

FANZIX 2014/7 - FANZINE A SINCLAIR ZX SPECTRUM VILÁGÁBÓL



FANZIX 2014/7 - FANZINE A SINCLAIR ZX SPECTRUM VILÁGÁBÓL

TARTALOM

ÜDVÖZÖLLEK KEDVES OLVASÓM!	3
2009. ZX SPECTRUM JÁTÉKAI.....	4
All Present and Correct.....	17
Biniax 2.0	20
W*H*B	23
Banger Management.....	26
Insert Coins II.....	29
Gommy, Defensor Medieval.....	33
King's Valley	36
La Corona Encantada	39
Skyscraper of Doom.....	42
2010. ZX SPECTRUM JÁTÉKAI.....	46
Kyd Cadet	62
Kyd Cadet II: The Rescue of Pobbleflu.....	64
Invasion of the Zombie Monsters	66
Box Reloaded	70
Karlos und Schätze der Azteken.....	73
Horace in the Mystic Woods.....	76
Zombie Calavera Prologue.....	79
2011. ZX SPECTRUM JÁTÉKAI.....	82
Space Disposal.....	100
Chopper Drop	102
Alter Ego.....	104
Chessboard Attack.....	106
Gimme Bright	109
Buzzsaw+ (Foxton Locks Mix).....	111
Streets of Doom	114
ÚJDONSÁGOK (2014.04-06.)	118
Gravibots	120
CSALÁSOK	122
A KÖVETKEZŐ SZÁM TARTALMÁBÓL	124

ÜDVÖZÖLLEK KEDVES OLVASÓM!

Elnézéset kérem, mielőtt agyvérzést kapnál a borítót látva és levonva a helyes következtetést! Bocsánat, hogy a hat szám után kialakult rendszer szerint elvárható szerkezettől és tartalomtól eltértek, de ez bármikor előfordulhat, hiszen nincsenek állandó rovatok vagy kötelező szerkezet, mert ez egy fanzine, így az ahogy sikerül elve érvényesül.

Szóval ez egy rendhagyó szám lett, hiányzik belőle a klasszikus korból kiválasztott kiadó(k) története és játéka(k) értékelése. Hogy ez miért van, az nem hiszem, hogy igazán bárkit érdekelne, egyszerűen nem volt elég szabadidőm, lelkesedésem, kedvem a múlt tüркálásához, az újkori játékokhoz pedig az anyagok egy része már eleve rendelkezésemre állt. A lényeg, hogy a teljes számon keresztül az újkorra, pontosabban a 2009 és 2011 közötti időszakra koncentráltam és így született meg a hetedik FanZiX.

Ezzel a rendhagyó számmal indul tehát a FanZiX második éve, így illik mérleget vonni az első év alapján. Voltak nyilvánvaló sikerek és kudarok.

Legnagyobb sikernek azt tartom, hogy elértem az évfordulót és vannak állandó, lelkes olvasóim. Számszerűsítve, az eddigi hat fanzineban 632 oldal, 172.942 szó és 1.206.286 karakter jelent meg. Mondjuk erről a most folyó foci VB labdabirtoklási és passzolási statisztikái jutnak eszembe, abból a szempontból, hogy erősen becsapósak is lehetnek. Például, amíg ezt leirtam az 35 szó és 248 karakter volt, mint mikor a védők hátul, időt húzva, tanácstalanul passzolgatnak:) Tartalom szempontjából megközelítve: 8 kiadó története, munkássága, 143 teljes játéklírás, értékelés, és a 2012-2014 évek 167db játékához egy kis rövid szösszenet, kedvcsináló, vagy nemtudommi, valamint még két egyéb, nagyobb cikk. A minőség oldaláról megközelítve: vannak jobban és kevésbé jól sikerült írományok, de az erről kialakult véleményemet megtartom magamnak:)

A kudarcaimat gyakorlatilag az olvasótábor aktivizálására tett kísérleteim teszik ki, ami három dologban merült ki: először azt gondoltam, hogy nem esik nehezetekre a játékokat a sinclair.hun egytől tizig értékelni, később azt hittem, hogy akad néhány olvasó, akikkel rendezhetünk egy játékversenyt. Harmadikként pedig vártam némi kommunikációs készséget, ami lehet dicséret, kritika, mindegy, csak egy megerősítés, hogy van valaki a túloldalon. Nos, az első kettő egyáltalán nem jött be, csúfos kudarcba fulladtak, de egyikén sem fogok keseregni, és míg ezt írom, csak most kristályosodott ki a gondolat, hogy ezek nem is az én kudarcaim:) A kommunikáció kérdésében már vegyesebb a kép, nem teljes a kudarc, köszönöm azoknak az olvasóimnak a visszajelzést, akik ezt megtették, a folytatás nekik is köszönhető.

Akárhogy is volt, jó szórakozást kívánok a hetedik számhoz!

Mezei Róbert
M/ZX
mzx @ sinclair.hu
fanzix.hu

2009. ZX SPECTRUM JÁTÉKAI

2009. a kétezres évek langyos első éve utáni fellángoláselső éve, annak bevezetése néhány igazán különleges, fantasztikus játékkal.

JANUÁR



Az év első játéka egy nagy spanyol közösség, a **Computer Emuzone** utolsó produkciója volt, az **I Need Speed**. A Forma 1 mellett létrejött egy azzal egy szinten lévő új versenysorozat, aminek négy csapat kapcsolódott. Vegyél részt te is ebben az arcade-sport versenyben.

FEBRUÁR

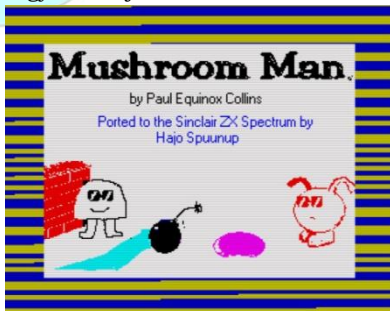


A lengyel **Rafal Miazga** akciókaland játéka a **Skyscraper of Doom**. A történet 2031-ben Midnight Cityben játszódik, ahol egy régi,

romos felhőkarcolóban élsz, a belvárosban. Egy éjszaka lövést hallasz, és egy pillanattal később azt veszed észre, hogy az épület kigyulladt. Elsődleges céloed az, hogy elhagyd az égő épületet. de ez nem lesz könnyű.



A **Frogger** egy klasszikus arcade **Deanysoft**-tól, ami 1992-ben többekévé elkészült, de nem lett kiadva, majd 2009-ben lett befejezve. A sztorit mindenki ismeri: a békát kell átvezetni az úton, majd a folyón, hogy hazaérjen.



A **Mushroom Man** szerzője az angol **Hajo Spuunup**. A játék eredetije egy Windows 95-re írt játék, a kis gombaemberrel kell minden szinten elérni a kijáratot (E). A Spectrum változat eredetileg a 2008-as Vacak

Játékok Versenyére készült, de nem bizonyult elég vacaknak:)

MÁRCIUS

Az orosz **Triumph Game Labs** címkeje alatt jelent meg a **Supaplex**, ami a Dream Factory 1991-ben Amigára, Atarira, DOS-ra megjelent játékanak átirata. Már 2006-ban megjelent egy verzió Megaplex címmel a Cronosoftnál. A játék lényegében egy Boulder Dash-klón, annak elemeit megtartva.



A Computer Emuzone széthullása utáni első utód, az **Ubhres Productions** bemutatkozása a **Phantomas Tales #1: Marsport**. Phantomas évek óta próbál nyomára bukkanni a titokzatos marsi civilizációnak. Nem tudományos érdeklődése miatt, hanem a közismert tény miatt, miszerint a marsiaknak sok aranyuk van. Ez



lenne az utolsó akciója visszavonulása előtt...

A **Party Worms** a cseh **Total Computer Gang** multiplayer játéka. Kukacokat kell irányítani a képernyőn.

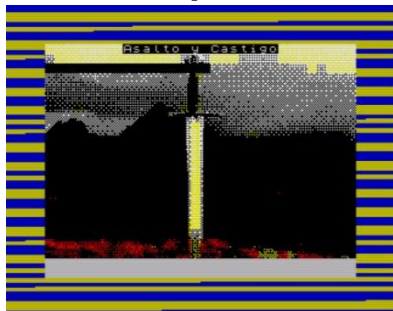


A WOS bejegyzése szerint **Jonathan Cauldwell** egy nap alatt írta meg a Byte Back 2009-en a **Banger Management**et. Nos ez jól hangzik, de saját bevallása szerint is csak részben igaz, a sok különálló rutin, grafika, ... egy nap alatt állt össze egy játékká, amit a későbbiekben még ki kellett pofozni a jelenlegi képére. A feladat: a képernyőn kolbászoló kolbászokat, teákat, stb. kell az egyébként nagyon türelmetlen vevőknek felszolgálni.



Josep Coletas Caubet szöveges kalandjáték-sorozatának második történetzsalának harmadik része a **Los Extraordinarios Casos del Dr. Van Halen Volumen 2 Relato III:**

El Hijo del Crepusculo. Spanyol nyelvű a kaland, annyit tudok, hogy a Crepusculo alkonyatot jelent, szóval valami vámpiros cucc.



Az **Asalto y Castigo** szintén spanyol nyelvű szöveges kaland, szerzője **Baltasar el Arquero**. A „Támadás és megtorlás” mágusokon, lovagokon és druidákon keresztül mesél Artúr király legendás Angliájáról.



Az **Insert Coins II** egy újabb spanyol játék, kiadója az **Octocom**. A híres ausztrál rock banda, az AC/DC látogat Las Ventasba. Sajnos főhősünket szülei egy korábbi iskolai szökés miatt nem engedik el a koncertre. Jól jön a szokásos hazugság: „átmegyek a barátomhoz tanulni”, tehát irány a koncert! De koncert után haza kell jutni időben, hogy a szülők megnyugodhassanak, a város viszont éjszaka nagyon veszélyes, jól jön egy csúzli is...



A **La Corona Encantada** ismét egy spanyol játék, ami a RetroMadrid '09-re jelent meg a **Relevo Videogames** csapattól. Történetek szólnak Hyoth ősi országának királyairól, akik egy bűvös koronát viselnek, ami a hatalmat adja uralkodásukhoz. Egyszer egy gonosz királyi tanácsadó, akit kapzsisága irányított, parancsot adott szolgálóinak, hogy lopják el a koronát. Aztán figyelmen kívül hagyva a figyelmeztetést fejére tette azt, de a bűvös korona megérezte, hogy viselője jogtalanul viseli és szörnyű átokkal sújtotta az országot...



A **Triumph Game Labs** nevű orosz csoport a 2008-as első rész után összegyűrt az általuk talált összes Boulder Dash 2-höz tartozó pályát is és kiadták **Boulder Dash 2 Classic Collection** címmel. Vannak benne eddig csak C64-en játszható pályák is.



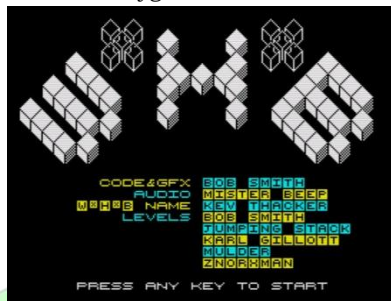
A **Nanako Descends to Hell** az **Ubhres Productions** második játéka. A Phantomas után egy újabb ismert főszereplőt vettek elő, a Computer Emuzone-nál debütáló Nanako úgy gondolta, hogy élete könnyebb lesz, miután megmentette hűgát a Szörnyek Várából, de amint hazaért szülőfalujába, mindenütt a gonosz Yhóp-Uthas dühös pusztításának romaival találkozott. És amikor a Yhóp-Uthas nem volt elfoglalva nyaktöréssel vagy házak égetésével, a Kah-Vronn-Azhos, a Tuj-Muer-Tso-Tsó vagy akár a Myby Ka-Gahn-Tó ott volt... A falut mindenki magára hagyta, ezért Nanako úgy döntött, hogy a helyzetet változtatnia kell.

ÁPRILIS



Jonathan Cauldwell második 2009-es játéka a **Kuiper Pursuit**. A Naprendszer határára repülsz, mikor

ellenséges harcosokat veszel észre a Kuiper-övön. Nincs senki más rajtad kívül a közelben, aki segíthetne, így üldöződ és lőnöd kell őket, közben nyaktörő sebességgel végigszágulani a kisbolygóövön.



Huszonharmadikára, a Spectrum 27. születésnapjára jelent meg a **W*H*B, Bob Smith** játéka, ami egy androidos játék, a Bloxorz remekül sikerült konverziója. Úgy kell egy 2x1-es téglatestet gördíteni, hogy betaláljon a szintek kijáratába. A téglatestet bármelyik élén lehet forgatni.

MÁJUS



A Computer Emuzone újabb utódja jelent meg játékkal, a **RetroWorks**. Játékuk címe **Gommy, Defensor Medieval**. A történet szerint Gommy éppen egyedül van a Gommyland-kastélyban, mikor azt megtámadja az ellenség. A vár feladásának

gondolatát elutasítja, inkább megpróbálja kódobálással visszatartani a támadókat, amíg nem jön a segítség. A kastélynak 30 falát támadják, ám szerencsére egyszerre mindig csak egyet.



A **Biniax 2.0** az **Ubhres Productions**-tól egy újabb Nanako játék. Ezúttal egy logikai típusú. Nanako hazája, Ibh városa négy erős birodalom (Canutoz Földje, Tuberyai Birodalom, Kekhalo Sivatag és Pasokhulo Dombjai) szorításában volt, melyeknek királynői folyamatosan küzdöttek, hogy kezükbe ragadják Ibh irányítását. A helyzet kezdett nyomasztóvá válni, ezért Nanako úgy döntött, tesz valamit népe érdekében!

AUGUSZTUS



Két üres, játékmentes nyári hónap után **Bob Smith** volt a legfrissebb, a **Factory Daze** egy logikai-akció

keverék. A globális gazdasági válság közepén a családok az ország egész területén elkerülték a drága étermeket, inkább támogatva az olcsó gyorséttermeket, kifőzdéket. A biológiailag lebomló játékok nagy gyártói, akik beindították a gyermekétkeztetést, soha nem voltak még ennyire sikeresek. A megnövekedett kereslet automatizált gépsorral elégítették ki, gyorsan, hatékonyan. De egy éjszaka egy gép megbízhatatlanul kezdett dolgozni, így neked kell odafigyelned, hogy minden alkatrész a helyére kerüljön.



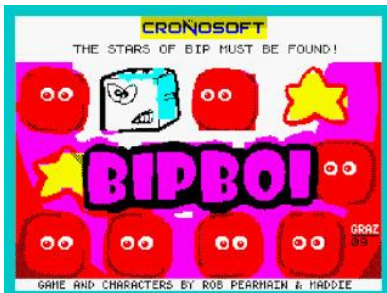
Jorge Arroyo Gonzalez táblás-stratégiai játéka a **Star Trader's Luck**. Hasonló címmel létezik egy dobókockás társasjáték, ennek spectrumos változatát készítette el a ZX Basic segítségével a szerző.



Jonathan Cauldwell játéka a **Homebrew**. Jonathan nem híve az útmutatóknak, szerinte, ha

elkezdjük a játékot, tudni fogjuk mit kell csinálni ebben a 'lőjésgyűjts' típusú játékban. Egy dugóhúzóval kell kilőnöd a rovarokat, mire ők átváltoznak gyümölcsökre, amit be kell gyűjtened, majd a palack szája fölött elhaladva beledobni abba, hadd növekedjen a pálinka (vagy a kedvenc gyümölcsitalod) szintje.

SZEPTEMBER



A **Cronosoft** jelentette meg a **Bipboi**t, Rob Pearmain első játékát. BipBoi és barátai Bip békés világában élnek, ami tele van a pozitív energia végtelen tömegével, általában csillag alakú formában. Hirtelen a nyugalom eltűnt Zorgonia betörő gonosz erői miatt, akik ellopták Bip energiáit. BipBoi és barátai, Maddo és Beanie úgy határoznak, visszaszerzik azt, ami az ő világuké. A játék ingyenesen nem érhető el csak £3.99-ért a



Cronosofttól, ajándék játékkal a B oldalon.

Az **Esta en la Caja** kiadója a **Relevo Videogames**. Ez a spanyol szöveges kaland nyerte meg az Elige Tu Propia Aventura 2009 versenyt. A sztoriról információ hiányában nem nyilatkozom.



Volt egyszer egy Panama Joe című játék, ami a több platformra megjelenő Montezuma's Revenge nekünk szánt egyetlen, elég lájtos verziója volt. Ezt nem nézte jó szemmel az orosz **Andrew Zhiglov** és elkészítette a játék sokkal inkább az eredetihez hasonló változatát, a **Preliminary Monty**t. Panama Joenak, a kincsvadásznak az a célja, hogy megtalálja a katakombában elrejtett ősi kincset.



Újabb **Cronosoft** játék jelent meg, melynek szerzője Jonathan Cauldwell, címe pedig **Slubberdegullion**. A játéknak ingyenesen csak a demója tölthető

le, a teljes verzióért fizetni kell. A Digby Blizzard egy sárrabló vállalat, amely eddigi gátlástalan üzletpolitikáját tetézve, az ősi sirok eltűnése miatt új pényszerzési lehetőségeket keres.



A spanyol Alberto Otero Mato, tehát a **Digital Brains** második játéka a **Black Horse**. A régi istenek eltűntek az égboltról. Ez csak rosszat jelenthet. Mint a királyság lovagja meg kell óvnod azt. Feladatod, hogy megszerezd a csillagokat 45 szinten.



A **Kurashiku Nihongo Monsuta Shiro 3** az **Ubhres Productionstól** a LOKOsoft korábbi Classic Japanese Monster Castle sorozatának harmadik tagja. Miután elmenekült a szörnyű erdőből, Bolote megérkezett nagypapa házába, ahol észlelte, hogy a papa beteg lett a Jar betegségben, amit a szellemek terjesztenek. Az egyetlen módja a gyógyulásnak egy nagy adag Boñato leves elfogyasztása. A Boñato

mindenfelé terem, 32 kell egy adaghoz, valamint egy üst, amiben meg tudod főzni levesnek.

NOVEMBER



Októberi csend után a november **Ubhres Productions** játékkal, a **Subaquatic**-kal indult. Ferdinand W. Templeton a Michigan Egyetem vezető régésze. Fontos felfedezéseket tett egzotikus helyeken, mint Egyiptom, Fülöp-szigetek, Mexikó vagy Ribagorza, igazi bálványa a tiniknek és nyugdíjasoknak, éhes a jó öreg Rick Dangerous-féle kalandokra. Sajnos szponzor nélkül újabban nem jut el jobb helyekre. Megoldásként érdekházasságot köt egy kormányzó lányával. De baj van, a legénybúcsú kissé félrecsúszott, a legdrágább, legritkább tárgyak a tenger fenekére kerültek...

A **Digital Brains** egy újabb logikai játékkal, a **The Pharaoh's Shadow**-



val jelentkezett. Ez a Mastermind-ként, vagy színekitalálós-ként ismert kódfeltörő típusú táblás játék számítógépes megvalósítása. A játékot 1970-ben találta ki Mordecai Meirowitz.



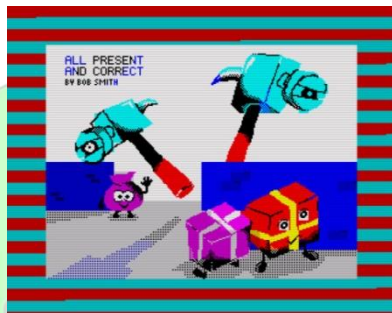
Egy héttel később folytatódtak Ferdinand W. Templeton kalandjai, a **Subaquatic Reloaded**-ben. Kiadó az **Ubhres Productions**. Ferdinand megtalálta az igaz szerelmet egy polip nyolc karja között. A probléma az, hogy a polipok nem képesek valódi, igazi, mély és komoly kapcsolatra. Tehát, mikor Ferdinand andalgott szerelme felé, az úgy döntött, hogy megpróbál egyfajta kapcsolatot, és megrúgta a híres régész egy Chuck Norris stílusú köríves rúgással, ezzel annak féltve őrzött tárgyait ismételtelen szétszórva a tengerfenéken.



A **King's Valley** a **RetroWorks**-től eredetileg 1985-ben jelent meg a Konami jóvoltából Sony MSX-re.

Helyszín: a Királyok völgye, egy völgy Egyiptom középső részén, ahová sokszáz éven át királyok és más hatalmasságok temetkeztek a thébai nekropolisz szívében. Később a völgy Tutanhamon sírja miatt a világ egyik leghíresebb régészeti lelőhelye lett. Főhősünk, Vick, a hírhedt angol kalandor Manchesterből. Feladata összeszedni a kincseket mind a 15 sírből.

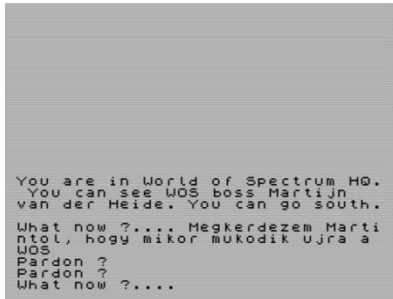
DECEMBER



Karácsonyi ajándék **Bob Smith**-től: **All Present and Correct**. Segítsd az ajándékokat a zsákokba, hogy Karácsony napján időben el lehessen őket szállítani, kerüld el a lyukakat, és a kalapácsokat, hogy a gyerekek ne törött ajándékokat kapjanak ebben az évben. Ezt a kis ChuChu Rocket-klónt még pályaszerkesztővel is megspékelte a szerző.



A Torpedó című táblás játék feldolgozása **Canadul**-tól a **Hundír la Flota**. Speciálisan 12x12-es táblán kell elhelyezni 1db 5-ös, 1db 4-es, 2db 3-as és 4db 2-es halyót, majd a megszokott módon folyik tovább a játék a számítógép ellen.



A **Missing: World of Spectrum** a **Zeropolis Element** szellemi terméke, egy szöveges kalandjáték Graphic Adventure Creator-ral létrehozva. Valaki betört a World of Spectrum központba és ellopta a honlapot tartalmazó merevlemezeket. A pénzt is ellopták, ami lehetetlenné teszi új winchesterek vásárlását. A WOS közösségének tagjaként kötelességed segíteni!



Heritage címmel új **Rafał Miazga** játék jelent meg, aminek az eredetije egy 1992-es, lengyel Atari XL játék volt. Egy űrpilóta vagy, akit veszélyes küldetésre küldtek. Meg kell

látogatnod egy titokzatos aszteroidát, ami egyszer zseniális, de örült tudósok csoportjának volt menedéke. Úgy gondolják, hogy a felfedezések, amiket tettek, az emberi tudományt egy új szintre emelnék. Feladatod, hogy visszaszerezd az elveszett tudást.



A **Sgt. Helmet Zero** című **Ubhres Productions** akciójáték Chuck Norrisnak van ajánlva, nem véletlenül!) Khartadmocia mocsaraiban a háború még mindig jelen van. A két gonosz, háborúzó, rabszolgakereskedő földesúr már meghalt és a két oldalon harcoló katonák is mindannyian, de az automata lövegek még mindig működnek és nagyon veszélyesek a menekültekre nézve. Khartadmocia kormánya végül keresett egy zsoldost, aki kiszabadítja a negyven menekültet az automata fegyverek szorításából.



Jonathan Cauldwell játék a **Battery's Not Precluded**. Aki ismeri a szerző játékeit, tudja, hogy nem sablonjátékokat készít és nem ír hozzájuk semmi segítséget, de többnyire pár játék után kikristályosodik a feladat. Nos ez itt is így van, talán még a szokásosnál is szokatlanabban, de működik...



A **Miles Mad Mission** hivatalosan a **BaSe1 PrOdUcTiOnZ** játéka, valójában WOS fórumozók serege rajzolta és találta ki. A játékban feltűnnek egykori Spectrum-hősök, élcelődés a C64-en és még sok más poén.



Az **Uwol, Quest for Money** egy újabb **Ubhres Productions** játék. Uwolnak nem volt elég, hogy a retro videojátékokból Spanyolországban befolyó bevételek 90%-át megszerezte és gazdag lett. A kapzsisága egyre nőtt, megtudta, hogy egy excentrikus milliommos, aki

korábban tolvaj volt, vagyonát elrejtette a Vihar kastélyban, és úgy döntött, elloppja a felhalmozott kincseket. A Vihar kastély pincéje mély és tele van zugokkal, Uwol pedig eltévedt.



Sokan úgy gondolták, hogy valóságos csoda volt a **Jet Set Willyt** beleszűfolni 48K-ba, **Jonathan Cauldwell** szerint azonban 16K-ba is elfér, ezt bizonyítandó, megírta a **Jet Set Willy 16K-t!**

ÖSSZEGRZÉS

A 40 felsorolt játékot mindössze 6 ország fanatikussai alkották. Hatalmas a spanyol fölény, az angolok viszonylag szerényen teljesítettek:

ország	db
Spanyolország	20
Egyesült Királyság	13
Oroszország	3
Lengyelország	2
Csehország	1
USA	1

Csapatok, fejlesztők közül az **Ubhres Productions** 8 játékkal megszerezte az első helyet a 6 játékos **Jonathan Cauldwell** előtt. Harmadik **Bob Smith** lett 3 megjelenéssel.

Gépigény szempontjából szokatlanul szoros az eredmény, de csak a 2010 utáni viszonyokat figyelembevéve, 2009 előtt ilyesmi volt a normális kép:

gépigény	db
48K	15
48K/128K	12
128K	12
16K	1

Játéktípus alapján óriási az arcadek fölénye, meglepő a logikai játékok szerény száma és szokás szerint hiányoznak a stratégiai és a sportjátékok:

játéktípus	db
Arcade	26
Logikai	5
Szöveges kaland	4
Táblás	2
Akcio-kaland	3

Terjesztés módja alapján 38db az ingyenesen letölthető, szabadon használható játékok száma és 2db Cronosoft játék csak fizetés után játszható.

