb esetben pedig már egy lövés után kapod az utánpótlást. Az nem számít, hogy mennyire vagy jó

emberismerő, teljesen véletlenszerű az újratöltés.

HÁTTÉR

Paul Canter, Costa Panayi barátja, már a kezdetektől részt vett a Vortexnél a munkában, a ZX81-re megjelent logikai és táblás játékokat együtt írták. Paulnak a Gun Law az egyetlen saját játéka Spectrumra, de állítólag több játéknál besegített Costa Panayinak.

ÉRTÉKELES

Szép kazettaborító, kezdetleges screen, rövid és nem egyértelmű leírás jár a játékhoz. A feladat, a játéktípus nem túl elterjedt Spectrumra, pedig mint a Gun Law példája is mutatja, még ilyen egyszerű megvalósításban is izgalmas, addiktív játékot lehet belőle kihozni. A grafikát már 1983-ban megszólták, hát tényleg elég primitívnek hat részleteiben, de játék közben, gyorsan kapkodva a képet már fel sem tűnik, megszokható, nem zavaró, teljesen megfelelő. A hangok inkább praktikusak, mint jók, mégis tökéletesen megfelelnek a játékos figyelmének felkeltésének eszközeként. A vezérlés érdekes több szempontból. Először a sokszor használt Vortex-féle billentyű-kiosztás, amiből a fel-le rendben van, de a balra-jobbra hiába 5-5 billentyűt jelent, valószínűleg mindenki a T-Y vagy T-U kombinációt használja, szóval a látszat ellenére nem jelent túl sok variációt. Az, hogy a joystick használata mellett is kell használni a képernyőváltást, egyáltalán nem kényelmetlen, és nem hiszem, hogy praktikusabban meg lehetett volna



oldani. A célzókereszt karakteres mozgatása talán túlságosan megkönnyíti a célzást. Emiatt is a készség szint nem mondható tökéletesnek, inkább a könnyű felé hajlik. Tetszik viszont az ártatlan nézelődők bevonása a játékba, viszont a véletlenszerű töltény utánpótlást furcsa megoldásnak találom. Gunfrightes módszerrel, a munícióért való fizetéssel és az ártatlanok lelövésének büntetésével talán praktikusabban meg lehetett volna oldani a dolgot. A hibáktól függetlenül, rövid idő alatt bele lehet rázódni a játékba és személy szerint én jól elszórakoztam vele és többször elűtöttem vele szabad perceimet.

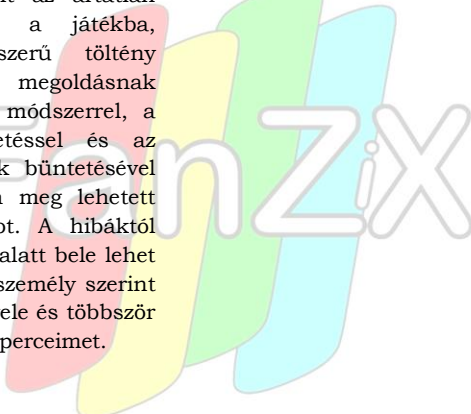
KÖRÍTÉS	■■■■■□□□□□
FELADAT	■■■■■□□□□□
KÜLCSÍN	■■■■■□□□□□
VEZÉRLÉS	■■■■■□□□□□
KÉSZSÉG	■■■■■□□□□□
SZUBJEKTÍV	■■■■■□□□□□

70%

MÁSOK SZERINT

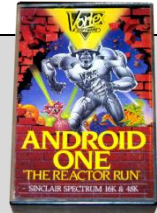
WOS: 5,64 / 10

Home Computing Weekly: 60%



ANDROID ONE – THE REACTOR RUN

KIADÓ:	Vortex Software, 1983, £5.95
FEJLESZTŐ:	Costa Panayi
STÍLUS:	Arcade – lövöldözős (Berzerk-klón)
GÉPTÍPUS:	16K
MÉRET:	22959 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	2:52
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet (1..0 – forgás balra, Q..P – forgás jobbra, A..En – futás, Z..V – pajzs, B..Sp – tűz) Joystick: Kempston (+bármelyik billentyű – pajzs)



FELADAT

„Meg tudod semmisíteni a reaktort, mielőtt a reaktor megsemmisíti a világot? Csak ha téglafalakat robbantva labirintusokon és hatalmas termeken jutsz keresztül, elkerülve a trükkösen mozgó akadályokat és legyőzve ördögi mutánsok hordáit. Ennek a "lehetetlen küldetés"-nek az elvégzésére csak egy fegyvered van. Az Android One. Csodálkozni fogsz a mozgékonyágán.

A feladat: beszivárogni a reaktor-komplexumba, legyőzni a védelmi rendszereket, megsemmisíti a reaktort, és visszatérni a bázisra.

E cél elérése érdekében egy erős fegyvered van, a legújabb Android technológia, az Android One! Az Android One jellemzői: többek között

beépített lézerfegyver, erős pajzs és korlátlan lőszer. A reaktor-komplexumot mutáns védők őrzik. Meg akarnak állítani, hogy megakadályozzák küldetésed sikerét, a világ megmentését! A mutánsok típusai: az "ugráló", az "örült", a "korcsolyás", és a "vándor".

A képernyő alsó harmadában az alábbi dolgokat láthatod:

- a pontszámod, előtte zárójelben a szintet,
- alatta a rekordpontszámot (zárójelben a nehézségi szintet)
- mellettük az Androidot ért sérüléseket (sárga figura)
- és a felhasznált pajzsokat (sárga négyzet)
- alattuk a piros csík a megmaradt időt mutatja
- mellettük az irányjelző nyilak az Android irányát jelzik
- az alsó részen pedig a lila sávban a fekete téglalap az Android aktuális helyzetét mutatja.

A játéknak akkor van vége, ha az Android elszenvedett öt közvetlen sérülést, vagy a rendelkezésedre álló idő letelt. Ha visszatérve a bázisra teljesíted a küldetést, akkor azonnal belekezdhetsz egy még veszélyesebb 'reaktor futás'-ba"



LEÍRÁS

Lényeges, hogy az Android One a fején viseli a lézerfegyvert, mint egy fejre csatolható biciklis lámpát, és mindig arra lő, amerre az irányjelző mutat. A komplexumban piros és kék téglafalak választják el a helyiségeket, a pirosak a lézereddel kirobbanthatóak, minden faldarab két lövéssel megsemmisíthető, a kékék viszont felrobbanthatatlanok. A labirintusokban, termekben többféle ellenséggel találkozhatasz, a pirosak a gépesített akadályok, ezeket nem tudod kilőni, és vagy egy helyben állnak, vagy egyszerű, könnyen átlátható mozgást végeznek. A négyféle kék színű mutánszt viszont le tudod lőni, ezek mozgása is jellegzetes, mindegyiknek más és más. Nem kötelező a mutánsokat lelőni, de érdemes, mert úgy legalább biztos lehetsz benne, hogy hátból nem támad meg senki. A reaktor magját elérve fel kell robbantanod a lézereddel, majd spurizni vissza a bázisra, ám ez nem lesz könnyű, mert hirtelen rengeteg mutáns jelenik meg, hogy megakadályozzanak a kijutásban. A bázisra visszaérve új reaktorba kerülsz, ahol kicsit nehezebben teljesítheted küldetésed. A pajzsodat használhatod reménytelennek tűnő

helyzetekben, ilyenkor körbevesz egy vibráló, védópajzs és sérthetetlen, sőt elérhetetlen leszel az ellenségeknek. A pajzsot használva nem tudsz megmozdulni, amíg annak tart a hatása.

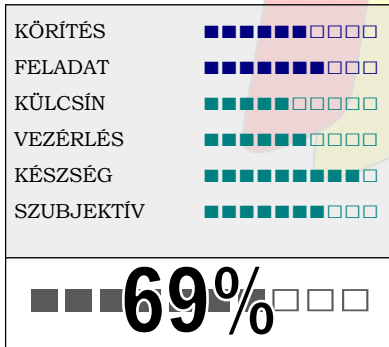
HÁTTÉR

A Vortex első sikere egy hosszú fejlesztési folyamat első. A Gun Law-val együtt a Vortex igazi bemutatkozása a Spectrum platformján. A játék kritikailag sikeres volt, kereskedelmileg kevésbé.

ÉRTÉKELÉS

Szép kazettaborító és játék előtt (nem kötelezően) betölthető instrukciók tartoznak a játékhoz. A játék alapja a Stern Computer Berzerk-je, de Costa Panayi alaposan átalakította, felfrissítette a játékmenetet. „Az Android One egy megfelelő, de lélektelen Berzerk-változat” írta a Personal Computer Games. Pedig lélektelennek egyáltalán nem mondható, hiszen pl. a nevükön nevezhető, önálló tulajdonságokkal rendelkező ellenségek elleni harc, vagy a reaktor felrobbantásakor megzavarodó android miatt, vagy egyáltalán az átalakított játékmenet miatt pont más ez a játék, mint a többi Berzerk-klón. Nem is klón, inkább csak változat. A látványvilág és a hanghatások közepes szintűek, a figurák karakternyílek, de animáltak, összességében elég egysíkú, unalmas a külalak. A vezérlés alapvetően rossz, a billentyűzeten fordulni és futni kell meglehetősen rosszul kiosztott vezérléssel. Szerencsére joystickkal a direktvezérlés a

választott módszer, de az érzékenység ebben az esetben sem mondható jónak, mindenesetre legalább használható. A plusz billentyűvel használható pajzsot egyébként teljesen feleslegesnek érzem (nem csak a joysticknál, amúgy is). Ami még nem lényeges, de idegesítő: játék előtt, a nehézségi szint választásakor miért kell végigvárni a bűgást, hogy elkezdhessem a játékot? A kézségszintnél tartva, az is kicsit fura, a legkönnyebb szint megfelelően nehéz, de a négyes-ötös szint már játszhatatlanul nehéz. Jobb lett volna az 1-3 szinteket széthúzni, bár így is három különböző játszható nehézségi szint maradt, szóval nem érdekes. Összességében egy teljesen átlagos, nem túl fordulatos, kicsit egysíkú, de kedvelhető, játszható játék az Android One, de nem lélektelen:)



MÁSOK SZERINT

WOS: 7,39/10

sinclair.hu: 7,64/10

Home Computing Weekly: 75%

ANDROID TWO



KIADÓ:	Vortex Software, 1983, £5.95
FEJLESZTŐ:	Costa Panayi
STÍLUS:	Arcade – labirintus
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	32913 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	3:16
VEZERLÉS:	Billentyűzet (1,Q – fel,le, O,P – balra, jobbra, Z..Sp – tűz) Joystick: Kempston



FELADAT

„Állítsd meg a millitoidok előrenyomulását. Éld túl a halál útvesztőjét, ésszerűsítsd a paradox zónát, és győzd le a veszélyeket, amikkel találkozol a síkföldön. Ennyit kell tenned, és térj vissza a szállító kapszulába, még az indulási idő előtt. De vigyázz! Mindenhol halálos keringő droidok, fogdmegek és taposóaknák vannak.

A MILLITOID KÜLDETÉS

Feladatod: elpusztítani öt millitoidot a következő szinteken:

1. a halál útvesztője
2. a paradox zóna
3. síkföld

Az Android 2-t elszállítják majd mindegyik zónába, ahol meg kell semmisítenie az öt millitoidot, mielőtt

visszatér az eredeti szállító kapszulába, hogy továbbtűzzen a következő zónába. De az Android 2-nek gyorsan kell cselekednie, mert a szállító kapszula csak rövid ideig vár. Az Android 2 fejére van szerelve egy fotonfegyver korlátlan lőszerrel.

A millitoidok: (piros fej, kigyózó kék test) fejbe kell lőni háromszor, hogy meghaljon.

Keringő droidok (kék droid): egy lövéssel megölhető.

Fogdmegek: elpusztíthatatlanok, de kiszámíthatóak.

Taposóaknák: ha rájuk lépsz, akkor elveszítesz egy életet.

Szállító kapszula: csak akkor használható, ha mind az öt millitoid elpusztul.

Jobbra, a pontszám alatt láthatod, a hátralévő időt, a millitoidokat ért találatokat (fehér = 0, sárga = 1, cian = 2, fekete = 3 találat) és fehérrel a meglévő életeidet. Legalul pedig a radart és az irányjelzőt.

A játéknak akkor van vége, ha

- az Android 2 öt közvetlen találatot kapott
- vagy a küldetésre adott idő letelt.

Ha teljesíted a 'Millitoid küldetés'-t, akkor azonnal kapsz egy új, veszélyesebb küldetést!"



LEÍRÁS

Az Android One továbbfejlesztett változata az Android Two, de a testsúlyának csökkentése és mozgékonyságának növelése miatt lahagyták róla a védelmi pajzsot. A három szinten ugyanazzal a környezettel fogsz találkozni, a fehér falakat nem tudod megsemmisíteni, mint ahogy a piros droidokat sem. A kékeket viszont egy lövéssel leterítheted. Egyéb tulajdonságaikat tekintve hasonlítanak a kék és piros droidok, könnyen kiismerhető a mozgásuk és nem támadnak rád, legalábbis szándékosan nem. A millitoidot sem a hatalmas intelligenciája miatt tartják veszélyesnek, hanem... miért is? Szóval ő is elég butácska, megfigyelheted a haladási módszerén, faltól falig megy, aztán eltűnődik, merre is menjen tovább és ez így megy egész életén keresztül. A fejét kell háromszor eltrafálnod, hogy kimúljon, a hátsó része érzéketlen. Az első szint, a halál útvesztője egy kicsi, de átláthatatlan labirintus zsákutcákkal és szűk folyosókkal. A paradox zónában az az ellentmondásos, hogy ahonnan kimész, oda jutsz vissza, de legalább nem kell sokáig kajtatnod a millitoidok után. A síkföld egy

szabadabb, falaktól szinte teljesen mentes terület, de pont ez benne a veszélyes, a kiismerhető droidokból egyszerre olyan sokat látsz, hogy összezavarodnak a bitjeid! Elvileg a radar segít az idegenek felderítésében, a gyakorlatban jobb, ha a saját megfigyeléseidre támaszkodsz!

HÁTTÉR

„Akartam csinálni egy folytatást, amihez elkészítettem a 3D effektet. Ez volt az első 48K-s játékunk és kilenc hónapig tartott a megírása, csak 1983 karácsonya előtt jelent meg” mesélte a szerző a Sinclair Usernek. Ekkor Costa Panayi főállásban még a British Aerospace-nél dolgozott. Az Android 2 volt a Vortex első nagy dobása, amivel bekerültek az eladási toplisták alájára.

ÉRTÉKELÉS

Nem sok maradt meg az első részből, de a körítés szinte pont ugyanolyan, a kazettaboritótól a játékon belüli instrukciókig. A feladat kicsit változott, összetettebb lett, nem fix helyre kell szaladgálni, hanem mindenfelé. A látványvilág pedig annak ellenére, hogy teljesen másnak tűnik, némileg hasonlít az első résznél megszokottra, pl. az ellenségek színei és ahhoz kötött tulajdonságai megmaradtak. A színek kivételével viszont teljesen átalakult (állítólag a scroll-technika majdnem ugyanaz). A 3D-t úgy használja a játék, hogy részben elkerüli a harmadik dimenzió ábrázolását, pontosabban mindent szemből - felülről mutatva ügyeskedik. Érdekes, szokatlan a világosabb színek használata is, ezt

T.L.L. – TORNADO LOW LEVEL



KIADÓ:	Vortex Software, 1984, £5.95
FEJLESZTŐ:	Costa Panayi
STÍLUS:	Arcade – akció, szimuláció
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	49326 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	4:40
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet (1,Q – fel,le, G,H – balra, jobbra, X – szárnyhelyzet váltása, M- térkép, Z+P-küldetés vége) Joystick: Kempston, IF2 (+M- térkép, Z+P-küldetés vége)



FELADAT

„A T.L.L.-é a legjobb grafika, ami elvárható egy Spectrum játéktól. Röpülj a legújabb lendületes, szárnyaló, harci bombázóval, 360 fokos vezérléssel. Húzd be a szárnyakat a szuperszónikus sebesség eléréséhez. Közelítsd meg a terepet, hogy eltöröld az ellenséges célokat. Landoj, tankolj, szállj fel tetszés szerint. A végső sikered tisztán a készségeidről függ.

Küldetés: Keresd meg, majd semmisítsd meg az ellenséges célokat, amiket a térkép mutat.

Tájékoztató: Húzd vissza a szárnyat a maximális sebességért. A maximális pontot az alacsonyan történő repülésért kapod. Semmisítsd

meg a célt alacsonyan repülve. Landoj, tankolj és nézd meg a térképet. Térj vissza a bázisra új küldetésért.

A jobb oldalon felül a radar, alatta balról a magasságmérő, az üzemanyagjelző, az ellenséges célok (fehér – még nem semmisítetted meg, fekete – megsemmisítetted), a hátralévő idő, alatta pedig a meglévő Tornadoid száma.

Landozás előtt engedd ki a szárnyat.”

LEÍRÁS

Felszállás előtt, küldetés kezdetekor automatikusan láthatod a térképet az ellenséges célpontokkal. Ha saját elhatározásból szálltál le, akkor is érdemes megtekinteni a célpontok elhelyezkedését. A térkép nagyon tűnik, de nem az, végtelenített, körbejárható felülről-lefelé, balról-jobbra, mindenhogy. Azért van benne egy kis stikli, ugyanis, ha vízszintesen hagyod el a térképet, akkor visszakerülsz ugyan a túloldalra, de egy karakternyi eltéréssel, iránytól függően fel vagy lefelé. Felülről lefelé, vagy fordítva nincs ilyen turpisság. A tárgyak repülés közben a radaron is láthatóak, a fekete területen, tehát a



földön fehér, a fehér területen, tehát a vízen pedig fekete pötty jelzi őket. A célpontok megsemmisítésére adott idő viszonylag sok (kb. 6 perc), de az újabb küldetéseknél alig észrevehetően csökken, szóval nem ez okozza a nehézséget (kezdetben). Inkább az üzemanyag, ami repülési sebességtől függően 2-2,5 perc alatt elfogy. Mikor már atulról a harmadik vonást elhagyta a szintjelző, érdemes a leszállópálya felé orientálódni, mert lehet, hogy nem fog sikerülni elsőre a leszállás és többször kell próbálkoznod. Három lényeges dolog van leszállásnál: először is a visszahúzott szárnyakat ki kell engedni, aztán párhuzamosan kell haladni a leszállópálya felett, majd időben és finoman le kell tenni a gépet és hagyni, hogy automatikusan megálljon még a pálya vége előtt. Ha nem áll meg a gép, akkor az utolsó pillanatban még fel lehet emelkedni és újra próbálkozni. Ha sikerült letenni a Tornadot, akkor meg kell várni, hogy véget érjen a tankolás, megfordulni és felszállni. A felszállás egyszerűbb a leszállásnál: tűzgombbal el kell indítani a motort, majd folyamatosan emelni a gépet (billentyűzetten az '1' gombbal, Joystickon fordítva, a botkormány lefelé húzásával), a felemelkedés időben meg fog

kezdődni. A célok megsemmisítésére a kezdő szinteken a legegyszerűbb mód a felettük körözés, majd mikor a repülő árnyéka pont áthalad a célon, akkor finoman le kell engedni a gépet, amíg meg nem semmisíti a csomagot. Kezdetben a célpontok mind szárazföldön vannak, majd megjelennek vízben is, de általában még használható a leírt módszer, aztán olyan kis szorosokba kerülnek be, ahol már nem tud körözni a gép, ilyenkor már hirtelen irányváltásokra, gyors emelkedésre és süllyedésre van szükség. Minden küldetésre három Tornado áll a rendelkezésedre és a sikerhez legalább egynek épségben kell maradnia. Ez teljesíthető akár úgy is, hogy az első géppel felszeded mind a hat csomagot, majd lezuhansz, ekkor maradt kettő géped. Teljesen midégy milyen módszert használsz a sikerhez, a következő küldetéshez ügyis megkapod a következő 3 Tornadot.

HÁTTÉR

Akár mondjuk Android Three is lehetne a címe, annyira az Android Two-ra épül. „A T.L.L. igazából az ötletek továbbvitele az Android Two-ból. Kiterjesztettem a 3D tájat, de sokkal összetettebben. Van egy extra



CYCLONE



KIADÓ:	Vortex Software (Sales) Ltd, 1984, £6.95
FEJLESZTŐ:	Costa Panayi
STÍLUS:	Arcade – akció, szimuláció
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	49260 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	2:58
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet (1,Q – emelkedés, süllyedés, O,P – balra, jobbra, X – előre, N – nézet, M – térkép, A+G-kilépés) Joystick: Kempston, IF2 (+ N – nézet, M – térkép, A+G-kilépés)



FELADAT

„A területet kiürítették. A feladatod, hogy a helikopterrel repülj a veszélyeztetett zónában, helyreállítva az alapvető orvosi ellátást. Ahogy kutatsz szigetről szigetre, kerüld a légi forgalmat. Keresd meg és gyűjtsd össze az öt ládát. De óvakodj az előrenyomuló ciklontól.

Tanácsok: használj alternatív nézeteket, mikor a ládákat keresed. A láda a csörlővel automatikusan a fedélzetre kerül. Tankolj a legközelebbi leszállóhelyen, ha szükséges. Óvatosan landolj, hogy megelőzd a megsemmisülést. A térképen rendszeresen tartsd szemmel a ciklon helyét. Mind az öt ládával a fedélzetén téj vissza a

Base Island-re egy új küldetésért. Sok szerencsét! Szükséged lesz rá.