A legjobb, legkedveltebb játékok listáját a WOS szavazatai alapján számítottam ki, levonva 10-10%-ot a direkt kekeckedők és a szándékosan felmagasztalók miatt a legrosszabb és a legjobb szavazatokból:

játék	pont
Subacuatic	8,84
Preliminary Monty	8,74
W*H*B	8,64
King's Valley	8,58
Miles Mad Mission	8,58
La Corona Encantada	8,48
Uwol, Quest for Money	8,39
Subacuatic Reloaded	8,36
Sgt. Helmet Zero	8,35
Heritage	8,31

A WOS fórumában viszonylag kevés szavazat érkezett 2009 legjobb játékaira, érdekes, hogy a Subacuatic itt faszorban sincs:

játék	szavazat
Preliminary Monty	20
Miles Mad Mission	17
King's Valley	15
W*H*B	15
Skyscraper of Doom	9
La Corona Encantada	6
Uwol, Quest for Money	6
Sgt. Helmet Zero	5
Subacuatic	4
Factory Daze	4

Az év játéka címet a két lista alapján a Preliminary Monty érdemli, a dobogón pedig a King's Valley, W*H*B, Miles Mad Mission hármából még kettő fér el.

Meglepő, de a 38 ingyenes játék nem férne rá 4db 60 perces kazettára, 14 perc híján és majdnem 2,3MB az összterjedelmük. Leggyorsabban a Jet Set Willy 16K-t lehet betölteni (1:04), a legtöbb helyet pedig az Insert Coins II foglalná el (38:11).

JÁTÉK CÍME	KIADÓ VAGY FEJLESZTŐ	HW
All Present and Correct	Bob's Stuff	48K
Asalto y Castigo	Baltasar el Arquero	48K
Banger Management	Jonathan Cauldwell	48K/128K
Battery's Not Precluded	Jonathan Cauldwell	48K/128K
Biniax 2.0	Ubhres Productions	128K
Bipboi	Cronosoft	48K
Black Horse	Digital Brains	48K
Boulder Dash 2 Classic Collection	Triumph Game Labs	128K
Esta en la Caja	Relevo Videogames	48K
Factory Daze	Bob's Stuff	128K
Frogger	Deanysoft	48K/128K
Gommy, Defensor Medieval	RetroWorks	48K/128K
Heritage	Rafal Miazga	48K
Homebrew	Jonathan Cauldwell	48K
Hundir La Flota	Canadul	48K
I Need Speed	Computer Emuzone	48K/128K
Insert Coins II	Octocom	128K
Jet Set Willy 16K	Jonathan Cauldwell	16K
King's Valley	RetroWorks	48K/128K
Kuiper Pursuit	Jonathan Cauldwell	48K/128K
Kurashiku Nihongo Monsuta Shiro 3	Ubhres Productions	48K
La Corona Encantada	Relevo Videogames	48K/128K
Los Extraordinarios Casos del Dr. Van Halen Volumen 2 Relato III: El Hijo del Crepusculo	Josep Coletas Caubet	48K
Miles Mad Mission	BaSe1 PrOdUcTiOnZ	128K
Missing: World of Spectrum	Zeropolis Element	48K
Mushroom Man	Hajo Spuunup	128K
Nanako Descends to Hell	Ubhres Productions	48K/128K
Party Worms	Total Computer Gang	48K/128K
Phantomas Tales #1: Marsport	Ubhres Productions	48K/128K
Preliminary Monty	Andrew Zhiglov	128K
Sgt. Helmet Zero	Ubhres Productions	128K

JÁTÉK CÍME	KIADÓ / FEJLESZTŐ	HW
Skyscraper of Doom	Rafał Miazga	48K
Slubberdegullion	Cronosoft	48K/128K
Star Trader's Luck	Jorge Arroyo Gonzalez	48K
Subacuatic	Ubhres Productions	128K
Subacuatic Reloaded	Ubhres Productions	128K
Supaplex	Triumph Game Labs	128K
The Pharaoh's Shadow	Digital Brains	48K
Uwol, Quest for Money	Ubhres Productions	128K
W*H*B	Bob's Stuff	48K

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



ALL PRESENT AND CORRECT

KIADÓ:	Bob's Stuff, 2009, ingyen letölthető
FEJLESZTŐ:	Bob Smith, Mister Beep (zene), Graz & Andrew Owen (szintek)
STÍLUS:	Logikai – ChuChu Rocket!-klón
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	47972 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	4:34
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet: újradefiniálható (alapbeáll.: Z,X-balra, jobbra, L-ugrás, B – visszalépés menübe) Joystick: Kempston, IF2, Cursor



FELADAT

„Segítsd az ajándékokat a zsákokba, hogy Karácsony napján időben el lehessen őket szállítani, kerüld el a lyukakat, és a kalapácsokat, hogy a gyerekek ne törött ajándékokat kapjanak ebben az évben.

Helyezd el a nyilakat, hogy irányítsák az ajándékokat, így elkerülhetik a kalapácsokat és a lyukakat, és odatalálhatnak az ajándékos zsákokhoz. Csak akkor teljesíthetsz egy szintet, ha minden ajándék elérte a zsákot, és egyet sem tört össze kalapács, és egy sem esett lyukba. Minden szinten csak korlátozott számú nyilat használhatsz, tehát használd őket okosan.

A nyilak lerakása a játékban a tűz gomb és egy irány gomb megnyomásával lehetséges. - így például egy felfelé nyíl lerakása: TŰZ + FEL egyszerre megnyomásával. Egy nyíl megváltoztatásához csak helyezd el az újat a régi fölött. Nyíl eltávolításához helyezd el a nyilat újra ugyanott. Ne feledd, csak azokat a nyilakat helyezheted el, amik a jobb oldalon láthatóak. Ha úgy látod, hogy jó helyre raktad az összes nyilat, akkor mozgasd a kurzort a képernyő alján a "PLAY" feliratra, majd nyomd meg a tűz gombot. Ha változtatnál a nyilak helyzetén, akkor nyomd meg újra a tűz gombot. Egy színterkesztőt is tartalmaz a játék, így tudsz tervezni saját szinteket, vagy megoldást kereshetsz egy olyan szintre, ahol elakadtál. A szintek mentésére vagy betöltésére nincs lehetőség, egyszerűen csak snapshotot csinálhatsz egy emulátorban.”

LEÍRÁS

A játék 40 szintet tartalmaz. Feladatod igazán karácsonyi: a piros, masnis (sétáló?!) ajándékok célba, vagyis zsákokba juttatása, hogy azok még időben kikézbeshetők



legyenek. Küldetésedet megakadályozó negatív hősök a betöltő képernyőn is látható brutális kalapácsok, fémfejük csak ajándékok szétzúzására áhítozik. Vigyáznod kell még a padlón lévő lyukakkal is, mert elnyelik az arra sétáló, gyanútlan ajándékokat. A játéktéren (sárga-fehér szoba, a már említett lyukakkal, valamint piros falakkal, amelyek 90 fokos elfordulásra készítetik az ajándékokat) a jobb oldali sávban látható nyilakat rakhatod le, melyekkel megfelelő irányba terelgetheted az ajándékokat. A lerakott táblákat figyelembe veszik a kalapácsok is, megsejtve, hogy az ajándékok talán arra mehettek előzőleg. A pályán lévő tárgyak (ajándék, kalapács) a játéktér alatti PLAY feliratú gomb jelére indíthatóak, illetve állíthatóak meg. A szerkesztőn belül a jobb oldalon lévő feliratok közül választhatsz, hogy mit szeretnél a pályára rakni, ezek közül a walls (fal), gifts (ajándék), bash! (kalapács), route (nyíl), sacks (zsák) és a holes (lyuk) a lerakható. Amelyik tárgynál jelentősége van az iránynak, ott a tűz+iránygomb megnyomásával, a többi esetben a tűz gombbal tudod lerakni. Az utolsó, check felirattal

tudod leellenőrizni a pálya működését. A level felirat választása után a tűz+balra gombok megnyomásával a szint nevét tudod módosítani, a tűz+jobbra gombokkal kiürítheted a pályát, a tűz+fel vagy le gombokkal pedig a kész szintek között mozogatsz.



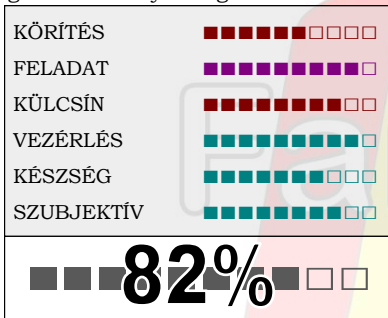
HÁTTÉR

Az 1999-ben Dreamcast-re megjelenő *ChuChu Rocket!* című logikai játék ünnepi átiratát Bob Smith 2009. karácsonyára készítette el nekünk Spectrumra. De akár azt is rá lehet fogni, hogy egy felülnézeti, leegyszerűsített Lemmings-klon.

ÉRTÉKELÉS

Jó betöltőképernyő és szépen szóló, ám legkevésbé sem karácsonyi menüzene, valamint időtállósgot növelő pályaszerkesztő adja a csomagolást. A csomagoláson belül szép, kidolgozott ajándék lapul, a grafika és az animáció átlag feletti, jók a hangeffektek. A feladat lehetne kicsit nehezebb, bonyolultabb, esetleg lehetne meghatározott számú próbálkozási lehetőség, hogy tétje is legyen a játéknak, esetleg lehetett volna kódokat adni szintek végén. Ha már a szintek végéről van szó, az átvezető képernyő, a pályaválasztó résszel nagyon jól sikerült. Az

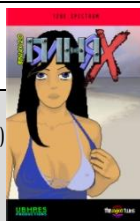
irányítás módja a definiálhatóságnak köszönhetően személyre szabható, a vezérlés módja, a tűz+irány módszer logikus, de néha nem elég gördülékenyen használható. A nehézségről már írtam, annyival kiegészíteném, hogy egy karácsonyi játéknál nem biztos, hogy olyan nagy hiba, ha nem próbálja meg kihozni használatából a maximumot és nem frusztrálja azt folyamatos életvesztésekkel, szóval jó ez úgy, ahogy van, vannak könnyebb és nehezebb szintek, választani is lehet közülük. Összességében: ez egy szívderítő, aranyos logikai játék, igazi karácsonyi hangulattal.



MÁSOK SZERINT

WOS: 7,00/10

BINIAX 2.0



KIADÓ: Ubhres Productions, 2009, ingyen letölthető
 FEJLESZTŐ: The Mojon Twins (na_th_an, Anjuel, Kendroock, JuanFran)
 STÍLUS: Logikai
 GÉPTÍPUS: 128K
 MÉRET: 79857 byte
 TÖLTÉSI IDŐ: 8:28
 VEZÉRLÉS: Billentyűzet: O,P-balra, jobbra, Q,A-fel, le, R-feladás
 Joystick: Kempston



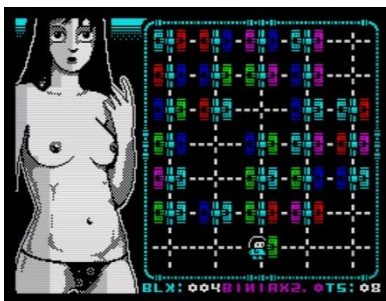
FELADAT

„Nanako szülőföldje, Ibh városa négy erős birodalom (Canutoz Földje, Tuberyai Birodalom, Kekhalo Sivatag és Pasokhulo Dombjai) szorításában volt, a királynők folyamatosan küzdöttek, hogy kezükbe ragadják az irányítást. A helyzet kezdett nyomasztóvá válni, ezért Nanako úgy döntött, tesz valamit!

Megkérdezte az Orákulumot, aki azt válaszolta Nanakonak, hogy volt egyszer egy régi játék, amit Biniaxnak neveztek, és az ősei is használtak földbirtoklási konfliktusok vérontás nélküli megoldására. A játékot, amit istenek alkottak meg, királyok és királynők ünnepélyesen játszották, ha valamelyik vitázó fél azt kérte és az eredményt kötelezően el kellett fogadnia a feleknek. A

játékot egy deszkán játszották, ahol a versenyzőnek el kellett távolítani egy bizonyos számú blokkot a következő egyszerű szabályok szerint.

A játémező 5 × 7 elem párból áll. Minden pár két elemből áll, melyeknek változó számú lehetséges típusuk (színük) lehet. A játékos egy szimpla elemmel léphet üres mezőre, vagy egy párra, ha a játékos eleme jelen van a párban. Ha egy párra lép, akkor a játékos eleme cserélve lesz a pár másik elemére. A mező lefelé mozdul, miután bizonyos számú mozdulatot tettél (látod a TS után, hogy hány lépés van hátra, mielőtt legközelebb lefelé gördül a tábla). Elveszíted egy darabját a ruhádnak, ha nem tudsz mozdulni a játékkal, vagy megnyomod az 'R', lemondás gombot. Te nyered meg a kört, ha



sikerül eltávolítani egy bizonyos mennyiségű blokkot (láthatod a BLK felirat után, hogy hány blokk van még hátra). Minden harcban Nanako elveszíthet akár három ruhát is. Ahhoz, hogy nyerj minden versenyző ellen, meg kell tisztítanod három-öt táblát ellenféltől függően. Minden alkalommal, amikor letisztítod a táblát, az ellenfél elveszít egy ruhadarabot.”

LEÍRÁS

Nanako egy meglehetősen exhibicionista hölgy, még az is lehet, hogy országa megmentését csak a nyilvános meztelenkedés miatt erőlteti. Canutoz Földjének képviselője ellen (első kör) három, a Tuberyai Birodalom (második) ellen négy, a Kekhalo Sivatag (harmadik) ellen három és a Pasokhulo Dombjai (negyedik) ellen öt párharcot kell megnyerned a végső győzelemhez. A megoldás egyszerű, ami szín nálad van, az határozza meg, hogy milyen másik szint vehetsz fel, ugyanis csak olyan párra léphetsz, aminek az egyik színe nálad van. Ahogy odalépsz, megkapod azt a szintet a párból, amelyik nem volt nálad. Így mindig csak azt kell figyelned, hogy amit majd felveszel, azt le tudod-e cserélni elérhető helyen. Esetleg azt is, hogy a kiszemelt páros kigördül-e a tábláról, mire odalépegetnél (TS felirat). És persze nem árt legalább egy körrel előre gondolkodni. A játéokban előrébb jutva egyre több szint vehetnek fel az elempárok, de egy elempárban soha nem lehet két ugyanolyan szín. Ha sikerül elérned a kitűzött célt (BLK felirat), tehát sikerült elégszer szintet cserélned, akkor ellenfeled elveszíti az összes ruháját és elismeri vereségét.



Országod helyzetének stabilizálásához mind a négy ország hercegnőjét meg kell fosztanod ruházatától. A normál játékon felül van egy menüből választható, 'Neverending' nevű játékmód, ami 999 leszedendő elemmel (színcserével) kezdődik, tehát csak elvileg soha véget nem érő mód. Egyszer nyilván véget ér (a nullánál), kicsit olyan, mint az életfogytiglani büntetés... Na, nem arra célzol, hogy büntetés ez a játékmód, hanem a végtelenségre:)

HÁTTÉR

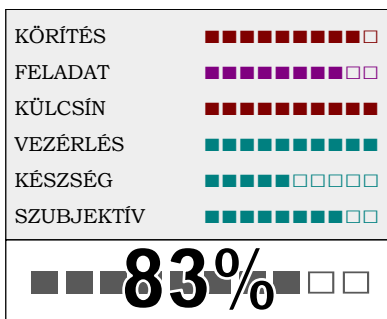
A játék honlapjáról idézve: „Ez a játék a BiniX nevű játéknak a laza értelmezésén alapul, amit Jordan Tuzsuzov készített. Éppencsak hozzáadtunk egy hülye történetet 100% Mojon Twins stílusban, meg sok sikamlós grafikát alacsony felbontásban. Frankó, nem?”

ÉRTÉKELÉS

Alapvetően a Mojon Twins vonzódik a hősnőkhöz, ráadásul le is szokták őket vetkőztetni, amit a hölgyek nem igazán bánnak. Nanako sem riad vissza egy kis meztelenkedéstől népe jóléte érdekében. A körítés tehát igen pikáns. A grafika a ledér hölgyeken kívül is meggyőző, igényes, esztétikus. A hangeffektek, az a



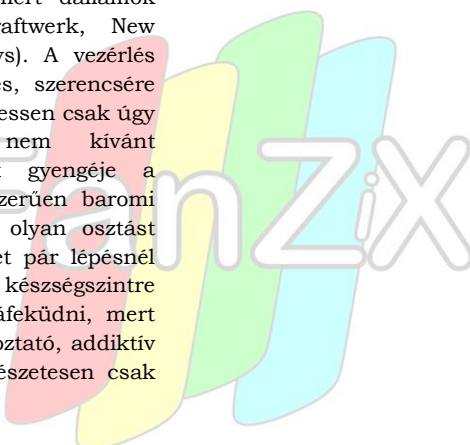
kevés, ami szükséges egy logikai játékhoz, szóval azok sem hagynak hiányérzetet. A zenék, merthogy több is van, jól szólnak, remekül vannak összeválogatva az ismert dallamok (Depeche Mode, Kraftwerk, New Order, Pet Shop Boys). A vezérlés egyértelműen tökéletes, szerencsére vigyáztak, hogy ne lehessen csak úgy beleszaladni egy nem kívánt elempárba. A játék gyengéje a nehézségi szint, egyszerűen baromi könnyű, mégis lehet olyan osztást kapni, amit nem lehet pár lépésnél továbbvinni. Szóval a készségi szintre kellett volna kicsit ráfeküdni, mert egyébként egy szórakoztató, addiktív játék a Biniax. Természetesen csak 18 éven felülieknek!)



MÁSOK SZERINT

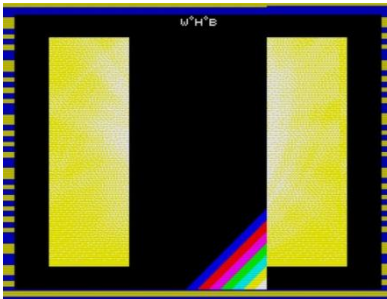
WOS: 7,42/10

Retroaction: 86%



W*H*B

KIADÓ:	Bob's Stuff, 2009, ingyen letölthető
FEJLESZTŐ:	Bob Smith (kódolás, grafika), Mister Beep (hang)
STÍLUS:	Logikai
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	47738 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	4:32
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet: újradefiniálható (alapbeáll.: Z,X-balra, jobbra, K,M-fel, le, L-akció, R-reset, Q-kilépés) Joystick: Kempston, IF2, Cursor



FELADAT

„A játék célja, hogy elérd a kijáratot a téglatesttel álló pozícióban, azt görgetve a játéktérben. Nem tudsz kigurulni a játéktérről, de be tudsz ragadni valahova, vagy néha újra kell gondolnod a lépéseidet. Mindegyik szintnek van egy jelszava, amit arra tudsz használni, hogy közvetlenül azt indíthasd el a menüből. Kapcsolókat használhatsz arra, hogy csempek megjelenjenek, vagy eltűnjenek a játéktéren.



A 'Könnyű' kapcsolók használhatóak a téglatested bármilyen tájolásával.



A 'Nehéz' kapcsolókat viszont csak a téglatested álló helyzetében tudod használni.

Az elválasztó csempe azt fogja okozni, hogy a téglatest kettőbe



hasad és mindkét része más helyre teleportálódik a játéktéren. Az akciógombot arra tudod használni, hogy váltogass a két különálló kocka között, hogy összekapcsolódhassanak, mielőtt elérned a kijáratot.



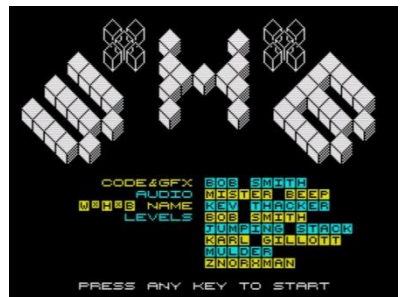
Az üvegcsempék túl törekenyek hogy álló helyzetben mozog rajtuk. Azért át tudsz jutni rajtuk, ha a téglatestet az oldalán gördíted, vagy mikor az szét van hasadva két darabba.



A törött csempek csak annyit bírnak, hogy egyszer mozog rajtuk, aztán omladozni kezdenek, végül eltűnnek.



A teleport csempek átmozgatnak egy új helyszínre a játéktéren, de csak akkor, ha álló helyzetben lépsz rájuk.”



LEÍRÁS

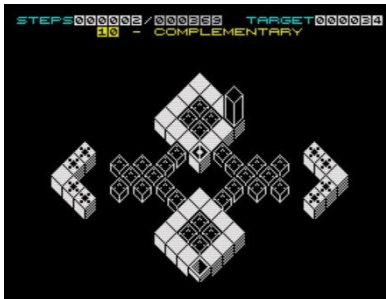
Összesen 40 leküzdendő szintet tartalmaz ez a nagyon egyszerű, mégis rettentő nehéz játék. Nincsenek életek, tehát lehet nyugodtan próbálkozni. Sokszor lehetetlennek tűnik a megoldás, ilyenkor érdemes visszafelé gondolkodni egy biztos ponttól (például, ha állni kell egy ponton, honnan lehet oda gördülni és így tovább) és könnyebben előtűnhet a megoldás.

HÁTTÉR

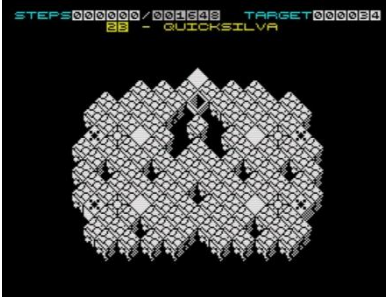
Bob Smith gyorsan reagált a Cuboid és Bloxorz és még sok néven megjelenő blokkgörgetős játékokra és rögvest elkészítette nekünk a Spectrum verziót. Sok mai játékra jellemzően a WOS fórumában kért és kapott segítséget a hangok, zenék komponálásához és a pályák szerkesztéséhez, sőt a leendő játék elnevezéséhez is.

ÉRTÉKELÉS

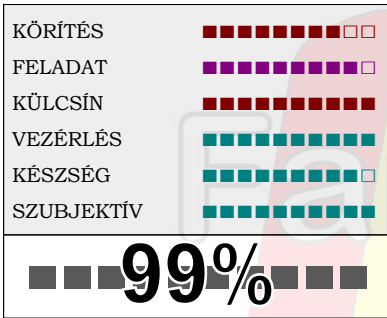
Azért az nem rossz, ha egy játéknak a betöltőképernyője az egyetlen komoly negatívuma, ebben az esetben ez a szerencsés helyzet. Kekeckedésként még említhetem a nem túl szép borítót (persze, örülök, hogy van) meg a vezérlési zavart, ami nem a játékban, hanem a fejemben van az izometrikus játékoknál (balra és fel, jobbra és le néha össze tud kuszálódni). Minden más teljesen korrekt, sőt maximálisan tökéletes. A feladat, az ötlet maga zseniális és az ilyen esetekben, mikor egy divatos játéknak elkészül egy Spectrum konverziója (az egyen van a hangsúly), az nem az ötlettelenség jele és nem von le a játék értékéből,



mint a nyolcvanas évek elején a 156. Pac-Man-klónnál. A külalak engem a Vortex játékokra emlékeztet, az meg egy olyan erény, amit talán nem kell részleteznem. Az áttűnések, az animáció, az izléses képernyőterv, ahogy a kétszínű lényegét csak a betűk színe töri meg és egészíti ki, kimondottan stílusos. A zenék, dallamok, hangeffektek mind a helyükön vannak, és sehonnan sem hiányoznak. A vezérlést nem lehet jobban megoldani, mint irtam, a hiba bennem van, mégis néha zavar. A nehézségi szint ugyancsak remek, a játékban érzékelhető pályánként emelkedő nehézséget csak néha töri meg egy-egy könnyebb szint, ami nem hat negatívan. A szintek jelszavazása egy jól bevált módszer a monotonitás elkerülésére. Minden szinten megvan egy elvileg elérhető cél-lépésszám (target, a jobb felső sarokban), aminek csak pszichés szerepe van, nem kötelező a feladatot annyiból teljesíteni, csak mutatja, hogy bizony, lehetett volna okosabban is lépkedni, gördülni. Pozitívként is értékelhető a próbálkozási lehetőségek végtelenítése, szerintem ez kicsit túlzás, így csökken a kihívás, inkább optimálisan be kellett volna löni szintenként a lehetőségeket. Ha a nyolcvanas években készült volna a



W*H*B, akkor a klasszikusok között lenne emlegetve, logikai játékok kedvelőinek igazi csemege, addiktív és az egyszerű összetevők ellenére változatos rejtvényeket tartalmaz.



MÁSOK SZERINT

WOS: 8,23/10
 RetroGamer: 89%
 Retroaction: 89%

BANGER MANAGEMENT

KIADÓ:	Jonathan Cauldwell, 2009, ingyen letölthető
FEJLESZTŐ:	Jonathan Cauldwell (játék és grafika), Matthew Westcott (zene, grafika), Miguel Angel (grafika)
STÍLUS:	Arcade – Platform, logikai
GÉPTÍPUS:	48K/128K
MÉRET:	32361 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	3:22
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet: újradefiniálható (alapbeáll.: 9,0-balra, jobbra, 2,W-fel, le, M-platformváltás) Jostick: Kempston, IF2



LEÍRÁS

Egy kifőzde színpalái mögött találsz magad, nem is gondolnád milyen nehéz élet ez. Az ételek és italok rohagnak és meg kell próbálnod őket a vevők elé terelni. Az élelmiszer szépen rendben, falkában vonul a raktárban, csak annyit tehetsz, hogy a platformokra irányjelzőket raksz, amit az eledel kötelező haladási irányának fog venni, és annak megfelelően módosítja útját. Hogy merre és mit kell terelned, azt a képernyő bal oldalán látható kiadónyelvűsoknál megjelenő sárga-kék rajzok, vagyis a vevők kérései jelzik. A vevők nem rendelkeznek végtelen türelemmel, így mikor nem

kapják meg a kért adagjukat időben, esetleg nem azt kapják, amit vártak, reklamálni fognak, ilyenkor megjelenik egy fej a 'complaints' felirat felett. Ha három fej összegyűlik, akkor kicsit erősebb retorzió következik, a 'record', tehát jegyzőkönyv felirat felett megjelenik, hogy milyen büntetést kapsz:

Clean – még makulátlan vagy

Verbal – szóbeli feddés

Letter – írásbeli figyelmeztetés

Ezek egymás után következnek, az írásbeli után a kirúgás jön. Matematikailag tehát 9 elégedetlen ügyfél az állásod elvesztését jelenti. Minden új figyelmeztetési szintnél újra kell kezdened a műszakot. Természetesen a figyelmeztetéseid nem évülnek el műszakról műszakra.