A jobb oldalon felül négy dolgot láthatsz: a magasságmérőt, a sebességedet, az üzemanyagszint-jelzőt és a hátralévő idődet. Alattuk egy iránytűt, alatta a nézet megjelölésével, valamint az életeid számát. A pontszám felett pedig az ütközésveszélyre való figyelmeztetést. Alul a szél erejét és a ciklon közelségét láthatod.”

LEÍRÁS

A munkád Óceániába szólitott, ahol 14 szigetet, szigetcsoportot rendeltek a felügyeled alá, a térségben egy ciklon pusztít és neked kell a rendkívül fontos egészségügyi anyagokat összegyűjtened a szigetekről, amiket vízhatlan ládába zártak és helikopterrel is elérhető helyekre raktak. Feladatod ezek összegyűjtése és a központi szigetre szállításuk. A terület nagyon nagy, ráadásul egy közeli haditámaszpontonról gyakorlatozó vadászgépek szállnak fel időnként, átrepülnek a területeden és nem foglalkoznak holmi helikopterek kikerülésével, így jobb, ha komolyan veszed a 'BEWARE AIRCRAFT'



figyelmeztetést és leereszkedsz a tenger közelébe, amíg elmúlik a veszély. Elvileg a szigeteket kiürítették, ennek ellenére találkozhat olyanokkal, akik nem voltak hajlandók kiköltözni otthonaikból, de látva a vihart, halálra rémültek, és jó szívedben bízza, integetésükkel próbálnak rávenni, hogy vedd fel és vidd őket biztonságba. Ez egyáltalán nem kötelességed, nem tartozik a munkakörödhöz, fizetséget nem kapsz értük, csak pontszámot, szóval rajtad áll, a lényeg az öt láda összegyűjtése. A ládákat és az embereket is úgy tudod felvenni, hogy közel ereszkedsz hozzájuk, ilyenkor automatikusan leengeded a csörlőt, majd a rakományt szintén automatikusan felhúzod. A ciklon középpontját egy szem jelzi a térképeden, megfigyelheted a mozgását, próbálj mindig távol maradni tőle, különben a géped irányíthatatlanná válik. Ha nem tudsz elmenekülni, akkor próbálj még időben leszállni vagy egy leszállóhelyre vagy akármilyen sík terepre. Az első esetben teli tankkal gazdagodsz, a másodiknál meg kell elégedned azzal, hogy életben maradsz. Túl sokat azért nem várakozhatsz, mert elfogy az idő. Az üzemanyságintedet is ellenőrizd,

hogy időben tankolj. Viszonylag sok szigeten van leszállóhely, ahol ezt megteheted. Egyedül a Banana Island esik távol mindegyiktől. Ha megszerezted a ládákat, és sikerült visszajutnod a központi szigetre, akkor kapsz egy új feladatot ugyanúgy öt ládával és újabb három helikoptert.

HÁTTÉR

Igazi kultuszjáték, a T.L.L. utóda, a kritikusok szerint folytatása, de néhányuk szerint nem tartalmaz annyi újdonságot, hogy önálló játékként legyen kezelhető! „Túlságosan is hasonló a TLL-hez, nagyon kevés újat kínál. A játéktérület szétszórtabb és néhány extra ármék mutatja a szürketet, meg repked még néhány repülőgép, és akkor mi van? 0/5” értékelés a Your Spectrum 1985. áprilisi számából. Lehet, hogy a vegyes kritikáknak és az egy fonttal növelt árnak is köszönhetően nem lett olyan sikeres, mint elődje, mindenestre pont a legjobbkor, 1984 karácsonyára jelent meg és harmadik helyen nyitott az eladási listán, majd pár hét alatt el is múlt iránta az érdeklődés.

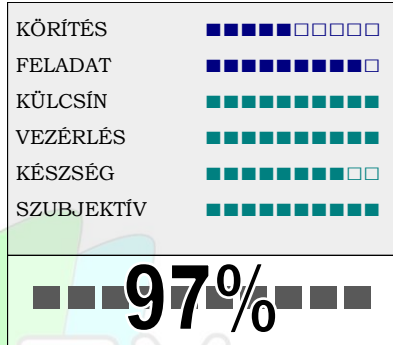
ÉRTÉKELÉS

Ha valamit kritika érhet ebben a játékban, az a semmilyen borító, screen és az elnagyolt, üres sztori. Még a láda tartalma sem egyértelmű, csak a korabeli leírások miatt lett valamilyen eü. láda. Pedig logikátlan, hogy elviszem az egészségügyi felszerelést a túlélőktől, nem csoda, hogy kalimpálnak, hogy akkor már őket se hagyjam ott. De ezen kívül nincs semmi ok a kötözködésre, körülbelül ugyanúgy fejlődött a játék



a TLL után, mint a TLL az Android Two után, csak kicsit kevesebbet. A feladat elvileg ugyanaz: csomagokat összeszedni. Ráadásul könnyebb is lett valamivel, mégis többszörösebb, hiszen ott van az állandóan mocorgó ciklon, az eldugott helyek, amiket nézetváltással lehet csak felderíteni, meg a Tornado harci gépek, amik ész nélkül száguldanak. A játéktér is jóval nagyobb lett, ráadásul nem körkörös szerkezetű. A látványvilág is javult, pedig még mindig megvannak a fák az Android kettőből:) A helikopter szenzációs, a forgó rotorttal. Megmaradt a nagyon egyszerű elemekből építkezés, a végeredmény mégis hihetetlenül realiztikus. A hangeffektek is nagyon jók. A vezérlés remek, bár megint kicsit furcsa, nem értem az 'X' gomb erőltetését. Talán a jobb kézre háruló négy gomb miatt kellett a bal oldalra rakni az előrehaladást,

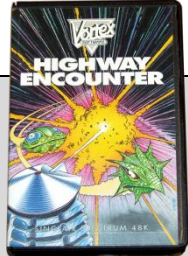
passz. A készség szint talán kicsit inkább a könnyű felé húz, de közel sem olyan mértékben, hogy ne lenne szükség állandó figyelemre. Egy igazi klasszikus, talán nem kifogástalan, mégis tökéletes játékményt nyújt és ráadásul az a fajta játék, amin nem fog az idő.



MÁSOK SZERINT

- WOS: 8,10/10
- sinclair.hu: 8,65/10
- Crash: 79%
- Home Computing Weekly: 95%
- Sinclair User: 8/10
- Your Computer: 4/5
- Big K: 3/3
- C&VG: 8,75/10
- Personal Computer Games: 8/10
- Your Spectrum: 3,33/10
- ZX Computing: 8/10
- MicroHobby: 5/5

HIGHWAY ENCOUNTER



KIADÓ:	Vortex Software (Sales) Ltd, 1985, £7.95
FEJLESZTŐ:	Costa Panayí
STÍLUS:	Arcade – akció, lövöldözős
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	40740 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	2:45
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet (1,Q –gyorsítás, lassítás, O,P – balra, jobbra, Z..M, Sp – tűz, A+G-kilépés)
	Joystick: Kempston, IF2 (+A+G-kilépés)



FELADAT

„Az idegenek megszállták a Földet. Már csak utazásuk utolsó szakasza maradt, mielőtt elérnék végső céljukat - a teljes világuralmat. A te feladatod, hogy megállítsd az előrenyomulásukat, és végül pusztítsd el az idegenek erődjét, a "Zone Zero"-t. Az irányításod alatt áll öt Vorton, valamint a Lasertron - a világ legfejlettebb fegyverrendszere, amiket be kell juttatnod a 'Zone Zero'-ba, hogy befejeződjön a küldetésed. Bukásod esetén szembe kell, hogy nézz a halálos következményekkel, a Föld jövője a kezeidben nyugszik. Készülj fel a harcra... Készülj fel az országúti összecsapásra (Highway Encounter).”

LEÍRÁS

Kezdetkor négy automata üzemmódban lévő Vortron felsorakozik a Lasertron mögé, és te, mint aktív Vortron, beállsz a sor elejére. Amint elindulsz, a mögötted lévők is megindulnak, ha megállsz, ők is megállnak. Így megy ez az első akadályig, ahonnan nem tudnak tovább menni. Tulajdonképpen az automata üzemmód ennyit jelent, hogy sorbaállnak és az első akadályig tolják a Lasertront, pontosabban, ha magukra hagyod őket és két zónával előrébb sietsz, akkor megállnak akadály nélkül is. Közben megjelennek az idegenek, egy részüket le tudod lőni, a többieket nem. Közös viszont bennük, hogy az aktív és az automata Vortronokra is halálos fenyegetést jelentenek. Mikor az aktív Vortron megsemmisül, a sor végén álló lép a helyére, mindaddig, amíg van a sor végén egy újabb. Ha az utolsó Vortron is aktiváltad, akkor át kell vened a Lasertron tolásának feladatát is a tisztogatás mellett. Az idegeneken kívül találhatsz még különböző tárgyakat is az országúton. A tárgyak is



természetesen különböző tulajdonságokkal rendelkeznek. A hordó a legkezelebb közülük, ezt tolni is tudod és lövéssel lökdödni is. Másik barátod a magas láda lesz (olyan, mintha 3 doboz lenne egymáson), ezt nagy lendülettel arrébb tudod mozdítani, de igazából csak lövésekkel noszogatható elég hatékonyan. De miért van szükség ezeknek a tárgyaknak az áthelyezésére? Mert a leelőhetetlen idegeneket, azok közül is a mozgókát csak velük tudod bizonyos határok közé szorítani. Persze ki is hagyhatod a tereprendezeit, de gyorsan rá fogsz jönni, hogy ez esetben az automata Vortronok könnyű prédának számítanak. Vannak még téglafalak, amiket szétzúzhatasz a lövéseiddel, vagy üvegoszlopok, amikre ne fecsérjed az energiád, úgysem jutsz semmire. Ja, és vannak még mozgást gátoló padlólemezek, ezekre nem léphetsz rá. Meg még lehet, hogy találkozol ezzel-azzal... Nem ez a lényeg, hanem az, hogy a Lasetron eljusson a nulladik zónába (a bal első sarokban látod, hogy melyik zónában vagy). A Lasetron egyébként egy nehezen mobilizálható eszköz, csak előre lehet taszigálni, se oldalra, se visszafelé, de ha időben (a TIME felirat alatt láthatod a

hátralévő időd fogyását) bejuttatod a célterületre, akkor tökéletes pusztítást fog végrehajtani.

HÁTTÉR

Egy újabb kereskedelmileg közepesen teljesítő Vortex játék, amiből kultuszjáték lett. Az Android One-tól a Cyclone-ig tartó lépcsőzetes fejlesztés folytatása helyett Costa Panayi valami egészen újat alkotott, persze 3D-ben.

ÉRTÉKELÉS

A Kazettaborító és a betöltőképernyő Vortex-szinten egész jó lett, de a nyúl farknyi, fantáziátlan sztori családost keltő. Ezt az országutas dolgot eleve nem értem, hogy nem lehetett ennél jobbat kitalálni? Mennek a robotok az országúton a nulladik zónába, hogy megmentsék a Földet? Szörnyű, na mindegy, minden más szuper. Már a menü is nagyon jól néz ki, meg az info képernyő is és még játékbemutató is van. A feladat egyedi, ötletes, látszik, hogy sokat tesztelték, nincs olyan momentum, ami ne tünne maximálisan átgondoltnak. Érdekes és jó elképzelés, hogy végülis a saját 'életeket', a tartalék robotokat kell egyre tovább juttatni a zónákban, vigyázva rájuk, és nem csak egy elvont lehetőség az öt élet, hanem ötletesen kézzel foghatóvá varázsolta Costa Panayi. A látványvilág a játéktérületen fekete-fehér, mégsem tűnik egyáltalán egyhangúnak, sivárnak az összkép a többi területen okosan használt színek miatt. A figurák, a háttér, az út, a mozgások nagyon igényesen, maximálisan kidogozottak, a Vortronok akadás nélkül siklanak. A hangeffektékből



nincs sok, de azok nagyon jók, főleg az idegenek kiiktatásakor hallható hang tetszik. A vezérlés minden szempontból tökéletes, joystickkal és billentyűzettel is könnyen, kényelmesen játszható a játék. A nehézségi szint kérdése elég összetett, kezdve a robot vezérlésének elsajátításától, a zónákon belüli talán nem elég változatos nehézségekig. Így összességében majdnem tökéletesnek látom a kívánt készesszintet. Talán egy kicsit jobb lenne, ha nem lenne ennyire könnyen begyakorolható minden zóna, vagy a lelőhető ellenségek kicsit kaotikusabban jelennének meg, és nem tudnám darabszámra,

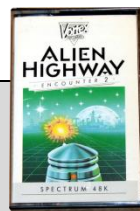
hogyan mikor honnan kerülnek elő. Azért így sem egyszerű a Lasertront célba juttatni, minden alkalommal jóleső kihívás, egy igazi örökzöld játék.

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

MÁSOK SZERINT

WOS: 8,37/10
 sinclair.hu: 8,83/10
 Home Computing Weekly: 4/5
 Sinclair User: 5/5
 Computer Gamer: 5/7
 Crash: 95%
 C&VG: 9,75/10
 Your Computer: 4/5
 MicroHobby: 5/5

ALIEN HIGHWAY



KIADÓ:	Vortex Software (Sales) Ltd, 1986, £7.95
FEJLESZTŐ:	Mark Haigh-Hutchinson
STÍLUS:	Arcade – akció, lövöldözős
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	48052 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	3:39
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet (Q,A –gyorsítás, lassítás, K,L – balra, jobbra, Z..M, Sp – tűz) Joystick: Kempston, IF2



FELADAT

„A történelem újra felidézi az epikus 'Highway Encounter'-t. A rettegett idegen agresszorok Föld fölötti uralkodási kísérletét meghiúsította a Vortonok ereje. A küldetésed, hogy csapatát mérj az idegen birodalom iparának központjára, mielőtt még nagyobb erőt vonnának össze. A Vortonok vezérlőjeként neked kell irányítanod a Terratron az Alien Highway végére. Létfontosságú, hogy a Terratron fel legyen töltődve a menet közben található hét regeneráló állomás által.”

LEÍRÁS

A második összecsapás, készül fel, nehezebb lesz, mint az első, van egy jó és egy rossz hírem. A jó, hogy a

feladatot egy módosított Vortronnal kell végrehajtani, aminek nagyobb az ellenállóképessége, mint a régebbi típusnak (a Vortron energiaszintjét a bal alsó sarokban láthatod). A rossz hír, hogy mindössze egy Vortron áll a rendelkezésedre. Természetesen ezt a kalandot is időlimiten belül kell teljesítened (a tíme felirat alatt figyelheted az időd fogyását). Plusz meg kell szoknod, hogy a Terratron egész más tulajdonságokkal rendelkezik, mint a Lasertron. Mindjárt a legkézenfekvőbb, hogy taszigálhatod bármerre. Másik és talán legfontosabb tulajdonsága, hogy szüksége van regenerálásra. Utad során hét regeneráló állomáson kell csatlakoztatnod a Terratron, ahhoz, hogy a megfelelő energiaszintre jusson (a Terratron felirat alatt láthatod, hogy mennyi töltésen vagy túl), majd ezután jöhet a végkifejlet, aminél csodás transzformáció tanuja leszel.

HÁTTÉR

Meglepő, de a szerző nem Costa Panayi, hanem Mark Haigh-Hutchinson. A játék gyakorlatilag a Highway Encounter más pályával és nem életekkel, hanem egy több ütközést eltűrő robottal. Állítólag



sikeres volt, de ezt nem támasztják alá az eladási toplisták, egy hétig volt tizedik, aztán lejjebb került.

ÉRTÉKELÉS

Gyakorlatilag szinte mindent elmondhatnék, amit a Highway Encounternél leírtam. Úgyhogy csak a különbségekre hagyatkozom. Úgy érzem, hogy a változások mind visszavetették a játékot. Az automata Vortronok elhagyása nálam egyértelmű negatívum, ami visszaveti a játékélményt. A Terratron könnyű tologathatósága a pályaszerkezet miatt fontos és a szegélyek érinthetetlensége miatt sokszor hozzáad a játékélményhez, de csak a pályaszerkezet miatt, egyébként jobban tetszett a fix Lasertron. Mert a pályaszerkezet még a véletlenszerű sorrendbe rakott szakaszokkal is kevesebb, mint elődjénél. Sokkal kevesebb tologatás, trükközés szükséges a játék végigjátszásához, mégis kicsit

nehezebbnek és egysíkúbbnak tűnik. Grafikailag is szegényesebbnek látszik, pedig ugyanabból az elemkészletből építkeztek, talán a kisebb változatosság miatt, nem tudom. Igazán pozitív változást nem látok, de a negatív tapasztalatok is csak árnyalatnyiak, ez egy remek játék, kitűnő időöltés, egyszerűen csak a Highway Encounterhez képest visszaesés.

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

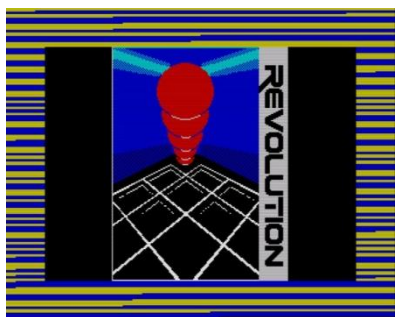
MÁSOK SZERINT

WOS: 8,24/10
 sinclair.hu: 8,29/10
 Your Computer: 5/5
 Crash: 88%
 Sinclair User: 5/5
 Your Sinclair: 9/10
 ZX Computing: 4/5
 MicroHobby: 7/10

REVOLUTION



KIADÓ:	US Gold Ltd / Vortex Software, 1986, £9.95
FEJLESZTŐ:	Costa Panayi
STÍLUS:	Arcade – ügyességi, logikai, akció
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	36604 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	3:04
VEZERLÉS:	Billentyűzet (Q,A –előre, hátra, K,L – balra, jobbra, Z..N, Sp – tűz, M – térkép, P –pillanatállj, A+G - kilépés) Joystick: Kempston, IF2 (+M – térkép, P –pillanatállj, A+G - kilépés)



FELADAT

„A cél, hogy elérd a 8. szintet és juss azon túl. Mikor újabb szintre jutsz, meg kell oldanod a négy rejtvényt és sikeresen vissza kell érned a liftbe a jelzett határidőn belül. Ekkor átjutsz a következő szintre és kapsz egy extra életet (max.5 életed lehet).

A rejtvények megoldásához: minden rejtvényen belül van két szürke kocka. Megérintve az egyiket, az instabillá válik egy rövid időre. Ha ezen az időn belül a második kockához hozzáérsz, mindkét kocka elpárolog.

Több mód van a rejtvények megoldására. Azonban a szinteken előre haladva az instabil időszak rövidebbé válik. A megoldási lehetőséged így egyre kevesebb lesz.

A térkép képernyőn a következők jelennek meg:

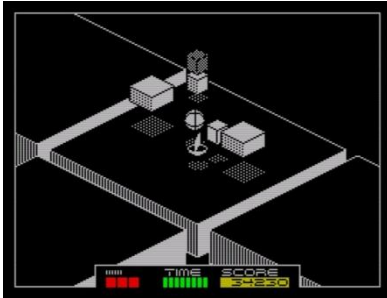
1. Szint száma.
2. Megmaradt életek száma
3. A rejtvények helye, amit még meg kell oldani.
4. Aktuális tartózkodási hely.

Labda irányítása:

1. Irány beállítása: repülés közben a labda mozgásirányát nem lehet megváltoztatni. Az csak a földdel vagy más tárggyal való érintkezéskor változhat. Az iránygombok kombinációjával átlós mozgás is elérhető.
2. Pattogási energia: A felső rész jelzi a labda aktuális ugrási energiáját. Ez meghatározza azt a magasságot, ameddig a labda pattoghat. Az alsó pedig a kívánt energiabeállítást jelzi. Ezt a tűz gomb folyamatos lenyomásával tudod állítani, amíg a szükséges energiabeállítást eléred. Felengedve a gombot, aktivárod az új beállítást.”

LEÍRÁS

Minden szint előtt láthatod, hogy a lift felvisz a szintre és megnézheted a térképet a kiinduló pozícióddal. Ezt jegyezd meg, mert



ide kell a szint rejtvényeinek megoldása után visszapattognod. Minden szint 5x5 mezőből áll, a mezők között véletlenszerűen vannak lyukak. A lyukak alatt, valamint a szintek szélén túl pedig a végtelen mély űr tátong. Az összesen 32 feladvány teljesen véletlenszerűen található meg a 8 szint 5x5 mezőjének valamelyikén. Csak a szintenkénti 4 feladatban lehetsz biztos. A feladatod egyszerű: meghatározott időn belül megérinteni a két szürke kockát. Itt jön a nehézség, ugyanis nagyon rövid időn belül és vannak akadályok is. Az időt az elsőnek megérintett kocka színéből láthatod, ha fehér, akkor még van időd, ha vörös, akkor kezdheted újra a feladatot. Az akadályok többfélék lehetnek. Vannak egyszerű, pöttös ragacsok, ezek megakadályozzák a rajtuk való pattogást. Az erősebb pöttözötték elhajítanak jó messzire. A nyilak ellöknek a mutatott irányba. A pályákon mozgó kis valamik ellöknek. A bogáncsszerű golyóhoz érve elveszted egy életed (akár mozog, akár nem). Meg persze van a temérdek lebegő kisebb-nagyobb platform, amik biztos lehetsz benne, hogy rossz helyen vannak. És persze nem szabad megfélekedni a mezőket elválasztó

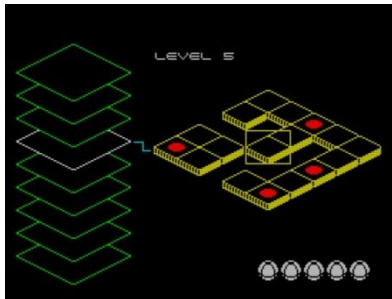
vékonyka, de annál veszélyesebb résről, ami alatt szintén a már emlegetett végtelen űr tátong. A labda mozgása az átlós mozgás (ami itt speciálisan pont vízszintes és függőleges) miatt nyolc irányban lehetséges és a pattogás mértékétől függ, hogy mekkorát mozdul el. Ebből következik, hogy lehet helyben pattogni, vagy a pattogás magasságának megfelelő távolságot átugrani, és nem lehet pl. magasat, de rövidet ugrani. Van még biztos valami, amiről megfélekedtem, de mindennek egyértelmű a funkciója.