Ahogy haladsz a játékban, minden műszak egyre keményebb lesz, először csak kolbászt és teát, aztán már tojást is árulsz, később ásványvizet, szendvicset, almát. Ráadásul mindig más a színhely is, más elrendezésűek a platformok. Ha a vásárló teát és kolbászt rendel, akkor azt kell, hogy kapjon, nem



sokadikra, hanem elsőre. Magyarul, ha kolbász és tea helyett kolbászt és tojást kap először, akkor elveszi ugyan, de reklamálni fog, tehát úgy kell irányítanod az élelmet, hogy csak az menjen a kiadónyilásokba, amit rendeltek. Ha nem csak az megy, akkor az is előfordulhat, hogy amit másnak feleslegesen kiadtál és a hibád miatt elfogyott, de még elvileg kéne, hogy legyen, azt rendel valaki, ilyenkor húzhatsz előre egy reklamációs strigulát, pár másodperc és meg is fogod kapni.

Az élelmiszer fajtánként jelenik meg, a 'next' felirat felett látod, hogy mi lesz a következő, ami róni fogja a köröket a raktáradban.

Összesen 12 pályát/műszakot kell teljesíteni a végső sikerhez.

A haladási irányt jelző zöld nyilak lerakása: nyomd meg a tűz gombot (platformváltás), ne engedd fel és nyomj egy iránybillentyűt, mire megjelenik a zöld nyíl a megadott iránynak megfelelően. A nyilak eltüntetése ugyanezzel a módszerrel, de a lefelé irányt kell megadni.

HÁTTÉR

A legenda szerint Jonathan Cauldwell egy nap alatt írta a játékot a *Byte Back 2009* nevű rendezvényen. Nos, ez nem teljesen igaz, sőt nagyon nem. „Sajnálom,

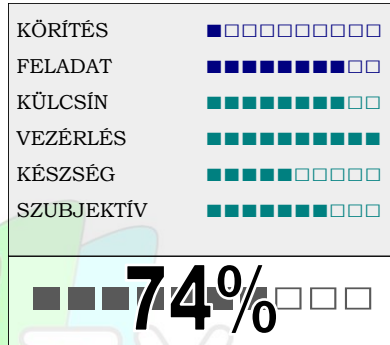
hogy csalódást okozom, de nem az egész játékot írtam egy nap alatt, sőt a motor jó nagy része előre meg volt írva... Ha nem így tettem volna, akkor a közreműködők nem tudták volna megtervezni és tesztelni a szinteket a nap végére... De a játék össze lett dobva, a motor elkészült, és a menü is be lett építve még szombaton. A szinteket a résztvevők tervezték, és reméltem, hogy hozzájárulhatnak néhány grafikával is... A rendezvényen nem volt idő az egy-két hiba javítására sem” fedte fel a valóságot Jonathan Cauldwell, és kicsit belemerülve a programozás lelkivilágába elmondta még, hogy „a játékfejlesztés legnagyobb része amúgy is a tervezés, nem a kód összedobása... A meglévő rutinok felhasználásával és kismértékű módosításával a régi kódból lesznek új dolgok. Nincs értelme újrainni minden kódsort a semmiből minden egyes játéknál, nekem is felépült egy jó kis rutin könyvtáram az évek során... Másrészt, a sprite rutin kifejezetten ehhez a játékhoz lett írva, mert a meglévő rutinjaim nem kezelték volna ennyi sprite-ot villogás nélkül”

ÉRTÉKELÉS

Jonathan Cauldwell nagyon jó fantáziával van megáldva, amit sorra bizonyítanak egyedibbnél egyedibb játékei. Az a baj, hogy ennyiben ki is merül a fantázia, valahogy úgy fogalmazta meg egyszer, hogy ő olyan játékokat ír, amik annyira egyszerűek, hogy játék közben gyorsan rá lehet jönni a lényegre és felesleges bármit is írni róluk. Nem kizárt, hogy ez sokaknak meg is felel így. Ennek a játéknak is egy pompás ötlet az alapja, a Lemmings ötvözése

a PC-n divatos idő-menedzsment játékokkal. Ebből a keverékből lehetett volna egy ötlettel egyenértékű feladat is, de nem lett. Hogy nem lett, annak a legfőbb oka a játék optimalizátlansága. Gondolom, nem véletlen, hogy az RZX archívumba még nincs végigjátszás feltöltve, mert hiányzik az egyensúly, egyszerűen a megoldandó feladat hosszú távon kivitelezhetetlen. A látványvilág és a hangzás 128K módban nagyon hangulatos, talán nem elég változatos, de technikailag kifogástalan minden, a figurák, animáció, effektek, játékműzene. A vezérlés szintén maximálisan korrekt, módjában és érzékenységében is. A készség szint a már említett Achilles-sarka a játéknak, itt majdnem elvérzik a játékélmény. Bármennyit próbálok, a harmadik szintnél tovább nem jutok:(A játék alapvető erősségét mutatja, hogy még így is kifejezetten szórakoztatónak, addiktívnek érzem, nem is veszi el a kedvem olyan

gyorsan, mint más hasonlóan rosszul megtervezett játékoknál. A menüben elérhető pályaszerkesztőről még nem írtam, de annál is úgy gondolom, hogy minimum egy lista kellene az ott használható billentyűkről, így nem is mélyedtem el benne...



MÁSOK SZERINT

WOS: 7,39/10
 RetroAction: 85%

INSERT COINS II

KIADÓ:	Octocom, 2009, ingyen letölthető
FEJLESZTŐ:	Jorge del Llano (kódolás), David Mochales (kódolás), Beyker (zene), True Video (asm rutinok)
STÍLUS:	Arcade - Akció
GÉPTÍPUS:	128K
MÉRET:	382302 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	38:11
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet: O,P-balra, jobbra, Q-ugrás, Sp-lövés Jostick: IP2



FELADAT

„Már hosszú idő eltelt, mióta a kedvenc rock bandád érintette a várost. A várakozás hosszú volt, de Las Ventas küzdőtere ismét készen áll egy új AC/DC koncertre. Sajnos a szüleid megbüntettek az iskolából való korábbi szökésed miatt, és nem engednek el a koncertre. De világos, hogy a koncertől nem maradhatsz le, így a régi hazugság segít, hogy átmész egy barátodhoz tanulni, ahonnan megszöktök, és irány egyenesen Las Ventas.

A koncert végetért, és most jön a bonyolult rész, a városból éjszaka hazajutni a lehető leghamarabb és elkerülni a szülői haragot.

Szembe kell nézned ellenségekkel,

akadályokkal és végzetes zuhanásokkal hazautad alatt, kizárólag ugróképességedre és elválaszthatatlan csúzlídra hagyatkozhatsz.

Te szabályozod karaktered ugrásának hosszát. Nagyobb ugráshoz hosszabb ideig tartsd nyomva az ugrás gombot, hogy elérd a maximális magasságot. A lövéseid odébb taszítják legtöbb ellenséged és elpusztíthatasz velük néhány akadályt, ami haladásod útjában áll. Nem tudsz újra lőni addig, amíg a töltésjelző fel nem töltődik teljesen.

A játék öt szintből áll, amelyek mindegyike hat különböző képernyőt tartalmaz, ezeken szabadon mozoghatsz. Keresd meg és gyűjtsd össze a tíz tárgyat minden szinten, ez szükséges, hogy átjuss a következő szintre.

Választhatasz, hogy lány vagy fiú játékos szeretnél lenni a kaland végigjátszásakor.

Legyél óvatos, utad során találkozol különböző akadályokkal és ellenségekkel, figyeld meg és kerüld el őket, és kerüld el a magasból való leesést is, ha nem akarod, hogy nagyon fájjon.

A játék minden egyes szakaszának

végén találsz egy bónusz szintet, ami legfeljebb 30 másodpercig tart, egy lehetőséget adva, hogy szerezz egy extra életet, ami segíthet teljesíteni a következő fázist.

1. **Bikaviadal aréna (Plazade Toros):** A kaland a las ventasi bikaviadal arénában kezdődik, miután végetért az AC/DC koncert. Menj ki, és haladj egészen a bejárati ajtóig, hogy kijuss. Vegyél fel minden pengetőt, amit Angus dobott el a koncert alatt, mielőtt kilépsz a kijáraton.
2. **A város (La Ciudad):** Kiértél az arénából, a legközelebbi metróállomás felé kell menned, amit a környéken találsz. A város éjjel egy nagyon veszélyes hely. Elköltötted az utolsó pezetád is sörre, így a megálló felé menet találnod kell néhány jegyet, amit átválthatsz egy metró jegyre.
3. **Metró (El Metro):** Ez a vonal vízszintes. Sétálj végig az állomás folyosóin és rejtett részein, hogy elérj a szerelvényhez. Ebben az időben a vonatok már nem engedik felszállni az utasokat, találnod kell valamilyen eszközt, amivel kinyithatod a kocsiját.
4. **Temető (El Cementerio):** A metró hazavitt, de hogy lerövidítsd az utat a házatokhoz, átmész a régi elhagyott temetőn. Keresztek, sírok és szellemek akadályozzák utad, hogy elérd a másik oldalt, ahol át lehet ugrani a falon. Gyűjtsd össze az összes amulettet, hogy életben maradhass.
5. **Otthon, édes otthon (Hogar dulce Hogar):** Végre hazaértél. Egy olyan környéken, mint ahol

laksz, a kapu bezárása erősen ajánlott. Belépsz és felmennél a lakásotokhoz, de a besurranó hajléktalanokkal akadnak problémáid. És mielőtt belépnél a lakásba, össze kell gyűjtened a kulcsaidat, amiket nagy sietségben elvesztettél.



Nézz meg alaposan minden képernyőt, hogy kitaláld, mi a legjobb módja a teljesítésének. Mérd ki az ugrásaid, vannak esetek, hogy egy kis hiba az életedbe fog kerülni. Számolj azokkal a platformokkal, amik eltörnek, a róluk történő esés nem lehet kellemes. A lövések nagyon hasznosak lehetnek az ellenségek ellen, de használd pontosan! Ha egy képernyőn instabil platformokat törsz össze, hogy elérj egy célt, menj ki és megint lépj be ide, a platformok újra épségben lesznek.

A következő dolgokat láthatod a képernyő alján az értesítési területen, balról jobbra:

- A még meglévő életeid száma
- Töltésjelző csúszlihoz
- A jelenlegi szint nevét
- A gyűjtendő tárgyat
- Összegyűjtött tárgyak száma

Miután elvesztetted az összes életet, lehetőség van, hogy továbbra is azon a szinten folytasd a játékot, ahol elvesztetted az utolsó életet.”

LEÍRÁS

Eljutottál életed legjobb koncertjére, úgyhogy ne panaszkodj a kissé rázós hazaút miatt! Pláne, hogy értékes pengetőkkel hagyod el az arénát. De míg elhagyod, meg fogod tanulni, hogy magasba ugrani messziről kell, nem is mindegy, hogy milyen messziről. Egy karakter magassághoz elég közvetlen a platform mellé állni, két karakternyi magassághoz már egy lépéssel hátrébb, három karakternyi ugráshoz pedig két lépéssel kell hátrébb menni. Súlypontemelkedésről nem hallottál és nem is tudod megcsinálni, emiatt egy tárgy felvétele, ami közvetlen a fejed fölött van, nem lehetséges, csak ha arrébb tolatsz a megfelelő távolságra és a karaktered irányát beállítod. (A karaktered lehet lány vagy fiú, a menü hármas pontjával lehet állítani.) Egyébként is minden az időzítésen múlik, az ütemérzéken, meg a távolságok pontos megsaccolásán. Miután kijutsz a stadionból, kezdenek sűrűsödni az események, a városban már többen veszélyeztetik a testi épséged és megjelennek olyan ellenfelek is, akiknek mintha lenne némi IQ-juk is. Ez abban merül ki, hogy, amint észrevesznek, elkezdenek feléd sprintelni.

HÁTTÉR

2005-ben részt vett az Octocom a spanyol *Bytemaniacos* fanzine által kiírt *Basic* versenyen az *Insert Coins* című játékaival és 14 játék közül az ő játékaik kerültek ki győztesen. Ennek a játéknak készült el 2009-ben a folytatása 128K-s *Spectrumra*, az *Insert Coins II*. Ez a játék a 2009-es



mezőnyben a legnagyobb méretű, és a *Spectrum* öröklistán sem szerepelne rossz helyen több mint 38 perces hosszával.

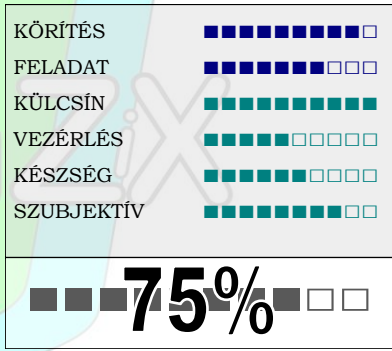
ÉRTÉKELÉS

Képzeltben kézbe véve a kazettát, kinyitva a szép borítót, elolvastva (mert képzeltben tudok spanyolul is) a történetet és az útmutatót, azt hiszem, örömmel kezdeném el betölteni a játékot, aminek betöltőképernyője, sőt a minden szint előtt megtalálható screenjei is nagyon szépek. A menüben a karekterválasztás (klasszikus színekkel: alul szaladgál a kék hajú fiú, vagy a piros hajú lány) nagyon jó ötlet és feltételezem, hogy nem nagyon terheli meg a játékot. A sztori jópofa és egyedi, a feladat kevésbé, 1983 óta elég sok hasonló jellegű feladatot kellett már teljesíteniük. Az *Insert Coins II* esetében a történet és a látványvilág ad egy kis pluszt. Utóbbi szemet gyönyörködtető, csilivili, de izléseken. Pedig első nekifutásra nem tűnik ennyire extrának, talán a pálcikaember miatt. A színke erőteljes használata miatt azért néha akadnak nehezebben észrevehető akadályok, platformok, bármi, amibe bele lehet ütközni vagy megtréfálja a



hazaigyekvő tinédzsert. Nem klasszikus módon szép a grafika, hanem egyedi módon. A játék alatt egyfolytában szól a zene, szintenként más és más, nem is akármilyenek, Beyker nagyot alkotott. A hangeffektek átlagosak, abban nincs semmi számottevő. A játék gyengéje a vezérlés, a módjai még rendben vannak, de az érzékenység és a karakter irányításának logikája enyhén szólva nem optimális. Az érzékenység tréfás dolog, sok életvesztést okozhat, hogy többnyire „alulvezérelt” a karakter, néha meg mintha normálisba váltana. Az meg, hogy nem lehet ugrani, csak oldalra, alapvetően nem kell, hogy hibának tűnjön, de egyszerűen a többi játékban megszokott reflexeket nem lehet kizárni. A balra fordult karakternél megnyomom a jobb+fel gombokat, erre elugrik balra...

Persze, először át kell fordulni, de ez az alulérzékenység miatt nem mindig sikerül. Szóval problémás és frusztráló a vezérlés, kár érte. A nehézségi szintet objektíven megítélni a vezérlés miatt nem lehet, de így piszok nehéznek tűnik a játék, közel sem játszhatatlanul, de nehéz. Összességében a sok negatívum és pozitívum kioltani ugyan nem tudja egymást, mégis kiad egy erős közepes játékot, ami legalább hosszú játékidével és érdekes grafikájával kilóg a tömegeből és úgy érzem, hogy a játékélmény is magasabb, mint amit a játék adta körülményekből elvileg el lehetne várni.



MÁSOK SZERINT

WOS: 7,65/10

GOMMY, DEFENSOR MEDIEVAL

KIADÓ:	RetroWorks, 2009, ingyen letölthető
FEJLESZTŐ:	Pagantipaco (kódolás, grafika, motor), WYZ (zene)
STÍLUS:	Arcade - Akció
GÉPTÍPUS:	48K/128K
MÉRET:	43924 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	4:32
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet: O,P-balra, jobbra, Sp-dobás, H-pillanatállj, G-vége



FELADAT

„A középkorban a háborúk rutinból történtek és a Gommyland várban minden készen állt az ellenség inváziójára. A királyság volt a tét, és hajnalban az ellenséges csapatok a fal előtt álltak. Gommy felvette páncélját, és készen állt, hogy megvédje a helyet társaival együtt... de nem ment ilyen egyszerűen: a felettesei, a király, a hűbéresek, a szolgák és a katonák mind eltűntek. Kereste őket mindenhol, de a csata elkezdődött. Mit tegyen? Végül úgy döntött, hogy elindul csatázni, és visszaver mindenkit, aki fel mer mászni a magas és impozáns várfalakra.

Segítesz neki a küldetésében?

A küldetésed, hogy visszaverd az ellenséget, a fal tetején található

kövek ledobálásával. Először fel kell vened egy követ az egyik oldalon, majd célózni és hajítani. Bármilyen történik, ne hagyd, hogy egy ellenséges katona is feljusson a fal tetejére, és ne hagyd, hogy bármilyen éles tárgy megsebesítse Gommyt.”

LEÍRÁS

Gommy vagy nagyon csúnya tréfa áldozata lett, vagy a többiek elvitték a földönkívüliek. A lényeg, hogy egyedül van a Gommyland-kastélyban, mikor azt megtámadja az ellenség. Igazi hősként a vár feladásának gondolatát elutasítja, inkább megpróbálja kódobálással visszatartani a támadókat, amíg elő nem bújnak a többiek. A kastélynak 30 falát kell megvédenie, mert ez egy elég nagy vár, szerencséjére egyszerre csak egyet támadnak. Hát igen, az ellenség tábornoka egy lángész! Jó magasak a falak és beletelik kis időbe, hogy a támadók felérjenek a várfal tetejére és elfoglalják a kastélyt. Gommy ugyan köpcös, de láthatóan jó kondiban van, mert az ellen elüldözésére és széttiprására odatett embernagyságú köveket játszi könnyedséggel emelgeti és dobálja mindenféle állóképesség-csökkenés nélkül. Segítségére van még, hogy a kastély



építői a falakat kicsit túlcifrázták és a kiszögelléseket mindig ki kell kerülniük a falmászóknak, akiknek egy ilyen összetett manőver néha meghaladja szellemi képességüket és csak jobbra-balra böklásznak (az ellenségnél mindenki debil?). Néha megjelennek segítő és hátráltató kis piros "ajándékok", amiket Gommy felkaphat harc közben, pl. óra (lebénítja kis időre a hegyes fülű gonoszokat), "+" jel (felgyorsítja a behatolókat), "+1" (+1 élet), bomba (több egymás alatti idegent is eltiporhatsz egyszerre). Minden támadási hullámnál a képernyő alsó részén a harmadik szám mutatja a támadók létszámát. Felváltva vannak nappali és éjszakai várvédek, hármásával. Éjszaka veszélyesebb, a rosszabb látási viszonyok miatt. Ha félsz a villámlástól, akkor pláne veszélyes, mert elég gyakran csap be az épületbe. Egy idő múlva, a kudarcokból okulva (talán nem is olyan debilek) újaszok védelme mellett próbálnak feljutni a támadók, majd ezt továbbfejlesztve piromán hajlamaikat is kiélik. Összesen 40 pályán kell magányos, középkori akcióhősként helytállni, van az említett 30 fal, valamint minden 3 fal után a változatosság kedvéért a főnököt ("BOSS" felirat utal erre a pálya előtt) kell az

árkádok alatti randi keretében elpusztítani ágyúval. Itt a dobálás részhez hasonlóan látni lehet, hogy mennyiszer kell eltalálni a BOSS-t. A vaktában való lövöldözést itt el kell felejtetni, mert minden rossz lövés egy életvesztést eredményez. Ráadásul a BOSS által dobált lövedék is felfogja a lövéseidet, tehát a helyes következtetés és a követendő protokoll a következő: csak akkor lőj a napszemüveges bikafejű főnökre, ha biztos eltalálsz és nincs lövedék közted és leendő áldozatod között. Hogy hányszor kell eltalálnod, az nagyon változó, először csak ötször, aztán van, hogy húsz alkalommal, de általában 10-15. Ugyanígy a vármászók létszáma is (eltekintve a kezdő falakat) 20, 25, vagy 30 fő.

HÁTTÉR

A Computer Emuzone (CEZ) széthullása után jött létre többek között a RetroWorks is, ez a játék az egyike volt az utolsó be nem fejezett CEZ projekteknek, és mint az első RetroWorks játék lett befejezve.

ÉRTÉKELÉS

A kazettaborító az év egyik legjobbjá, a betöltőképernyő gyenge, a sztori jó. A feladat jó, de lehetne néhány szempontból jobb is, például változatosabb, addiktívabb. Vizuálisan legfeltűnőbb, hogy milyen szép színes a képernyő (nem az éjszakai szinteken), nem csicsásan, hanem izlésesen, jók a grafikák, az animáció, stb. de mikor az ellenség mászik felfelé és mintha egy fekete kartonlapot tologatna maga mögött, elég sokat ront az összképen.

KING'S VALLEY



KIADÓ:	RetroWorks, 2009, ingyen letölthető
FEJLESZTŐ:	Guillain (kód), Metalbrain (kód), Pagantipaco (grafika)
STÍLUS:	Arcade - Akció
GÉPTÍPUS:	48K/128K
MÉRET:	22243 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	1:44
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet: O,P-balra, jobbra, Q+(O,P)-fel a lépcsőn, A+(O,P)-le a lépcsőn, Sp,M-akció(ugrás, ásás, kardozás) Joystick: IF2



FELADAT

„... Mikor az ókori Egyiptom dicsősége csúcán járt, a nagy királyok és fáraók messze, a hegyek mélyén, egy titkos helyen rejtett sírkamrákat építettek, hogy megakadályozzák a sírrablásokat. A legkorábbi időktől a mai napig egyre nőtt az ügyes sírrablók száma - némelyikük valódi régészként pózol -, mindannyian fényűző temetkezési tárgyak és híres kincsek után kutatnak, amiket a fáraókkal és családjukkal temettek el egykor.

Ezeket a titkos srokat mindig hatalmas sziklába vagy szakadékok alá faragták be mélyen - a srokat vízszintes kamrák formájában. Az uralkodó múmiája

egy kő koporsóba került, ami a padlóba lett süllyesztve a sír főkamrájában.

Az évek során a fáraók és az uralkodó nemesség összesen hatvannégy ilyen rejtett sírt épített. Ezek váltak ismertté, mint a híres Fáraók Völgye, ahol az ókori Egyiptom uralkodói remélték, hogy örökre nyugodtan pihenhetnek korábbi dicsőségük teljességében.

De, kivéve a nagy Tutanhamon (más néven "Tut Király") sírját, a nagy eltemetett uralkodók reményeit összetörték: az összes nagy sírba már betörték, és a többségük már romokban hever.

Ennek ellenére, az idő múlásával a korábbi királyok közül néhányat titokban áttelepítettek más rejtett helyekre és - a történelem több mint 3400 évén keresztül - hivatottan őrizték a híres Misztikus Kincsek titkát, amelyek a Napisten Királyságában való örökkévaló élet titkát őrzik.

Vick, egy hírhedt angol kalandor Manchesterből, a Fáraók Völgyébe utazott, megkeresni a Misztikus Kincseket. Kipróbálja magát az ősi Egyiptom legbölcsebbjei ellen.

Vajon képes lesz megoldani a

sírkamrák rejtélyét??

Vajon áldozatául esik a rettegett múmia átkának??

Vajon megtalálja a Misztikus Kincsek nyughelyét és el tud menekülni velük biztonságosan??

A játék öt élettel indul. 10.000 pontot, és minden további 20.000 pontot elérve új életet kapsz. Mikor összegyűjtötted a kincseket a piramisban, a titkos ajtó a következő piramishoz, és az ajtó a korábbi piramishoz mind megjelennek.

Ha egy múmiát megérintesz, meghalsz!

Ha meg akarod állítani a játékot, nyomd meg a 'H' gombot. Ha megnyomod újra, akkor elindul ismét a játék.

Ha már nem tudod folytatni a játékot a játékban tett hibáid eredményeképp, nyomd meg az 'R' gombot. Ekkor újraindul a játék az aktuális piramisban. Ezzel elveszítesz egy életet.

Vick felveszi a csákányt, vagy a kardot, amikor átmész felettük.

Miután ástál egy lyukat, elveszíted a csákányt, a kardot viszont használhatod újra és újra.

Ha találsz egy ajtót, ugorj, és érintsd meg a kart az ajtó mellett. Ha sikerül, az ajtó kinyílik.

Különböző típusú múmiák élnek a piramisokban. Találd ki, milyen gyorsan csak lehet, hogy melyik hogy mozog!

A forgóajtón csak egy irányban tudsz átjutni: a ciántól a fehér felé (furcsa népek voltak ezek a "királyi családok!"). A múmiák viszont egyáltalán nem tudnak átmenni a forgóajtókon. Használd ki ezt!

Legyél óvatos a lyukak ásásánál. Ha a lyuk túl mély, akkor nem tudsz onnan kiugrani!



Légy óvatos! Vannak bizonyos helyek a piramisokon belül, ahol nem lehet ásní! Ilyen helyek: lépcsők aljánál, a forgóajtók felett és alatt, kardok és csákányok alatt.

Pontozás: egy múmia lekardozása: 100 pont, kincs felvétele: 500 pont, szint teljesítése és átlépés a következőbe: 2000 pont.”

LEÍRÁS

Feladatod összeszedni a kincseket mind a 15 sírből (különböző méretűek lehetnek, felváltva egy és két képernyő szélesek). Ellenségeid a múmiák. Segítségedre lehetnek a csákányok és kardok, amiket a kriptákban találhatsz meg. Vick valószínűleg nem járt vívőiskolába, a kard rendeltetésszerű használatát nem ismeri, csak elhagigálja, mintha kés lenne. A csákánnyal lyukakat tudsz ásní, de csak a megfelelő helyen és spórolj vele, mert egy gödör kiásása alatt elkopik. Ha kard vagy csákány van a kezvedben, akkor valószínűleg a plusz súly miatt, nem tudsz ugrani. Az ásást igazából falbontásként kell értelmezni, mert nem csak az alattad-előtted lévő padlót, hanem az előtted lévő falat is ki tudod bontani, mégpedig két adag bontott téglát termelhetsz ki egy csákánnyal.



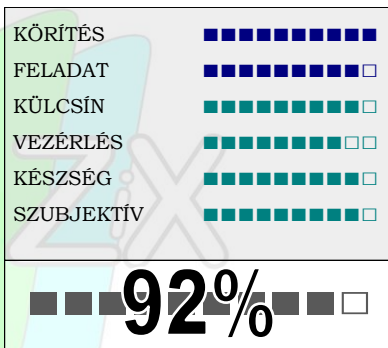
HÁTTÉR

A játék eredetileg 1985-ben jelent meg a Konami jóvoltából MSX-re. Spectrumra 24 év múlva a RetroWorks nevű spanyol csapat írta át, ez volt a második játékuk.

ÉRTÉKELÉS

A RetroWorks igényes munkát végzett, a betöltőképernyő, a borító gyönyörű, még poszter is van. A történet tuti siker, mint minden egyiptomi, múmiás, fáraós sztori. A feladat kicsit Lode Runner-es, de a kis különbségek is egyedivé varázsolják. Grafikailag egy kifogásolható dolgot találtam, a képernyőgörgetést, szerintem pizkoszul zavaró módon lett megoldva. Amúgy minden szép, ráadásul az eredetihez teljesen hű, mégis tipikusan spectrumos,

hasonlóan a zenéhez és a hangeffektekhez (sajnos csak 128K-s gépen). A vezérlés többnyire jól működik, de néha megmakacsolja magát Vick és nem ugrik, mikor pedig kellene. A nehézségi szint kicsit magasabb, mint amit optimálisnak éreznék, de a feladat nagyon jól ötvözi a logikai és akció játékok jellemzőit, így nem egyoldalú a szellemi vagy ügyességi igénybevétel. Összességében egy szórakoztató, igényes kivitelű játék, ami stílusában és játékelményben is felidézi a 80-as évek aranykorát.



MÁSOK SZERINT

WOS: 8,17/10
RetroGamer: 89%

LA CORONA ENCANTADA



KIADÓ:	Relevo Videogames, 2009, ingyen letölthető
FEJLESZTŐ:	Jon Cortázar (kód, grafika), Eduardo Robsy (kód), José Vicente Masó (hangok), Sergio Vaquer (zene)
STÍLUS:	Arcade - Akció
GÉPTÍPUS:	48K/128K
MÉRET:	47359 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	4:27
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet: újradefiniálható (alapbeáll.: O,P-balra, jobbra, Q-magas ugrás, A-hosszú ugrás) Joystick: Kempston, IF2



FELADAT

„Történetek szólnak Hyoth ősi országának királyairól, akik egy bűvös koronát viselnek, ami a hatalmat adja uralkodásukhoz. Egyszer egy gonosz királyi tanácsadó, akit kapzsísága irányított, parancsot adott szolgálóinak, hogy lopják el a koronát. Figyelmelen kívül hagyva tanácsadói figyelmeztetését, fogta a koronát és a fejére tette... A bűbájos korona megérezte, hogy új viselője jogtalanul viseli őt és szörnyű átokkal sújtotta a birodalmat, büntetésként a bolond tanácsadó testét átváltoztatta aranyérmékké, és a király leányát, aki később királynő lett volna, jégbe fagyasztotta. Gyűjtsd össze a 20

aranyérmét, és az ajtók megnyílnak, ahol az áruló vár rád türelmetlenül, a királyság valódi örökösére, hogy visszaszerezd az elvesztett koronát és megmentsd a menyasszonyodat...

Be kell utaznod Hyoth földjét, hogy visszaszerezd a 20 érmét, amik el vannak szórva a birodalomban. Ha megvannak, a falak, amik rejtik a 'Corona Encantada'-t, megnyílnak, és képes leszel azt visszaszerezni.

Mikor megvan a korona, meg kell találnod a menyasszonyod, hogy eltávolítsd az átkot, ami lefagyasztotta őt. De sietned kell, mert csak korlátozott időd van, hogy sikerrel járjon a küldetésed: ha az idő véget ér, visszafordíthatatlanná válik az átok és el fogsz bukni.

Ez több lesz, mint utazgatni a térképen és keresni az érméket: az elátkozott birodalom tele van veszélyes lényekkel és ogrékkal. Meg kell próbálnod elkerülni velük a kapcsolatot, mert az érintésük halálos. Van egy energiajelző, ami csökken, ha megsérülsz az ellenségeid támadásától. Ha a sáv eltűnik, a kalandod véget ér. Az ellenségeid keselyűk, pókok és kígyók, faragott denevérek,



koponyák, kis trollok és óriás ogrék is lehetnek.

A keresés közben be kell utaznod az erdőket, az égboltot, a barlangokat és a kastélyt. Vannak olyan területek, amiket nem tudsz elérni elsőre: szükséged van a megfelelő kallantýúra, hogy megnyisd az utat a barlangokba vagy, hogy építs egy hidat a kastélyba. Sok emelőrúd van mindenfelé, keresd őket és nyiss meg új útvonalakat, ellenőrizz minden területet.

Minden egyes alkalommal, amikor egy érmét találsz, a varázsereje növeli az energiád egy kicsivel. Tanuld meg, hogy tudod felhasználni az érméket arra, hogy a csökkenő energiád mindig visszanyerd, amennyiben szükséges.

Érmék – az egész birodalomban található 20 érme. Mindet össze kell gyűjtened, hogy a koronához vezető út kinyíljon. Lehetnek bárhol, keresd meg őket.

Kallantýúk - arra lehet használni a fogantýúkat, hogy hozzáférhetetlen területekhez vezető új ösvényeket nyiss ki. A kallantýúk változásokat hoznak, meg kell tanulnod a használatukat. Az egyik lyukakat nyit, a másik platformokat vagy hidat épít...

Korona – a 'Corona Encantada' vagyis a Búbájos Korona, a tárgy,

amire minden királynak szüksége van Hyothban, hogy nyugodtan uralkodjon. A meggyalázása miatt, mélyen a várban elzárva várja, hogy valaki kiérdemelje erejét. Mentse meg a hercegnőt az átkától.”

LEÍRÁS

Szóke herceg vagy fehér ló nélkül, így gyalog kell végigloholnod leendő birodalmod, aminek te vagy a jog szerinti örököse. Nehogy félreértsd a birodalom szó miatt, jobb, ha úgy mondom, hogy leendő várad és annak környékét kell bejárnod, tehát nem is kell az a ló, nem nagy a terület. A környékét viszont értsd úgy, hogy körülötte és felette, mert fel kell ugrálnod a fellegekbe is az ott található platformok segítségével. Sok esetben az előrejutáshoz kallantýúkat kell használnod (csak nekímész), ezekben a helyzetekben közvetlen a használat után egy bejátszás megmutatja, hogy melyik rejtett automatikát indítottad be és az fizikailag milyen változást okozott (pl. megszűnt egy fahíd, vagy épült egy platform). Életed csak egy van, de követheted az energiád és az idő fogyasztását a képernyő alján lévő információs részen. Amint megtalálsz egy érmét, kapsz egy kis energiafröccsöt, sajnos nem túl sokat. Az idő múlását fél szemmel figyelheted, de mást vele nem tehetsz.

HÁTTÉR

Jon Cortázar gyermekkorának meghatározó számítógépe az MSX volt, ennek megfelelően 2003-tól, első retrojátékokkal foglalkozó fejlesztőcsapatának, a Karoshi Corporation-nek az MSX játékok

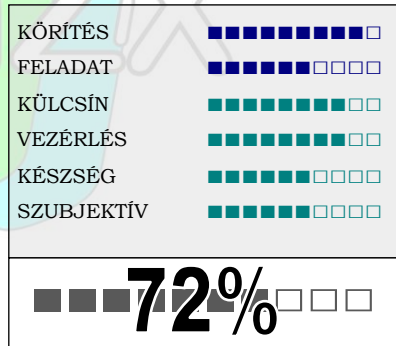
készítése volt a fő profilja. Számos játék után 2008-ban készült el a La Corona Encantada, a csoport utolsó játéka. Egy évvel később pedig, immár új fejlesztőcsapatával, a Relevo Videogames-szel elkészítette a játék Spectrum verzióját, ami a Relevo első megjelent játéka volt.

ÉRTÉKELÉS

Meg kell mondjam, ettől a játéktól többet vártam. Profi a körítés, a nyolcvanas éveket idéző porhintéses stílusban. Mielőtt láttam volna a játékot, olvastam róla pár interjúban, meg láttam az értékeléseit, hát nem pozitív a csalódásom. A feladat önmagában egy teljesen átlagos platformjátéknak megfelelő, a sztori kicsit zavaros (hogymi miért is van), kiegészítve a nem túl jól használható ugrástípusváltásokkal és a kallantyúk használatával (ez nem rossz ötlet). Még ennél is inkább csalódáskeltő volt számomra a játék látványvilága, ami a kor spanyol játékaikhoz képest szépen megvalósított profi munka, de kicsit lapos, unalmas. Jók a figurák, nincs baj a majdnem monokróm stílussal sem, de a háttér, a játéktér unalmas, ismétlődő, leginkább semmilyen. Nagy pozitívum viszont a zene, ami remekül sikerült, hangulatos. Hangeffekt nem sok van, de ami van az jó. A vezérlés módjai és érzékenysége korrekt, de a fel és le gombbal történő ugrás nem túl jól



használható, sőt alapvetően az ugrások nem túl jól használhatóak (az ellenfelek átugrása nagyon nehéz, az energia viszont gyorsan fogy) a játékban, amivel nagyon, sőt túlzottan megnehezítik a játékot. Összességében a 2009-es év egyik leginkább túlértékelt játéka látom a La Corona Encantada-t, olyan mint az áruházi gyümölcs: szép, csillogós, de vízizű.



MÁSOK SZERINT

WOS: 8,17/10

SKYSCRAPER OF DOOM

KIADÓ:	Rafal Miazga, 2009, ingyen letölthető
FEJLESZTŐ:	Rafal Miazga
STÍLUS:	Akción – kaland
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	48166 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	4:44
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet: Q – ugrás, A – kiválasztott tárgy cseréje, O, P – balra, jobbra, Sp – tárgy felvétele, lerakása, használata, beszélgetés, átsétálás ajtón, átjárón, ... Joystick: Kempston



FELADAT

„2031. Egy régi, romos felhőkarcolóban élsz Midnight City belvárosában. Az épület egy sötét, megmagyarázhatatlan múltban rekedt, ami még mindig befolyásolja a lakosok életét. Egy éjszaka lézerfegyver lövését hallod, egy pillanattal később pedig azt látod, hogy az épület kigyulladt.

Elsődleges célod, hogy kijuss az égő épületből, de ne számíts rá, hogy ez könnyű lesz. Sok akadályt le kell ehhez gyűrnöd. És miközben menekülni próbálsz, lesz még nagyobb gondod is...

Olvasd el a bevezetést, ami a történet még több részletet fed fel.

A "Skyscraper of Doom" egy arcade

kaland játék ZX Spectrum 48K-ra. A történet befejezéséhez sétálnod kell a helyszíneken, felvenned és használnod tárgyakat, működtetni eszközöket, beszélgetni az emberekkel, stb. Két dolgot tudsz magaddal vinni. Ezek közül az egyik mindig a kiválasztott tétel. Mikor használni próbálsz egy tételt, az mindig a kiválasztott tétel lesz. Játék közben a játékménü megmutatja:

- a nálad lévő dolgokat
- az energiád

- a pontszámod, a történetből befejezett rész százalékban kifejezve. Ahhoz, hogy felvegyél valamit, állj úgy, hogy a bal lábad bal szélénél legyen az elem megtalálható.)

Egyes tevékenységek megkövetelik, hogy két tétel legyen nálad. Ebben az esetben nem csak a kiválasztott elem, de a másik is fontos.

Lehetséges, hogy a befejezés szempontjából zsákutcába kerülsz, amikor már nem tudod megnyerni a játékot, de az egész játékban csak két ilyen helyzet akad.

Csak egy életed van, és nincs semmilyen mód visszaállítani az energiád, ezért legyél óvatos.

Ha azt szeretnéd, hogy a karaktered felmenjen a lépcsőn, állj közel a lépcsőhöz, majd nyomd meg a fel gombot. Ha lefelé akarsz menni, akkor állj közelebb és nyomd meg a le gombot.

Működő liftnél a fel/le gombokat használd a szintek váltásához és a tűz gombbal szállj ki a liftből.

Néha nem kell használnod egy elemet, elég, ha az nálad van.

Egyes elemek "vörös hering"-ként szerepelnek, és nem használhatóak a játékban.

Van egy második, tervezett része a játéknak, így ne panaszkodj, hogy egyes kérdések nincsenek megmagyarázva a játékban.)

Bevezetés:

Az egész egy álmatlan éjszakán kezdődött ... a nevem Ron Hardy, 33 éves vagyok. Hétköznapi ember vagyok. Legalábbis szeretem így gondolni. Próbáltam sok munkahelyet, és sok nő volt az életemben, de mind kudarcba fulladt. Irónikus, nem? Vannak repülő autóink, zettabyte-os számítógép-memóriáink és szexrobotjaink, de még mindig küzdünk, hogy megtaláljuk a szeretet és az élet értelmét. Amikor ez történt, egy romos, félig elhagyatott felhőkarcolóban éltem Midnight City belvárosában. Valamikor fényűző szálloda volt, de most csak egy elkeseredett árnyéka egykori dicsőségének. Olvastam azelőtt az eseményekről, amik kiváltották bukását. Pontosan 100 év telt el azóta, de sok minden még mindig megoldatlan rejtély maradt. Egy sötét, szeles éjszakán 1931-ben egy öreg, hajléktalan férfi közeledett a Prudential Hotel ragyogó bejáratához. A történet innentől elég bizarr. A



szálloda személyzete próbálta kidobni őt, de sem szavakkal, sem ütésekkel, sem lövésekkel nem tudták a férfit megállítani. "Olyan volt, mint Superman" mondta egyikük. Odament egy privát lifthez, ami egyenesen felvitte a legfelső emeletre. Az egész szintet Lucretia De Santis, egy gazdag és titokzatos nő foglalta el. Senki sem tudja, mi történt ott, de a férfi vélhetően megtámadta De Santist. Küzdöttek és kizuhantak az ablakon. Mindketten meghaltak és el lettek temetve. A behatoló személyazonossága továbbra is ismeretlen volt. Sosem értettem meg. Miért akar egy szuperhős hobó megtámadni egy hotelt, legyőzni hat fegyverest, hogy megtámadjon egy nagyvilági hölgyet? Nem a pénz miatt. Mit akart? Azóta a hotel pusztulásnak indult. Azt mondták, hogy átkozott, és kísértetjárta hely lett. Meg nem magyarázott halálok, öngyilkosságok, sikolyok üres szobákból. Magam is hallottam furcsa hangokat. A legfelső emeletet bedeszkázták, a lépcsőket és lifteket elpusztították, mintha valami gonosz lakna ott. Hallottam történeteket fosztogatókról, akik megpróbálták kirabolni, és soha nem tértek vissza. A felhőkarcoló romhalmaz és bűnözők törzshelye lett, emberi roncsoké. A lakók nem kíváncsiak a komor

múltra. Mindannyiunknak elég problémánk volt gubancos életünkben. A gondolataimat hirtelen megszakította a zaj, ami felső szintről jött és úgy hangzott, mint egy lézerfegyver lövése. Egy idő után forróságot éreztem, és füst szagát. Az épület kigyulladt...”

LEÍRÁS

Eseménytelennek tűnő éjszakán 27. emeleti lakásodban lövést hallasz, vélhetően a felső, tehát a 30. emeletről. Pár perccel később tűz üt ki a házban, de mint később látod, nem összefüggő nagy tűz, hanem helyi kis tüzek, talán eloltható a folyosón lévő, hogy továbbhaladj. Elvileg csak ki akarsz jutni az épületből, de folyamatosan pörögnek az események és nem tudsz bizonyos helyzeteket kikerülni. Meg fogsz ismerkedni néhány fontos személlyel és érdekelni fog a további sorsuk. Mivel ismered a toronyház, az egykori hotel történetét, és mindössze pár szinttel a lezárt, gonosz által lakott rész alatt élsz, így neked elég nehéz meglepetéseket okozni, de talán mégis sikerül... Összesen 32 tárgy szerepel a játékban, néhány csak elterelésként. Használatukkor próbálkozz többször, néha pár pixelnyi arréblépésen múlik, hogy megtörténik-e az elvárt dolog vagy sem.

HÁTTÉR

Rafał Miazga debütálása a Spectrum Games Compo 2005 keretében történt, erre a megméretetésre készítette el Pamela the Zombie Hunter címmel első játékát. Ezután komolyan nevezhető próbálkozása legközelebb 2008-ban volt, a



Mockatetris, majd 2009 elején a Skyscraper of Doom következett, igazi, minőségi lépésként.

ÉRTÉKELÉS

A körítés fantáziadús, misztikummal átítatott. A sztori hangulatilag nagyon erős és többnyire az is marad végig, néhol egy-két grafika zökkenet csak ki belőle. Jó ötlet a szükséges helyeken beiktatott képes, szöveges történetmesélés. A feladat főleg korai akció-kalandokhoz mérten logikus és könnyen kikövetkeztethető, persze vannak kivételek, amikor csak a türelem és a monotonitástűrő képesség segít. Érdekes, mikor Ron nem hajlandó semmit csinálni, egy picivel arrébb meg már tudja, hogy mit kell tennie. Vagy a lépcsőknél eldobni egy felesleges tárgyat szinte lehetetlen, mert Ron inkább lépcsőzni akar. A látványvilág változatos, többnyire szép, de néhol kilóg a lóláb... Nem akarom lelőni a poént, de van a játékban egy hölgy, aki elvileg szép, nos, ha csak a rajzokat nézem, akkor a gyakorlatban nagyon nem az... oké, tudom, Ronnak így is tetszhet, hiszen a szerelem vak. Hangok szinte nincsenek, csak a lépés meg pár egyéb „effekt”, zene meg egyáltalán nincs. A vezérlés módja megfelelő, az érzékenység is

2010. ZX SPECTRUM JÁTÉKAI

2010. számomra egy rendkívüli év volt, ekkor vettem igazán tudomást az új kor játékaikról annak ellenére, hogy előtte is ismertem sok szenzációs újkori gyöngyszemet, de valamikor az év közepén jött el az az időszak, hogy lestem a WOS-on, hogy mikor jelenik már meg valami új. Lehet, hogy csak a kezdeti fokozott figyelem miatt, de még most is úgy érzem, hogy a játékok átlagos minősége szempontjából 2010 egy valóban rendkívüli év volt, mintha a fejlesztők átléptek volna egy képzeletbeli határt és a 2009-ben beinduló gépezet magasabb sebességfokozatba kapcsolt volna.

JANUÁR

Az év első játéka egy spanyol nyelvű szöveges kalandjáték volt a **Relevo Videogame**től, címe **Esta en el Pantano**. Ez a játék a kiadó misztikus-horror kaland sorozatának második része.



A **Box Reloaded** szintén spanyol kiadó, a **Beyker Soft** játéka. 2006-os Box című játékukat tuningolták fel, erre utal a Reloaded utótag. Egy speciális felépítésű raktár irányítóközpontját kell beindítani a feladattal megbízott raktárossal,

Pancho Tuercas-szal. Ehhez a raktár összes helyiségében össze kell szedni az elszórt tárgyakat (díszgömb, sonka, bogár, virág, kutya



Mojon Twinsék elkezdték a **Collecion Pretujaot**. Ez egy sorozat hasonló akció-platform játékokból. A sorozat első tagjának címe **Lala Prologue**. Lala mindenáron boszorkány akart lenni, jelentkezett is a Nagy Boszorkány Akadémiára, felvették, mivel a világgazdasági válság miatt nem volt más jelentkező. Lala sajnos korán bajba is került, segítened kellene neki, hogy összegyűjtse a legfontosabb bájitalok receptjeit.



A **Mole Hunter** című játékot a Casio hasonló című kvarcjátéka inspirálta, sőt a játékban elvileg minden pontosan ugyanúgy működik, mint a

kvarcjátékban. A vakondok tönkreteszik Kasztília és Leon gazdáinak termését. De Manolito készen áll, hogy segítsen az aggódó földműveseknek és elkapja a rácsálókat. A konverzió a spanyol **Raul Pelayo Diez-Andino** munkája.



FEBRUÁR

A **Cheril of the Bosque** a **Mojon Twins** sorozatának második tagja. Ez a játék egy másik sorozatnak, a lengén öltözködő főszereplőnő, Cheril sorozatának az első epizódja. Cheril csak egy átlagos lány a Badajoz dzsungelből, aki elhatározza, hogy elutazik a nagyvárosba. Az út miatt sok élelmet kell gyűjtenie.



És egy héttel később megjelent az újabb **Mojon Twins** történet, a **Viaje al Centro de la Napia**, talán a legabszurdabb mind közül. Miguelito egy debil kisfiú, aki ki akar tűnni kiségitős kortársai közül és

rekorddöntési célból elkezdte 12 darabos színesceruza készletét az orrába feldugni. Miután eltűntette az utolsó, a fehér ceruzát is, mély kómába esett. Mikor felébredt, a saját óriási orrában találta magát...



Az angol **Digital Prawn** az egysoros programjai után megjelentette első játékát **Smiler in Arrowe Land** címmel, amiből még februárban megjelent a második, majd 2010 karácsonyára az utolsó, a hatodik rész is. Lehetne ezeket a részeket külön játékként is kezelni, de lényegében ugyanannak a játéknak (a mosolygó fejfel kell eljutni a zöld házikóba) a különböző pályái, változatai, mindenesetre én nem fogom külön megemlíteni az újabb részeket.

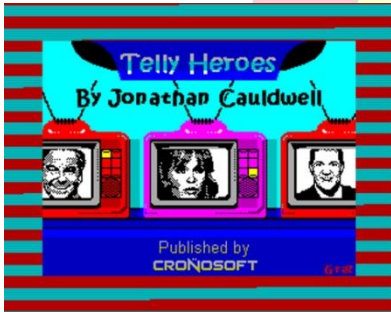


Még egy **Mojon Twins** játék jutott februárba, a **Moggy Adventure**. A címszereplő golyóbis végigutazta a világot, majd visszatért a Canutos-

erdőbe és megmutatta megújult, bölcsőbb önmagát barátainak. Mindenki boldog volt, hogy hazatért, tartottak is az ünnepekt kertjében egy „Újra itthon Megaparty”-t. Moggy másnap iszonyú másnaposan ébredt és valami nagyon nem stimmelt.



Téli utolsóként megjelent Jonathan Cauldwell fizetős játéka, a **Cronosoft** által megjelentetett **Telly Heroes**. Csak tippelni tudok, hogy valami TV-vel kapcsolatos startégiamentedzsment játék lehet, szóval valószínűleg nézett műsorokat kell gyártani.



MÁRCIUS

Első tavaszi fecske a **What Willy Did Next** volt az angol **NorthSim Productionstól**. Sztori nincs, ez a JSW átdolgozás csak próbának indult **Roger North** részéről, hogy képes –e megcsinálni egy ilyen játékot. Bevallottan kölcsönvett

grafikai elemeket, ötleteket más hasonló játékokból.



Két Smiler epizód mellett megjelent még márciusban az év egyik legnagyobb durranása, a spanyol **Relevo Videogames** akciójátéka, az **Invasion of the Zombie Monsters**. Ned és Linda utoljára lazíthattak a város szikláin és nézhették a csodálatos csillagfényes égboltot. Boldogságuk rövidebb ideig tartott, mint szerették volna. Hirtelen egy villám csapott Ned autójába, gonosz árnyék ölelte át a várost és túsul ejtette Lindát. A gonosz bevette



magát a városba, magával hozva a káoszt, védelméül pedig a félelmetes zombi hadseregét! Elég bátor vagy, hogy szembe nézz a végzetteddel és segítsd Nedet, a Nagy Koponya Intézet Tudományos Klubjának elnökét küldetése teljesítésében?

ÁPRILIS

Megjelent egyik kedvenc szerzőm, **Paul Jenkinson** első játéka, a **Kyd Cadet**. Kyd, egy fiatal űrkadét, útban első küldetésére, rájött, hogy nem tankolt eleget, elérhető távolságban csak egy kis hold volt, ahol elvileg békés ércbányászat



folyik. Beállította a koordinátákat, majd megérkezés után észlelte, hogy emberi jelenlétnek nyoma sincs, valószínűleg a bányászat már megszűnt. A feladat: megszerezni a bányakomplexumban található összes üzemanyagot. Ha jól látom, akkor a **Kyd Cadet** az első Arcade Game Designerrel készült játék!



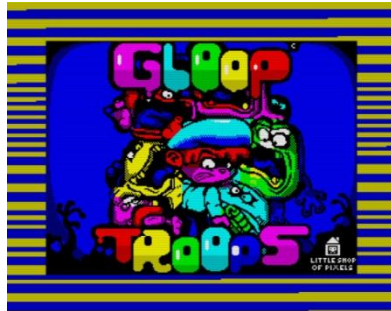
CodenameV fejlesztette a **Ghost Castle**-t. A grafika **BinMan** munkája. A játék a **Retro Rewind** 2010-re jelent meg és több logikai játék nem túl bonyolult egyesítése. A helyszín egy szellemkastély, egy kedves szellemet, **Gene**-t kell

segíteni, hogy elszökjön és megtalálja elveszett testét.

A holland **Timmy** bemutatkozó játéka a **Heart Stealer**. Segítsége a korszak elmaradhatatlan dallamosítója, **Mister Beep**. Huszonkettő képernyőn kell összeszedni, összelopni a szíveket, amiben néhány nem túl gyorsan mozgó, fura kinézetű ellenség próbál megakadályozni.