HÁTTÉR

A Vortex és az US Gold házasságának egyetlen teljes jogú gyermeke az egy évnyi fejlesztést felemésztő Revolution. "A rejtvények variálásával új pályát vagy szintkészleteket kreálunk minden egyes alkalommal, amikor elkezdesz játszani - azt akartuk, hogy ez a játék valamiben több legyen, mint a piacon lévő játékok. Azt hiszem, a rejtvények és a környezet változtatása a fő attrakció. Ha valaki elkezdi a játékot, és nem tud túljutni az első szinten, és újakezdi az első szintet, kaphat harminc új rejtvényt - így továbbra is élvezni fogja, akkor is, ha soha nem jut túl az első szinten!" Nyilatkozta Luke Andrews a játék „forradalmi” újításáról. Mivel a Vortex az US Gold profi marketing és piacpolitikája miatt ment bele a partnerségbe és még a játék kritikái is pozitívak volt, elég kétségbeejtő lehetett látniuk a játék piaci vergődését és sikertelenségét.

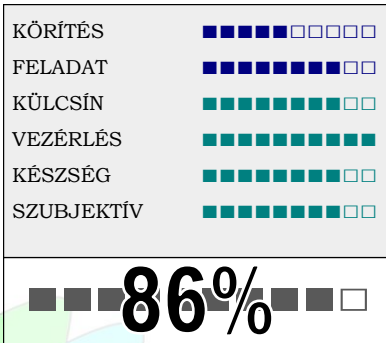
ÉRTÉKELÉS

Szokásos gyenge útmutató és gyenge borító, sztori nincs, még csak



magyarázat sincs a címre, hogy miféle forradalom lehet a kétkockás rejtvenyek megfejtésében (hacsak valóban nem a rejtvenyek véletlenszerűsége?). Maguk a rejtvenyek egyszerűségük ellenére piszok bonyolultak is tudnak lenni, vannak persze elég könnyű feladatok és baromi nehezek is. Furcsa, hogy Costa Panayi ilyen ötleteket rázott ki a kisújjából, de nem tartotta fontosnak, hogy életet leheljen beléjük egy pár gondolatnyi történettel, csak a beleélhetőség kedvéért. A látványvilág a fő részt tekintve, ahol a feladatok folynak, szépen kidolgozott, gördülékeny, átlátható, de az egész összképét mégis lerontja a csak átugrálásra szánt, sivár, fekete mezők tömkelege. Ha csak egy kis négyzetrácsos textúrájuk lenne, mint a Highway Encounterben, akkor már élettelibb lenne a környezet. A hangeffektek jók. A vezérlés billentyűzettel tökéletes, Joystickkal kicsit nehezkesebb, de ez nem hiba, valószínűleg csak a játék jellegével és a sok átlós mozgás szükségességével kevésbé összeegyeztethető. A szükséges készségszintet nagyon jónak tartom, a tökéleteshez képest kicsit túl nehéznek, vannak feladatok, amiket századszorra sem vagyok képes megoldani. De ez nem

veszi el a kedvem tőle, szórakoztató, bár nem lebilincselő, jól kidolgozott, ám nem gyönyörű, ötletes, de kicsit lélektelen játék a Revolution. Szóval hol is van ebben a forradalom?



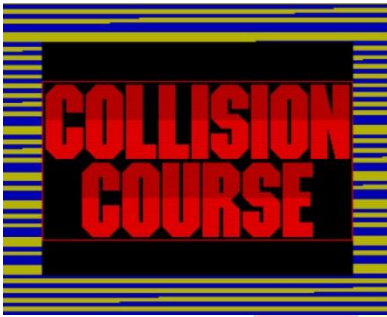
MÁSOK SZERINT

WOS: 7,94/10
 Crash: 91%
 C&VG: 7,5/10
 Sinclair User: 5/5
 Your Sinclair: 9/10
 ZX Computing: 5/5
 MicroHobby: 7,5/10

COLLISION COURSE



KIADÓ:	Americana Software Ltd, 1987, £2.99
FEJLESZTŐ:	Costa Panayí
STÍLUS:	Arcade - lövöldözős
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	31396 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	3:31
VEZÉRLÉS:	Billentőzset (Q, A - fel, le, K, L - balra, jobbra, P - pillanatállj, En - vissza a játékba, A+G-kilépés)
	Joystick: Kempston, IF2, Cursor



FELADAT

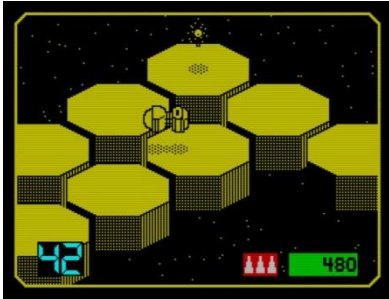
„Repülj a kísérleti csillaghajóddal át az új csillagkapu hálózaton, ami biztosítja az azonnali utazást az egész galaxis területén. Mentsd meg az elveszett hajók szállítmányait és közben kerüld el az ütközést az űrtörmelékkel. Egy akciójáték az űr határvédekéről.”

LEÍRÁS

Nem egy túlgondolt történet az Americanaé, sőt abszolút nem stimmel a játékhoz. Kicsivel jobb a Sinclair Useré: tesztpilótaként irányítasz egy csillaghajót. A küldetésed, hogy keresztülutazz az űrön, az új Űrközi Hálózatot használva. A csillagkapuzónák élénk kozmikus sugárzás területei, ahol a

csillaghajó pajzsenergiája létfontosságú. Ez az energia gyorsan csökken és szükséged van rá, hogy feltöltsd energiellákkal összegyűjtésével, amiket út közben találsz a csillagkapu felé haladva.

Ha már választanom kell, a tesztpilótás sablontörténet kevésbé rossz, és az energiás dolog jobban stimmel, ugyanis a csillagkapu elérésére felhasználható energia a bal alsó sarokban egyre fogy és az energiellákkal egészen a 60-as szintig pótolható. A cellák különbözöek, vannak 20 energiaegységet növelő cellák (egy nagyobb mag körül forgó kis gömbök) 480 pontért, és vannak a pattogó cellák, amik energiát nem pótolnak, de 750 pontot érnek. Minden szintet a 30-as energiaszinten kezdesz és maximum 60-ig növelheted a töltöttséget. A nyolcszögletű platformok egymáshoz kapcsolódva, néhol szüneteket is tartalmazva alkotnak egy útrendszert, ami mindig elvezet a következő átjáróig, vannak kereszteződések, nem egyértelmű helyzetek. A lényeg, hogy nem kell minden cellát összeszedni, a cél az átjáró elérése és a pontok gyűjtése.



Ha hirtelen más színezetű környezetben találod magad, akkor tuti, hogy rossz helyen jársz. A harmadik szinttől kezdve a platformokon többféle dolgot találhatsz, amikbe beleütközve elveszítheted egy életed (amiből három van kezdetben). A navigálási nehézséget az állandó, elég magas sebességed okozza, ami a precíz kanyarodást és a felvenni kívánt cellák beszerzését is megnehezíti. Összesen nyolc pályát kell újra meg újra teljesíteni.

HÁTTÉR

A *Collision Course* 1987 elején, a *Revolution* kiadása után készült, de Costa Panayi nem volt elégedett a játékkal, nem érezte *Vortex*hez méltónak, így szerzőként a „jól csengő” *Black Run Software* szerepel a játék menüjében. És egy rejtett, nemrég megtalált felirat, miszerint: „AUTHOR: COSTA PANAYI”. Az *Americana Software*, mint kiadó, nem túl meglepő, hiszen a *Vortex* az *US Gold*-dal volt marketing-házasságban, az *Americana* pedig az *US Gold* alacsony költségvetésű kiadója. Később felkerült a *Sinclair User* 1991. júniusi kazettájára, árulkodó módon három másik *Vortex*

játékkal (is) együtt. Árulkodó még az irányítás is, hiszen a *QAKL* tipikus *Costa Panayi* kiosztás (persze ez már utólagos okoskodás).

ÉRTÉKELÉS

A körítést érdemes jobban megfigyelni, van egy borító, aminek semmi köze a játékhhoz, egy kötelező sablontörténet, aminek semmi köze a játékhhoz. Betöltőképernyő nincs, sztori, útmutató nincs. A feladat nagyon egyszerű, így azért rá lehet jönni a logikájára. A játék hasonlít a *Vortex* játékokra, de annyiban különbözik, hogy nem kelti az átgondolt, végleges, befejezett játék benyomását. Szépen kivitelezett és van benne fantázia, de igazából, mint az értékelés végeredményéből is látszik, ez egy közepes, talán picit átlag feletti játék, ami kivitelezésében mutat szép dolgokat, játszható is, de tényleg nem Costa Panayi utóbbi munkáival van egy szinten.

KÖRÍTÉS	■□□□□□□□
FELADAT	■ ■ ■ ■ □ □ □ □
KÜLSŐSÍN	■ ■ ■ ■ ■ □ □ □
VEZÉRLÉS	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
KÉSZSÉG	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ □
SZUBJEKTÍV	■ ■ ■ ■ ■ □ □ □

MÁSOK SZERINT

WOS: 5,00/10

DEFLEKTOR

KIADÓ:	Gremlin Graphics Software Ltd / Vortex Software, 1987, £7.99 (1988, lemezen £14.99)
FEJLESZTŐ:	Costa Panayi, Ben Daglish (zene)
STÍLUS:	Logikai - akció
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	58721 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	5:08
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet (Q,A – kurzor fel, le, K,L – balra, jobbra, Sp+K, Sp+L – tükör forgatása, Sp – szellem kiiktatása, P –pillanatállj, En – vissza a játékba, G+U – kilépés) Joystick: Kempston, IF2 (+P –pillanatállj, En – vissza a játékba, G+U – kilépés)



FELADAT

„A Deflektor a lézer-logika megtapasztalása. Nincsenek hősök vagy ellenségek, csak egy érdekesítő kihívás tisztán készségben és technológiában. A Deflektor célja, hogy befejezz minden optikai hálózatot. A lézer egy nagy intenzitású sugarat termel, aminek meg kell érkeznie a vevőbe, mielőtt az energiaszintje teljesen lemerül. Ezt a sugár - képernyőn való - tükrözésével, megtörésével, polarizálásával érheted el - az akadályok a sugár útvonalában visszatükrözhetik, elnyelhetik, vagy a száloptikák esetében szállítják a sugarat. Magvan a lehetőség, hogy

irányítsd a sugarat, de az út a vevőkészülékbe el lesz torlaszolva, amíg a lézerezdel meg nem semmisíted az összes cellát. Azonban figyelned kell, hogy elkerüld lézered túlterhelését bármi által, aknába löve a sugarat, vagy visszatükrözve azt végig az addigi útvonala mentén. De vigyázz! Nem vagy egyedül. Óvakodj a szellemektől!!

A lézersugár irányítása:

A lézersugár irányítható a tükrök szögének módosításával. Az automata-forgó tükröket meg tudod állítani vagy tudod gyorsabban is forgatni az irányuktól függően, mikor próbálsz állítani őket.

Más dolgokat nem irányíthatsz közvetlenül, de arra tudod őket használni, hogy valamilyen módon hassanak a sugárra, visszatükrözve vagy átírányítva azt. A száloptika esetén, ha a sugarat beleirányítod egy ilyen egységbe, az a képernyőn a neki megfelelő másik ilyen egységből fog előtörni.

A lézer túlterhelésének módjai:

1. *Teljes reflexió:* A sugár visszaverődik végig a saját útján a lézertől, túlmelegítve azt.
2. *Nagy kiterjedés:* A sugár hossza túl nagy, ami a lézer túlterhelését eredményezi
3. *Aknaveszély:* A lézersugár beleütközött egy aknába, túlfeszültséget létrehozva, és ezzel gyors túlterhelést

Ezekben az esetekben irányítsd át a sugarat azonnal, és várj, amíg a túlterhelés lecsökken nullára.

Gyakorló mód:

Az extrém készségigény miatt, amit el kell sajátítanod a Deflektor használatához, van három képernyő, amit játszatsz nagyon alacsony energiamerüléssel és túlterhelődés kockázata nélkül. A pontszámokat, amiket gyakorlómódban szerezél, természetesen nem jegyezzük fel.”

LEÍRÁS

A kazettaborító leírását elolvasva nem tűnik veszélyesnek, pedig a feladat tiszta adrenalinbomba. Mindössze a néhány tűkorrrel kell bajlódni, de a szinteket véletlenszerűen, vagyis szinte biztosan rosszul beállított tűkrökkel kapod, a harmadik szinttől meg jönnek a szellemek is, akik a gondosan beállított tűkreidet is elállítgatják. Első feladatod a rózsaszín bogycsónak álcázott cellák kilövése a lézersugárral. Ehhez ki kell használnod a pálya adottságait. A piros keretes száloptikát használva tartsd észben, hogy a sugár a végponton előtörve pont ugyanabban az irányban fog haladni, ahogy a száloptikába bekerült. Látni fogsz sűrű négyzethálós szűrőket, ezek általában egy kisebb helységet



határolnak és a belül lévő cellákat ezek porlasztják el, látszólag esetlegesen ugráltatva a sugarat. Ezekhez hasonló a sugár irányítására használt vonalas eszköz, a polarizáló, ami csak akkor engedi át a sugarat, ha az irányával párhuzamos. Aztán ott vannak a falak, amikről spontán visszaverődik a sugár. Vannak még a lila csillagok, az aknák, ezeket kerüld el, gyorsan elpusztítják a lézert. Mikor az összes cellát megsemmisítetted, el kell juttatni a sugarat a vevőbe, hogy létrejöjjön a kapcsolat. A vevő az az eszköz, ami kb. úgy néz ki, mint a lézersugár kibocsájtó berendezés és egy fallal van mindaddig elzárva a vevő oldala, amíg akár egy cella is megvan a képernyőn. A túltöltöttségre (overload kijelző) egy feltűnő hang figyelmeztet, míg az energiaszint (energia kijelző) kritikus voltát látni fogod a sugár szaggatottságából. Minden szinten három próbálkozásod van és összesen 60 szint áll előtted.

HÁTTÉR

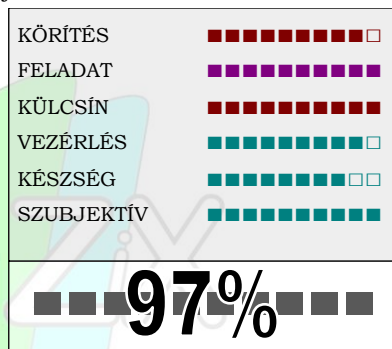
A játék elkészítésének inspirálója egy lézerekkel kapcsolatos tudományos program volt, amit Costa Panayi végzett. Ez volt az első Vortex játék, amit a Gremlin Graphics jelentetett meg, és ez volt az első Vortex játék,

ami megjelent lemezen is, sőt az első, amelyiknek van zenéje!

ÉRTÉKELÉS

A játék betöltése közben látható információ gyakorlatilag megegyezik a kazettaboritón lévővel. A tartalom, pontosabban az információ-mennyiség korrekt, de vortexes módon megint kicsit lóg a levegőben, bár végiggondolva, logikai játékokhoz többnyire más sem szokott sztorit kitalálni. Van demonstráció is, ahol a megoldandó feladatokat lehet megtekinteni pár másodpercre. A feladat is vortexes, de ez tényleg dicséret, Costa Panayi érzi, hogy kell egy nagyon jó, egyszerű ötletből játékot, kihívást fabrikálni. A látványvilág egy logikai/akció játékhöz mérten szemet gyönyörködtető, jól kidolgozott, hibátlan. A hanghatások is nagyon jók, különösen a túltöltöttséget jelző zaj tudja rám hozni a frászt. Külön megemlítem Ben Daglish remek muzsikáját, ami a Gremlin Graphics nélkül valószínűleg nem lett volna a játék része, köszönjük! A vezérlés elméletileg tökéletes, gyakorlatban kicsit nehézkes, de ez nem az irányítás programozásának a hibája, maximum egérrel lehetne jobban megoldani. A készség szint elég magas, de nagyon jól felépített. Először még az első feladványok is szörnyű nehéznek tűnnek, folyamatosan lehet átlátni a


feladványokat, a kezdeti kuszaságból gyakorlással lehet logikus rendszert építeni. Vannak precizitást és összetett gondolkodást igénylő pályák, ahol gyakori a túltöltődés lehetősége, de vannak olyanok is, ahol mindenhol mindenfelé kell szórni a sugarat és csak az idő ellen kell küzdeni. Nagyon átgondolt, mérnöki pontossággal megtervezett, szórakoztató, izgalmas játék, emulátoron még akár végig is játszható.



MÁSOK SZERINT

WOS: 8,26/10
 sinclair.hu: 8,29/10
 Crash: 77%
 Sinclair User: 8/10
 ACE: 906/1000
 Your Sinclair: 9/10
 MicroHobby: 7,83/10

H.A.T.E. - HOSTILE ALL TERRAIN ENCOUNTER

KIADÓ:	Gremlin Graphics Software Ltd / Vortex Software, 1989, £9.99 (lemezen £14.99)	
FEJLESZTŐ:	Costa Panayi, Ben DGLISH (zene)	
STÍLUS:	Arcade - lövöldözős	
GÉPTÍPUS:	48K	
MÉRET:	44195 byte	
TÖLTÉSI IDŐ:	3:23	
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet (Q,A-süllyedés, emelkedés repülőnél, előre, vissza GAV-nál, K,L - balra, jobbra, Sp, Z..M - lövés, Z+Q - bomba GAV-nál, P - pillanatállj, En - vissza a játékba, G+U - kilépés) Joystick: Kempston, IF2 (+P -pillanatállj, En - vissza a játékba, G+U - kilépés)	



FELADAT

„2320-ban a galaxis bajban van. A növekvő idegen fenyegetettséggel, a tapasztalt támadó személyzet hiánya súlyosan aláássa a civilizált szektorok védelmét. Vissza kell vened az idegenek ellenséges erőt - de először meg kell felelned. Készülj fel, hogy elmenj Stripworld-be - a Galaktikus Vadászpilóták kiképzőbázisára!

Kezdetben egy Csillagharcost irányítasz, a pályán gyűjtsd össze a plazmasejteket, és vidd át őket a záró gáton. A szint befejezése után egy

földi támadó jármű (GAV) irányítását veszed át. Irányítsd a GAV-ot a következő záró gátig, ismét gyűjtsd össze a plazmasejteket, hogy mozgásba hozd a várakozó Csillagharcost. Ez addig folytatódik, ameddig el tudsz jutni.

Tesztelésed kedvéért szimulált idegenek védik az utat, és meg kell küzdened velük. Talajt követő lövedékek, intelligens rakéták, ellenséges Csillagharcosok, aknák és még sok más akadály jelenti a kihívást még a legmenőbb vadászpilótáknak is.

Négy étellel kezdesz. Minden alkalommal, mikor a járművedet megsemmisítik, egy életed elveszik. Extra életet szerzel azzal, hogy összegyűjtöd a plazmasejteket (a nukleáris generátorok maradványai). Ha a járművedet meglövik, amíg szállítasz egy vagy több plazmasejtet, egy plazmasejt meg fog semmülni, megmentve téged a megsemmisítéstől. A plazmasejt száma, amiket végigviszel, határozza



meg az életek számát a következő szinten. Ha a második szinten túl elveszíted az összes életed, akkor a Központi Vezénylő egy pályával visszább rak téged

A H.A.T.E. 30 szintből áll, megosztva három egységbe.

1-10 szint: gyakoroló szintek

11-20 szint: vadászpilóta szintek

21-30 parancsnoki szintek

Ha elérted a 11-es vagy 21-es szintet, a következő játékok itt fognak kezdődni. Ahhoz, hogy visszatérj az 1-es szinthez, a játékot újra be kell tölteni.”