Újabb debütálás, ezúttal azt angol **Little Shop of Pixels**-é, játékok címe **Gloop Troops**. A lényeg: harminc szinten kell összegyűjteni az elveszett csillagokat, hogy megmenthesd a királylányt. Minden szint akkor ér véget, mikor megszerezted az összes csillagot, a csillagok összeszedésére van 30 másodperc.



A hónapot a **Spectraventura** szöveges kalandja, a **Merlin -La Aventura-** zárta. A játék sztorijáról

nem sokat lehet megtudni, de az biztos, hogy a BBC 2008-ban kezdett Merlin című sorozata ihlette a játékot. Valamint egy GraphiC AdventurE System nevű játékmotor segítette a spanyol fejlesztőt.



MÁJUS

Bob Esponja -La Aventura- szintén a **Spectraventura**tól, szintén az előbb említett G.A.S. motorral készült, szintén spanyol nyelvű és Bikinifenéken játszódik tehát a népszerű rajzfilmsorozat, a SpongyaBob Kockanadrág világában.



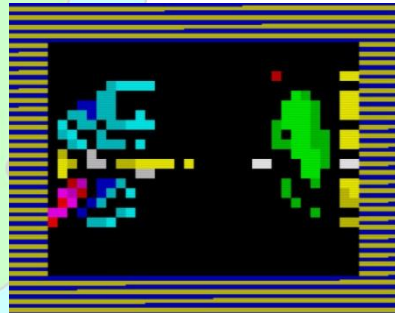
JÚNIUS

A **King of Pong** a **Kantxco Design / Team Siglo XXI** spanyol csapatduó fejlesztése. A címből le lehet vonni a helyes következtetést, ez a játék az ősi Pong modern feldolgozása. A játékot ketten játszhatják egymás

ellen, minden játszmat a 10 pontot először elérő játékos nyeri.



A **Trooper:Point 5** egy lecsupaszított lövöldözős játék az angol **The Bog Brotherstól**, és az Arcade Game Designerrel készült. Sztori nincs, feladatod: lőj le minden ellenséget.

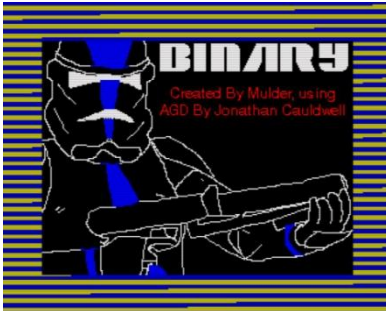


JÚLIUS



Több hónapnyi szünet után júliusban három taggal bővült a **Mojon Twins** sorozata. Elsőként a **Sir Abadol** került a játékosok

kezébe, gépére. Ez a játék a XI. század végére repít vissza. Sir Abadol egy fiatal manchesteri lovag, aki végigvándorolta Európa nyugati felét, utolsó kalandja során pedig elveszítette védjegyévé vált hatalmas kardját. Segíts a lovnak virágokat gyűjteni, hogy visszakaphassa a kardját! Ellenségeid az éjszaka teremtményei és a víz.



Július kakukktojása a Mojon Twins fészkeben a **Binary**, szerzője **Mulder**. Mulder már a Trooper:Point 5-nél belekóstolt az Arcade Game Designeres fejlesztésbe, a Binary már az ő egyszemélyes projektje, ha az elmaradhatatlan segítőt, Mister Beepet nem számítom. A helyszín egy elhagy(at)ott úrállomás, feladatod, hogy összeszedd az úrhajód indítókodját, hogy leléphess erről a nyomasztó helyről.



A **Mojon Twins** Colecion Pretujao-jának következő tagja a **Cheril**

Perils. Cheril sztorija onnan folytatódik, hogy Cheril meglépett a dzsungelből. De rossz városban próbált új életet kezdeni, ugyanis egy szépitőszter tesztelése és a kellő odafigyelés hiánya miatt a város laói nem szépek, hanem élőhalottak lettek. A polgármester Cheril érkezése és az egészséges lakók kitelepítése után hatalmas karanténná változtatta a várost. A távozáshoz ki kell nyírni a 60 főnyi, elzombisodott városlakót.



A **Zombie Calavera Prologue** volt a **Mojon Twins** játéksorozatának utolsó 2010-es tagja. A helyszín Mexikó, a főszereplő Santos Giménez, temetőőr, motivációja a bosszú. Hat éve Pallejo Martinez és veszedelmes hordája elragadta feleségét, Maria Fernandát. Santos hat évig képezte magát, hogy felesége után mehessen az árnyékvilágba, a tisztítótűzbe és bosszút álljon elrablóján.

AUGUSZTUS

A **Nelo & Quqo y la Ultima Butifarra** a **RetroWorks** akciókaland játék. Nelo és Quqo két bűnöző, egy bárban tajtrészegre isszák magukat. Másnap Nelo szörnyű másnaposan ébred, elválaszthatatlan cimborája, Quqo nélkül, mikor próbálja elhagyni a

bárt, nem sikerül, mivel előző este tönkretette a TV-t, és a bár tulajdonosa azt akarja, hogy hozza helyre a készüléket. Közben Nelo megtudja, hogy Quoco nagyon elszántan készült a bankrablásra, amit előző este terelve ki, Nelo alig várja, hogy tévészerelés után megkeresse barátját és segítsen neki nagyratörő terveik megvalósításában...



Rafal Miazga munkája a **Safecracker**, segítségével pedig a már-már elmaradhatatlan Mister Beep volt. Egy hírhedt macskós bőrébe kell bújni, aki frissen szabadult és csak a szerény megélhetést szem előtt tartva kiszúrja egy bank széfét, amit még soha senkinek nem sikerült feltörnien.



SZEPTEMBER

Az őszi egy orosz fejlesztőnek kiírt verseny, a Твоя игра-4 (Your Game-4) eredményhirdetésével kezdődött. A versenyt az oroszok legnagyobb spectrumos újsága, az А3ааи írta ki, immár negyedik alkalommal. 10 játékot neveztek készítői, ezek közül hatot választottam ki, mint arra érdemeseket.

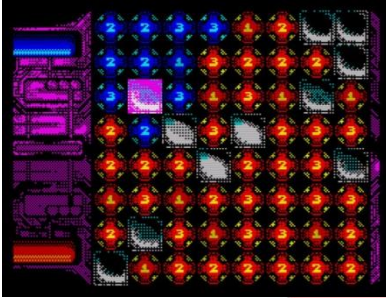


Első lett **SAM Style és Mayhem** koprodukciónak gyümölcse, a **Karlos und Schätze der Azteken**. A játék címe poénból van németül, de a játék angol nyelvű. A címszereplő Karlos-szal kell 40 képernyőn kincset gyűjteni és megtalálni a kijáratot, elkerülve a halálos csapdákat.



A Bejeweled című játék inspirálta **Shiru-t** a **Magic Tokens** elkészítésére, amivel második lett a Your Game 4-on. A táblán egyszerre 64 színes figura található. Két

egymás melletti kicserélhető, ha a csere utáni állapotban lesz legalább három egyforma színű figura egymás alatt, felett, mellett. Összesen tíz szintet kell megadott időre teljesítened, és a szinteken előrehaladva egyre több színű figurával fogsz találkozni.



Harmadik lett egy területfoglalós, logikai játék, az **OverLoad XOR and Overflow**, szerzője az **Entire Group** Ukrajnából, de a dizájnba Sand is besegített, aki a Mayhem csoport tagja. Egy-egy játékmazon tudod a pontokat növelni maximum háromig, ha négyre növeled, akkor a szomszédos mezőkre robban szét a négy pont. Ha az ellenfél által elfoglalt mező van ilyenkor a szomszédodban, akkor elfoglalod azt.



Negyedik helyezett a **Fighter Ace** lett. Ez a játék a THD csoport 2008-as Fighter című demójának továbbfejlesztése, amit **Destructor**

végzett el több társ segítségével. A játék gyakorlatilag egy repülőpárbaj egy repülőtéren, ahol vagy számítógép, vagy egy másik játékos ellen kell bizonyítanod a repülési kvalitásaidat és reflexeidet.



Ötödik lett egy újabb **Mayhem & SAM Style** játék, a **Brainkrush**. Ez egy akció-logikai játék, ahol egy emberkével kell a színes ládákat eltüntetni, amíg minden színből csak egy marad. Az eltüntetéshez egymásnak kell lökni az egyforma színűeket, ilyenkor a lökött doboz eltűnik, a másik megmarad. Nyilván utolsónak marad minden színből egy-egy darab.



Talán még a hetedik, a **Freeway** című játék az említésre méltó, nem csak azért mert egy litván csoport, a **8Bit.lt** készítette, hanem mert egy viszonylag érdekes logikai játék egészen használható megvalósítása. A játékban 24 szinten kell a piros hajót kijuttatni a meglehetősen

szűkös kikötőből az egyetlen kijáraton, úgy, hogy a fehér hajókat (és a pirosat is) csak előre hátra lehet lökdönsni, fordítani nem lehet őket.



Bob Smith játéka a **Horace in the Mystic Woods**, ami egy 1995-ös Psion játék Spectrumra átültetett változata. A történet úgy kezdődik, hogy a Horace-ként ismert kis teremtmény túl mélyre vándorolt a Misztikus Erdőben. Túra közben az erdő nem túl hétköznapi módon mozgott, forgott, stb., így Horace eltevedt. Segítesz Horace-nak kijutni az erdőből?



A spanyol nemzetiségű Alberto Otero eddigi utolsó játéka az **Oddi the Viking**. Alberto a **Digital Brains** nevet használja játécai kiadásakor. Oddit, a vikinget kell segítened, hogy kijusson a kastélyból, ezzel együtt a börtönből, az udvarról és a temetőből is. Ebbéli

tervében a csontvázak próbálják megakadályozni, akik gyorsak és ostobák. Amíg te egyet lépsz, addig ők kettőt, de könnyen az orrhelyüknél fogva vezetheted őket. Külön 48K-s és 128K-s verziója is van a játéknak.

OKTÓBER

A **RetroWorks Teodoro no Sabe Volar** című játéknak főszereplője Teodoro, aki nem tud repülni. A



helyszín: a Cornejal királyság, a béke szigete a nagyvilágban, erős hadsereggel, repülni tudó katonákkal. Teodoro hiányossága miatt udvari bolond lett. De hiába, mikor a királynak segítségre volt szüksége, csak Teodoro volt kéznél, így neki kell meggyújtania a jelzőtüzeket, hogy figyelmeztesse a szomszéd királyságokat Cornejal megtámadására.



A **Kyd Cadet II: The Rescue of**

Pobbleflu Kyd úrkadét sztorijának folytatása **Paul Jenkinsontól**. Kyd folytatta útját az első küldetése, Pobbleflu megmentése felé. Fent nevezett úriember egy nagy tiszteletben álló méltóság, akít elrablói egy közeli bolygóra vittek és a repülésirányító toronyba zárták. Elengedéséért megfizethetetlenül magas váltságdíjat követeltek, ezért Kyd-et küldték, hogy szabadítsa ki főméltóságát fizetés helyett..

NOVEMBER

A **Petulant Poogslay Powerful Parade** egy szinte ismeretlen **Mojon Twins** játék. Lala, a kis



boszorkánytanonc a történet főszereplője, aki kihallgatta tanára, Miss Morgana (a koca) egy ismeretlennel folytatott telefonos beszélgetését, amiből különös fejére állított kaland kerekedett.



A **Ghost Castle 2**, mint a címből is

kiderül egy folytatás, amit az első részhez hasonlóan CodenameV készített, de már a **The Bog Brothers** csapat keretein belül. A játék a 2010-es blackpooli R3PLAY Expora jelent meg. Miután Gene-nek az első részben sikerült elszöknie a szellem-kastélyból, folytatja a kutatást, hogy megtalálja az elveszett testét rejtő kriptát.



Újabb **RetroWorks** játék jelent meg, a **Genesis: Dawn of a New Day**, ami egy vérbeli horizontális lövöldözős játék 128K-s gépekre. A sztori természetesen az emberiség megmentését taglalja: az emberiség nem vette komolyan a dorkok fenyegetését, akik el is lepték a Földet. Fel kell hát szabadítanod az emberiséget terrorjuk alól. Az elpusztításukra létrejött a Genesis úrhajó...

DECEMBER



Játék Németországból! **C.M. Gilles** elkészítette Harry Potter-témájú sorozatának harmadik részét **Harry the Magical: The Hero Hallows** címmel. Harry kalandjai közben akár Mahjongozhatsz vagy Video Pokerezhatsz is.



A First Star Software 1984-es Boulder Dash című klasszikusa ihlette meg az orosz **Firestartert** **Mine Worker** című játékanak elkészítésében. A játék célja, akár az eredetiben: a föld alatt össze kell gyűjteni a gyémántokat, utána pedig eljutni a pálya egy kijelölt részére, mindezt persze úgy, hogy ne essen semmi a bányász fejére, sem szikla, sem gyémánt. A játék nem időre megy.



Az angol **Little Shop of Pixels** második játéka, **Crimbo - A Gloop Troops Tale**, témájának megfelelően karácsony előtt jelent meg, ezzel a kedves játékkal hangolódva az

ünnepekre. Karácsony estéjén a manók szakszervezete sztrájkot hirdetett, Mikulás pedig segítség nélkül nem lenne kész időre és nem tudná rendeltetési helyükre juttatni az ajándékokat. Segíts Mikulásnak, szedd össze az ajándékokat, hogy megörvendeztethesse a gyerekeket és így megmentheted a karácsonyt.



A lengyel illetőségű **Rafał Miazga** **Phaeton** című játéka december 24-én jelent meg, szándékosan karácsonyi ajándékként (Rafał ezt éveken keresztül megtette). A zenét szerző Mister Beep ismét kitett magáért. A 24. században az emberek ugyanazokkal a fenyegetésekkel szembesültek, mint mindig: a bűnözéssel és háborúval, sőt a fenyegetettség egyre nőtt a technológia fejlődésével. Egy erős terrorista szervezet jött létre, többek között tudósokból. Létrehoztak egy rendkívül radioaktív elemet, amihez még hasonlót sem készítettek. Ez a felfedezés az egész emberiséget nukleáris zsarolás áldozatává tette. A holland illetőségű **Timmy** második játéka a **Forest Raider Cherry**. Zeneszerzőként pedig sokadik alkalommal Mister Beep alkotott. A történet egyszerű: Cherry egy kincsvadász kislány, aki elhatározza, hogy megkeresi a Titokzatos Erdő mesés kincsét. A mesés kincshez úgy



juthat hozzá, ha összegyűjt az erdőben 24 ékkövet, majd azokat elviszi egy bizonyos helyre, ahol beváltják neki arra a bizonyos kincseire.



A **Digital Prawn** a Smiler után egy újabb sorozatot indított el, címe **Sid Spanners**. Sid és a villáskulcs kalandja. Sid csak abban az esetben tud kijutni a szintekről, ha a kis fehér köröknek látszó anyacsavarokat lecsavarja. Mikor mind a zsebében hever, elkezd villogni az ajtó, amin keresztül Sid eljuthat a következő szintre.

A **Jet Set Willy: The 2010 Megamix** egy lengyel JSW modder **Daniel Gromann** munkája, amit a *Jetset Editor* segítségével követett el. A játék már „megjelent” *Jet Set Willy: The 2005 Megamix* néven, annak a javított, fejlesztett, végleges változata. Miner Willy barátja, Dynamite Dan tanácsára vásárolt egy Zeppelint, amivel elutazott egy távoli,



ismeretlen országba. Érkezéskor, mikor kilépett a léghajóból, a vidék egy olyan helyre emlékeztette, amiről D. Dan szokott mesélni neki (az első pálya neve: „The Arrival – Dyn Dan Style”)...



1983-ban az Adventure International adta ki IBM PC-re a **Sea Dragon**. A Spectrum konverzió az orosz **Andrew Zhiglov** második átírata. A feladat: egy tengeralattjáróval kell eljutni egy reaktorj, közben a tengerfenéken fekvő és drótokon feljebb engedett mozgásérzékeny aknák között kell szlalomozni, néha megspékelve szűk barlangokban való lavirozással, közben ágyúkból lőnek és teherhajókból bombákat dobálnak a járművedre, és nem fogyhat el a levegőd sem.

Utolsóként egy olyan játék, ami nem tudni mikor jelent meg, kiadója az orosz **Retrogames Computing**, címe pedig **Xyzolog**. Eredetijét 1985-ben

adta ki a Taito, tehát pénzbedobós. Pár millió év múlva... Egy fényévre a Földtől található Fairis bolygója. Valamikor virágzó földi kolónia élt itt, manapság elhagyatott, kietlen táj két idegen fajjal, akik harcolnak a hatalomért: a Xyzonok és a Deotumok.



ÖSSZEZGÉS

Az 52 felsorolt játékot 8 ország programozói fejlesztették (pontosabban valószínűleg a segítőkkel együtt még több, ha csak a brazil Einar Saukasra gondolok, már akkor is). Persze spanyol és angol fölény van, ezúttal kicsivel a spanyolok felé billen a statisztika.:

ország	db
Spanyolország	19
Egyesült Királyság	18
Oroszország	7
Lengyelország	3
Hollandia	2
Litvánia	1
Németország	1
Ukrajna	1

Csapatok, fejlesztők közül az Ubhres Productions 8 játékkal megszerezte az első helyet a 7 játékos Digital Prawn előtt (bár még mindig nem tudom, hogy a Smiler sorozat 6 játék vagy csak 1). 3 játéka született a RetroWorks-nek és még nyolcan

szerepelnek 2 címmel a 2010-es listában.

Gépigény szempontjából a szokásos kép mutatkozik, egyedül az Oddi the Viking-nek létezik 48K-s és 128K-s verziója is, így az mindkét számot növeli:

gépigény	db
48K	40
128K	7
48K/128K	6

Játéktípus alapján természetesen a mindig első arcade játékok vezetnek, de nincs se stratégiai, se sportjáték:

játéktípus	db
Arcade	29
Logikai	15
Arcade-Kaland	3
Szöveges kaland	3
RPG	1
Stratégiai	1

Terjesztés módja alapján 51-1 az ingyenesen letölthető és megvásárolható játékok csatájának végeredménye.

A legjobb, legkedveltebb játékok listáját a WOS szavazatai alapján számítottam ki levonva 10-10%-ot a legmagasabb és legalacsonyabb szavazatokból. A többi évhez képest nagyon magas pontszámok és kicsi különbségek vannak az élen:

játék	pont
Karlos und Schätze...	8,90
Horace int he Mystic...	8,85
Zombie Calavera...	8,71
Oddi the Viking	8,63
Invasion of the Zombie...	8,58
Sea Dragon	8,56
Brainkrush	8,45
Crimbo	8,42
Genesis: Dawn of the...	8,41
Ghost Castle 2	8,25

Aztán a WOS fórumában leadott szavazatok alapján készült lista 2010 legkedveltebb játékaikról, szintén rendkívül szoros az

élmezőny, furcsa módon az első három teljesen más, mint az előbbi listán:

játék	szavazat
Invasion of the Zombie...	32
Sea Dragon	31
Genesis: Dawn of the...	30
Zombie Calavera	25
Horace in the Mystic	24
Crimbo	18
Ghost Castle 2	14
Karlos und Schätze ...	14
Gloop Troops	11
JSW The 2010 Megamix	11
Nelo and Quço	11

Az év játéka a két lista alapján talán nem egyértelmű, átlagolva három játék, az Invasion of the Zombie Monsters, a Horace in the Mystic Woods és a Zombie Calavera Prologue jöhet számításba, esetleg a Karlos és a Sea Dragon.

Az 52 játék közül mindnek van kazettára másolható verziója. A Telly Heroest, mint fizetős játékot leszámítva 2,5MB játék körülbelül 4 óra 4 percet foglalna el, ebből kicsivel több mint 40 percet venne el a legnagyobb, a Sea Dragon.

).

JÁTÉK CÍME	KIADÓ VAGY FEJLESZTŐ	HW
Binary	Mulder	48K
Bob Esponja -La Aventura-	Spectraventura	48K
Box Reloaded	Beyker Soft	48K
Brainkrush	Mayhem & SAM Style	48K/128K
Cheril of the Bosque	Ubhres Productions	48K
Cheril Perils	Ubhres Productions	48K
Crimbo - A Gloop Troops Tale	Little Shop of Pixelss	48K/128K
Esta en el Pantano	Relevo Videogames	48K
Fighter Ace	Destructor	48K/128K
Forest Raifer Cherry	Timmy	48K
Freeway	8bit.It	48K
Genesis: Dawn of a New Day	RetroWorks	128K
Ghost Castle	CodenameV	48K
Ghost Castle 2	The Bog Brothers	48K
Gloop Troops	Little Shop of Pixels	48K
Harry the Magical: The Hero Hallows	C.M. Gilles	48K
Heart Stealer	Timmy	48K
Horace int he Mystic Woods	Bob's Stuff	48K
Invasion of the Zombie Monsters	Relevo Videogames	48K/128K
Jet Set Willy: The 2010 Megamix	Daniel Gromann	128K
Karlos und Schätze der Azteken	Mayhem & SAM Style	128K
King of Pong	Kantxo Design/Team Siglo XXI	48K
Kyd Cadet	Paul Jenkinson	48K
Kyd Cadet II: The Rescue of Pobbleflu	Paul Jenkinson	48K/128K
Lala Prologue	Ubhres Productions	48K
Magic Tokens	Shiru	48K
Merlin -La Adventura-	Spectraventura	48K
Mine Worker	Firestarter	48K
Moggy Adventure	Ubhres Productions	48K
Mole Hunter	Raul Pelayo Diez-Andino	48K
Nelo & Quoyo y la Ultima Butifarra	RetroWorks	48K
Oddi the Viking	Digital Prawn	48K+128K



JÁTÉK CÍME	KIADÓ / FEJLESZTŐ	HW
Overload XOR and Overflow	Entire Group	128K
Petulant Poogslay Powerful Parade	Ubhres Productions	48K
Phaeton	Rafal Miazga	48K
Safecracker	Rafal Miazga	48K
Sea Dragon	Andrew Zhiglov	48K/128K
Sid Spanners	Digital Prawn	48K
Sir Abadol	Ubhres Productions	48K
Smiler in Arrowe Land	Digital Prawn	48K
Smiler 2: Int he City	Digital Prawn	48K
Smiler 3: Travels around Blighty	Digital Prawn	48K
Smiler 4: Grinner on Tour	Digital Prawn	48K
Smiler 5: The Scattered Runes	Digital Prawn	48K
Smiler's Christmas Sack	Digital Prawn	48K
Telly Heroes	Cronosoft	48K
Teodoro no Sabe Volar	RetroWorks	48K
Trooper: Point 5	The Bog Brothers	48K/128K
Viaje al Centro de la Napia	Ubhres Productions	48K
What Willy Did Next	NorthSim Publications	128K
Xyzolog	Retrogames Computing	128K
Zombie Calavera Prologue	Ubhres Productions	48K

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

KYD CADET

KIADÓ:	Paul Jenkinson, 2010, ingyen letölthető
FEJLESZTŐ:	Paul Jenkinson
STÍLUS:	Arcade - Platform
GÉPTÍPUS:	48K/128K
MÉRET:	36531 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	3:50
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet: A,S-balra, jobbra, Sp-ugrás



FELADAT

„Kyd, a rettenthetetlen, fiatal úrkadét útban volt első küldetésére, mikor hirtelen rádöbbsent, hogy nem tankolt, mielőtt elhagyta az űrbázist. Rápillantott a rövid hatótávolságú szkenerre, ami csak egy kis holdat és annak koordinátáit jelezte. Az adatbank szerint a jelzett égitest egy békés ércbányászati hold, de furcsa módon nem mutatott semmilyen létformát. A szkener szerint elég üzemanyag volt az égitesten az űrkikötőbe való visszatéréshez, így nekülátott a landolásnak. Miután leszállt, akkor döbbsent rá, hogy a bányászat megszűnt, de senki sem szerelte le a droidokat. Hősödnek így ezen a veszélyes területen kell megkeresnie a szükséges üzemanyagot, anélkül, hogy

szétzúznák az örült droidok, az élete múlik a sikerén.”

LEÍRÁS

Tehát szeleburdi főhősöd, Kyd, aki tiltakozna a lehősözés ellen, rájött, hogy nem tankolt eleget, így gondolta csörikál némi üzemanyagot egy bányából. Ejnye-bejnye Kyd, nem illik ilyen csinálni! Mindenesetre Kyd nagyon fura helyre keveredett, az ő értelmezése szerint otthagyták a droidokat, akik örült módjára cselekszenek, valójában nem ez az igazság. Ez a bánya a kor követelményeinek megfelelően teljesen automatizált, az üzemanyag is csak azért van ott a bányában, mert az szükséges a tervszerű működéshez. A játéknak ott van vége, hogy Kyd megfűjja az összes üzemanyagot, de mi történt később? Nos, a működés a következő



üzemanyag-szállítmány érkezéséig, tehát másfél hónapra leállt. Azt tudni kell, hogy a bánya tulajdonosának a szomszéd, ércbányászokban konkurens bolygóval rendkívül feszült a viszonya. A termelés kiesés miatti vizsgálatok után a felügyelőbizottság a videofelvétel megtekintését követően (látható is a bányában sok helyen a kamerarendszer) arra jutott, hogy a szomszéd bolygó egyik nem túl szimpatikus ügynöke úrkadétnak álcázva magát, szándékosan hiúsította meg a termelést, egy nagyon fontos úrtenderre való pályázás miatt. Ez a kis félreértés elég is volt egy bolygóközi háború kitöréséhez, ami azóta is tart... De ez Kydnek nem számít, ő az életben maradásért és az úrbázisra való visszajutásért küzd, hogy ne égjen le a főnökei előtt. A bányában kilenc üzemanyaglerakát található, a kilencedikhez, csak az előző nyolc megszerzése után juthatsz be.

HÁTTÉR

Paul Jenkinson első játéka az Arcade Game Designerrel készült, nem sokkal később jött a folytatás is.