LEÍRÁS

Felváltva kell repülővel és tankkal egy-egy pályát teljesítened. Minden pályán gondoskodnod kell a következő pályára szóló életekről, ezt az úgynevezett plazmasejtek összeszedésével érheted el. A plazmasejteket a nukleáris generátorok kilövése után tudod felvenni, ez elég otrombán hangzik, de tényleg szét kell lőnöd az atomizéket! A nukleáris generátorokból minden pályán négy van, ezek a gömbszerű szerkezetek négyzetes alappal. Ha plazmasejt nélkül jutsz túl a zárógáton, akkor újra kell kezdened a pályát. Tehát amennyi plazmasejtet viszel át a zárógáton, annyi életed lesz a



következő pályán, de az elhagyott pálya életei sem vesznek el, hiszen, ha meghalsz a következő pályán, és az előzőn még van életed, akkor onnan folytathatod a játékot. Sőt, ha pl. a 3. pályán marad három életed, átjutsz a negyedikre egy étellel, aztán az ötödikre szintén eggyel, majd meghalsz (az ötödiken), akkor visszakerülsz a harmadikra és folytathatod az ott megmaradt életekkel (ez a mód rengeteg lehetőséget ad a javításra). A tank és a repülő alapvető különbségei miatt más-más taktikával kell őket irányítani. A repülő pályákon figyelni kell a magasságra, az ellenségek, akadályok és a nukleáris generátorok is lehetnek különböző magasságokban. Nincsenek nagy különbségek, de ahhoz éppen elég kicsi differencia is, hogy ne vedd fel a plazmasejtet, mert elrepülsz alatta vagy felette. A hullámos talajnak nem tudsz nekimenni, a repülő automatikusan követi a talajt, ha alacsonyan repülsz. A tanknál inkább a mélységre kell figyelni, van például olyan, hogy egy völgy elején kell valamit kilőni, jössz le a dombrol, de az utolsó pillanatig túl magasan lösz, ilyenkor hatásos a bombázás, ráadásul viszonylag távolról is eredményesen használható. A tíz pályán ugyanazok

a sablonakadályok és az ellenségek, de különböző módon vannak elrendezve. Ahogy 10 szintenként haladsz előre a vizsgán, úgy lesz egyre több szimulált ellenséged.

HÁTTÉR


Costa Panayi utolsó játéka megkapta a kellő marketinget, könnyen emészthető lövöldözős játék, mégsem lett sem a kritikusok, sem a játékosok körében népszerű. A játék elkészülte után Costa Panayi kiégettnek érezte magát és elgondolkozott rajta, hogy érdemes e folytatnia, mint játékfejlesztő...

ÉRTÉKELÉS

A körítésre ezúttal nem panaszkodok, talán egy kicsivel érdekesebb sztori még belefért volna, de szép a borító, a betöltőkép, jó a leírás, van bemutató a játékban, menüzene... A feladat teljesen átlagosnak lenne mondható, ha nem dobta volna fel az életekkel való remek ötlet és a járművek váltása, a repülő spéci mozgása (pl. nem zuhan le). A látvány kimondottan szép, egy igazi problémám van velem, a belassulások. Nem tudja kezelni, ha túl sok mozgó figura van a képen. A háttérszínekben különböző pályák nagyon jól mutatnak, az animációk nagyon jók, a pontokat, életeket mutató tábla mögött a mozgó pálya, nagyon jól kidolgozott, gördülékeny, de az a fránya belassulás csak ott van. A vezérlés módjaiban és azok érzékenységében nem találok hibát. A készségi szintet többek között a most harmadszorra leírt belassulás miatt és az amiatti koncentrációvesztés miatt nem látom tökéletesnek. Valamint a 10

szintenkénti nehézség-növekedés mértékét tartom kicsit nagyknak. Az értékelés írásakor játszottam pár napot a játékkal és emlékeimben az egyik legjobb Vortex játékként, egy örökzöld klasszikusként élt, ehhez képest kis csalódást okozott, most inkább „csak” szimplán kiváló játéknak látom, mindenesetre a divatos végzővel élve: ajánlott!

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



90%

MÁSOK SZERINT

WOS: 8,08 / 10
 sinclair.hu: 9,00 / 10
 Sinclair User: 77%
 Crash: 78%
 The Games Machine: 80%
 ACE: 643 / 1000
 Your Sinclair: 90%
 MicroHobby: 8,67 / 10

2012. ZX SPECTRUM JÁTÉKAI

2010-től érezhetően beindult valami a Spectrumra kiadott játékok terén, pont a Spectrum 30. születésnapjának éve, 2012 hozott ugyan némi megtorpanást termékenység terén, pontosabban nem javultak olyan mértékben a mutatók, mint az várható lett volna. Azért nincs okunk panaszra, kesergésre, bőséges lesz a lista, a januárt mindjárt nyolc remek játékkal kezdhettük!

JANUÁR

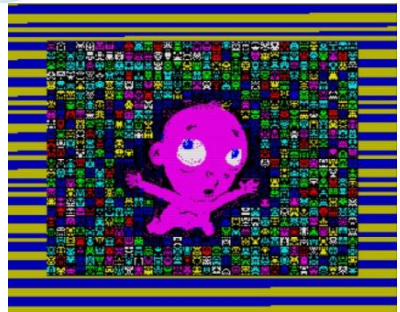


Az évnívítő játék a **The Mojón Twins** agyából kipattanó, 128K-s gépekre készült **Phantom Tales #4: Severin Sewers**. Tehát a Phantomas mesék negyedik része, az első 2009-ben jelent meg, a második és harmadik rész pedig még várta magát. A játék a Dinamic két 1986-os Phantomas játékanak 25 éves születésnapjára, annak megünneplésére készült, a kiadás ugyan „sajnálatos módon” átcsúszott 2012-re, de a szándék a fontos! A sztori szerint a Vehjstiahows nevű titokzatos szekta uralja Metro City-t. Phantomas éppen ünnepelte a 25. születésnapját, tortilla evés közben trambulínon ugrálva egy meztelen

hölgygel, mikor rájött, hogy meg kell szereznie a város aranyát...

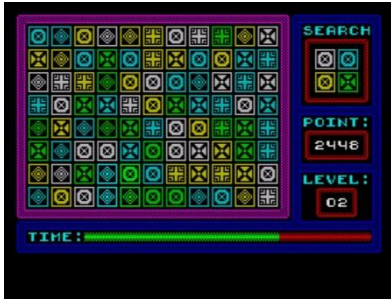


Másodikként **Paul Jenkinson** érkezett tőle meglepően egy szöveges kalandjátékkal, az **A Broken Friend** címmel. A játék a Boriel ZX Basic Compiler-jével készült. Fleg egy léha fiatal, aki mindig bajba és mindenféle kalandokba kerül, de kedvenc elfoglaltsága: játszani az ő ZX Spectrumján. Már alig várja, hogy betöltse legújabb játékát, a Chopper Dropot, mikor nem találja a gépét...



Az **Endless Forms Most Beautiful** a **Stonechat Productions** remeke, tehát Dave Hughes programozói és Dr Thomas zeneszerzői munkájának gyümölcse. Érdekes már a

betöltőképernyő is, ami minden betöltésnél más. Választhatsz főhóst, vagy Moebiust vagy Puckyt, mindenesetre egy nagy hírnévvel rendelkező integalaktikus spritegyűjtőt irányíthatsz, akivel el kell érned a Rainbow-fokozatot!



Oroszországból érkezett a **4 from 88**, szerzője **JeRrs**. Nincs semmi leírás, de nagyon egyszerű: a SEARCH mezőben megjelenő figurákat kell megtalálni a táblán (vagyis a címben szereplő 4-et a 88-ból) meghatározott időn belül. Sajnos majdnem játszhatatlan a kijelölési mód miatt, ugyanis a kurzor alatt látható négy elem mindössze annyiban különbözik a többitől, hogy fényesebb.



A neve hangzása ellenére spanyol **Neil Parsons** gyűjtötte és az Ubhres Productions jelentette meg a **Mojon Twins' Covertape #1**-et, ami 4 Mojon Twins játékdemót és két teljes

játékot tartalmaz. Az egyik játék, az **El Conde Macula**, egy labirintus játék, amit még 1993-ban fejlesztett na_th_an a LOKOsoftnak, de nem lett kiadva, mert a játékot tartalmazó szalag hibája miatt hiányzott egy adatfájl. Azóta a hiányzó dolgokat sikerült pótolni, a játék előkerülhetett.



A másik teljes játék a **Julieta Noseque** a **Mojon Twins**-től. Ez egy klasszikus La Churrera motorral készült platformjáték. A játék néhány óra alatt készült el, Julián Placeholder ugyanis egy már meglévő Mojon játékot, a Lala Prologue-ot módosította.

A **Willy Meets the Beatles** egy Jet Set Willy játék, ahol az ismert főhősnek Beatles-témájú képernyőkön kell átjutnia és gyűjtögetnie. A képernyők neve és témája többnyire egységet alkot (pl.



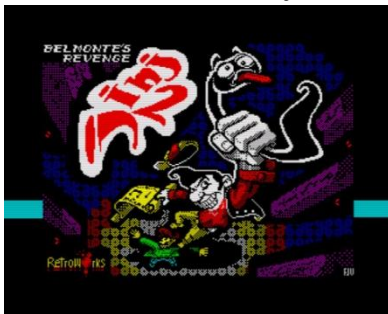
Norwegian Wood – fenyőerdő, Back in the USSR – szovjet zászlók...). A játék **Simon D. Lee**, vagyis TechnicianSi második JSW modja, a zenék DarkHorace munkái. Csak 128K-s gépeken használható.

A **Maritrini, Freelance Monster Slayer** egy 128K-s Gauntlet-klón a **The Mojon Twins**-tól. Maritrini egy szörnyeket ölő sorozathős, akit egyszer felhív a kórházban ápoló rendezője és tudtára adja, hogy ő az egyetlen, aki lányát kiszabadíthatja egy szörnygyáros szekta karmaiból.



FEBRUÁR

A **JINJ 2: Belmont's Revenge** egy újabb spanyol játék, kiadója a **RetroWorks**. A Computer Emuzone 2008-as JINJ című játékának



folytatása. A történet ott kezdődik, hogy előző kalandodban visszanyerted az emlékezetet. Arról a tekercsről, amit találtál, kiderült,

hogy egy zenei kotta, ami mintha egy rövid dallamot tartalmazna. A sötétben nem látod, hogy milyen dallam is ez, meggyújtasz egy gyertyát és a tekercshez tartod. Néhány betű jelenik meg a tekercs hátoldalán. Most már emlékszel, hogy ki is vagy igazából...



A következő játék egy portugál nyelvű kalandjáték a brazil **Einar Saukas**-tól, a címe: **Serra Pelada**. A játék eredetijét ZX81-re, TRS 80-ra és MSX-re Renato Degiovani írta, az MSX-es változatot írta át Einar Saukas Spectrumra. A címszereplő hely, Serra Pelada egy hatalmas aranylelőhely Braziliában, itt játszódik a történet.



A harmadik játék megint spanyol, a **Retrosession II** szerzője **J.B.G.V.**. Ő szokása szerint semmilyen történetet, útmutatót nem mellékel a játékaihoz, viszont általában tartogat valami váratlant. Ez esetben

minijátékokkal spékelt meg akció-
kaland játékát.

MÁRCIUS

A **Purple Unicorn Software** első
játéka a **Pip the Pipistrelle**. A kép
csalóka, nem egy szöcske a főhős,
hanem egy közönséges törpedenevér,
név szerint Pip. A denevérek tudnak
repülni, Pip nem, kezdetben egy 62
emeletes torony alján találja magát,
de egyre feljebb tör, határ a csillagos
ég, de tényleg!



ÁPRILIS

Paul Jenkinson második 2012-es
játékával visszatér a tőle megszokott
remek, AGD-vel készített
platformjátékokhoz. Az **Antiquity
Jones** - ugyan nincs jelezve sehol, de
mégis - egy Indiana Jones játék.
Nem egy már ismert sztorit elevenít
fel, hanem dr. Jones egy ismeretlen
perui kincskeresését.



A következő 4 játék a ZX Spectrum
30. születésnapjára készült el.

Stonechat Productions játék a **The
Lost Tapes of Albion**. Már az előző
játéknál is írhattam volna, hogy a
főhős (Moebius) állandó szereplője
Dave Hughes játékeinak, ez a
negyedik történet, amiben szerepel,
hivatalosan mégsem alkotnak
sorozatot ezek a programok. Moebius
most egy intergalaktikus Spectrum
gyűjtő, aki egy párhuzamos



univerzumban ébred, ahol még
mindig léteznek a Spectrum, de a
játékok némileg különbözőek, így
megpróbálja azokat összeszedni (első
találata a Kanos Horace:).

A **More Tea, Vicar?** 48K-s verzióját
a **Cronosoft** jelentette meg, a 128K-s
változat pedig ingyenesen letölthető.
Ez egy R-Type-típusú (jól hangzik?)
játék, 16384-ben játszódik a
túlnépesedett Naprendszerben.



Jonathan Cauldwell már 2004-ben megírta a demót és az meg is jelent a Your Sinclair magazin jubileumi 94-es számának kazetta mellékletén, amit a Retro Gamer adott ki.



A **Freddie Laker's Airline Capers** április 23-án tűnt fel a WOS-on, mint 1984-es, addig ismeretlen játék a Rutlemore Games-től, napokig ment a találgatás, a játék rejtélyének megfejtése. Mert túl bonyolult, hogy 1984-es legyen, meg lehet, hogy nem is 1984 van a screen-en, hanem 1989. Sok minden kiderült Freddie Laker-ről (brit légi vállalkozó volt). Aztán bejött a képbe még a Star Trek Deep Space Nine, amire utalás van a kódban... Egyre inkább az átverés tűnt valószínűnek, aztán kiderült a



turpisság: a játékot a Phil Ruston írta, aki **Retroleum** (a Rutlemore anagrammája) néven ismert hardveres körökben.

Timmy elkészítette 2010-es játékának csak vezérlésben különböző változatát **Heart Stealer - One Key Version** címmel. Érdekes ötlet, amitől az eredetileg könnyű játékból nagyon nehéz lett.

MÁJUS



Májusban kizárólag spanyol fejlesztők jutottak el a megjelenésig. Elsőként a **Retroworks** adta ki a **Majikazo** című arcade-klónt. A Namco 1986-os gépe, a Toy Pop volt az inspiráló. A játék a **Lemonize** nevű csoport munkája, a történet szerint Flush egy takarító varázsló, akinek egy 24 szobás varázslatos kastélyt kell megtisztítania, amiben mindenféle ellenségek próbálják akadályozni.



Másodikként a **Phantomas en el Museo** május 18-án, a múzeumok nemzetközi napjára jelent meg az **Uhres Productions** jóvoltából egy

zaragozai múzeum kérésére. Az ünnepi napon a múzeumban lehetett játszani a játékkal. A sztori szerint Phantomas épp citromos kólóját szűrösölgeti, mikor kap egy sms-t: „Phantomas, szükségünk van rád. Szellemek lepték el a múzeumot...”



Harmadik a **Climacus** játéka, a **Specy Bros**. Az inspiráló arcade Snow Bros névre hallgat, valójában egy Bubble Bobble variáció 1990-ból. Nick, egy kis hőember a főszereplő, akivel minden pályán hógolyóval kell teledobálni az ellenségeket, majd megsemmisíteni őket.

JÚNIUS



Leszek Chmielewski Daniel stratégiai játéka az **Earthraid** egy C64 konverzió. Eredetije 1986-ban jelent meg (Dirk Meier írta). A feladat: az idegen, rendkívül gyorsan szaporodó puhatestűek elpusztítása

és a lakosság evakuálása helikopterrel, amennyiben szükséges.

LCD másik játéka, az **U-Boot Hunt**, ahol egy brit tengeralattjáróvadász hajó kapitányaként kell megsemmisítened egy német tengeralattjárót. Tölteteket dobhatsz le megadható mélységbe, majd



megettudod, hogy robbanásuk helyétől milyen messzire van a tengeralattjáró. Ellenséged minden robbantás után egy egységnyivel folytatja útját és nem változtat az irányán. A játékot 1993-ban kezdte LCD, majd egy elveszett lemez megtalálása után, 2008-ban folytatta.

A trefás kedvű **Retroleum** elkészítette saját 1986-os játékának modern változatát, a **Bouncing Bomb: Redux**-ot. Feladatod: Ugrálj keresztül 20 szinten, hogy elpusztítsd a kísérleti reaktor



magját. A szintek teljesítéséhez szedd össze a kulcsokat megfelelő, általuk jelzett sorrendben, majd hagyd el a szintet.

AUGUSZTUS

A **Catacombs of Balachor** a **Lasasoft**, vagyis Morkin első játéka, a grafikában segített egy haverja, Rorthron. A kép alapján kicsit a Sabre Wulf ugrana be, de annál jóval egyszerűbb, szép kivitelezésű, kevés ellenséggel tarkított, gyűjtögetős labirintus játék.

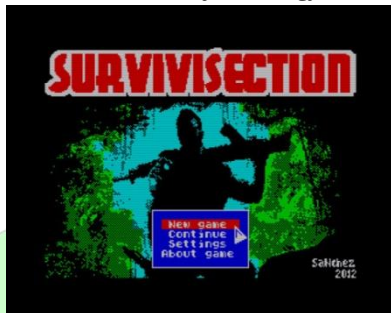


A **Bounty** egy szöveges kalandjáték **Paul Jenkins**ontól. A galaxis egy kemény hely, a Galaktikus Rendészet túlterhelt, mivel nincs idejük, erőforrásuk mindenre, jobb híján, saját segítségükre engedélyezik a Bounty Vadászok működését. A vadászat amilyen magas jövedelmet, olyan rövid várható élettartamot is biztosít.



Beállsz vadászni, kapsz egy űrhajót és egy üzenetet, miszerint egy Frooge nevű bűnöző éppen leszállt egy közeli bolygón.

Az év egyik legnagyobb dobása a Chaos Constructions 2012 játék megmérettetésének győztese, a **Survivisection**. A játékot egy 1993-



ban Amigára megjelent The Bitmap Brothers játék, a The Chaos Engine alapján írta a neve ellenére orosz **SalNchez**. A történet szerint egy válogatott kommandósokból álló csapat elindul felderíteni a gonosz „Professzor” laboratóriumát, de leszállás előtt a szállító helikoptert a szigetet védő zsoldosok lelövik. Egyedül maradsz életben, meg kell találnod a labort és el kell kapnod a „Professzor”-t.



J.B.G.V. játéka, a **Vade Retro** a Spectrum 30. születésnapjára készült, amit a kezdő képből és dallamból is le lehet szűrni. J.B.G.V. mindig belerak valami poént a Boriel

ZX Basic Compilerjével készült játékaiba, érdemes megnézni a 3. menüpontot vagy a játék előtti intro.

SZEPTEMBER

Az **Olisa** egy szöveges kalandjáték, szerzőjének, Dmitry Dannernek második játéka, aki **Double Headed Secret** néven adja ki őket. A helyszín Pandora, 2189-ben. Olisa egy helyi fajhoz tartozó kislány, aki eltévedt az erdőben és véletlenül belépett a titkos kísérleti zónába. Az erdő a Predator néven ismert lény vadászterülete, aki rettegésben tartja a helyieket egy ideje. A játéknak van orosz és angol verziója is.



Paul Jenkinson negyedik 2012-es játéka a **Toofy in Fan Land**, ezúttal a Paultól megszokott AGD-s platformjáték. A sztori egy meglehetősen furá világba kalauzol el, a ventilátorok földjére, a lakók ellopták Toofy dióit. De mit akarhat



egy ventilátor a diókkal? Toofy mindenesetre vissza akarja kapni dióit és ezért mindenre készen áll.



A **Stonechat Productions** úgy tűnik felhagyott a Moebius-játékokkal, a **Mole Rat!** egy nyolcvanas évek eleji labirintusos-lövöldözős játéknak látszik elsőre. Amúgy tényleg az is, hiszen a Targ című 1980-as arcade klónja. Sok más néven is megjelent ez a játéktípus, például Dave Hughes névrokona, a Lothloriennek is dolgozó Steve Hughes Bedlamja is ide tartozik.



A **Knightmare ZX** egy 128K-s játék, szerzői **McNeil és Climacus**. A címből sejthető, hogy ez a játék is egy adaptáció, az eredetit címében ZX nélkül, MSX-re jelentette meg 1986-ban a Konami. A 2012-es verzió szinte egy az egyben a régi másolata. Egy bátor és szerelmes lovag, Popolon bőrébe kell bújni, aki kedvese, Aphrodite megmentésére

indul. A látszat ellenére ez egy vertikális lövöldözős játék gonosz főellenségekkel a pályák végén.

A szeptember 28-án Varsóban tartott Wapniak 2012 találkozói



játékversenyén Spectrum és Atari játékok szálltak ringbe. A győztes egy Spectrum játék, a **Zbylut Owrzodzien w Kamiennym, Kurwa, Zajebanym Czarcim Kregu** lett. A szerzőcsoport a **Hooy-Program**, részletesen: Hellboj, Yerzmyey és Mister Beep. A játék AGD-vel készült, de közel sem az ettől a típustól megszokott játékmenettel rendelkezik.

OKTÓBER

Az előző játék címe 61 karakteres, elég hosszúnak tűnik, de a következő 229 karakterrel valószínűleg Guinness rekord. Ez a bizonyos cím: **Maritrini, Freelance Monster Slayer en: Las Increibles**



Vicisitudes de Despertarse Resacosa con Fred en la Cama y Tener que Llegar Mas o Menos Puntual a la Prueba de "Monstruos Vigorosos de Pechos Lustrosos" featuring Los Fratelli.

Talán elég lett volna annyi, hogy Maritrini II. Persze, tudom, hogy a **Mojon Twins** szeret viccelni. Maritrini, a felkapott színész nő egy reggel másnaposan ébred és még aznap el kell jutnia egy fontos meghallgatásra, de indulás előtt el kellene végeznie néhány alapvető, fontos dolgot.

Az **A.R.C.O.S.** egy kilencven fokkal elfordított és némileg átalakított faltenisz a **Kabuto Factory**tól. Idegenek akarják meghódítani a Földet!! A válogatott űrhajósok kudarcot vallanak. Megszületik a fegyver, az A.R.C.O.S., az emberiség utolsó esélye. Neked kell vele megmentened a bolygót. Feladatod: öld meg az idegeneket, és mentsd meg a földi űrhajósokat.



Az **Encyclopaedia Galactica** egy fizetős játék a **Retro Fusion**-tól. A játékot nagyrészt Jonathan Caldwell írta, de rengetegen segítettek neki ebben-abbban, fejlesztők mindkét korszakból. Ez a stratégiai-akció-kaland egy, az Eridanus csillagrendszerben

található úrállomáson kezdődik, ahonnan közvetlenül elérhetőek a



rendszer bolygói vagy akár más csillagrendszerek is. Célok ezek feltérképezése és a tudás enciklopédiába gyűjtése.

NOVEMBER



A **Stonechat Productions** úgy tűnik próbál kihozni mindent egy játéktípusból, ezúttal a Mole Rat! nyomdokain haladva lépett egy nagyot előre, a végeredmény a **Shuttlebug** című játék. Alapvetően ez is egy Targ-klón, de kibővítve néhány jó ötlettel. A színhely Harrogate, az UK agnosztikus köztársaságának fővárosa 2038-ban. A főszereplő Jake Quake, az egyetlen személy, aki a polgármester szerint felveheti a harcot a Pomodoriai Birodalom betolakodói ellen.

A **Carlos Michelis** egy argentin kiadó, a **World XXI Soft** felülnézeti

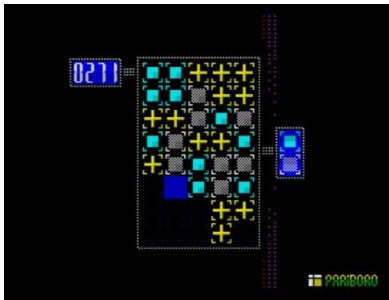


akciójátéka. Az országot sokkolta az elnök lányának elrablása. Kevés információ került nyilvánosságra, ám egyes források szerint Alfredo Mafiolinak, az ismert hadiipari üzletembernek, része lehet a bűncselekményben. Szükség van egy megvesztegethetetlen, igazság mellett elkötelezett emberre. Csak egy ilyen ember van: Carlos Michelis.



Bob Smith több mint két évvel előző játéka után mutatta be első klasszikus lövöldözős játékát, a **LumASCII**-t, ami 3 font adományért cserébe letölthető a honlapjáról. Az ASCII utal a grafikára, pontosabban arra, hogy grafika helyett az ASCII karakterkészlet állt Bob Smith rendelkezésére, hogy élvezhető látványvilágot kreáljon. Ahogy honlapján Bob írja, nem is tűnik Spectrum játéknak, inkább mintha a

mitikus ZX82-re készült volna, ami megtartotta a ZX81 karakteres felületét, hozzáadva színeket és hangot.

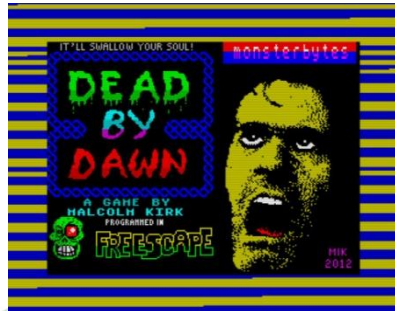


A **Pariboro** Szlovákiában készült, a **ZeroTeam** első játéka (kiegészülve a lengyel Mister Beep-pel). Ennek a logikai játéknak az eredetije egy Flash játék, amit az észt Tonya írt. A játék elve nagyon egyszerű: a jobb oldalon megjelenő párt kell kijelölni a táblán, mire az eltűnik. Mikor egy egész sor eltűnik, a felette lévő sorok lejjebb esnek. Akkor van vége a játéknak, ha a kijelölendő pár nem szerepel a táblán.



Az angol **Black Jet** is első játékát mutatta be, a **Dave Infuriatorst**. A hibásan működő robot, Dave felébred egy álomvilágban, ahol nem tud megállni. Meg kell találnia 8 szinten a kiutat. Az irányítás egyszerű, ám bonyolult: csak irányt változtatni és ugrani lehet.

Malcolm Kirk, alias **Monsterbytes** 3D Construction Kittel készült játéka a **Dead by Dawn**. Ez egy Freescape motoros játék, ennek a típusnak az oszrapja az Incentive Software 1987-



es, legendás Drillere volt. Malcolm már 1993-ban is készített egy ilyen típusú, teljesen 3D-s játékot Loups Garoux – The Curse of the Werewolf címmel. A Dead by Dawn inspirálója Sam Raimi kultuszfilmje az Evil Dead. A feladatod: szedd össze a 12 könyvlapot, ezzel visszaküldve a gonoszt a neki való helyre.



A betöltőképernyőn szerényen mosolygó férfi **Alessandro Grusso**, a **Lost in my Spectrum** játék szerzője. A játék Arcade Game Designerrel készült és a Firenze Vintage Bit 2012 rendezvényre készült. A sztori szerint Alessandro túl sokat játszott a gépén és csapdába került a „csodagép” belsejében, az ő kiszabadítása a feladat. Tipikus modern játék,

állandó javítás alatt van, negyedik, 1.3-as verziója is elkészült.



Elsőjátékos spanyol csapat a **Retrobytes Productions**, játékok címe: **The World War Simulator: Part One**. Furcsa keverék a játék, van benne stratégia, illusztrált, szöveges kaland, akció, lövöldözés. A neved Richard Burton (ha jól értelmezem, akkor 3000-ból ugrottál vissza), és a második világháborúban kell helytállnod, kezdetben minden felszerelés nélkül. Andrey Sharin, művésznevén



Andrew771 írta az **Euphoria 2D**-t. A játék egy régi orosz szöveges stratégiai játék, a **Королевство Эйфория** és a **Civilization** keveréke, Andrey szerint utóbbihoz áll közelebb. Kis nemzetedtől megkapod a hatalmat és nem kisebb elvárások vannak veled szemben, mint: az ország érjen tengertől tengerig, pusztíts el minden ellenséget, a

raktárak legyenek csordultig gabonával...

DECEMBER

LCD harmadik 2012-es játéka a **Yumiko in the Haunted Mansion (Standard Edition)**, kiadóként ezúttal a **Fun Forge** van feltüntetve. A zenét a sokféle besegítő Yerzmyey



írta. Yumiko egy kislány, aki a kísértetjárta kastély szobáiban próbálja meggyújtani az összes gyertyát, a tájékozódás nem könnyű, hiszen csak a kezében lévő és már meggyújtott gyertyák és az időszakos villámlások nyújtanak segítséget, valamint a szobák térképe. A **Collectors Edition** megvásárolható LCD honlapján keresztül.



És jönnek az ünnepi játékok, nem kevesebb, mint 7 darab! Első a spanyolok legproduktívabb csapatától, a **Mojon Twins**-től:

Cheril da Goddess. Cheril, a kis erdei óslakos a főszereplő, a nudizmus feltétlen híve, aki jól kinőtte magát, hiszen a badajzói dzsungelből kijutva először zombimentesített egy várost, ezúttal pedig a cím szerint istennői magasságokba kerül.



A **Barbarians** egy körökre osztott stratégiai, háborús játék, Damian Walker első ilyen típusú fejlesztése, mert a honlapja szerint mindenféle Psion gépekre is készíti játékokat és céges nevéen, **Cyningstan**-ként táblás játékokat is készít, árusít. Játéka meglepő és egyedi módon 16K-s gépen is vígan fut.



A **3 Reyes Magos** igazi karácsonyi történet **J.B.G.V.**-től. Tőle telhetően azért vitt némi csavart a sztoriba. A címszereplő napkeleti bölcsek a karácsony megmentéséért küzdenek. A játék első felében, egy horizontális lövöldözős részben a teveháton

vágtató bölcseket rénszarvasok, mikulássapkák, csengettyűk, végül maga a főellenség, a Mikulás (harci Ho-Ho felkiáltásokkal) próbálja megakadályozni céljuk, Betlehem elérésében. Odaérve egy labirintusban szedik össze az aranyat, tömjént és mirhát a kis Jézusnak.



A **Bauble Blast!** egy karácsonyi bőrbe húzott Targ-klón a **Stonechat Productions**-tól. Gyakorlatilag a Mole Rat! + karácsonyi figurák. Mikulás bőrébe bújva kell díszekre vadászni.

A következő három játék a spanyol Bytemaniacos fanzine által kiírt 'El Hobbit' megmérettetésre készült. Nevezni 48K-s Spectrumon futó, Spectrumon fejlesztett játékokkal lehetett.



A **The Mojon Twins, El Hobbit (Vah-ka's Cut)** című játéka a 2012. december 31-én megszületett döntés szerint a harmadik legjobb lett

(gyakorlatilag az utolsó, mert hárman szerepeltek). A játék Mojon-ék saját motorjával, a La Churrera 4.5-tel készült és a tőlük teljesen megszokott játékmenetet hozza.

Második lett **Alejandro Valero** játéka, a címe természetesen **El Hobbit**. Alejandro változata ötvözi a tárgyhasználos akció és szöveges kalandjátékok elemeit.



Végül az első helyezett: **J.B.G.V.** játékanak címe **El Hobbit!** Ez egy egyedi látványvilágú, hat fejezetre osztott egyszerű platformjáték. A szerzőtől szokatlan módon rejtett poénok, furcsaságok nélkül.



A TÖBBIEK

Kimaradt a listából több orosz játék (23 Spichki, Erudit, Nums,...), néhány lengyel program (Necrospermia, Dziurak - Go to Hole!). Aztán minijáték rendezvények szereplői (pl. a remek Boulder-Dash

512b), meg Carlos David Diaz és AER néhány bizonyos szempontokból elfogadható játéka, aztán a Gnarly Simon, ami csak a bordert használja, a Klass of '99, ami még mindig nincs kész, pedig nagyon jó lenne és meg még sok más játék, ilyen-olyan, talán néha érthető okokból.

ÖSSZEZÉS

Az 52 felsorolt játék Dél-Amerikának köszönhetően 2 kontinensről és 10 országból jött össze, országonként a következő leosztásban (a Mojon Twins Covertape-t nem számoltam bele, csak a rajta szereplő két játékot):

ország	db
Egyesült Királyság	20
Spanyolország	19
Oroszország	4
Ausztria	3
Argentína	1
Brazília	1
Hollandia	1
Lengyelország	1
Olaszország	1
Szlovákia	1

Csapatokra, fejlesztőkre lebontva nem meglepő módon az évek óta legaktívabb Ubhres Productions (The Mojon Twins) a győztes, de többen is szerepelnek legalább kettő játékkal:

kiaadó/fejlesztő	db
Ubhres Productions	7
Stonechat Productions	5
J.B.G.V	4
Paul Jenkinson	4
LCD/Fun Forge	3
Climacus	2
Retroleum	2
Retroworks	2

Gépigény szempontjából nincs sok érdekesség, hacsak nem az, hogy minden orosz játéknak van TAP vagy TZX verziója, amúgy fölényes a 48K

győzelme (48K/128K: egy fájlban van a két „verzió”, 48K+128K: különálló fájlokban vannak a verziók):

gépigény	db
48K	37
48K/128K	7
128K	6
16K	1
48K+128K	1

Játéktípus alapján sincs meglepetés (itt a WOS besorolására hagyatkozom, ami néhol azért érdekes):

játéktípus	db
Arcade	41
Szöveges kaland	4
Logikai	3
Stratégiai	3
Grafikus kaland	1

Terjesztés módja alapján az ingyenesen letölthető játékok vannak elsősorban többségben (a More Tea, Vicar? és a Yumiko in the Haunted Mansion egy-egy verziója ingyenesen letölthető, másik verziója megvásárolható, így két helyen is szerepelnek):

terjesztési mód	db
ingyenesen letölthető	49
megvásárolható	3
pénzért letölthető	2

Ennyi volt a mennyiségbeli statisztikák sora, következzenek a minőségbeliek. Két játék kivételével mindegyik kapott a WOS-on szavazatokat, először következzen ez alapján a legjobb tíz (kicsit kozmetikázva a szavazatokat, 10% a legmagasabb és legalacsonyabb pontszámokból elvéve):

játék	pont
Phantomas Tales #4	8,58
Speccy Bros	8,53
Bouncing Bomb: Redux	8,52
Majikazo	8,44
Maritrini, Freelance... I	8,38

Survivisection	8,35
Shuttlebug	8,23
Carlos Michelis	8,19
Knightmare ZX	8,17
Antiquity Jones	8,14

Következő lista szintén WOS-ról való, a fórumon lehetett szavazni 2012 legjobb játékára, a következő eredmény született:

játék	szavazat
Survivisection	17
More Tea, Vicar?	9
Carlos Michelis	6
LumASCII	5
Bouncing Bomb: Redux	4
Maritrini, Freelance... II	4
Gnarly Simon	3
Knightmare ZX	3
Speccy Bros	3
Yumiko in the ...	3

Az itt szereplő Gnarly Simon számomra hatalmas, szinte strucckakukuktojás. Gyakorlatilag a számítógép lejátsszik egy dallamot a keret színének változtatásával kombinálva, először rövidet, majd egyre hosszabbat, amit mindig utána kell játszani a számbillentyűk használatával.

A másik listában vezető Phantomas Tales 4 itt csak egy szavazatot kapott, míg az itt győztes Survivisection az első listában csak hatodik.

A 49 ingyenes játék körülbelül 3 óra és 59 perc terjedelmű, tehát a régi időkben 4 db 60 perces kazettára férne fel a 2,3 MB összerjedelmű játék. A Barbarians a legrövidebb (1:28), a Survivisection a leghosszabb (48:44).

Más okosság nem jut eszembe, úgyhogy ennyi... jöhet a játéklista...

JÁTÉK CÍME	KIADÓ VAGY FEJLESZTŐ	HW
3 Reyes Magos	J.B.G.V.	48K
4 from 88	JeRrS	48K
A Broken Friend	Paul Jenkinson	48K
A.R.C.O.S.	Kabuto Factory	48K
Antiquity Jones	Paul Jenkinson	48K/128K
Barbarians	Cyningstan	16K
Bauble Blast!	Stonechat Productions	48K
Bouncing Bomb: Redux	Retroleum	48K
Bounty	Paul Jenkinson	48K
Carlos Michelis	World XXI Soft Inc	48K/128K
Catacombs of Balachor	Lasasoft Ltd	48K
Cheril da Goddess	Ubhres Productions	48K
Dave Infuriators	Black Jet	48K
Dead by Dawn	Monsterbytes	48K
Earthraid	Leszek Chmielewski Daniel	48K
<i>El Conde Macula</i>	LOKOsoft	48K
El Hobbit	Alejandro Valero	48K
El Hobbit	J.B.G.V.	48K
El Hobbit (Vah-ka's Cut)	The Mojon Twins	48K
Encyclopaedia Galactica	Retro Fusion	48K/128K
Endless Forms Most Beautiful	Stonechat Productions	48K
Euphoria 2D	Andrew771	48K
Freddie Laker's Airline Capers	Rutlemore Games (Retroleum)	48K
Heart Stealer - One Key Version	Timmy	48K
JINJ 2: Belmonte's Revenge	Retroworks	48K/128K
<i>Julieta Noseque</i>	The Mojon Twins	48K
Knightmare ZX	Climacus/McNeil	128K
Lost in my Spectrum	Alessandro Grussu	48K/128K
LumASCII	Bob's Stuff	48K
Majikazo	RetroWorks / Lemonize	48K
Maritrini, Freelance Monster Slayer	Ubhres Productions	128K



JÁTÉK CÍME	KIADÓ / FEJLESZTŐ	HW
Maritrini, Freelance Monster Slayer en: Las Increibles Vicisitudes de Despertarse Resacosa con Fred en la Cama y Tener que Llegar Mas o Menos Puntual a la Prueba de "Monstruos Vigorosos de Pechos Lustrosos" featuring Los Fratelli	Ubhres Productions	48K
Mojon Twins' Covertape #1	Neil Parsons	48K
Mole Rat!	Stonechat Productions	48K
More Tea, Vicar?	Cronosoft	48K+128K
Olisa	Double Headed Secret	48K
Pariboro	ZeroTeam	48K
Phantomas en el Museo	Ubhres Productions	48K
Phantomas Tales #4: Severin Sewers	Ubhres Productions	128K
Pip the Pipistrelle	Purple Unicorn Software	128K
Retrosession II	J.B.G.V.	48K
Serra Pelada	Einar Saukas	48K
Shuttlebug	Stonechat Productions	48K
Specky Bros	Climacus	48K
Survivisection	SaNchez	128K
The Lost Tapes of Albion	Stonechat Productions	48K
The World War Simulator: Part One	Retrobytes Productions	48K
Toofy in Fan Land	Paul Jenkinson	48K
U-Boot Hunt	Leszek Chmielewski Daniel	48K
Vade Retro	J.B.G.V.	48K
Willy Meets the Beatles	Simon D. Lee	128K
Yumiko in the Haunted Mansion (Standard Edition)	Fun Forge	48K/128K
Zbylut Owrzodzien w Kamiennym, Kurwa, Zajebanym Czarcim Kregu	Hooy-Program	48K/128K

(A dőlt betűs tételek játékválogatáson találhatóak, a vastag betűsök pedig maguk a játékválogatások)

ANTIQUITY JONES

KIADÓ:	Paul Jenkinson, 2012, ingyen letölthető
FEJLESZTŐ:	Paul Jenkinson
STÍLUS:	Arcade - Platform
GÉPTÍPUS:	48K/128K
MÉRET:	37356 byte
TÓLTÉSI IDŐ:	3:57
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet: Q,A-fel, le, O,P-balra, jobbra, Space-ugrás Joystick: IF2, Cursor



FELADAT

„Egy poros szobában, mélyen az egyetem alatt, Jones éppen papírokat rendezgetett, mikor olyan érzése támadt, hogy nincs egyedül, lassan megfordult és egy magas, hosszúkabátos figura sziluettjét látta az ajtóban.

- Mit csinál itt ilyenkor? – kérdezte indulatosan

Az utolsó útja ezekkel az emberekkel majdnem katasztrófával végződött, örökre megszakította kapcsolatát a szervezetükkel, akik szerződtek és fizették azt az expedíciót.

- Örülök, hogy látom! – mondta a férfi és belépett a félhomályos szobába.

- Senki sem hívta ide!

- Valóban, senki sem.

Természetesen már megyek is, ha úgy kívánja, de Mr. Jones, ön még mindig rabja annak a játéknak, amit mi játszunk.

- Lehet, hogy magának játék – köpte vissza Jones, megkerülve a férfit

- Oké... nyugalom, megyek már. Találni fogok valaki mást, aki megtalálja Koo-Ram Kar kelyhét.

- Koo-Ram Kar? – Jonesnak kezdett elpárologni a dühe, ahogy a férfi remélte és tapasztalta is

- Igen, de ha önt nem érdekli...

- Hol? Mikor?

- Peruban – válaszolta az idegen – Néhány napja egy emberünk jelezte, hogy felfedezte egy egykori templom nyomait. Ön már ismeri ezeket a dolgokat: zsugorított koponyák, mindenféle szerkezetek, rejtett csapdák...

- Igen – sóhajtott Jones és ösztönösen megdörzsölte sebhelyét a nadrágja alatt

- Az emberünk nem vállalta a továbbiakat, így szükségünk van valakire, akinek van ilyen irányú tapasztalata.

- Lehet akár több száz templom is azon a területen.

A férfi egy képet tartott kesztyűs

kezében.

- *Koo-Ram Kar jele! – suttogeta Jones, a képet bámulva*
- *Igen, számos ilyen faragott kő van a környéken.*
- *Ez most ott az év legmelegebb időszaka, szükségem lesz eszközökre, szállításra.*
- *Minden ott van helyben. Az emberünk hátrahagyott ellátmánya, amit rendszeres időközönként kapott. Az adagok mindig kitartanak a következőig.*
- *És mi lesz a visszaúttal?*
- *Jó kérdés! Ha a legendák igazak, akkor az, aki fogja a kelyhet, nem érez sem éhséget, sem szomjúságot.*
- *Szóval a visszatérés sikere kizárólag egy legendára van alapozva?*
- *Egy ön által kutatott legendára, Mr. Jones. Mennyi könyvet is publikált erről, kettő, három?*
- *Négyet.*
- *Azt állítja, hogy hazudott? A saját kutatásai hamisak?*
- *Nem, csak azt mondom...*
- *A gép két órán belül indul Peruba, onnan teherautóval elviszik a terület közelébe, ahonnan már csak magára számíthat. Találja meg a templomot, keresse meg a kelyhet és vigye vissza a teherautóhoz.*
- *De hogy jutok vissza? – kérdezett vissza Jones éllel a hangjában*
- *Egyértelmű, Mr. Jones. Úgy, hogy megtalálja a kelyhet!”*

LEÍRÁS

A dzsungelben, míg eljutsz a templomig, az energiád egyre csökken. Ha az energiád elfogy, meghalsz, ennek elkerülésére mindig találnod kell egy ellátmányt, amit egy

üveg jelképez, ha felveszed, feltöltödsz annyira, hogy eljuss a következő üvegig. Összesen tizenhárom ilyen energiefeltöltés után jutsz el a templomba, ahol megtalálsz a kelyhet. Aztán már csak vissza kell jutnod a teherautóhoz. Szerencsére a legenda igaz, nem fog fogni az energiád, de sérüléseket el tudsz szenvedni, tehát vigyázz továbbra is a kígyókkal, csapdákkal, mérges gőzöket eregető vizekkel...



HÁTTÉR

Paul Jenkinson hatodik játéka, egy kivételével mind arcade-akció és mind az Arcade Game Designerrel készült.