ÉRTÉKELÉS

Sajnos kazettaborító nincs, átlagosnál jobb a betöltőkép és a rövidke sztori. A menü a vezérlőbillentyűkről ad információt és nem igazán szemet gyönyörködtető. A grafika a játék egyik nagy erőssége, változatos, szép színes, életteli. A figurák akadémesen, szépen animálva mozognak. Hangok, effektek játék közben és a menüben sincsenek,



csak 128K módban. A vezérlés mindössze egy billentyűzetvariáció, de az jól használható, az érzékenység elsőrangú. A játék nehézségi szint tekintetében, ha egészében nézünk, akkor átlagos, játékon belül előre haladva egyre nehezedő. A droidok mozgása kiszámítható, így könnyen kiképezhetőek. A játék második felében már az időzítésen is sok múlik, mikor több droidot kell átverni. Mesteri első játék, jó szórakozást nyújt, de nem a sokszor végigjátszós fajtaból való. A fenti képen látható pozíció elkerülésére biztatok mindenkit, Kyd nem tud mozdulni az aljnövényzetből, valamilyen ismeretlen okból.

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

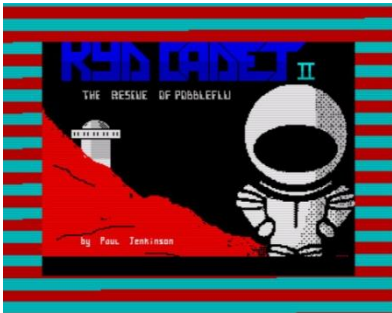
■ ■ ■ ■ **74%** □ □ □ □

MÁSOK SZERINT

WOS: 7,48/10
Retro Gamer: 84%

KYD CADET II: THE RESCUE OF POBBLEFLU

KIADÓ:	Paul Jenkinson, 2010, ingyen letölthető
FEJLESZTŐ:	Paul Jenkinson
STÍLUS:	Arcade - Platform
GÉPTÍPUS:	48K/128K
MÉRET:	36670 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	3:58
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet: A,S-balra, jobbra, Sp-ugrás



FELADAT

„Miután Kyd összeszedte az elhagyott bányakomplexumban az összes üzemanyagot, folytathatja útját az első küldetése felé. Egy fontos helyi méltóságot, Pobbleflut elrabolták, és egy közeli bolygón tartják fogva. Elengedéséért egyre magasabb váltságdíjat követelnek, már-már megfizethetetlenül magasat, ezért Kyd-et küldik, hogy szabadítsa ki öméltóságát. A feladat nem tűnik nehéznek: Pobbleflu a repülésirányító toronyba van bezárva, aminek a kulcsa valahol el van rejtve a bolygón. Megakadályozandó a mentési kísérletet, mindenféle biztonsági ajtók vannak és elrejtett kulcsaik. Kydnek így ezeket is meg kell találnia, hogy megkereshesse azt a bizonyos toronyhoz való kulcsot és

kiszabadíthassa Pobbleflut fogságából. Sok szerencsét!”

LEÍRÁS

Ellenfeleid: a biztonsági rendszer nem túl bonyolult működésű robotjai, mozgásuk kiismerhető, érintésük halálos. Őt életet kapsz Pobbleflu megmentésére, amihez 13 jelölt kulcsot és egy jelöletlent kell megtalálnod. A toronyszoba ajtaját a jelöletlen, az utolsóként megtalálható nyitja. Megfelelő ütemérzéssel sokáig juthatsz, szerencsére megmentendő nevét nem kell egyszer sem lebetűzni. Menet közben azon azért gondolkodj el, hogy vajon miért egy újoncot, mégpedig téged küldtek erre az elvileg nagyon fontos és veszélyes küldetésre és miért nem tanultál meg zárat feltörni, úgy sokkal



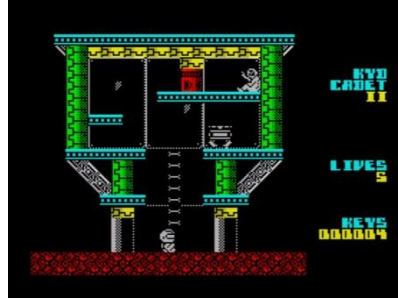
egyszerűbb lenne az életed...

HÁTTÉR

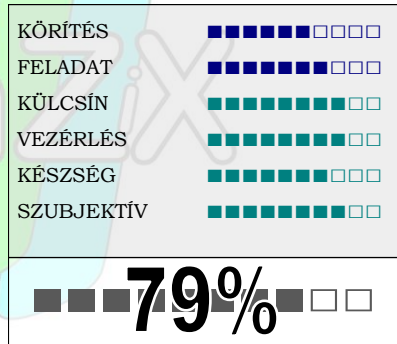
Paul Jenkinson második játéka, a *Kyd Cadet* folytatása. A játék végén látható sorokból következtethetők pedig találkozunk még *Kyd Cadet*-tal további kalandokban.

ÉRTÉKELÉS

Sajnos kazettaborító továbbra sincs és tudom, hogy ezért felesleges méltatlankodni, mert miért is lenne, hiszen a játék nem vásárolható meg kazettán. Nekem mégis hiányzik. Jó a betöltőkép, érdekes a sztori. Van menü, szép többszólamú, úrjátékhoz illő zenével. A grafika megmaradt erősségnek, a képernyők száma nőtt. A látványvilág izléses, színes, de nem csicsás, aprólékosan megtervezett. A figurák mozgása elsőosztályú. Az első résszel ellentétben itt már hangok, effektek is vannak (csak 128K-s módban), egyedül a játékot záró, örömteli egymásra boruláskor hiányzik valami szívmengető muzsika. A vezérlés továbbra is a „megszokott” billentyűzetvariáció és az érzékenység is elsőrangú. Ha két rész után beszélhetek valamiféle hagyományról, akkor azt mondom, hogy a nehézségi szint



„hagyományosan”, a sorozatnál megszokott módon a játékban előrehaladva egyre nő. Kyd ugrásait, mozgását egyre precízebben kell végrehajtani. Az előző részhez képest sok mindenben javult egy hangyányit, a játékidő is megnyúlt néhány perccel, várom a folytatást!



MÁSOK SZERINT

WOS: 7,53/10

INVASION OF THE ZOMBIE MONSTERS



KIADÓ:	Relevo Videogames, 2010, ingyen letölthető vagy € 14,95
FEJLESZTŐ:	Jon Cortázar (kódolás, sztori, dizájn), Kepa Cortázar (sztori, dizájn), Sergio Martínez (dizájn, illusztráció), Javier Peña (kód), Gominolas (zene), Jose Vicente Masó (effektek)
STÍLUS:	Arcade - Akció
GÉPTÍPUS:	48K/128K
MÉRET:	38927 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	4:06
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet: újradefiniálható (alapbeáll.: O,P-balra, jobbra, Q,A-fel, le Sp-ugrás)+ H - pillanatállj, C - folytatás Jostick: Kempston, IF2



FELADAT

„Végre Ned és Linda egy kis időt tölthetnek együtt. Egy csodálatos nap után, mikor sorban negyedik alkalommal kapták meg a Tudományos Olimpia első díját, a boldog pár végre pihenhet a városi sziklánál, bámulva a fantasztikus, csillagokkal teli éjszakai égboltot. De a boldogságuk hamarabb végetért, mint várták...

Hirtelen egy villám csapott be, pont Ned autójába. Mire Nednek sikerült felocsúdnia, borzalmas kép tárult elé: egy hatalmas gonosz árnyék lebegett a város felett, és valaki elrabolta

Lindát. A gonosz lény bevette magát a városba, magával hurcolva Ned barátnőjét, elhozva a káoszt az egész városba. Ned, akit még mindig elkábított a villámcsapás okozta támadás, azt gondolta, hogy ez mindennek vége lesz... De mielőtt a gonoszság a jó fölött diadalmaskodott volna, a hold elvarázsolta a hőst, a kiválasztottat, az egyetlent, aki megmenthet mindenkit. A hold energiasugarával etalálva Ned furán és kicsattanóan erősnek érezte magát. Most az új hatalmával elindulhat küldetésére, hogy megmentse a barátnőjét, és végezzen a gonosszal. Elég bátor vagy, hogy szembenézz a végzetteddel?

Ned Friksként, a Csúcskoponya Intézet Tudományos Klubjának elnökeként neked kell szembenézned a gonosszal és a zombiszörny-seregével, hogy megmentsd Lindát és az egész emberiséget a biztos pusztulástól. A hatalmad, amit a holdsugárból nyertél, képessé tesz arra, hogy holdfényugarat lőj ki az



ujjaddal: ez egyfajta szent energia, a szörnyek teljesen védtelenek ellene, úgyhogy ez a lehető legjobb fegyver ellenük.

A villám által sújtott autótól kell elindulnod, a városi sziklától, át az erdőn, ahol a sötét árny Lindával vár téged. Ahhoz, hogy hozzá elérj, át kell juss különböző színhelyeken, miközben végzel minden zombi szörnyrel, aki az utadban áll és meg kell szerezned minden eszközt és átutaznod minden platformon, hogy elérd a szintek végét. Fejezz be minden szintet időben, hogy elérj a nagy démon odújához, ahol az utolsó ellenségeddel fogsz szembekerülni.

Meg kell semmisítened a zombiszörnyek hadseregét a erdőben és a városban: klasszikus zombikat, zombi vérfarkasokat, zombihüllőket, zombinövényeket... valamint nagyobb zombikat, mint például a Zombi Temetőőr vagy a Nagy Végső Démon. Mindegyiknek vannak egyéni tulajdonságai, amiket neked kellene megjegyezni és észlelni a gyenge pontjaikat. Őj meg minden szörnyet és küldd el a lelkeiket a pokolba, ahova tartoznak!

Néhány ellenség, mikor meghal, értéket dob. Szerezz belőlük minél többet; 100 után kapsz egy extra életet!

Az értéken kívül az ellenségeid

különböző energiakapszulákat is dobhatnak. Ezek a kapszulák folyamatosan változnak: legyél biztos benne, hogy az éppen megjelenő szimbólum annak a hatalomnak a jele, amit meg akarsz szerezni.

- Zöld kör – Erő növelése: a holdfényenergia növekszik.
- Vörös vonal – Erő csökkentése: A holdfényenergia csökken.
- Sötétkék "N" – Nukleáris robbantás: a képernyőn látható minden ellenséget elpusztít.
- Lila "D" – Teljes energiavesztés: a holdfényenergiád a minimumra esik.
- Kék óra – Extra idő: kapsz 20 extra másodpercet.

Mikor egy szint végére érsz, a maradék másodpercek helyett értéket kapsz: próbáld befejezni minden szintet, amilyen gyorsan csak lehet, annak érdekében, hogy minél több értéket kapj, így szerezve könnyedén extra életeteket!"

LEÍRÁS

Haladj balról jobbra, minél gyorsabban. A színes kapszuláknál viszont ne siess, figyeld meg, hogy szépen sorban minden „értéket” felvesznek, a három jó (energianövelés, robbantás és extra idő) között ott van mindig a két rossz (energiacsökkentés és energiavesztés). Szóval jó ütemben vedd fel, mert pl. ha késve rástartolsz a robbantásra, mire odaérsz könnyen lehet, hogy vált az érték és a teljes energiavesztés lesz jutalmad a késlekedésért. Őt szintet kell teljesítened Linda kiszabeditásához, majdnem mindnek a végén ott egy alig megölhető szupergonosz (van egy



kakuktktojás szint). A főellenségek és a főfőellenség megöléséhez rengeteg idő kell és ügyesség és a csillagok megfelelő állása is talán.

HÁTTÉR

A Relevo Videogames és fő programozója, Jon Cortázar elsősorban MSX-re készíti játékeit, de szerencsénkre a legtöbbből elkészül a Spectrum konverzió is. Játékaik többsége valamilyen összejövetelre, megméretetésre készül el, a Zombi szörnyek inváziója például a RetroMadrid 2010-re jelent meg. Szerzője, Jon Cortázar egy 2011-es interjúban így fogalmazott a játékról: „Egyértelmű tisztelgés a Ghost'n Goblins előtt, horizontális lövöldözős, horror/vígjáték témájú, ahol a stréber kedvenc, Ned megmenti barátját a démon karmai közül.” Elég borsos áron rendelhető meg a játék a matranet.net-ről kazettán, de jár hozzá egy mini CD is.

ÉRTÉKELÉS

Körítés tekintetében biztos, hogy az utóbbi évek egyik legjobbja, hiszen az izléses, profi, CD-t is tartalmazó kazettatartó dobozban még egy kis füzet is jár a játékhoz, aminek van egy kicsit sablonos története, de a részletek miatt (stréber tudóspalánta, mint világmentő

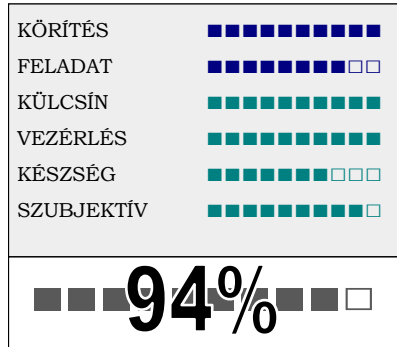


szuperhős) mégis egyedi és szerethető. A játék előtt és szintek közötti átvezető képek nem tartoznak a Spectrumon megszokott extrákhoz, mégis sikerült őket betuszkolni a 48K karcsú memóriájába. A feladat szintén sablonos, de itt is tettenérhető az átgondoltság és nagyon helyén van minden kis részlet, ami kiemeli ezt a játékot fajtársai közül (a kapszulák, a sztorivezetés). A látványvilág első pár játéknál lélegzetállító, aztán még mindig szinte tökéletes, csak egy kicsit kopik meg az érzés. Ha azt mondom, hogy sivár vagy nem elég változatos, akkor erősen túlzok, de a tökéletestől ezekben az irányokban tér el nagyon kicsit. Egyébként a mozgástól, a figuráktól, az átvezető képektől egész a sajnós csak 128K alatt elérhető zenéig minden zseniális és láthatóan százszor átgondolt. A vezérlés módja az újradefiniálható billentyűzet és a joystickok használata miatt elsőrangú, és ezek használhatósága, érzékenysége szintén prima. A nehézségi szint sajnós kevésbé tökéletes. Nagyon jó mindaddig, míg a szint végén meg nem jelenik valamelyik főellenség, beleértve a táblákat is, amik sokat segítenek a monotonitás kiküszöbölésében. A szintek vége viszont kiábrándító,



néha elképesztő sokat kell molyolni, újra meg újra végigcsinálni ugyanazt a nehezen teljesíthető és szinte időzithetetlen mozdulatsort. Ehhez előbb meg kell figyelni adott főellenséget (jó ez utóbbi annyira nem baj)... Ha ez a vacakolás nem lenne, akkor az IOTZM egy tökéletes, az én mércémmel mérve 100%-os, klasszikus játék lenne, így viszont

„csak” egy nagyon ajánlott, igazi játékretek.



MÁSOK SZERINT

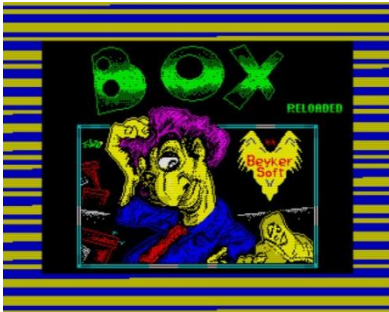
WOS: 8,14/10

RetroGamer: 90%

Fanzix

BOX RELOADED

KIADÓ:	Beyker Soft, 2010, ingyen letölthető
FEJLESZTŐ:	Beyker (program, grafika, zene), Anjuel (grafika), Pagantipaco (grafika), TBrazil, Metalbrain, The Warlock, Kendroock, Sejuan, Benway (szintek)
STÍLUS:	Logikai – Akció, Sokoban-típusú
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	47101 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	4:42
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet: újradefiniálható (alapbeáll.: O,P-balra, jobbra, Q,A-fel, le R-újrapróbalás)



FELADAT

„Pancho Tuercas a karbantartási vezetője egy háztartási termékeket gyártó nagy cégnek. A főnöke azt kérte, hogy a termelés növelése érdekében hozzon működésbe egy számítógépes központot, ahonnan kezelni lehet a teljes gyártási folyamatot. Ehhez Panchonak meg kell találni a központ 9 részét, amik együtt alkotják az irányítóközpontot és elszórtan találhatók meg a gyár legeldugottabb sarkaiban. Pancho főnöke egy rendkívül ügyes fickó és azt is megköveteli, hogy gyűjtsd össze az összes háztartási cikket, amit a gyár különböző szobáiban eldobtak, hogy át tudj menni a következő szobába. Szeretnél segíteni Panchonak?”

Kiválaszthatod az útvonalat, amerre szívesebben mennél az irányító szoba felé. De ha már kiválasztottad az irányt, amerre mennél, már nem változtathatsz, nem mehetsz vissza az előző szobába. Minden szobában található egy típusú objektum, melynek minden darabját össze kell gyűjtened, ahhoz, hogy kinyithasd a kivezető ajtókat. Hogy ne legyen könnyű mindent összegyűjteni, az út tele lesz dobozokkal, amelyek nem engedik, hogy szabadon mozogj. El tudod tolni a dobozokat mindaddig, amíg semmi sincs mögöttük. De ha van egy doboz, vagy bármi más tárgy mögötte, akkor nem lesz elég erőd, hogy eltold az egészet egyszerre. Tehát figyelj minden lépésedre, nehogy bezárd magad. Szerencsére, ha kettő vagy több azonos színű doboz kerül egymás mellé, el fognak tűnni, így könnyebben hozzáférhetsz a szoba különböző pontjaihoz. Ha elakadsz, és nem tudod folytatni a feladatod, nyomd meg az újrapróbalás gombot (alapértelmezetten 'R'), és a szobát újrakezdheted az elejéről. Legfeljebb 3 próbálkozás van egy útvonalon. Ha ez elfogy, a játéknak vége, és újra



kell kezdeni a feladatot az első helyiségtől, és el fog vészni minden megtalált irányítórészleg, újra el kell jutnod a szobáig. Ha megtalálsz a központ egy darabját, az újraprobálkozási lehetőségeidből újra 3 lesz és kezdhetsz egy új utat.”

LEÍRÁS

Feladatod egy speciális felépítésű raktár irányító-központjának beindítása a feladattal megbízott raktárossal, Pancho Tuercas-szal. A feladat végrehajtásához a raktár majdnem minden helyiségében össze kell szedned az elszórt tárgyakat (diszögömb, sonka, bogár, virág, kutya...), gyakorlatilag a 45 szobából 33-at minimum rendbe kell tenni számításaim szerint. Ha rendbetettél egy helyiséget, a tisztaságérzékelő kinyitja az átjárók ajtóit, neked „mindössze” el kell jutnod a szimpatikus kijáráshoz. A tárgyak összeszedését nehezítik a szobákban lévő elmozdíthatatlan falak, oszlopok, valamint különböző színű ládák. A ládákat el lehet tüntetni, mégpedig két láda egymás mellé tolásával. Ha két átlósan egymás mellett lévő láda közé betolsz egy harmadikat, akkor az esetek többségében eltűnik mindhárom láda (bizony, vannak csodálatos kivételek).

HÁTTÉR

2006-ban a Bytemaniacos 2006 BASIC Contest-en „Pure” kategóriában (tiltott a betöltőképernyő, UDG, ROM hívások, POKE, PEEK és RANDOMIZE használata) a Beyker Soft nyert a Box című játékkal. Négy évvel később elkészítették a játék főleg grafikailag, de minden más szempontból is feltuningolt változatát, a Box Reloaded-et. Érdemes összehasonlítani a készítők névsorát egy RetroWorks játék fejlesztőivel, úgy tűnik elég nagy az átfedés a spanyol csapatok között.

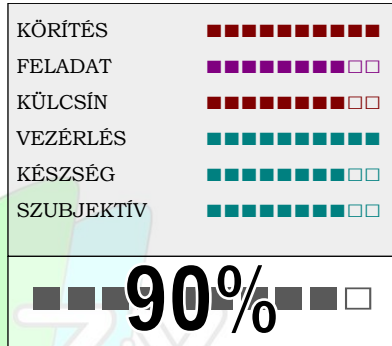
ÉRTÉKELÉS

Nálam egy új játék már eleve piros ponttal nyit, ha van kazettaborítója, ha még történet és szép betöltőképernyő is van hozzá, az már szinte biztos, hogy pozitív értékelést kap:) Örömmel tölt el, hogy ennél a remek kis logikai játéknál sem intézték el azzal, hogy járj szobáról szobára, gyűjtsd össze a szétszórt tárgyakat és egyszer csak vége lesz a játéknak. A feladat lényegében egy megbonyolított sokoban. Az egyszerű (könnyen megtanulható) alapok ellenére logikailag kellően bonyolult a feladat, amit a néhány eszközzel (doboz, tárgyak, oszlopok) elég változatosá sikerült varázsolni. A piramisszerű elrendezés miatt néhány szobát újra meg újra végig kell tologatni, ez nem igazán segít a játékelmény fokozásában, főleg ha több ilyen szoba van egymás után, az már túl repetitív. A látványvilág megnyerő, pedig nincs túlbonyolítva. Egyszerű kis színes dobozok, padlólap, szépen kidolgozott figurák. Animáció nem sok van, csak a



szükséges. Szép a menüzene, minimálisak a hangeffektek. A játék nagy erőssége a kezelhetősége, elsősorban nem az újradefiniálható billentyűzet, hanem a dobozok tolásának módja miatt. Mikor Pancho nekimegy valaminek, megáll és a toláshoz még tovább kell nyomni az iránybillentyűt, mintha nekifeszülne a doboznak. Ehhez hozzátartozik, hogy Pancho sebessége is nagyon jól eltalált. A szobák nehézsége a piramis alapja felé fokozatosan nő a pofonegyszerűtől a szinte megoldhatatlanul nehézig. A már

említett ismételtetések miatti monotonitás is nehezíti a feladatot. Ugyan meglehetősen addiktív játék, de egy végigjátszás után már nem olyan csalogató, mint azelőtt, mindenesetre ez a játék az egyik személyes kedvencem 2010-ből, ami talán több elismerést érdemelt volna.



MÁSOK SZERINT

WOS: 7,93/10

RetroGamer: 87%

KARLOS UND SCHÄTZE DER AZTEKEN

KIADÓ:	Mayhem & SAM Style, 2010, ingyen letölthető
FEJLESZTŐ:	SAM Style (kódolás, beep fx) Sand (grafika), Risky (zene), Naoru (ay fx)
STÍLUS:	Logikai – Akció
GÉPTÍPUS:	128K
MÉRET:	62512 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	1:46
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet: O,P-balra, jobbra, Q,A-fel, le, Sp-kalapács, H-menü Joystick: IF2



FELADAT

„Karlos – a kíváncsi régész, aki feltárja az azték piramist. Montezuma piramisában keresi az utat, tart vele, vár rád a sok rejtvény. A piramis 50 teremre van osztva. Át kell jutni mindegyiken, amihez szükséges, hogy kinyisd az ajtókat és átmenj rajtuk.

Karlos útja során különböző építőelemekkel fog találkozni:

- **normál padlóburkolat (piros)** - ezzel semmit nem tudsz tenni
- **vékony padló (sárga fényes)** - kalapácsütéssel össze lehet törni, ezután néha gyémántot találhatsz a padló helyén!
- **homokos padló (sárga)** - összeomlik, amint elhagyod

- **létra** - nyilván arra jó, hogy mássz rajta
- **kötömb (kék)** - egyet belőle el tudsz tolni, kettővel már Karlos sem bír
- **szállító** - tudsz rajtuk utazni, vagy kötömböt szállítani, de csak egy irányban
- **görgő** - ha rájuk lépsz, tovább fognak mozgatni téged
- **teleport** - ebből mindig 2 van, köztük lehet utazni
- **csapda** - ne lépj rájuk, mert meghalsz

Szállítóról vagy görgőkről ugorhatsz létrára vagy teleportra is, ha Karlos vagy a kötömb ezekről - nekiütközve a szállítónak - leesik.

A teleportba be tudsz lépni és esés közben is.

Hogy ne unatkozz, vannak ellenségeid is:

- **őr** - sétálgat a normál padlón
- **moszkító** - balra, jobbra repül
- **szellem** - fel és le röpköd

Az ellenségek nem legyőzhetetlenek - néhány másodpercre el tudod őket kábítani a kötő kalapácsod ütésével vagy egy kötömb rájuk pottyantásával.



Pontokat az alábbiak szerint kapsz:

- szint befejezése = 100 + időbonusz
- ellenség megölése = 100
- gyémánt = 500

Minden 10000 pont után Karlos alaphelyzetbe állítja a szintek újratekésítésének lehetőségeit (5 alkalom).

Minden 20000 pont után extra élet jár.

És igen, a kollektív bölcsességgel úgy döntöttünk, hogy a játék meglehetősen komplex – így kapsz jelszavakat a szintekhez.”

LEÍRÁS

Karlos a régész, aki Indiana Jonesnak képzeletben magát és bemelegszik egy veszélyes azték piramisba, Montezuma legendás kincsének megszerzésének reményében. A játék végére lehet, hogy rádöbben az amerikai filmek és a valóság közti nem mindig logikus kapcsolatra. Karlos szerencséjére az aztékok úgy tervezték a sírkamrát, hogy a műkedvelő régészek is folyamatosan kitanulhassák a fortélyokat, saját csúfos haláluk elkerülésére. Karlosnak orosz felmenői vannak, így egy szál kalapáccsal indul neki a kincskeresésnek. Egyetlen szerszámmal és fáradhatatlan izmaival szét-

zúzza az évszázadok óta porladozó kőtömböket vagy a romok őrzésével megbízott túlviláginak tűnő, de nagyon is evilági lényeket is. Gyakorló régészként ismeri a kincsvadászok szabályzatának első pontját: minden csillogó tárgyat el kell rakni a termek közötti átjárhatóság biztosítása érdekében. Az egyirányú utcák korai megfelelői az egyenirányított szállító kőtömbök, ezek a tömbök amint megkapják a kezdő lökést az elinduláshoz, már száguldanak is rakományukkal mindaddig, míg bele nem ütköznek valamibe, mit sem törődve azzal, hogy szállítmányuk közben akár le is potyoghat, ha akadályba ütközik. Ilyen szállítmány lehet Karlos, vagy a hatalmas lyukak kitöltésére tökéletesen alkalmas, és a tudósoknak sok fejtörést okozó pálmabetonból készült kék tömbök, melyek könnyedén tologathatóak, de kizárólag egyesével. A lépésre porrá zúzódo padlólapok is csak kezdő kutatóknak félelmetesek, Karlos már ismeri működésük tudományos magyarázatát. Az érinthetetlen tabukövek viszont túlmutatnak a tudományon, nem érdemes fogdosásukkal, letaposásukkal kísérletezni, mert azonnali halál a jutalom megszenteltetésükért. A teleport használata közben pedig Karlosnak sokszor eszébe jut egykori matematika-fizika tanára, Hans bácsi, aki nem győzte elégszer hangsúlyozni az aztékok tudományos fejlettségét, meg hogy feltalálták a habarcsot, de a teleportálás mégcsak szóba sem került, fura... A 'H' billentyűvel játék közben előhozhatod egy kis helyi menüt, amiben kérheted a szint újratekésítését (játékonként ötször, de

10000 pont után újra megkapod az öt lehetőséget) vagy kiléphetsz a főmenübe is.