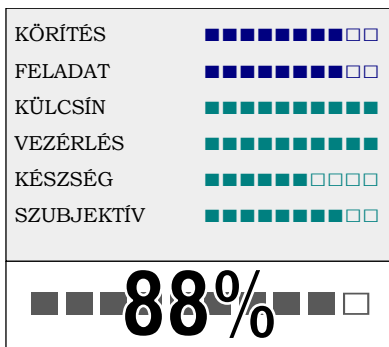
ÉRTÉKELÉS

Sajnos kazettaborító továbbra sem készül Paul játécaihoz, nem is érhetőek el kassettaformában. Jól sikerült viszont a betöltőképernyő, ahol ugyan a főhős nem hasonlít Indiana Jonesra, de nem baj, Mr. Jones lehet akármilyen más Jones is, aki pont régészprofesszor. Szép a menü is, többszólamú zenével, funkcióját tekintve csak vezérlésválasztó. A grafikára azt hiszem, szavunk nem lehet, rendkívül izléses, változatos, ahogy meg is szoktuk Paul legtöbb

játékánál. Remek a mozgás, az



animálás. Sajnos hangok, effektek játék közben csak 128K-s gépen vannak. A vezérlési módnak a kvázi szabvány QAOPSpace mellett két joystick is választható. A vezérlés érzékenysége elsőrangú. A játék gyengéje a nehézségi szint, merthogy nagyon könnyű végigjátszani, ez nem teljesen riasztó szerencsére, de nem is emeli a játék értékét. Remek szórakozás, én személy szerint mindig várom az új Paul Jenkinson játékok megjelenését, mint ahogy várom a Youtube-on is az általa készített szintén magas színvonalú The Spectrum Show című „műsorokat”. Most, hogy írom e sorokat, fedeztem fel, hogy a kehellyel visszafelé loholva egy programhiba miatt a fenti, barlangban lévő pályára belépve elég gyakran problémába ütközhetünk, egyszerűen beragad Jones lába a kövek közé és nem tud elmozdulni. De úgy látom a WOS forumában, hogy erre már megoldás született az 1.1 és 1.2 verziókban. Ezt a helyet elkerülendő azért tanácsos ugrással érkezni a barlangba, amivel Mr. Jones kikerüli a végzetes csapdát.



MÁSOK SZERINT

WOS: 7,88 / 10

TOOFY IN FAN LAND

KIADÓ:	Paul Jenkinson, 2012, ingyen letölthető
FEJLESZTŐ:	Paul Jenkinson
STÍLUS:	Arcade - Akció
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	36531 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	3:50
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet: A,S-balra, jobbra, Sp-ugrás Joystick: Kempston



FELADAT

„Ó, nem! Valaki ellopta Toofy összes dióját és szétszórta őket egy furcsa és titokzatos labirintusban a háttorzongató, messzi Fan Landon. Toofynak kellene a diói, így elindul Fan Landba, hogy visszaszerezze őket. Mikor odaér, a világot megfordítják, szó szerint! Vezesd Toofyt negyven diója keresésében és tartsd egy szemed a titkos szobákban – nem látod őket – hiszen titkosak!”

LEÍRÁS

Mit is tudunk Toofyról? Egy foga van, de az elég nagy, szereti a diót. Ja és a screen alapján nagy a lába. A gonosz ventilátorok ellopták Toofy összes dióját és a visszaszerzésükhöz Toofynak pont az ő segítségükre van

szüksége. Elég ellentmondásos? Azért kell a segítség, mert a fordított világ és ezáltal falon járás miatt Toofyn tapadós cipő van, ami meggátolja gazdáját a falról, plafonról való leesésben. A falakba épített (vagy inkább ott lakó, hiszen Ventilátorországban jársz) ventilátorok fordulatszáma elég nagy. Ha Toofyt a ventilátor elé vezérel, hősöd a szemközti oldalra esik át a légnyomás hatására. Ezt a furfangot kell alkalmaznod pályáról-pályára, hogy Toofy visszakapja jogos tulajdonát.

HÁTTÉR

Toofy első kalandja igazán eredetire sikerült és érdekes módon még javított verzióra sem volt szükség (ez ritka manapság).

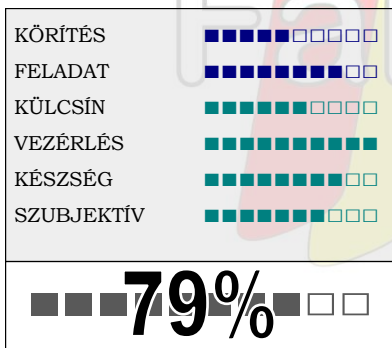
ÉRTÉKELÉS

Átlagos vagy picit afeletti screen, rövid, tipikus arcade-történet és érdekes játékötlet. 2012-ben van még egy játék, ami ezt a tapadós, szemközti oldalra repülő dolgot használja, a Heart Stealer 2. A grafikai rész átlag feletti, de éppen csak. A szintek kicsit egysíkúak és egyszerűek. Toofy oldalazó mozgása is furcsa. A színhasználat is

gyengébbnek tűnik, mint Paul Jenkinson többi játékánál.



A hangeffektek szintén kicsit az átlag felettiek. A vezérléshez a klasszikus billentyűkiosztást és Kempstont lehet használni. A végigjátszáshoz jó ütemérzők és logikus gondolkodás kell. Szórakoztató játék, jó, hogy Paul Jenkinson néha a platformjátékok között csinál egy kicsit mást is.



MÁSOK SZERINT

WOS: 7,59/10

THE LOST TAPES OF ALBION

KIADÓ:	Stonechat Productions, 2012, ingyen letölthető
FEJLESZTŐ:	Dave Hughes, Dr Thomas (zene)
STÍLUS:	Arcade - Platform
GÉPTÍPUS:	48K/128K
MÉRET:	25460 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	2:41
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet: Q,A-fel, le, O,P-balra, jobbra, H-pillanatállj



FELADAT

„Moebius vagy, nagy elismertségű intergalaktikus Speccy gyűjtő. Egy olyan párhuzamos világegyetemben ébredsz, ahol a ZX-Spectrum még mindig létezik, de kissé különböző játékokkal. Ez azt jelenti természetesen, hogy újra össze kell gyűjteni a Speccy gyűjteményed! Irányítsd Moebiust 8 szinten keresztül. Kerüld el az ellenségeket, akik közül néhány vadászni és löni is tud. A halálos homokbombákkal és az attribútumszörnyekkel vigyázz! Spectrumok jelenhetnek meg, melyek legyőzhetetlenséget adnak.

Az ellenségek:

- **Állkapocsropogtató:** csak járkál oda-vissza.
- **Rugobot:** járkál oda-vissza, de üldözőbe vesz, mikor megjelenysz a sorában

- **Tankbiztos:** járkál oda-vissza, de lő, ha észrevesz
- **Halál-repce(?):** kitartóan üldöz fel és le, jobbra és balra.
- **Attribútumkigyó:** végigszáguld a pályán, vagy fent vagy lent indul
- **Attribútumszörnyek:** Vagy a Gumlet vagy Purpeye, járőröznek jobbra-balra”

LEÍRÁS

Mind a nyolc szint egy nyolc soros, emeletes pálya, ahol minden sorban van 5 kazetta, amiket össze kell szedni, ahhoz, hogy megkapd a szint végén a bónuszkazettát és továbbléphess a következő szintre. A kazetták összegyűjtéséhez a sorok között ugrálhatsz le és föl a megfelelő helyeken. Ezekből a helyekből minden sorban van három vagy négy, felvátva, ezek a keskenyebb részek a padlón. Minden sornál, ha balra „kimész”, akkor a felette lévő sorban jobbról „bejössz” (az első sornál is működik, ilyenkor az alsó sorban lyukadsz ki). Ugyanez a jobb oldalon is működik, csak egy sorral lejjebb kerülsz, a bal oldalra. Összesen 30 életet kapsz a játék teljesítésére.

HÁTTÉR

Dave Hughes negyedik, egyben

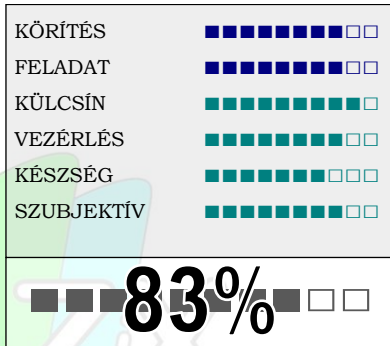


utolsó Moebius főszereplésével készült játéka a ZX Spectrum 30. születésnapjára készült és Dave előző játékaival hasonlít, de Dave szavaival: „ez egy utómunkája a StampQuest/EFMB ötletnek, és sokkal több munka van benne, mint el tudod képzelni, mintha a nulláról kezdve írtam volna, remélve, hogy javul a programozásom, és a jobb sprite rutinnak észrevehetőnek kellene lenni.”

ÉRTÉKELÉS

Szép betöltőképernyő, rövid, de szívhez szóló történet, poénos bónuszkazetták adnak átlag feletti körítést ehhez az ünnepi játékhoz. A feladat megszokott a Dave játékaival már játékosoknak. Elsőre túl egyszerűnek tűnik, de ahogy ennél a játéknál is látszik, könnyen bonyolódik és még a harminc élet sem sok a játék teljesítésére, sőt összességében a nehézségi szint az utolsó két-három szint miatt jócskán a túl nehéz felé húz. A látványvilágnál egyedül talán a változatosság, pontosabban annak hiánya a szembeötlő, de erről is részben elvonják a figyelmet a bónuszkazetták rövid, vicces leírásai, a kazettaborítók, és persze a játék végi meglepetés, na meg érdemes azt

is megnézni, hogy a játék szüneteltetésekor mi történik. A hangok átlagosak, de vannak kis dallamok a megfelelő helyeken és menüzene is. A vezérlés módja kizárólagosan a klasszikus billentyűkombináció, alapvetően jól használható. Magával ragadó, addiktív játék, eredeti, jó poénnal, remek megvalósításban.



MÁSOK SZERINT

WOS: 7,86/10

MAJIKAZO

KIADÓ:	RetroWorks/Lemonize, 2012, ingyen letölthető
FEJLESZTŐ:	Lemonize (Ramonés (kódolás), Sutchan (pixelek), Madonna Mk 2 (sfx)), Metalbrain (+2A,+3 verzió)
STÍLUS:	Arcade – Akció, labirintus, Toy Pop-klón
GÉPTÍPUS:	48K/128K
MÉRET:	41662 byte (48K és 128K) /42811 byte (+2A/+3)
TÖLTÉSI IDŐ:	4:22 (48K és 128K) / 4:28 (+2A/+3)
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet: Q,A-fel, le, O,P-balra, jobbra, Sp,M,N,Z-varázslat I,K - fel, le, J,L -balra, jobbra, Z,X-varázslat, H - pillanatállj, E-kilépés Joystick: Kempston, IF2



FELADAT

„Segíts Flushnek, a tisztító varázslónak, hogy 24 különböző helyiségben szembeszálljon rengeteg veszélyes ellenséggel! Ahhoz, hogy egy szoba tiszta legyen, le kell lőned minden ellenséget, aki a speciális blokkokból, a generátorokból előtűnik. A generátor blokkok végül üresek lesznek, a szoba pedig tiszta. Keresd meg a láda 4 rejtett kulcsát a szobában, és az utat a kijárat ajtóhoz: ha tiszta a szoba, mielőtt eléred a nyitott ajtót, a pontszámod észrevehetően növekedni fog, ami

biztosítja, hogy a küldetés sokkal könnyebb legyen.

Ha nem teljesen tisztítottad meg a szobát, akkor is tovább tudsz menni. Igen. De a kastély tömve marad varázslatos teremtményekkel. A vevő szörnymentesítve akarja a kastélyt és állítólag te vagy az, aki ezt megteszi, ugye?

A ládák mellett dobozokat (törhető blokkok) is találsz a szobákban. Ezek tartalmazhatnak különböző varázslatokat és tárgyakat, amelyek nagyon hasznosak lehetnek.

Figyelj az órára! Amikor az idő eléri a nullát akkor elveszítesz 1 varázsképletet. Akkor is elveszítesz 1 varázsképletet, ha egy teremtmény (vagy lövés) hozzád ér. A játék végetér, ha elfogynak a varázskéleteid.

Szereplők:

- **Flush:** Kezdő varázsló. A Varázs Takarító Szolgáltatnál dolgozik. Ja, ez vagy te.
- **Kisláb:** Varázslatosan túlméretezett pók. Gyenge, lassú ellenség. Később gyorsabbá válik.

- **Boldogtalan:** Sétáló üres páncél. Sok van belőle.
- **Lepedő:** Tárgyak felett lebeg. Feléd közeledik mindenholnan.
- **Piperkóc:** Vörös, lassú, nehéz páncél. Vigyázni kell a lövéseivel.
- **Citromfej:** Sárga, gyors, könnyű páncél. Fuss az életedért!
- **Duplavész:** Gyors, lebeg, lő.
- **Bandavezér.** Jobb, ha elkerülöd, hacsak nincs 3 csillagerőd.

Varázslatok:

A varázslövészek ládákat és dobozokat nyithatnak ki. Bizonyos ellenségeket is meg tudnak semmisíteni és a lövéseket is semlegesíthetik. A hatásuk addig tart, amíg ki nem mész az aktuális szobából, vagy amíg elveszted a varázskéteid közül az egyiket.

Arra kell használnod a különböző varázslatokat, hogy eltüntesd az ellenségeket...

- **Zöld varázslat:** Az alapértelmezett varázslat, amikor belépsz egy új szobába, vagy miután megérintetted. Csak a Kislábakat lehet legyőzni vele, mert ők a leggyengébb ellenségeid (Szinte minden varázslat hatással van rájuk).
- **Kék varázslat:** Használd a Boldogtalanok ellen.
- **Vörös varázslat:** a Piperkőcöket lehet elpusztítani vele. Ez egy robbanó varázslat, kinyit minden ládát és dobozt a robbanás körül. Durva!
- **Fehér varázslat:** Használd a Lepedők ellen.
- **Sárga varázslat:** Lódd le a Citromfejeket vele.
- **Lila varázslat:** Ettől lefagy minden ellenség, de a Duplavész el is pusztul.



Tárgyak:

- **Pénzeszsák:** növeli a pontszámod 1000 ponttal. Minden 16.384 pont után kapsz egy extra varázskételet.
- **Varázskalap:** Minden kalaptól kapsz egy újabb esélyt a takarításra. Ez azt jelenti, hogy kapsz egy extra életet.
- **Csillagerő:** ha összegyűjtesz hármat, akkor kapsz egy speciális többszínű erőt, amivel legyőzhetsz minden ellenséget (még a kemény Bandavezért is). A hatás addig tart, mint minden más varázslat.
- **Homokóra:** Megállítja az időszámítást, átmenetileg lefagyasztja az összes ellenséget.
- **Szárnycsizma:** Növeli a sebességed, ha viseled. A hatás addig tart, amíg minden más varázslat.
- **Gyertya:** Kiderül a tartalma az összes lezárt doboznak.
- **Csapda:** Vigyázz! Ez egy veszélyes pókháló, ami néhány másodpercre meggátol a mozgásban és addig érzékeny leszel az ellenséges támadásokra.

Tippel:

Gondolkodj, mielőtt túl hamar váltasz egy új varázslatra. Sokszor meg kell



változtatnod a varázslatod színét. Légy résen: ne fogyjon el egyik sem idő előtt.

Ne feledd, hogy a lila varázslat nagyon furá.

A sokszínű varázslat nagyon erős. Ezzel bármely szobában könnyű a takarítás... de tudnod kell, hogy a Bandavezérek csak bizonyos szobákban mutatkoznak meg. Ha le akarod őket győzni, akkor el kell döntened, hogy mikor éri meg kiegészíteni a csillagerődöt háromra.

Néha a dolgok nem azok, aminek látszanak: mikor gondolkodsz, hogy milyen módon érhetnél el valami elzárt helyet, akkor használd a varázslövést törhetetlen blokkok ellen (akár repedtek is lehetnek, vagyis voltaképpen törékenyek)

Nem kell széttörni teljesen a blokkokat, hogy felfedd, mi van bennük. Csak lőj egyet beléjük, és nézd meg...majd dönts el, ha szeretnéd ami benne van, lőj még egyet, hogy elpusztítsd. Néhány blokk megtartása akár segíthet is.

Ne feledd, hogy a küldetésed a tisztítás, amennyire csak lehetséges. Ha léred, az ügyfél boldog lesz, és a főnök is. Szórakoztató lehet összegyűjteni a kulcsokat és menekülni szobától szobáig, de neked nem ez a feladat."

LEÍRÁS

Meglehetősen részletes a hivatalos útmutató, annyival egészíteném ki, hogy az ellenségek hullámokban jelennek meg, egymás után 4 vagy 8 fő ugyanabból a szörnytípusból. A Bandavezér három pályán jelenik meg.

HÁTTÉR

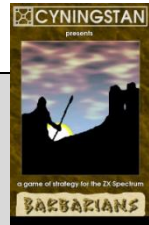
A játék az ugyezen a néven 2006-ban megjelenő MSX játék adaptációja. Az MSX játék őse pedig az 1986-os arcade, a Namco által kiadott Toy Pop. A Spectrum verziót az MSX-re szakosodott Kralizec fejlesztette Lemonize néven, majd a RetroWorks adta ki és készítette a kazettaborítót, valamint a B oldalon található +2A-val és +3-mal kompatibilis verziót.

ÉRTÉKELÉS

A körítés majdnem tökéletes, a borító, a sztori és a történethez illően átalakított szereplőgárda, és az útmutató csillagos ötös. Egyedül a betöltőkép gyengécske. A feladat ötletes, ügyesen ötvözi az akció és logikai játékokat. Egy gondom van vele, gyakorlatilag csak egy játékhelyzet. Szóval, mikor elveszem egy életem és visszakerülök a kiindulólélethezbe a vacak zöld varázslattal, körülöttem hemzsegnek a nem zöld ellenségek és el kellene jutnom egy használhatóbb varázslatig. Na ilyenkor szinte biztos, hogy az összes összekínlódott életem elveszítem, ha fehér, lila, sárga ellenfelek kujtorognak. Egyedüli esélyem nyilván a zöld, esetleg a lassú piros vagy a buta világoskék ellen van. A látványvilág izléses, változatos, igényes a színhasználat, nagyon jól kidolgozottak a grafikai

BARBARIANS

KIADÓ:	Cyningstan, 2012, ingyen letölthető
FEJLESZTŐ:	Damian Walker
STÍLUS:	Stratégiai - háborús
GÉPTÍPUS:	16K
MÉRET:	144 18 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	1:28
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet: S,X-fel, le, N,M-balra, jobbra, A-tűz Joystick: Kempston



FELADAT

„Az ókori világ civilizációit mindig fenyegették kívülállók, akik bár primitívek voltak, vágytak a gazdagságra, amit fejlettebb szomszédjaik halmoztak fel. Szervezetlen törzsek voltak, melyek nem bírtak a védett városokkal és a ravasz tábornokokkal, de nagyon ritkán egy tehetséges vezér egyesítette erőiket és lelkesítette őket egy közös cél érdekében való harcra. Ilyenkor a királyok, pátriárkák, gazdálkodók és a kereskedők remeghettek a közeledő barbároktól! Egy tizenkét városból álló civilizált liga vezetését veszed kezébe, mikor barbárok lépik át határaitokat. Feladatod, hogy hadsereget építs és a közeledő hordák ellen vezényeld

őket, addig nem nyugodhatsz, míg az utolsó szálig el nem töröd őket a Föld színéről. Amíg ezt teszed, irányítanod kell a birodalom gazdaságát is.

Minden játék más. A térkép véletlenszerűen generált, birodalmad lehet tengerpart nélküli, tengerparti, földszorosban, félszigeten vagy akár szigeten is. Uralkodhatsz síkságon, hegyvidéken, erdős területen. A terep szabja meg az ország rendelkezésére álló erőforrásokat és minden mást. Szükséged lesz kereskedelemre, hogy biztosítsd a hiányzó erőforrásokat birodalmadnak.

Betöltés után válaszd ki a vezérlést (K – billentyűzet, J- Kempston Joystick). Ha ezzel megvagy, a képernyő megváltozik. A kijelző három területre osztható fel. Középen a térkép, balra a birodalmad, jobbra a kurzor által meghatározott rész jellemzői. A térkép kiszámolása eltarthat néhány másodpercig. Ezután kiválaszthatod a nehézségi szintet. Minél keményebb a szint, annál több a barbár és annál gyorsabbak. Most már tudsz mozogni a térképen a kiválasztott vezérlés szerint. Látni fogod a városokat a síkságon, az erdőket, a hegyeket. És ha alaposabban körülnézel, láthatasz egy kis harcos ikont valahol a

területeden, a közelgő invázió előfutárát.

A tűz gomb folyamatos nyomva tartásával eléred a menüt. A térkép alatti információs sáv mutatja az aktuális menüpontot, a balra és jobbra gombokkal tudod ezt megváltoztatni, miközben nyomva tartod a tűzgombot. A menü elemei:

- CANCEL MENU – kilépés a menüből
- MOVE TROOPS – seregek mozgatása
- RECRUIT TROOPS – katonák sorozása
- BUY RESOURCES – erőforrások vétele
- SAVE THIS GAME – aktuális állás mentése
- LOAD IN GAME – elmentett állás betöltése
- START NEW GAME – új játék kezdése
- END CURRENT TURN – aktuális kör befejezése

Mielőtt megalapozottan dönthetsz, hogy mit is csinálsz, meg kell ismerned birodalmad helyzetét. Tájékoztatót kaphatsz arról, hogy mi van egy kis területen és mi van az egész birodalomban. A kurzor alatti terület nevét, típusát az információs sávban láthatod, jellemzőit a térképtől jobbra. A városoknál láthatod az élelem, fa, vas és arany egy kör alatti növekedési mértékét, a lakosság számát és a hadsereg létszámát. A saját és barbár seregeknél a katonák számát láthatod. A bal oldalon láthatod ugyanazokat az erőforrásokat, amiket a városoknál, de az egész birodalomra vonatkozóan, valamint a hadsereged és a barbár sereg méretét.