HÁTTÉR

SAM Style (az egyik fejlesztő) igazi nyerő típus, A Karlos-szal nyert a Твоя Игpa-4-en, a Viking Quest 1-gyel a Твоя Игpa-2004-en, a Paradoxionnal a Твоя Игpa-3-on. Sand, a másik fejlesztő, a Mayhem csoport tagja, csak a Твоя Игpa-4-en mutatkozott be, igaz akkor több játékban is szerepet kapott. A cím német nyelvű, amit a szerzők csak poénnak szánták.

ÉRTÉKELÉS

Egy nagyon szép, igényes játék, amihez sajnos csak egy orosz nyelvű instrukció és az abban szereplő részletes, de nagyon fantáziátlan feladatmagyarázat jár. A betöltőképernyő, a menü, a menüzene, szóval minden más annyira szép és kidolgozott, hogy nem értem miért nem szántak pár percet egy rövid, de vállalható sztorira a szerzők. Ráadásul tényleg csak ennyi a negatívum a játékban, nincs más gyenge pontja. Nagyon addiktív, gondolkodtató, kellően változatos játék valahonnan a Solomon's Key és a Space Panic játékok univerzumának határáról. A vezérlésnél sokszor eszembe jutott a Box Reloaded megoldása, ami minden ilyen típusú játéknál jól jönne, mégpedig a nekirugaszkodás érzékeltetése, hogy nem lehet hirtelen mozdulattal semmi visszavonhatatlant csinálni, mert a főhős igenis feszüljön neki a sziklának, ne tolja az addigi lendületével, mintha semmi nehézséget



nem okozna neki. Grafikailag, zeneileg csak ódákat lehet zengeni a játékról. A figurák a grafikai és hangeffektek, a menüzene, a játék alatti zene, az animáció, a tényleg aztékosnak tűnő elemek... A menüből választható háttérszín is egy olyan adalék, amit lehet, hogy nem használok, de jó ötletnek tartom. A nehézségi szint szinte tökéletes, kis hiányérzetem van amiatt, hogy néhány pálya tölteléknek tűnik és nincs egy fokozatosan növekvő logikai igénye a szintek megoldásának a játék előrehaladtával. A Karlos joggal nyerte meg a játéktelevesenyt, amin indult, egy jó kazettaborítóval és négy-ötmondatnyi sztorival a tökéletesség határát súrolná.

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

■■■■ **95%** ■■■■

MÁSOK SZERINT

WOS: 8,18/10

HORACE IN THE MYSTIC WOODS

KIADÓ:	Bob's Stuff, 2010, ingyen letölthető
FEJLESZTŐ:	Bob Smith, Mister Beep (zene)
STÍLUS:	Arcade - Platform
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	48011 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	4:38
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet: újradefiniálható (alapbeáll. Z,X-balra, jobbra, L-ugrás) Joystick: Kempston, IF2, Cursor



FELADAT

„Egyszer régen, egy kis lény, aki Horace-ként ismert, túl mélyen bemerészkedett a Titokzatos erdőbe. A titokzatos erdő, mivel az, amit a neve sugall, forgott, mozgott, amíg Horace teljesen eltévedt. Horace megijedt, hogy soha nem fog kijutni, így kéri a segítséged, hogy segíts neki a kijutásban. Az erdő sok meglepetést tartogat számodra. Ezért szükség lesz az agyadra és a mozgékonyságodra, hogy segíts Horace-nek hazatérni. 64 rettenetes pálya vár téged, tudsz segíteni? Horace-szal ki kell játszaniod 64 egyre nehezebb szintet, tele sok veszélyes akadállyal. Ha túl akarsz jutni egy szinten, Horace-nak össze kell gyűjtenie a szinten található összes csillagot. Amikor az utolsót is

begyűjti, az ajtó kinyílik, amely lehetővé teszi, hogy átjuss a következő szintre. Megakadályozandó az előrehaladásod minden szinten találkozol mozgó ellenségekkel, bizonytalan párkányokkal, és halálos tüskékkel. Horace különböző módokon meg tud sérülni – leesve valahonnan, hozzáérve egy ellenséghez vagy egy tüskéhez.

Gyűjthető tárgyak:

- Csillag - Gyűjtsd össze, hogy kinyissa a mágikus ajtót (exit)
- Ajándék - bónuszpontokat ad
- Óra - Megállítja az ellenfeleidet 5 másodpercre
- Super Horace - Legyőzhetetlenség (de leesés ellen nem véd)
- Alkony - A platformok láthatatlanná válnak.
- Bomba - Felrobbantja a



platformokat

- Tégla – Platformok építésére

Amikor elkészülsz 4 szinttel, egy extra életet kapsz. Ez minden következő 4 szint után is jár. Ha gyorsan teljesítesz egy szintet, akkor egy nagy halom bónusz pontot kapsz. Szintén sok bónusz pontot kapsz az ultra-gyorsaságért.”

LEÍRÁS

64 veszélyekkel teli pályán kell átsegítened Horace-t, a korosodó hőst, hogy hazajuthasson kis házikójába és megmentsd feleségét (állítólag van neki) az özvegyi fátyoltól. A pályák teljesítéséhez mindössze össze kell szedni a csillagokat és a kinyíló ajtón átmenni a következő szintre. Hogy ne legyen olyan egyszerű, nem érhetsz ellenségeidhez, valamint tuskékhoz és a csillagok összeszedése is nehézkes az elhelyezkedésük és Horace gyenge mozgáskoordinációja miatt. Talán nem is gyenge, hanem túlfajlett, nézőpont kérdése. A gyakorlatban életszerűnek tűnik, hogy kis nekifutásból rövidebb, hosszabb nekifutásból Carl Lewist megszegyenítő ugrást mutat be Horace. Álló helyzetből meg többnyire felfelé ugrik.

HÁTTÉR

Horace visszatérése volt 1995-ben ez az epizód, ami Psion 3-as palmtopokra jelent meg. „Tizenöt évvel később, felfegyverkezve az eredeti forráskóddal és a grafikával, próbálok visszahozni Horace-t a lelki otthonába, a ZX Spectrumra, ahol az ő kalandjai kezdődtek. Ez nem egy modern stílusú újraelképzelt játék, hanem egy olyan, ahol próbálok

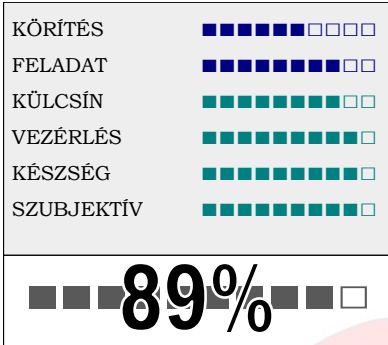


mindenben olyan közel maradni az eredetihez, amennyire csak lehetséges, miközben kiterjesztem a grafikát az új (régil!) platformra.” meséli Bob Smith a játék elkészültéről.

ÉRTÉKELÉS

Jó betöltőképernyő, kidolgozatlan sztori, egyértelmű játékmélet, sok mindenre kitérő menü, szép menüzene a kíséret a lényeghez, a játékhoz. A feladat kicsit Manic Miner-light, de nem nehézségét, hanem stílusát tekintve. Az említett szép menüzene mellett említésre méltóak az effektek is, Horace halálsikolya meg egy ilyen misztikus erdőbe illik igazán, ahol semmi erdőre emlékeztető nincs, senki se várjon fákat, bokrokat, erdei állatokat, azok csak az átlagos erdőkben vannak. Kicsi hiba, hogy néha úgy látszik, hogy Horace nem ér hozzá az ellenséghez és mégis meghal, lehet, hogy pár szórszál a hibás, ami nem látszik kopasz fején. Az irányítási opciók tökéletesek, választható bármilyen verzió. Kicsit nehézkes a realiztikus ugrás koordinálása, és az említett érintésérzékelési hiba is csökkenti az elégedettséget a vezérléssel kapcsolatban. A nehézségi szint választható a menüből, plusz

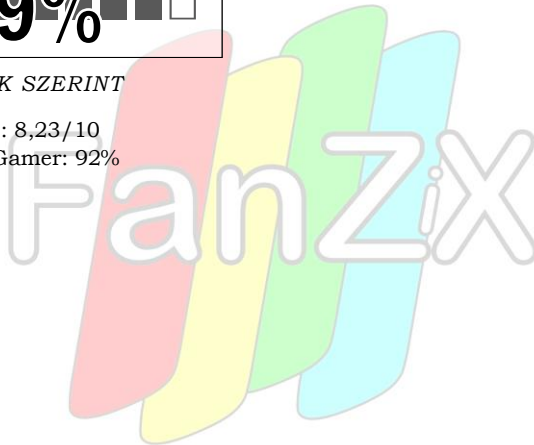
segítség, hogy a játék az utolsó teljesített szinttől is folytatható. Az átgondolt pályák miatt garantált a hosszú játékidő, és a remek szórakozás.



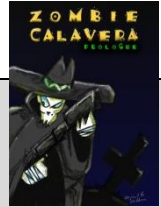
MÁSOK SZERINT

WOS: 8,23/10

Retro Gamer: 92%



ZOMBIE CALAVERA PROLOGUE



KIADÓ:	Ubhres Productions, 2010, ingyen letölthető
FEJLESZTŐ:	The Mojon Twins
STÍLUS:	Arcade - Platform
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	37950 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	3:52
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet: O,P-balra, jobbra, Q-ugrás, Sp-lövés Joystick: Kempston, IF2



FELADAT

„Santos Giménez, foglalkozását tekintve temetőőr Mexikóban, Ataualtepec közelében, az északi határ mellett, évek óta a bosszúnak élt. Hat évig csak fejlesztette magát, hogy elkezdhesse keresztes hadjáratát, belépve a purgatóriumba és megkeresse szeretett feleségét. Ez volt az egyetlen módja, hogy lenyugtassa dühét. Hat évvel korábban a falu csendes volt és nyugodt... mígnem elkezdtek pletykálni Pallejo Martinezről, egy szörnyű drogbáróról, aki akkoriban költözött ki egy farmra Atualtepec határába. Azóta a falusiak észrevették, hogy a növények növekedése megállt a farm körül és mindenféle sötét szertartások nyomaiba botlottak lépten-nyomon.

Azt is beszélik, hogy Pallejo tulajdonképpen egy azték pap reinkarnációja, aki sátáni szertartásokat rendez, hogy visszahozza a halottak közül a régi őrseregét. Január egy sötét napján, mikor Santos egyedül volt a temetőben, egy szegény alkoholistát temetett a temető egyik sarkába, mély remegést érzett és látta, hogy a föld elkezdett repedezni és kinyílt a szeme előtt. Elborzadt a látványtól, látta, hogy hatalmas földdarabok emelkednek a levegőbe felfedve valami gonoszt a feneketlen sötétség alatt. A mozdulatlan, halott égbolton csak a magányos telihold bámult rá zölds ragyogással. A távolban Atualtepec rommá égett. Santos amilyen gyorsan csak tudott, rohant haza, rettenetesen aggódott Maria Fernandáért, fiatal és gyönyörű feleségéért, aki már várta egy késői vacsorával. Mikor beért a faluba, elszörnyedt: Pallejo és csatlósai körülvéve árnyakkal, melyek legyőzhetetlenné tették őket, mindenkit lemészároltak. A szétmarcangolt holttestek fölött fekete szellemek lebegtek, elkötelezve Pellejonak. Mielőtt észrevehették volna, Santos elbújt egy bokor mögé a háza közelében, és látta, hogy

felesége még nem halt meg: Pallejonak más tervei voltak vele. Megkapta az ötszáz lelket, velük együtt a mágikus képességet, amire szüksége volt. Már csak egy jószívű asszony kellett neki. A gyönyörű és kedves Mária tökéletes választás volt. Santos, iszonyú dühbe gurult, rohanni kezdett feléjük, de már nem tudott semmit tenni: Pallejo egy egyszerű mozdulattal eltűntette magát, csicskásait, a sötét szellemeket és Maria Fernandát ebből a világból. Átköltöztek a tisztítóüzbe, azért hogy befejezzék Pellejo gonosz terveit. Santos reménytelenül roskadt térdre és az eget átkozta. Az események örületbe kergették. A hús, ami a csontjait fedte végül lehullott és csak egy vörös lámpa világított a koponyájában. Nem volt ember többé. Már csak egy düh vezérelte lény volt. Tudta, mi a sorsa: megy a tisztítóüzbe, megkeresi Pallejót és visszahozza feleségét.

Ahhoz, hogy mozogni tudjon a purgatóriumban, Santosnak ki kell nyitnia egy ajtót, és ehhez szüksége van spirituális energiára. Az egyetlen módja, hogy elég lelki energiát gyűjtsön, tizenhat feszület felvétele a temetőben. A probléma az, hogy ez nem lesz könnyű feladat.

A temető tele van fertőzött szörnyekkel. Santosnak, kezében egy erős vadászpuskával, képesnek kell lennie, hogy kinyírja őket teketória nélkül, ám ez nem mindig bizonyul jó ötletnek, mert a halott szörnyek visszatérnek szárnyas szellemek alakjában, akik sokkal könyörtelenebbek és nehezebb őket elkerülni. Szerencsére majdnem teljesen vakok, így ha elrejtőzöl a háttérben, és nem mozogsz,



nem vesznek észre és elmennek.

Általában elrejtőzhetsz ormok, nagy fák és gyomok mögé, amik nőnek a sarkokban, vagy falak mellé. Hamarosan felfedezed, hogy hol vannak a jó búvóhelyek, és hol nem. Ha úgy gondolod, hogy rejtve vagy, de szellemek folyamatosan közelednek... Keresz egy jobb helyet! Megtalálni a legjobb búvóhelyeket, mikor beteg vagy és sérült, a siker kulcsa sikeres küldetésedhez.”

LEÍRÁS

Santossal az első feladatod (pontosabban ebben az epizódban a feladatod), hogy a tisztítóüz erős lelki megterhelését ellensúlyozva spirituális energiát gyűjts a temető keresztjeinek ellopásával. Sajnos a temetőről aktuális állapotában audiovizuálisan nem a „siri csend, hullaszag, semmi sem mozdul” kép ugrik be először, mint régen. Pillanatnyilag rémisztő és veszedelmes lények dajdajoznak, akik butácskák, ám agresszívek, merthogy zombik. Figyeld meg a mozgásukat és kijátszhatod őket. Ha türelemnek híján vagy és némi adrenalin többletet érzel, akkor le is lőheted őket, de ne vidd túlzásba, mert a halott zombikból (halottak a négyzetben) röpködő démonok lesznek, és ők gyorsak és

kiismerhetetlenek. Kezdeként 66 életet kapsz, csak mert 666 tényleg túl sok lenne, ezt pótolhatod az előzőleg felvett kereszték helyén néha megjelenő üvegcsékkal.

HÁTTÉR

A *Mojon Twins 2009*-ben önállósult a *Computer Emuzone*-tól és létrehozta saját kiadói címkéjét, az *Ubhres Production*-st. A név egy kitalált híresség *Thomas Ubhres* nevéből jön, akinek egy fontos regénye volt a „*Kozmikus borjak támadása*”. Innen van a logón látható állatka. Már 2009-ben sok játékot jelentettek meg, 2010-re pedig összeállt egy játékmotor, a *La Churrera*, aminek segítségével (és főként annak tesztelésére) létrejött a *Colección Pretujao* nevű játéksorozat. Ennek hetedik és egyik legsikerültebb tagja a *Zombie Calavera Prologue*. Címe alapján egyszer jön majd a folytatás...

ÉRTÉKELÉS

A körítés a tipikus *Mojon Twins*-féle: általában van kazettaborító vagy poszter (itt utóbbi), legtöbbször szép betöltőképernyő is (itt is elég korrekt, árnyképes, mint maga a játék), legfőképp pedig humoros történet, ami *Thomas Ubhres* abszurd világában, többnyire *Badajoz*-ban játszódik, a *Zombie Calavera* nem, de lehet, hogy ez a Mexikó sem az a Mexikó, amit ismerünk. A sztorihoz illő a menüzene, a hangulatos megvalósítás, a már említett árnyképes grafika. A feladat a *La Churrera* játékoknál többnyire az, ami ennél a játéknál is: birtokolni kell valamilyen tárgyat a meghatározott darabszámban. Az



addiktivitás, változatosság, nehézség ennél a sorozatnál egyaránt az optimális szint alatt van, nem zavaróan és többnyire a grafikai, zenei és hangulati adottságtól függően, itt ez az ellensúlyozó közeg meglehetősen jól eltalált, így a *Zombie Calavera* kellemes időtöltés könnyed, gyors játékmenetet keresőknek.

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

■■■■ **83%** ■■■□□

MÁSOK SZERINT

WOS: 8,20/10

2011. ZX SPECTRUM JÁTÉKAI

2009-től növekedésnek indult a Spectrumra írt programok száma, 2011-ben is ez a tendencia érvényesült. Persze nem a mennyiség a legfontosabb, de sok sablonjáték mellett megjelent néhány olyan is, ami ötletben és minőségben megvalósításban sem vall szégyent.

JANUÁR



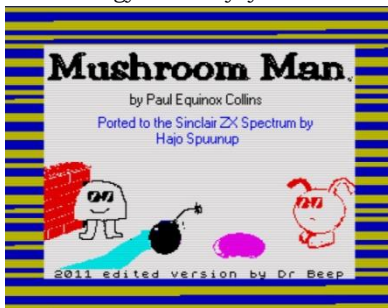
Az évnitó játékok Angliából érkeztek, a **Stamp Quest** a **Stonechat Productions** első játéka, az azóta is nagyon aktív Dave Hughes bemutatkozása. Ez az első játék Moebius főszereplésével, aki minden játékban egy intergalaktikus gyűjtő, ezúttal bélyegekre szakosodott. A játék a vacak játékok versenyére készült Norman című versenymű továbbfejlesztése.



Másodikként a 2010-ig leginkább csak egysoros programokat publikáló **Digital Prawn** mutatta be egy 2010-es játékanak folytatását, címe: **Sid Spanners 2: The Slackening**. A feladat ugyanaz, mint az első részben, anyacsavarokat kell lecsavarni, ezúttal 54 pályán.



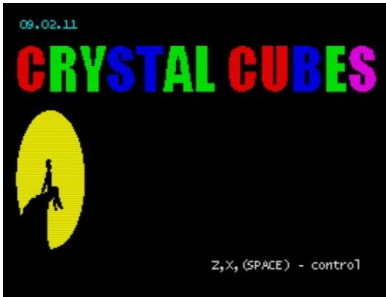
A következő játékot a Cronosoft jelentette meg, szerzője **Jonathan Cauldwell**. Műfaját tekintve elég különleges: gyorsgépelő játék! Címe: **Utter Tripe**. Rendszeren át van itatva a szerző sajátos angol humorával. Többféle szituációban kell a megjelenő, megfelelő angol szavakat a lehető leggyorsabban begépelni. A zenét a lengyel Yerzmyey szerezte.



A **Mushroom Man (2011 edited version)**, mint ahogy a címe is elárulja, egy játék újraserkesztett verziója. Az eredetit Hajo Spuunup

írta 128K-ra, a javított, bővített verziót pedig a holland **Dr. Beep** fejlesztette és már 48K-s gépen is fut. A játék eredetije egy Windows 95-re írt játék, a feladat ugyanaz: a kis gombaemberrel kell minden szinten elérni a kijáratot (E).

FEBRUÁR



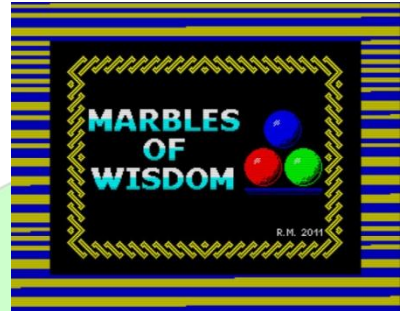
A **Crystal Cubes** az orosz **AER** talán legkidolgozottabb játéka. Műfaját tekintve Tetris-klón. Három egyszínű kockát kell egymásra pottyantani, hogy eltűnjenek.



Climacus első játéka a **Gimme Bright**. A grafika és dizájn Radastan munkája. A főhőssel a platformokon végighaladva kell azokat befesteni. Az ellenségekkel vigyázni kell, de a csillagok meglepetéseket tartogatnak!

MÁRCIUS

A tavasz első játéka a legaktívabb lengyel spectrumos, **Rafał Miazga** nevéhez fűződik, egy logikai játék, **Marbles of Wisdom** a címe. A cél, hogy eltüntesd az összes színes golyót a tábláról. Minimum háromnak kell lennie egymás mellett, hogy eltűnjenek.



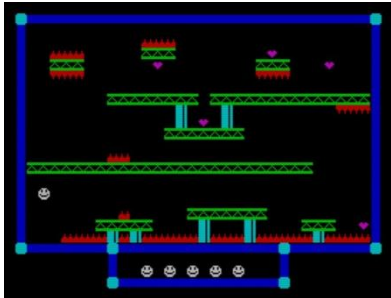
Megjelent még a **Digital Prawn**-tól egy újabb Sid Spanners főszereplésével készült mű, a **Sid Spanners 3: The Nuthouse**. Az előző verziókhöz képest változások történtek: van menüzene (Mister Beep műve) és nem különálló képernyőkön, hanem összefüggő szobákban, Sid kastélyában kell csavaranyákat tekergetni.



ÁPRILIS

Az orosz **RetroSouls** debütált a **Join** című akciójátékkal. A RetroSouls

azóta is egy egyszemélyes fejlesztőközösség. A játék lényege, hogy egy állandóan pattogó labdával össze kell szedni a képernyőn lévő szíveket.



A **Flynn's Adventure in Bombland** az angol **Tom Dalby** egyetlen olyan játéka, ami nem valamilyen minijáték versenyre készült. Stílusát tekintve Bomberman-klón. Négy különböző, grafikailag más pálya 7-7 szintjén plusz egy-egy bónuszpályáján kell túljutni a végső sikerhez.



A 2009 óta működő spanyol **RetroWorks** hatodik játéka a **Cray-5**. A környezetszennyezés miatt a Földön az élet lehetetlenné válik, a kormányok össze is dobják a pénzt a világűr gyarmatosítására. Készítettek egy hatalmas űrhajót, aminek segítségével ökoszisztémákat és embereket utaztathatnak át a világűrön. Az űrhajón mindenért a központi szuperszámítógép, a Cray-5

felel. Ahogy az lenni szokott, a gép meghibásodik és csak te segíthetsz a fennálló veszélyes helyzetből kikerülni. (128K-s játék)



A **Digital Prawn** népszerű, csavaros eszű hősének utolsó kalandját jelentette meg **Sid Spanners 4: Timeloop** címmel. Sid ezúttal szülővárosába, Nutchesterbe látogat. A harmadik részhez hasonlóan átjárható a játéktér, de nem csak térben, hanem időben is! Ugyanis idegen idegen lények felfedezték Sid tehetségét és néhány jó helyen elhelyezett időkapuval átjuttadják őt más történelmi korokba, kihasználva nem mindennapi csavarozási készségét.



Leszek Chmielewski Daniel keresztezte a sakkot és az aknakeresőt **Chessboard Attack** című játékában, amit a **Scene+** disczine jelentetett meg. Ez a játék állítólag nagyon népszerű módja az

idő elütésének úrutazás közben és a betöltőkép szerint a fajok közötti békés problémamegoldást is segíti. A



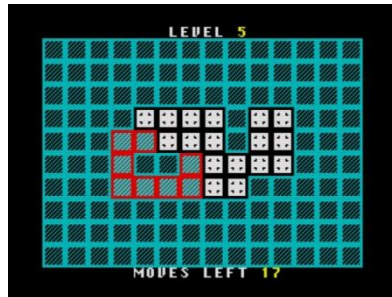
játék lényege, hogy meg kell találni az ellenfél 16 bábuját a játékidő letelte előtt. A miként a sakk szabályait ismerőknek egyértelmű.

MÁJUS



J.B.G.V. első játéka a **Retrobesion**. A játék tisztelgés a nyolcvanas évek klasszikusai előtt. A játéktérben mászkálva kulcsokat és hozzájuk színben passzoló ajtókat kell keresni. Az ajtókon belépve feladványokat kell megoldani az előrejutáshoz.

A **Kerixer** és a **Kerixer II**, majd a pár hónappal később a játékosok elé kerülő **Kerixer III** nem egy

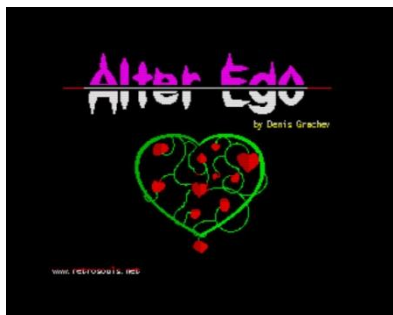


játéksorozat, hanem ugyanaz a játék, csak különböző módon megvalósítva. Ez a különbözőség szinte jelentéktelen. A feladat: a szintek teljesítéséhez minden lapot át kell színeznii, tehát mindegyikre rá kell lépni. A játék szerzője **JeRrS** és ez a játék, pontosabban ez a három a bemutatkozása.



Paul Jenkinson harmadik játéka a **Chopper Drop**, ezúttal nem Kyd Cadet főszereplésével, de Jonathan Caldwell AGD-jével meghajtva. A feladat szerint helikopterrel kell csomagokat eljuttatni a várakozó teherautóra, mégpedig rövid idő alatt.