Az erőforrások segítségével tud növekedni a népességed és ez szükséges a hadseregednek a

harchoz. A forrásokat a városok a szomszédos mezőkről gyűjtik be.

Az élelmet sík területen lehet termelni. A lakosság minden egységének szüksége van egy egységnyi élelemre, ugyanígy a hadsereg minden egységének is ennyi az ellátmánya. A sereg csapatai a szántóföldeken megtalálják maguknak az élelmet. Amikor többlet van élelmiszerből, a lakosság növekedni tud. Ha az étel elfogy, a lakosság elkezd csökkenni. Fát az erdőkben vágnak. Ezt használják fel a seregben a szállításhoz, nyilakhoz és egyéb felszerelésekhez. Minden egységnek szüksége van egy egységnyi fára, amelyik elindul valamelyik városból.

Vasat a hegyekben bányásznak. Fegyverek készülnek belőle, hogy a polgárok beállhassanak katonának. Egy egység vas kell minden katonai egység felfegyverzéséhez.

Az aranyat a tengeri kereskedelem termeli, valamint a városokban gyűjtött adó növeli, minél népesebb egy város, annál több adót fizet. A csapatok fizetésére tudod felhasználni. Extra aranyad lehet a forrásaid eladásából és persze vásárolhatsz is aranyból, ami neked hiányzik. A pénz elfogyásakor a csapataid elkezdenek dezertálni, így a sereged létszáma apad.

Ha látni szeretnéd, hogy milyen bevételre számíthatsz, nézd meg a városaid négy szomszédos mezőjét. Minden mező 3 erőforrást generál egy körben. A kezdeti gazdagság számítása fordított arányban áll a jövedelemmel, a tisztességes kezdet miatt.

A polgárok besorozásához (RECRUIT TROOPS) a lakosságnak minimum kettőnek kell lennie. A menüben való

kiválasztás után a gép megkérdezi, hogy hány egységet toborzol, a bal-jobb gombokkal csökkentheted, növelheted a számot, majd a tüsszel jóváhagyhatod.

Amint csapataid vannak egy városban, ki tudod küldeni őket egy mezőre, amihez a MOVE TROOPS opciót kell használnod a menüben. Hogy ezt megtedd, először rá kell mozognod a városra, a tűzgombot lenyomni és tartani. Ha van olyan csapat a városban, amit mozgatni lehet, akkor a MOVE TROOPS lesz az alapértelmezett opció, ami megjelenik. Kiengedve a tűzgombot, a gép meg fog kérni, hogy válassz egy irányt, amerre küldenéd a csapatokat. Használj egyet az iránybillentyűkből, hogy jelezd, a hadseregnek melyik irányba kellene mozognia. Minden csapatot a városokban egy táborkok alá fognak rendelni. Tizenkét hozzáértő táborkod van a birodalmodban.

Ha egy hadsereg városon kívül van, ugyanilyen módon tudod mozgatni a MOVE TROOPS opció kiválasztásával. Egy hadsereg csak egyszer mozoghat körönként (beleértve a kilépését a városból is). Egy hadsereg csatlakozhat egy másikhoz, de mindkét sereg felhasználhatja a lépését körönként. A csapatok beléphetnek egy városba is, de üdvözölt hőseit egy város nem küldheti ki ugyanabban a körben a településről.

A terep hat a mozgásra. A hadseregek a síkságokon szabadon mozoghatnak. Belépve egy erdőbe a hadseregnek az aljnövényzet miatt 50 százalékos esélye van a kérésre, ebben az esetben nem fog tudni mozogni a következő körben. A hegyeknek még nehezebb a

leküzdése, csak 25 százalék esély van megmászni egy kanyaron belül. Mindazonáltal a csapatok, kilépve egy városból, bármilyen mezőre be tudnak költözni. A csapatok nem léphetnek tengerbe.

A barbárok elleni csatáknál szintén használhatod a MOVE TROOPS opciót. Mégpedig úgy, hogy kiválasztasz egy hadsereget vagy egy várost, ami szomszédos egy barbár egységgel, és egy üres mező felé mozgatod a csapatod. A hadsereg vagy helyőrség akkor rátámad a barbárokra, akik harkolni fognak. Minden oldal megöl az ellenség egységei közül egy és a saját száma közötti csapatot, pl. egy város 5 csapategységgel 1 és 5 közötti barbár egységet tud megölni, véletlenszerűen.

Négy végkimenetel közül egyik lehetséges. Mindkét oldal megmarad bizonyos számban a csata után; a támadó hadsereg vagy a helyőrség teljesen szétzúzza a barbár egységet és eltörli a térképről; a támadó hadsereg veszt és teljesen megsemmisül; vagy a csata annyira vad, hogy egyik oldalon sem marad életben jelentős számú katona. A vesztes sereg vissza fog térni a táborába vagy városába, míg a győztes elfoglalja azt a mezőt, amit



meztámadott.

Hacsak nincs megáldva birodalmad mindenféle árucikk bőségével, alkalmad lesz rá, hogy kereskedj külső felekkel, hogy hiányolt erőforrásokat beszerezz. És ha birodalmad élvezi a bőség egy korszakát, lehet, hogy ki akarod árusítani a többlettermelést, hogy nagyobb hadsereget pénzelhess. Ezek a dolgok elérhetőek a menüből a BUY RESOURCES és SELL RESOURCES opciókat választva.

Erőforrás eladásához válaszd ki a SELL RESOURCES opciót a menüből. Meg kell adnod, hogy melyik erőforrásból mennyit szeretnél eladni. Ezt a balra és jobbra gombokkal teheted meg, amikor minden mennyiséggel elégedett vagy, nyomd meg a tűzgombot. Minden két erőforrás után, amit eladsz, 1 aranyat kapsz. A kincstárad 239 arannyal rendelkezhet maximum; a játék nem fogja megengedni, hogy olyan mennyiségű árut adj el, amik e fölé a határ fölé vinnék a kincstáradat. Észreveheted, hogy a kereskedők lefelé kerekítik a kifizetéseket; így mikor eladsz páratlan mennyiségű erőforrást, elajándékozol egy egységet! Emiatt árulj mindig páros számú dolgot.

Erőforrások vételéhez használd a BUY RESOURCES opciót. Kérdezni fog a gép, hogy mennyit szeretnél az erőforrásokból vásárolni. Mindegyik erőforrás 2 aranyba kerül. Bármilyen árucikknek a maximális száma, amit tárolhatsz, 239 egység. Venni és eladni e fölött a szám fölött (beleértve az aranyat is) nem lehetséges.

Kereskedni árucikkekben, lehet, hogy észrevetted, nem túl jövedelmező üzlet ebben a játékban. Az eladók túlfizettetnek, a vevők fősvények.

Tanácsos nagyon jól megtervezni azoknak az erőforrásoknak a használatát, amiket a birodalmad termel, mielőtt ahhoz kellene folyamodnod, hogy kívülről vásárolj. Miután mindent felfegyvereztél, mozgattál és mindennel kereskedtél, amit a körödben akartál, itt az idő, hogy a barbároknek is adj egy esélyt azáltal, hogy kiválasztod az END CURRENT TURN opciót a menüből.

A barbárok köre alatt a számuk meg fog emelkedni, és mindegyik négyzetben, amit elfoglalnak, egyre több harcosuk gyűlik össze. Ezen felül a barbárok el fognak kezdeni terjedni. Néha el nem foglalt földre fognak átlépni, míg mások meg fogják támadni a városaidat és a hadseregeidet.

A barbár támadások pontosan úgy működnek, mint a hadsereged támadásai és helyőrségeid kirohanásai: a barbárok veszteségeket mérnek a csapataidra és a csapataid veszteségeket mérnek rájuk. Egyik vagy a másik erő teljesen megsemmisülhet. Ha a barbárok megtámadják a városaid közül az egyiket és megsemmisítik a helyőrséget, vagy ha nincs védekező helyőrség, a város romba fog dőlni. Egy romos város már nem fog hozzájárulni az erőforrásaival a birodalmadhoz. Romvárosba nem léphet be egyik fél sem, és újjáépíteni sem lehet a játék folyamán. Tehát gondoskodnod kell a városaidról. Ajánlott figyelni az információs sávot a barbárok köre alatt. Látsz mindenféle hírt a barbárok városaid és hadseregeid elleni támadásairól; ki védekezik barbárok ellen ebben a körben, melyik tábornok hadseregét győzték le, és melyik városodat döntötték romokba.



Mielőtt sikerül a következő körödet lejátszanod, a játék ki fogja számítani a termelést és az erőforrások fogyasztását. A városok hozzá fognak járulni a termékükkel a birodalomhoz, a népesség és a helyőrségek enni fogják az élelmet, bevonulnak, és a városok kifizetik a zsoldjukat. Ha nincs elég étel, a népesség fogyni kezd. Ha nincs elég arany, a csapatok meg fognak szökni a helyőrségekből és a hadseregekből. Tartsd szemmel az élelmiszerraktárodát és a városaid népességét. Ha egy város népessége csökken az étel hiánya miatt, egy idő múlva romba is dőlhet és csak a többire hagyatkozhatasz majd a játék során.

Megnyered a játékot, ha az utolsó barbár egységet is letörölted a térképről. El fogod veszíteni a játékot, ha a városaid közül mindegyik elesett és már hadseregged sincs. Szintén veszíteni fogsz, ha a barbárok száma eléri a 240-et, és nincs esélyed megmenteni a népedet rettenetes támadásuktól.

Ezek közül az eshetőségek közül mindegyikben egy üzenet fog felbukkanni a térkép előtt, hogy tájékoztasson, a játéknak vége. Az információs sor meg fog kérni téged, hogy nyomd le a tűzgombot, hogyha folytatni akarod a játékot. Ennél a

pontnál megteheted, hogy átnézed a térképet, megvizsgálva a városaid és hadseregged, bár nem tudsz mozogni, nem tudsz toborozni, nem tudsz vásárolni és eladni, ahogy a játéknak vége van.

Néhány játéknak gyorsan vége lehet, és egynél többet akarhatsz játszani egymás után. Lehet, hogy sokkal hosszabb lesz a játék, és nem tudod befejezni egyetlen alkalommal. A Barbarians menüjének vannak választási lehetőségei ezekre az eshetőségekre is.

A START NEW GAME opció megengedi neked, hogy elkezdj egy új játékot. Nem kell megvárnod az aktuális játék végét, hogy használhasd. Ha nem tetszik a birodalom, amit kaptál, vagy ha úgy látod a pozíciódat, hogy veszítésre állsz, vagy új játékot akarsz indítani bármilyen más okból, bármikor új játékot indíthatsz. A gép meg fog kérni, hogy erősítsd meg a választásodat azáltal, hogy megnyomod a tűzgombot - miközben használhatod az iránygombok közül bármelyiket, hogy visszatérj a játékba.

Ha élvezel egy játékot, de nincs időd, hogy befejezd, van SAVE THIS GAME opció a menüben, ami csak kazettával működik. Kiválasztva az opciót, a gép megkér, hogy nyomd meg a tűzgombot. Ez esélyt ad, hogy elkészítsd a kazettádat és lenyomod a magno felvétel gombját. Bármelyik másik irányító gombot használva visszatérsz a játékba.

Betölteni is lehet egy korábban lementett játékot, a LOAD IN GAME opció használatával. A betöltés a tűzgomb megnyomására indul, mikor bekészítetted a kazettát. Bármelyik másik irányító gombot használva

visszatérsz a játékba.”

LEÍRÁS

Az egyik legfontosabb, hogy csak 12 tábornokod van, tehát nem érdemes apró, 1-2 egységből álló csapatokat hosszútávon fenntartani, érdemes őket beolvasztani valami nagyobb seregbe, ezzel felszabadítva egy tábornokot. Különböző előfordul, hogy el akarsz indulni az újoncokkal valamelyik városodból és az az üzenet fogad, hogy ALL GENERALS OUT, tehát nincs, aki vezesse a sereget. Magyarul összesen 12 seregged lehet, lehetőleg minél nagyobb létszámúak. A barbárok nem mindenfelől, hanem a játék elején az egyetlen barbár csapat által mutatott helytől terjednek, mint valami fertőzés, mezőről mezőre elég komótosan, de csapatszám tekintetében igen gyorsan.

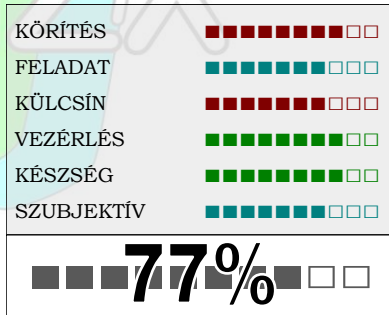
HÁTTÉR

Damian Walker (a Cynningstan egy személyben) első játéka 2012. december 24-én jelent meg, tehát egy igazi karácsonyi ajándék volt. A játékot a szerző már évekkorábban megírta millióféle Psion gépre, még Organiser-re is a maga 16x2-es karakteres kijelzőjével!

ÉRTÉKELÉS

Közepes kazettaborító és betöltőképernyő mellett részletes használati útmutató jár a játékhoz, ami 16K-s létére meglehetősen összetett. Sok dologra kell figyelni, vannak fontosabb és csak elvileg fontos dolgok. A változatosság terén talán kis hiányosságai vannak, de több órás elfoglaltságnak is megfelelő, ha a játékos kellően

komolyan veszi a feladatot és hajlandó odafigyelni a városai és seregei körülményeire, tulajdonságaira. A látványvilág megfelelő, színes, hozza az átlag feletti szintet minden flikk-flakk, meg animáció nélkül. A vezérlés jó, a Cynningstan játékok menüje, vagyis annak használata nem a legpraktikusabb, nem optimális, de minden szempontból jó. Három nehézségi szint közül lehet választani, ami dicséretes, bár szerintem már a könnyű is nagyon nehéz bizonyos térképeknél, tehát a szerencse függvényében. Ahogy már írtam, ez a kis játék hosszútávra is megfelelő kapcsolódást, játékélményt nyújthat, a stratégiai játékok mezőnyében kis mérete ellenére üde színfolt, nincs igazán gyenge pontja.

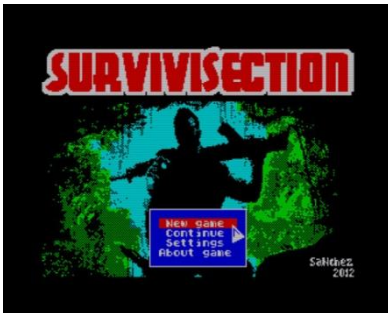


MÁSOK SZERINT

WOS: 7,42/10

SURVIVISECTION

KIADÓ:	SaNchez, 2012, ingyen letölthető
FEJLESZTŐ:	SaNchez, Fatal Snipe (zene), Rafał Miazga (lengyel és angol fordítás), IvanZX (spanyol fordítás)
STÍLUS:	Akció – lövöldözős, kaland
GÉPTÍPUS:	128K
MÉRET:	454168 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	48:44
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet: Q,A-fel, le, O,P-balra, jobbra, Sp-lövés, SS-sétálás, E-menü Egér: Kempston



FELADAT

„Szigorúan titkos! A Központi Hírszerző Iroda jelentése. Az elmúlt öt évben a központ megállapította, hogy szerte a világon a terrorista szervezetek egy ismeretlen forrásból pénzügyi támogatást kapnak. A hírszerzésnek sikerült felderítenie a forrást: egy férfi, akit csak "Professzor"-nak neveznek. Összegyűjtött egy csapat mérnököt és tudóst. Megállapítást nyert, hogy részt vesznek egy genetikai kutatásban és fejlesztésben az új típusú fegyverek terén. Elhelyezkedés: a sziget egy gyéren lakott szigetcsoport a Csendes-óceánon. Több egységnyi zsoldos nyújt védelmet a szigeten. A fejlesztéseik számunkra is nagyon

érdekesek, de egy nagy létszámú támadásunk esetén a személyzet minden bizonnyal megsemmisítené az összes dokumentációt. Ezért azt javasoljuk, hogy küldjünk ki egy kis kommandós egységet, hogy gyűjtsenek információkat és fogják el a "Professzor"-t, ha lehetséges.

A cél - megtalálni a laboratóriumot. A műholdas megfigyelés nem hozott eredményt, ezért úgy véljük, hogy a föld alatt lehet. Csak semmi tombolás, a biztonságiak között tapasztalt katonák vannak. 46 óra eltelte után a szállító megérkezik az ismert koordinátákra. Nincs henyélés, a határidő után támadás kezdődik, és lelövünk mindenkit, legyen barát vagy ellenség. Nos srácok, sok szerencsét!

...Központ, közeledünk a leszállási helyhez, vörös jelzés. Mi a pokol, tüzet nyitnak ránk! Központ, eltaláltak, menekülnünk kell! A kur...

...A fenébe is, ez a fejfájás. A fülem cseng, vér ízű a szám. Ez kemény volt... A többiek nem voltak ilyen szerencsések, én voltam az egyetlen, akinek volt ideje ugrani... Mint valami álmomra, úgy emlékszem, ahogy kijöttem a vízből, minden eszköz elsüllyedt, valahogy megmentettem

egy fegyvert. A fenébe, a fenébe, a fenébe. . . Mit csináljak most... Felállok és eltűnök innen gyorsan."

LEÍRÁS

Tehát kommandós társaid a helyiek támadása során meghaltak, egyedül csak magadra támaszkodhatsz. Nem vagy túl igényes, két dologra van szükséged: lőszerre és elsősegély csomagokra. Mindkettőt találsz, ahogy a szigetet bejárod, de egyikből sincs annyi, hogy pazarolhass! Az egészségügyi állapotodat százalékban és a fegyvered tárában lévő lőszer mennyiségét a jobb felső sarokban láthatod. Eü állapotod egyértelműen maximum 100% lehet, a nagyobb vöröskeresztes dobozok 25%-ot, a kisebb, sportitalos palackok 6,25%-ot(!) segítenek rajta. Ha nem muszáj, akkor ne vedd fel egyiket sem, inkább menj vissza, ha tényleg szükségesek lesznek. Fegyvered tárának maximális befogadóképessége 255 lőszer. A lőszeres ládákban 60 db, a kisebb csomagokban 15db lőszerrel találsz. Felesleges ezeket is automatikusan felvenni, inkább hagyd ott, ha nem kell, jól jön még később! Tíz szintet kell letudnod a sikerhez, de nem mindig ugyanazokat a pályákat, ugyanis több útvonal lehetséges a



sikerhez! Egyik szintről a másikra jutva két fontos jellemződet (eü% és lőszer) viszed tovább, de korlátlan próbálkozási lehetőséged van a pályák teljesítésére. A teljesítéshez az ellenség kiiktatásán kívül még meg kell tenned azt-azt, pl. az elektromos vezérlésű kapukat nyitni, felrobbantani valamit... Mindig van valami arra utaló jel (elég feltűnő, majd meglátod), tehát nem a hosszú céltalan böklészás és a (már elnézést a kommandósoktól) gondolkodás a fő profilod. Abban persze végig nem lehetsz biztos, hogy a megbeszélt mentőakció megy-e érted időben, vagy saját csapataid csapásának leszel az áldozata. Ha izgulni akarsz, akkor ne olvasd tovább...

Az utolsó pár pillanat a szigeten, amit fel tudsz idézni: „Hirtelen egy villanás, azonnali vakság és egy robbanás egy pillanattal később. Elvesztettem a kontrollt a testem felett, és elestem, mint egy rongybaba. A fenébe, alábecsültem. Nos, úgy tűnik, itt az ideje, hogy meghaljak. Nagy morajlás rázza meg a bunker falait, aztán több tucat futó ejtóernyős zaja tölti meg a szobát. Rövid lárma után minden elnémult, majd egy láthatatlan kéz fordított a hátamra, "Srácok, ez él! Úgy néz ki, nem ide való!?" „Hozd, majd mikor magához tér, ki fog derülni, hogy ki ő" válaszolta egy másik hang, mielőtt elájultam, volt egy szimpla gondolatom: "A fenébe, szerencsés vagyok, a kutyafejét!"

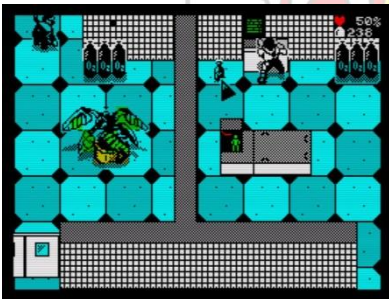
HÁTTÉR

1993-ban a *The Bitmap Brothers* kiadta a *The Chaos Engine* című játékát, először csak Amigára, majd jött a többi platform is Ataritól Super NES-ig. SaNchez 2012-re lett kész a

nem hivatalos, egyszerűsített spectrumos átirattal, amivel részt vett a Chaos Constructions 2012 játékok számára kiírt versenyén és első helyezett lett! És még egy szép sikert aratott: a WOS fórumán a szavazók 2012 legjobb játékának választották!

ÉRTÉKELÉS

Egy tökéletes játék Oroszországból. Remek, képes történetfelvezetés előzi meg a játékot, aminek az eredetihez képest módosított kezdő sztorija jobban megy a Spectrum hardveréhez (két hősből egy lett). A feladat szerencsére nem az ész nélküli lövöldözés, mert úgy nem sokáig lehet eljutni ebben a játékban. Inkább az átgondolt, lassú előrehaladással, fedezékek mögé bújással, terep felderítésével lehet



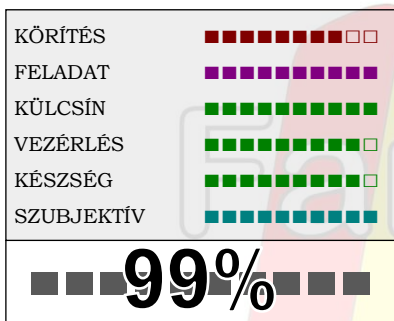
jobban boldogulni. A játék minden jellemzőjében egységes, stílusos, nincs semmi, ami kizökkentene abból a téves hitből, hogy ez egy méregdrága, „profí” produkció. Na jó, egy dolog mégis van, mégpedig a falak, pontosabban a sarkok érzékelése. Van, hogy beállsz lesbe, látod, hogy jön az ellenség, elkezdesz löni találat nélkül, közben az ellenséged minden lövése talál és szinte biztos, hogy meghalsz, ha nem kapsz gyorsan és nem próbálsz



meg eltűnni onnan. A látványvilág a kivágott képeken nem tudja visszaadni a játékban látottakat. Kezdvé a csillogó víztükröktől, a hullámzó, vibráló földalatti látavakon át, mindenféle vizuális effektékig, folyamatos mozgáson át, az állandó, adrenalin növelő zene közben megszólaló remek hangeffektékig, szóval minden annyira egyben van, kompromisszumok nélkül, hogy szinte hihetetlen, hogy ez megvalósítható Spectrumon. Vannak nappali és nagyon szépen megvalósított éjszakai szintek. Mindez megspékelve akár Kempston Mouse-os vezérléssel, ami meg tényleg fehér holló kedvenc gépünkön, orosz játékokon kívül nem is tudom, hogy lehet-e valamiben használni. Sajnos valós gépen nem tudtam kipróbálni az egerezős mókát, de emulátoron valószínűleg nem csak az újdonság hatása miatt olyan leírhatatlanul jól! Hab a tortán, hogy ha nem is végtelen, de többféle (oké, kétféle) úton lehet eljutni a bunkerig, az utolsó szintre, vannak pályák, ahonnan többféle megoldással ugorhatsz egy következő helyre. Persze minden út Rómába, ebben az esetben a 10. szintre vezet. A nehézségi szint nagyon jól

kialakított, talán az ellenséges erők mozgásában lehetett volna egy kicsit több véletlenszerűség. Remélem SaNchez-nek nem ez marad az egyetlen Spectrumra írt játéka (nem számolva az 512byte-os Asteroid 512-t) és már javában tevékenykedik valamin, ami hasonló örömet fog okozni sokunknak, mint a Survivisection!

(Utóiratként írhatom, hogy a kér(d)ésekre, reményemre választ kaptam, SaNchez benevezett a Retro Games Battle 2014-re a Castlevania című játék demójával, tehát dolgozik valamin:)



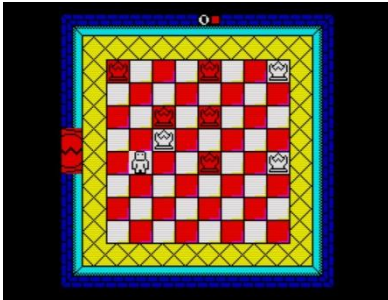
MÁSOK SZERINT

WOS: 7,94/10

ÚJDONSÁGOK (2014.02-04.)

FEBRUÁR

Imanol Barriuso játékanak, a **The Subject**-nek az inspirálója az 'A Kocka' című film és a Portal című játék. Minden szobából négy másik (véletlenszerű) szobába lehet átjutni és vannak szobák, ahol meg kell oldani egy feladatot is.



A **Monty Desing Ltd** úgy látszik a Mojon Twins helyére pályázik és megjelentette harmadik 2014-es játékát, a **Bluber - The Last Odyssey**. Bluber egy furcsa idegen lény, akinek fejéig ér a lába, 20 titokzatos italt kell összegyűjtened vele és egy koponyát a katakombákban, hogy elérd az utolsó főzetet.



A következő hat játék a Retro Games Battle 2014 versenyre készült (plusz még egy, a QUAD című, de

kitűnősége ellenére az inkább egy minigame compora való, valamint a Castlevania, ami még csak Demoként vesz részt). A **Captain Drex** egy 128K-s játék, mégpedig az első toronyvédős játék Spectrumra. Ez egy manapság népszerű stratégiai/akció játéktípus, ahol a tornyok elhelyezésével kell megvédened magad a hullámokban érkező támadóktól. Ebben a játékban négyféle védelmi eszköz áll rendelkezésedre és egy szűkös pénzkeret, amiből ezeket megvásárolhatod, telepítheted. A játék Hacker VBI munkája, de rengetegen besegítettek neki.



A **Ninja Twins - Going to Zedeaks** hasonlóan sok ember munkája, akiket **SAM Style** fogott össze. Szintén 128K-s, egy logikai játék, a Kronbits Ninja Twins-ének portja.



Két nindzsát kell irányítani úgy, hogy a korlátozott számú mozgási lehetőséggel elérjék a kincsesládát. Összesen 25 szintet kell teljesíteni.

A **DreamWalker (Alter Ego 2)** a **RetroSouls**, vagyis Denis Grachev egyik munkája (egyedül ő indult két játékkal a versenyen). Egy mese a kisfiúról, aki mintha egy másik



világba tartozna. Volt neki egy láthatatlan barátja, akivel csak az álmaiban találkozott. Különös álmokban, amik telis tele vannak veszélyes kalandokkal egy varázslatos világban. Egy olyan világban, ahol minden olyan könnyű és egyszerű... A fiú csak egy álomvilágban élt ... Az emberek úgy neveztek, hogy "DreamWalkers".

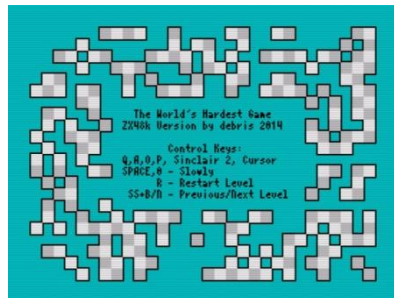
Oleg Origin 1997-es, Robocop inspirálta játékának, a Metal Man-nek készítette el folytatását **Metal Man Reloaded** címmel. A történet



New Yorkban játszódik a nem is túl távoli jövőben, mikor bűnözői csoportok egyesülnek hálózatokba, technikai fölényükkel csak egy ember mer szembenézni, Matthew Cranston, vagyis a Metal Man.



A **RetroSouls** második játéka is logikai, címe **GraviBots**. A laboratóriumban a gravitációs mező tanulmányozása volt a cél, valahogy a számos kísérlet eredményeként létrejöttek a GraviBotok, a lények, akik a gravitáció változtatására képesek. Te is egy GraviBot vagy, a kísérlet csúcsterméke, a végső változat. Így tiéd a megtisztelő feladat, hogy a hozzád képest kezdetleges GraviBot modelleket megsemmisítsd a gravitációs csapdákkal.



A sokatmondó című, **The World's Hardest Game** egy villámgyors reflexeket és gondolkodási sebességet igénylő konverzió **debris**-től, az eredeti ugyanezzel a címmel

egy Flash-játék. A lényeg, hogy a kis négyzettel el kell érni a célmezőt, közben össze kell szedni az átlátszó tárgyakat.

Ezzel végetért ez az elképesztő február, 15 játék jelent meg! Ilyen valószínűleg 1991-1992 óta nem történt (ha 2013 júniusát nem számolom, ahol a Mojon Twin's Covertape #2 11 játékos válogatása miatt 17 játék jelent meg).

MÁRCIUS

Március elején máris 4 új játékkal gazdagodtunk a spanyol "De las recreativas al Spectrum" verseny jóvoltából. A versenyen spanyol fejlesztésű pénzbedobások Spectrum adaptációjával lehetett nevezni március 1-ig IvanZX-nél, az "El Rincón del Spectrum" blog házigazdájánál.



Az **Altair** egy 1981-es arcade konverziója, stílusát tekintve a Space Invaders/Galaxian vonalon lehet elhelyezni, de azoknál több szabadságot biztosít, mert el lehet hagyni a képernyő alját. Az eredeti a Cidelsa nevű cég gyártotta, a portolást Inmensa Bola de Manteca, azaz **IBM** végezte.

A **ZX Destroyer** szintén a Cidelsa gyártmánya volt 1980-ból, Spectrumra a **Retrobytes Productions** írta át. Át kell jutnod

az összes ellenséges hullámon, hogy elérd Greenface-t, egy undorító lényt, aki uralja a galaxist.



A **Speed Ball** a **Kabuto Factory**tól egy flipper adaptációja, amit 1987-ben a Tecfri gyártott. Három különböző asztalon (fáraós, űrös és titkos ügynökös) lehet játszani, ezek külön 48K-s fájlokban vannak, tehát játékon belül nem lehet választani.



A negyedik játék, a **Maniac Square** című Gaelco játék alapján készült. A játék típusa Tetris-klón. A konverzió



Tempus munkája.

Befejeződött a szavazás a Retro Games Battle 2014-en, az eredmény:

1	Metal Man Reloaded	8,36
2	DreamWalker (Alter Ego 2)	8,33
3	Castlevania (demo)	8,23
4	Captain Drex	7,65
5	GraviBots	7,39
6	Ninja Twins-Going to Zedeaks	7,20
7	The World's Hardest Game	6,34
8	QUAD (512 byte)	5,14

Egy elsőjátékos fejlesztő, a **Spinalsoft** munkája a **YahtZX**. A nevéből kiderül, hogy ez egy kockapoker játék.

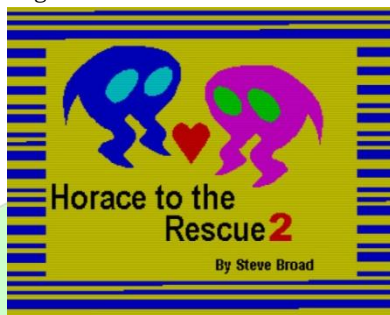


Gabriele Amore négy Classic Game Designerrel készült játéka után visszatért az AGD-hez, a játéka címe **Leonardo Lost Last Invention**. A játék szerint Leonardo da Vincinek van egy örült bejárónője, aki azt hiszi, hogy munkaadója egy bogaras öregember, akinek állandóan ágyban a helye. A híres feltalálónak meg kell találnia a titkos helyre rejtett, utolsó



találmányát. Ehhez össze kell szerelni néhány régebbi találmányt és használni azokat.

Steve Broad elkészült a **'My rendition' of Horace to the Rescue 2**-vel. Horace ismét hőst játszik. Fel kell vennie az összes aranyat, hogy a következő szintre jusson a harang megütésével.



A török **Arda** elkészítette nekünk a manapság egyik legnépszerűbb játék, a **2048** Spectrum adaptációját, BASIC nyelven. A játék annyira egyszerű, hogy ebben nincs is semmi különös. A lényeg, hogy 2 hatványainak összeadásával ér el a 2048-at.



ÁPRILIS

Fabio Didone harmadik 2014-es játéka a **Guerrero Ninja**. A feladat a Ninja harcos öt fegyverének összegyűjtése (tonfa, katana, nunchaku, sai és kama), melyek a

játék különböző helyszínein vannak szétszórva. A játék a kedvelt Mojon Twins motort használja.



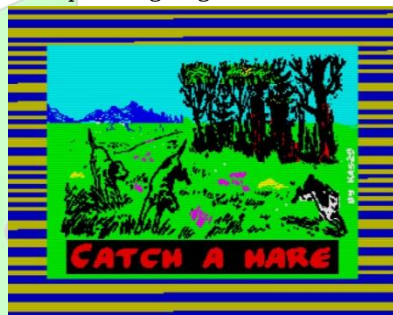
A 2048 után a másik manapság divatos játék is elkészült Spectrumra, a **Flappy Bird ZX**. Szerzője **Rafat Miazga**. Semmi más nem kell csinálni, mint a madárkával a lehető legtovább eljutni. Egy gombbal vezérelhető játékok!



Fél évet kellett várni a **Stonechat Productions** (Dave Hughes) újabb játékkára, ami az **El Stompo** névre hallgat és Einar Saukas fantasztikus Nirvana motorjával készült. A Nirvana jellegzetessége, hogy „bicolor engine”, emiatt a játék feltűnően színes. El Stompo vagy, a híres TV szerelő. A tévéket úgy javítod, hogy ugrálsz rajtuk. A következő szintre jutsz, ha minden TV megjavult az ugrálásod által és normális képet ad.



Az orosz **kas29** 2013-ban 3 játékkal képviseltette magát, 2014-ben a **Catch a Hare** az első. A feladatod: elkapni a nyulat nyolc vadászkutya és csapdák segítségével.



EL STOMPO

KIADÓ:	Stonechat Productions, 2014, ingyen letölthető
FEJLESZTŐ:	Dave Hughes
STÍLUS:	Arcade – Logikai, akció
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	44437 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	4:24
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet: újradefiniálható (alapbeállítás: Q,A – fel, le, O,P-balra, jobbra, Sp-ugrálás)



FELADAT

„Te vagy El Stompo, a komoly hírnevű TV szerelő. A munkád nagyon kockázatos, de nagyon képzett vagy. Javíts meg minden tévét minden szinten úgy, hogy ugrálsz rajtuk, könnyűnek hangzik? Eme halálos mixét az arcade és logikai játékoknak nagy kihívásnak fogod találni. 35 szint. Végtelen élet. Újradefiniálható billentyűk. Valószínűleg hasznosnak fogod találni az újraindítás gombot.”

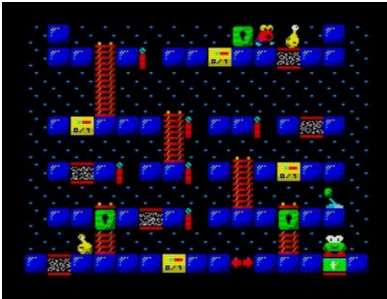
LEÍRÁS

Az előrejutáshoz rá kell jönnöd trükkökre és egyszerű eszközöket is kell használnod. Rá kell jönnöd például arra, hogy a platformok kigyengült tégláit kiszakíthatod helyükről egy kis ugrálással, vagy

arra, hogy túléljed a nagyobb zuhanásokat is, csak pár másodpercre kába leszel. Aztán ott vannak a hatalmas billenő kapcsolók, amiket bárki, aki mellettük elhalad, átbillent a másik állásba, ezzel eltüntetve/megjelenítve rejtett platformokat. És szintről szintre szaporodnak az érdekes mechanizmusok, a lényeg, hogy ne érd az ellenségekhez (akik különböző kinézetűek és más-más algoritmus szerint cselekszenek).

HÁTTÉR

A Spectrumot nem kedvelők (és kedvelők) egyik legnagyobb kritikája mindig az volt, hogy kedvencünk nem képes karakterenként, tehát 8x8 pixelenként két színnél többet megjeleníteni. Jonathan M. Smithnek már az 1985-ös Hyper Sports-nál sikerült erre rácáfolni, 4 szint jelentetett meg karakterenként. A játék sikere és a megjelenítés forradalmi volta sem volt elég ahhoz, hogy elárasszák a piacot a hasonló grafikai eszköztárral rendelkező játékok. A téma nem merült feledésbe két lelkes fejlesztő, Andrew Owen és Einar Saukas munkálkodott jobbnál jobb motorok elkészítésén, 2013-ban



jelent meg a Nirvana nevű grafikai motor utóbbi fiatalember munkájaként. Főbb jellemzői (nem a fiatalembernek): ellentétben korábbi motorokkal, majdnem teljes képernyőn használható (30x22 karakter), sprite-támogatás (8 „bicolor” sprite), a legfontosabb pedig a 8x2-es pixelen használható két szín. Ezt a motort használta fel és ki Dave Hughes ehhez a játékhoz.

ÉRTÉKELÉS

Szép betöltőkép és néhány mondatos útmutató tartozik ehhez a klasszkiusokat megszegyenítő játékhoz. A feladat, ahogy sok remek játéknál tapasztalhatjuk, a lehető legegyszerűbb és részekre bontva nem is olyan forradalmian új. Mert mit is kell csinálni? Kicslezve a veszélyeket eljutni a meghatározott számú célhelyre. Idézve Dave Hughest: „Könnyűnek hangzik?”. Mégis kellően bonyolódik, változatos és rendkívül addiktív. Pontos útmutató nélkül, játék közben tanítja az elsajátítandó trükköket. A végtelen élet kb. ugyanazt adja, mintha szintekhez tartozó jelszót kellene megjegyezni, mindkét megoldás előnye, hogy a kezdőszinteket nem kell mindig gépiesen végigküzdeni. A végtelen élet egyetlen hátránya a jelszóval

szemben az, hogy nem folytatható bármikor bárholnan a játék (persze valós gépen használva). A kivitelezés a Nirvana adottságai miatt szemet gyönyörködtető, de nem hivalkodó. Dave Hughes a játékelményt előtérben tartva nem egy játéknak álcázott demót, hanem egy technikai lehetőségeket is megmutató játékot készített. Egy dolog hiányzik: valami jó kis zene, de Dave a játék bemutatásakor megígérte, hogy egyszer lesz benne az is. A vezérlés igazából technikailag tökéletes, de nem adtam rá maximális pontszámot, mert néha nehéz időzíteni a megfelelő mozdulatokat. Például szaladok egy ellenség elől, felkapaszkodnék a létrán, erre El Stompo (szuicid szándékkal) úgy dönt, hogy továbbfut és meghal. Sajnos hasonló szituáció többször emelte meg a vérnyomásom. De ezen kívül a játék tökéletes, ha a nyolcvanas években készült volna, akkor már egy klasszikus, egy örökzöld viszonyítási alap lenne (és lenne kazettaborítója).

KÖRÍTÉS	■■■■■□□□□□
FELADAT	■■■■■■■■■■■■
KÜLCSÍN	■■■■■■■■■■■■
VEZÉRLÉS	■■■■■■■■■■□□
KÉSZSÉG	■■■■■■■■■■■■
SZUBJEKTÍV	■■■■■■■■■■■■
■■■■ 97% ■■■■	



ALIEN ONE - THE REACTOR RUN

Örökélet: 25829,0

Végtelen pajzs: 26632,0

GUN LAW

Végtelen lőszer: 30996,0

ALIEN TWO

Örökélet: 48136,0

Végtelen idő: 48156,0

T.L.L. - TORNADO LOW LEVEL

Örökélet: 35006,0

Végtelen idő: 33807,0

Végtelen üzemanyag: 33828,0

Azonnali felszállás: 33131,0

Lassú ereszkedés: 33182,1

CYCLONE

Örökélet: 37536,0

Végtelen idő: 33429,0

Végtelen üzemanyag: 33460,0:37554,0

Hatástalan ciklon: 23444,58

Nincs ütközés: 29622,0:35681,0

HIGHWAY ENCOUNTER

Végtelen idő: 37268,43

Immunitás: 40772,201:40905,0

Csak lövésektől lehet meghalni: 40890,195

ALIEN HIGHWAY

Végtelen idő: 35125,0

Végtelen energia: 39411,201

REVOLUTION

Örökélet: 35652,182

Végtelen idő: 47111,0

Kezdő szint: 34831,X (X=0-7)

A megérintett blokk maradjon aktív: 35377,0

COLLISION COURSE

Örökélet: 36541,183

Végtelen idő: 43176,0

DEFLEKTOR

Örökélet: 34473,0

Végtelen idő: 42707,201

Végtelen energia: 42557,201

Nincs túlterhelés: 42627,201

H.A.T.E. - HOSTILE ALL TERRAIN ENCOUNTER

Örökélet: 53247,183

ANTIQUITY JONES

Örök energia: 36075,104: 36076,2: 60131,104: 60132,2

Max. energia beállítása: 35823, X

MAJIKAZO

Végtelen idő: 35736,0 (48k/128k), 37318,0 (+2A/+3)

Örökélet: 34763,183: 35590,0: 42188,0 (48k/128k), 36339,183: 37152,0:

43363,0 (+2A/+3)

Csak egy kulcs kell a szintlépéshez: 42953,62: 42954,4: 42955,0 (48k/128k),

44380,62: 44381,4: 44382,0 (+2A/+3)

SURVIVISECTION

Végtelen lőszer: 39498,182

Végtelen energia: 30679,62 32 50 3 180

A KÖVETKEZŐ SZÁM TARTALMÁBÓL

A következő számban egy, a Vortexhez sok mindenben hasonlító kiadóról (is) lesz szó, a New Generation Software-ről.

Az új generáció elnevezés kicsit csalóka, hiszen a szoftverkiadók egyik legrégebbi generációjának tagja Malcolm Evans majdnem egyszemélyes cége, aki a kilenc megjelent játékból minimum hetet

jegyzett. Ezek közül a legmenőbb a Trashman volt. Abban is hasonlít Malcolm Evans és Costa Panayi (cége), hogy igazi 3D úttörők voltak mindketten.

Aztán a 2011-es év játécai is sorra kerülnek, pl. Alter Ego, Buzzsaw+, Cray 5, a Frank N Stein Re-booted, stb...

Tervezek még sok mást, majd kiderül, mi valósul meg.

Valójában nem is a New Generation-ról lesz szó, azt csak most találtam ki, inkább a Bug-Byte, a Hewson, vagy a Durell, talán a Mikro-Gen, vagy a Mastertronic, de az is lehet, hogy a Firebird... Várom a javaslatokat! :)



**New
Generation
Software**

Fanzix

V É G E

mzx@sinclair.hu
(minden szám letölthető a fanzix.hu-ról)