A **RetroSouls** második 2011-es játéka az **Alter Ego**, az év egyik legnagyobb meglepetése. Ez egy



Binary Land-klón, ahol egy hőssel és annak láthatatlan ikertestvérével, „alter ego”-jával kell minden tárgyat összegyűjteni a következő pályára jutáshoz. A zenét Shiru szerezte.

JÚNIUS

A nyár első megjelenése a **Relevo Videogames Azzurro 8Bit Jam**-je volt. A cím a bílbai Azzurro Rock Pub nevéből ered, ahol a játék eredeti, MSX verziójával lehet játszani. A Speccy verzió a 39. MSX BCN RU-ra készült, amit Barcelonában rendeztek. A feladat egyszerű: szépen egymás után felesekkel kell innod, mégpedig a bal alsó sarokban lévő kis négyzetek színének megfelelőeket.



JÚLIUS

A szerény júniust sűrűbb július követte. Az első fecske az ArtWay 2011 demopartyra készült **Poxoft**



Tatríz Special Edition volt, szerzője a **Poxoft**. A játék egy kiegészített Tetris-klón.

A **Dirty Bristow - The Game** egy kalandjáték, ami mostanság játszódik Birminghamban, mégpedig annak éjszakai életébe nyerhetünk betekintést: kocsmázás, verekedés...

A játék szerzője a **Dirty Bristow** magazin.

Dirty Bristow: the game with no ads and no rules.

Except the rule about keeping track of your PP (Pints Points) score-PP starts at zero and the game will tell you how many to add or take away, in effect how sloshed you are. You'll need to be just the right amount of inebriated to produce a fantastic magazine. That's the object of the game. So, er, go to it.

Game by Danny Smith and Jon Boudas (c) 2011
with Tech help from Midge.

Press any key to continue.

J.B.G.V. második játéka, a **Stela**. A feladat a kilőtt lövedék célba juttatása. A lövedék a szokásoktól eltérően irányítható és ha nem a



célterületre csapódik be, akkor annak atomkatasztrófa lehet a vége.



Újabb spanyol kiadó mutatkozott be a **Kabuto Factory** személyében. Játékuk az **Aahku al Rescate**. A grognorok békés lények, bár agyaruk és hegyes füleik vannak, de a zöldföldi emberek mindig szerették őket. Csak három szót tudnak, szeretik a "serranítot" (tipikus andalúz szendvics)... szóval a zord külsejük kedves lelket takar. Sajnos vannak ellenségeik is, a főhősre, Aahkura, a kis grognorra is sok veszély leselkedik. Segíts neki pályáról pályára!



Az egyetlen klasszikusnak tűnő kiadó, a **Cronosoft** megjelentette a The Bog Brothers mindkét **Ghost Castle** játékát egy kazettán. A második rész egy „Special Cronosoft Edition”, ami annyit takar, hogy egy teljesen új térképen folyik a játék.

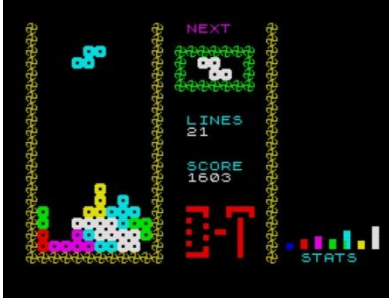


Furcsa, de az **Ubhres Productions** kihagyva az első félévet, csak júliusban jelentkezett az első 2011-es jatekával, melynek címe **Phantomasa 3 - Fundamentally Loathsome**. A sztori egy párhuzamos univerzumban játszódik. Phantomasa egy ledér robotlány, aki apjával, vagyis készítőjével él egy erdei fészkerben. Apja szolgálólánynak tervezte, de végül saját gyermekeként tekintett rá. Egy nap, megjelent a gonosz Zenutrostidan Percenambapeck a negyedik Galaxisból, és elrabolta apját, Phantomasa nem tudta, mit tegyen...

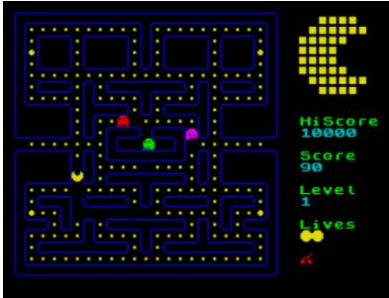


A **Wunderchar\$** a **Stonechat Productions** második játéka. A feladatod, hogy megmentsd a Spectrum ROM-jának fontját. Ha nem sikerül, Clive Sinclair mérges lesz rád!

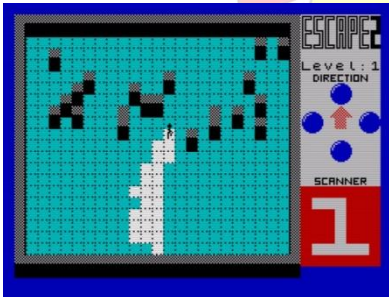
AUGUSZTUS



Az **O-Trix** egy Tetris-klón **oblo**-tól, Spanyolországból. Gyakorlatilag az eredeti Tetris választhatóan kiegészítve egy „Advanced” móddal.



Az **O-Cman** szerzője szintén **oblo**. Ez egy minden extrát nélkülöző klón, az eredetihez elég hű megvalósításban.



Az **Escape II - Some Years Later** egy 1982-es New Generation játék, az Escape „folytatása”, szerzője **Matthew Carrier**. Egy négyzet alakú szobában ébredsz, ahol egy csipogó dobozt találsz. Kikapcsolod a

csipogást, mert az örületbe kerget. A doboz villogó számokat mutat, ahogy forgatod. A terem túlvégén úgy tűnik, hogy oszlopok vannak, de leginkább az foglalkoztat, hogy kijuss a szobából.



Lee Tonks, vagyis a **Cheese Freak Software** utolsó játéka a **Dex**. Feladatod, hogy az esetet vezedsz véletlenszerű labirintusban, színezz velük, ahogy haladsz. Óvakodj az ellenségektől, akiket a tűz gomb megnyomásával eljeshetsz egy időre, amiért 500 ponttal fizetsz.



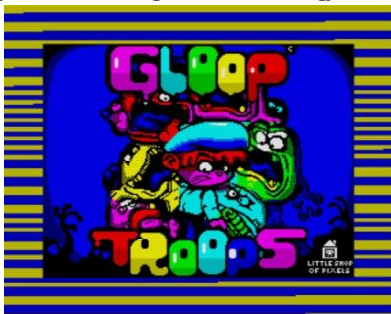
Spanyol nyelvű szöveges kalandjáték a **Los Extraordinarios Casos del Dr. Van Halen Volumen 2 Relato IV: Episodio Final**, szerzője **Josep Coletas Caubet**. Mint ahogy a címből is kiolvasható, a történet Dr. Van Halen egy esete, mégpedig az utolsó, szám szerint a kilencedik. Az útmutató szerint érdemes az első sztorival kezdeni, valószínűleg

egymásra épülő történetekről van szó. (Oké, tudom, kicsi az esélye, hogy Magyarországon bárki kilenc spanyol kalandjáték végigjátszására vetemedne:)

A **The Wicker Woman** is szöveges kaland, de angol nyelven, szerzője Kevin McGrorty, **Monster's Legs Productions** kiadói név alatt. A játék alapja a *The Wicker Man* (A vesszőből font ember) című misztikus thriller 1973-ból. Egy fiatal rendőr őrmestert küldenek egy kereszténységtagadó, pogány, de mélyen vallásos szigetre Skócia nyugati partjánál, hogy vizsgálja meg egy fiatal lány eltűnését...



Andrew Oakley és Simon Franco csoportja, a **Little Shop of Pixels** 2010-ben két játékot mutatott be. Ezek közül a Gloop Troops volt az első. Ennek a játéknak egy verziója a **Gloop Troops: The Lost Crown**. A játék eredetileg az iOS-re megjelenő



Spectaculator részeként jelent meg. Az eredetitől csak a képernyők szerkezetében különbözik.



Utolsó nyári játékként a **Horace Goes to the Tower** jelent meg a **The Mojon Twins**-nek köszönhetően. A sztori szerint Horace (valójában Horatio) egy celeb, aki már csak a hírnevéből él, egykori számítógépes játék csillagként, enged egy öreg záptojás, Dizzy zsarolásának és C64-es játékokban vállal főszerepet... Az újságok címlapon közlik a hírt, „Horace eladta magát az ellenségnek!”, mindenkit sokkol a hír. Horace annyira szánalmasnak és szegyélnivalónak találta tettét, hogy elment a rendőrségre és feladta magát. Bezárták a Towerba, hogy másnap lefejezzék, ahol megjelent neki Sabreman szelleme és egy új aspektusba helyezte a történeteket...

SZEPTEMBER

Egy népszerű hős történetét dolgozta fel a **Kabuto Factory** a **DragonBall: El Desafio del Doctor Gero** című játékában. A gonosz Dr. Gero, a Red Ribbon Army-ből, elrabolta a kis Son Gokut és bebörtönözte az idő és tér egy alternatív dimenziójában, azzal a céllal, hogy elkerüljék, hogy az keresztbe húzza számításait a világ meghódítása közben. Segíts



Son Gokunak kijutni börtönéből, hogy meghiúsítsd Dr. Gero ijesztő terveit.



Colin Stewart pontosan 27 évvel az eredeti kiadása után adta közre a **Frank N. Stein Re-booted** című játékát. Az 1984-es verzióhoz képest sok dologban fejlődött a játék, megtartva, sőt fokozva az eredeti játékelményét.



Rafat Miazga logikai játéka a **Reductio ad Nihilum**. Aileen mindig arról álmódott, hogy boszorkány,

most az álma megvalósulhat, csak le kell diplomáznia a mágia egyetemén. Meg kell értenie az univerzum alapelveit, az egyensúlyt, a harmóniát, mint erő-ellenerő, anyag-antianyag. Ez a csökkenés a semmibe, a Reductio ad Nihilum.



Három Freescape motoros, tehát 3D Construction Kittel készült játék is előkerült szeptemberben, mindháromat **Steven Flanagan** portolta Spectrumra (eredetileg C64-re készültek el). **A Chance in Hell** az első és egyetlen általam említésre méltónak talált játék címe. Ezt a játékot Steven Flanagan írta a kilencvenes években C64-re, de nem jelent meg a játék. A játéknak elkészült egy composabb CPU-ra, tehát emulátorra termett változata is, amivel gördülékenyebb 3D-s teljesítmény érhető el. Az ördög betört egy tengerparti faluba, és



elrabolta a falu lakosságát. A falu papjaként egyedül kell legyőznöd az ördögöt és megmenteni a lakosságot. Spanyol nyelvű szöveges kalandjáték az **Aventura A o B: Cazador de Vampiros**, kiadója a **Spectraventura**. A címéből ítélve vámpírvadászként kell tevékenykedni a játékban.

OKTÓBER

A spanyol **Salvacam**, vagyis Salvador Camacho játéka a **Ratul & Zeki**. A Boriel Basic-jével készült játékban a két címszereplővel kell megtalálni 22 szobában a kijáratot. A feladatot nehezíti Zeki mozgása, vagy inkább Ratulé?



A **Spectraventura** elkészítette vámpírvadász kalandjának második részét **Aventura A o B: Stellaris 3** címmel. Sajnos az elsőhöz hasonlóan ennél a résznél sincs semmilyen útmutató, pedig tudom, hogy



nekiugrana mindenki és végigjátsszáná...



Az év egyik legnagyobb sikere lett **Jason Railton** játéka, a **Buzzsaw+ (Foxton Locks Mix)**. Pontosabban fogalmazva nem csak ez a Mix, ami az ingyenes, letölthető verziót takarja. Készült még másik három verzió is, de azok elérhetősége nem egyértelmű, a játék dokumentációjában mindenesetre ott vannak. Éjjeliőr vagy egy ládagyárban, miközben bekövetkezik a legrosszabb, az idegenek megtámadják a Földet. Van néhány eszközöd, hogy megdted, ami tőled elvárható... Természetesen Csak te tudod megmenteni a Földet. Meddig tudod visszatartani a gonosz erőket?



Jonathan Cauldwell nem a szokványos észjárásáról ismert, a **Coracle** is erősíti ezt a képet, a játék kiadója a **Cronosoft**. Először lödd ki a felhőket, hogy megemelkedjen a tengerszint, de vigyázz a víz

tisztaságára, utána a fehér gömböket kilöve gondoskodj az élővilágról és közben ne feledkezz meg a lövedékeid utánpótlásáról sem, mert ha nem spórolsz, akkor vészes gyorsasággal elfogynak



A **Bozzle** egy jól megvalósított, ám ötletekkel nem teleaggatott Sokoban-klón **Polomint**-től. A cím a Game Boy féle hivatalos verzió (Bozzle) címéből jött. Segítői: Mister Beep, Einar Saukas és Andrew Owen. Utóbbi fiatalember ZXodus Engine-je a játék alapja.

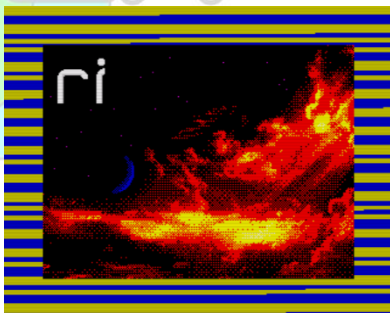


Paul Jenkinson újabb Arcade Game Designerrel készült játékot jelentetett meg **Space Disposal** címmel. A lebegő űrhulladék mennyisége komoly aggodalomra ad okot, amiből kinőtt egy új, jövendelő iparág. A Space Disposal Corporation azért jött létre, hogy eltávolítsa a nem kívánt és potenciálisan veszélyes hulladékot.

Te vagy a cég egyik alkalmazottja, szedd össze az űrszemetet!



A **Trabajo Basura** a 2010-ben megkezdett Collecion Pretujao-sorozat második 2011-es része, kiadó az **Ubhres Productions**. Amadort főnöke csúnyán letolta egy sikertelen projekt miatt, ez volt az utolsó csepp a pohárban. Így hát aprólékos bosszút tervezett. Bent kell maradnia dolgozni az irodában késő estig, így van ideje terve végrehajtására.



A **Retroinvaders** a Retro Madrid 2012-n a Gimme Bright-tal egy kazettán is megjelent, szerzője **Climacus**. Címe ellenére nem Space Inveders-klón, hanem a Konami 1983-as Gyruus-ának második Spectrum átirata. Hét fejlett civilizációt kötött össze a fereglyuk, világaink egyesültek, a béke időszaka azonban csak pár évtizedig tartott, a fereglyukon keresztül 48

évvel ezelőtt támadás érte a Földet, a harc azóta folyik...

NOVEMBER



A **Devil's Castle** egy újabb kalandjáték **Josep Coletas Caubettől**, ezúttal nem szöveges, hanem egy dungeon crawl. A helyszín igazán meglepő: egy baljós kastély a sötét erdő közepén, ahol maga a gonosz lakik. A gonosz lakó, a varázsló ördögi tivornyái közben elrabolta a királyság hercegnőjét, aki mellesleg a legjobb barátod. Tehát aktivizálnod kell magad, szükség van a segítségedre!



Az októberben bemutatkozó **Salvacam** elkészítette második Boriel Basic-ben írt játékát, a **Saltarint**. A játék a szintén 2011-es Joinra hasonlít, csak állandóan pattogó labda helyett, állandóan pattogó emberkével kell csillagokat gyűjteni, szívek helyett.



Az egyszemélyes dán **Tardis Remakes** (Soren Borgquist) 2004 óta készíti a klasszikus éra remekjeit Windowsra és OSX-re. Spectrumos bemutatkozása a **Dingo**. Soren, művésznévén Sokurah segítségével Mark R. Jones volt (grafika, zene, borító). A játék eredetijét 1983-ban fejlesztette az Ashby Computer & Graphics, ismertebb néven az Ultimate. A Tardis verziója a 2011-es Replay Expora készült el. A Big Ted nevű macival kell megenned a dinnyezészen található összes gyümölcsöt. A címszereplő Dingo pedig az ellenségeid, kiszámítható, együgyű állatok, de fáradhatatlanok!



Egy másik játék is a Replay Expora jelent meg, ihletője szintén egy Ultimate játék, a Cookie. A játék címe **Byte Me**, szerzője pedig **Jonathan Cauldwell**. Hotdogot és hamburgert kell készítened az ügyfeleknek, ügyelve rá, hogy ne

várákozzanak túl sokat. A lószerral bánj okosan!



A **Pac-Man Emulator** az, amire a nevéből következtetni lehet, vagyis egy szinte teljesen tökéletes, az eredetitől szinte semmiben el nem térő klón. Szerzője **Simon Owen**. Egy kis negatívum, hogy a játék csak +2A-s vagy +3-as gépen fut. A játékban végrehajtandó feladatról azt hiszem, nem kell írnom, ugyanis az általános műveltség részét képezi.)



A **Heroes of Magic Josep Coletas Caubet** eddigi utolsó játéka, az előzőhöz hasonlóan dungeon crawl stílusban. Az elfek erdei királysága haldoklik. Az elfek királynőjének szüksége van valakire, aki visszaszerzi a természet szolgáit az árnyékerdőből, egy rejtélyes és bűvös helyről, amit mocsarak vesznek körül. Az árnyékerdő szellemei őrzik a természet szolgáit, akik vissza tudnák fordítani az erdőd fáinak haldoklását.



Elég nagy fába vágta a fejszét 1996-ban **Andrew771**, mikor ALKO-val és Black Cat-tel elkezdtek a népszerű PC-s játék, a Doom (vagy valami ahhoz hasonló) Spectrumra konvertálását. 2011-re elkészült a mű első változata, a **ZXoom**, ami sokak szerint nem is játék, hanem egy tech-demo. Az emberiség a kihalás szélén áll, a Nibiru megállította a Föld forgását...



A **Clopit!** egy Manic Miner mod a **BaSe1 PrOdUcTiOnZ**-tól. A játék John Elliott Jet Set Willy 64 motorjával készült. Clopit barangolt az erdőben, élte az ő általában boldog, gondtalan életét, amikor hirtelen egy ijesztő kastélyt látott meg, ami mintha varázsütésre emelkedett volna ki a földből, Clopit megpróbált elszaladni, de akarata ellenére húzta egy titokzatos erő a kastélyba...

DECEMBER



Újabb mod, ezúttal Jet Set Willy, **Simon D. Lee** játéka a **Vampire Hunter Willy**. Sztori nincs, csak a szokásos sok képernyő, ahonnan össze kell gyűjteni a villogó vámpírelenes tárgyakat a feladat sikeres teljesítéséhez. A Clopithoz hasonlóan csak 128K-s gépen futtatható játék.



Karácsonykor jelent meg **Rafal Miazga** akció-kaland játéka, a **Streets of Doom**, ami a két évvel korábbi Skyscraper of Doom folytatása. Az elmúlt este eseményei, egy égő felhőkarcoló, egy gyönyörű lány, titokzatos idegenek, a gyilkosság, a fekete mágia... A felhőkarcoló eltűnt, az utcán vagy anélkül, hogy halvány fogalmad lenne arról, hogy mit kellene tenned. Midnight City 2031-ben nem egy biztonságos hely. Az első feladatod az, hogy kijuss a nyomornegyedből.



A **Quest for Witchcraft** kiadója a **Scene+** disczine, fejlesztője Leszek Chmielewski Daniel, ismertebb nevén LCD, valamint Mister Beep és Kriss, a játék hangolói. A Witches 8 nevű klub a nyolc legerősebb boszorkány csoportosulása. Fekete mágiát használnak vágyaik kielégítésére, de nem halhatatlanok, egyikük meg is halt egy autóbalesetben, így felszabadult egy hely a klubban. Te vagy az egyik jelentkező erre a helyre, bizonyítsd tudásod ebben a Jewel Quest-klonban.



A **Future Looter** a holland nemzetiségű **Timmy** harmadik játéka. Zeneszerzőként Mister Beep van itt is megnevezve. Sztori vagy bármiféle info nincs, lényegében egy Cybernoid-klón három rövid pályarészen, szép grafikával.

ÖSSZEGRZÉS

Az 58 felsorolt játék 9 országból és 2 kontinensről (Amerikát a Clopitl képviseli) jött össze. Kimaradt a listából egy nagy halom minijáték, köztük néhány nagyon jó (pl. az I, Ball a Beyker Soft-tól, vagy a Wiwo Dido-s szösszenetek), néhány Freescape motoros játék, meg több játéknak álcázott egyéb próbálkozás. Az 58 említett játék termeléséből szokás szerint az angolok és a spanyolok vették ki a részüket:

ország	db
Egyesült Királyság	23
Spanyolország	20
Oroszország	5
Lengyelország	3
Ausztria	2
Hollandia	2
Csehország	1
Dánia	1
USA	1

Csapatokra, fejlesztőkre lebontva az egyik legaktívabb 2011-ben is az Ubhres Productions (The Mojon Twins), de a meglepően csekély, 3 játékos produkciójukat még négyen (Jonathan Cauldwell, Josep Coletas Caubet, Rafał Miazga, Digital Prawn) teljesítették, 2 játékot pedig nagyon sokan fejlesztettek.

Gépigény szempontjából érdekes a kimondottan 48K-s játékok túlzott fölénye, és hogy nincs 16K-s játék, de van olyan (A Chance in Hell), ami csak lemezes verzióban tölthető le:

gépigény	db
48K	42
48K/128K	10
128K	5
+2A/3	1
+3	1

Játéktípus alapján sincs meglepetés, persze, hogy az arcade játékok

vezetnek, de nincs se stratégiai, se sportjáték:

játéktípus	db
Arcade	35
Logikai	11
Kaland	5
Dungeon Crawl	3
Akció-kaland	2
Táblás	1

Terjesztés módja alapján csak ingyenesen letölthető játékok vannak, de kakukktójásként azért a Buzzsaw megemlíthető, mint elvileg majd több verzióban is elérhető játék, valamint néhány játék megrendelhető, vagy legalább korlátozottan kapható volt fizikai formátumban.

Áttérve a lényegesebb statisztikára, a minőségbelire, ismét először a WOS szavazataira hagyatkozok (levonva 10-10%-ot a legmagasabb és legalacsonyabb szavazatokból):

játék	pont
Buzzsaw+ (Foxton L.Mix)	8,76
Pac-Man Emulator	8,64
Alter Ego	8,62
Cray 5	8,47
Dingo	8,41
Retroinvaders	8,39
Frank N.Stein Re-booted	8,37
Gloop Troops: The Lost...	8,11
Flynn's Adventure in ...	8,00
Streets of Doom	8,00

Szintén a WOS-ról, a 2011 legjobb játékaire leadott voksok alapján a következő lett a végeredmény:

játék	szavazat
Buzzsaw+ (Foxton L.Mix)	41
Alter Ego	26
Retroinvaders	24
Dingo	20
Cray 5	17
Pac-Man Emulator	17
Future Looter	14
Frank N.Stein Re-booted	13
Streets of Doom	13

Ezt a listát is a Buzzsaw+ vezeti, tehát akár azt is írhatom, hogy az év legjobb játéka mindenféle közönségszavazatok alapján ez a játék. Második egyértelműen az Alter Ego, harmadik pedig a Cray 5, Dingo, Retroinvaders, Pac-Man Emulator kvartetből valamelyik, vagy megosztva mind a négy.

Az 58 játék közül 57-nek van kazettára másolható verziója, ezek körülbelül 3 óra 41 percet töltenének ki 2,2MB terjedelmükkel.

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



JÁTÉK CÍME	KIADÓ VAGY FEJLESZTŐ	HW
A Chance in Hell	Steven Flanagan	+3
Aahku al Rescate	Kabuto Factory	48K/128K
Alter Ego	RetroSouls	48K
Aventura A o B: Cazador de Vampiros	Spectraventura	48K
Aventura A o B: Stellaris 3	Spectraventura	48K
Azzurro 8Bit Jam	Relevo Videogames	48K/128K
Bozzle	Polomint	48K
Buzzsaw+ (Foxton Locks Mix)	Jason J. Railton	48K
Byte Me	Jonathan Cauldwell	48K/128K
Chessboard Attack	Leszek Chmielewski Daniel	48K/128K
Chopper Drop	Paul Jenkinson	48K/128K
Clopit!	BaSe1 PrOdUcTiOnZ	128K
Coracle	Cronosoft	48K/128K
Cray 5	RetroWorks	128K
Crystal Cubes	AER	48K
Devil's Castle	Josep Coletas Caubet	48K
Dex	Cheese Freak Software	48K
Dingo	Tardis Remakes	48K
Dirty Bristow – The Game	Dirty Bristow	48K
DragonBall: El Desafio del Doctor Gero	Kabuto Factory	48K
Escape II – Some Years After	Matthew Carrier	48K
Flynn's Adventure in Bombland	Tom Dalby	48K
Frank N. Stein Re-booted	Colin Stewart	48K
Future Looter	Timmy	48K
Ghost Castle	Cronosoft	48K
Gimme Bright	Climacus	48K
Gloop Troops: The Lost Crown	Little Shop of Pixels	48K
Heroes of Magic	Josep Coletas Caubet	48K
Horace Goes to the Tower	Ubhres Productions	48K
Join	RetroSouls	48K
Kerixer	JeRrS	48K+128K
Los Extraordinarios Casos del Dr. Van Halen Volumen 2 Relato IV: Episodio Final	Josep Coletas Caubet	48K



JÁTÉK CÍME	KIADÓ / FEJLESZTŐ	HW
Marbles of Wisdom	Rafal Miazga	48K
Mushroom Man (201 edited version)	Dr. Beep	48K
O-Cman	oblo	48K
O-Trix	oblo	48K
Pac-Man Emulator	Simon Owen	+2A/+3
Pariboro	ZeroTeam	48K
Phantomasa 3 - Fundamentally Loathsome	Ubhres Productions	48K
Poxoft Tatriz Special Edition	Poxoft	48K/128K
Quest for Witchcraft	Scene+	48K
Ratul & Zeki	Salvacam	48K
Reductio ad Nihilum	Rafal Miazga	48K
Retrosesion	J.B.G.V.	48K
Retroinvaders	Climacus	48K/128K
Saltarin	Salvacam	48K
Sid Spanners 2: The Slackening	Digital Prawn	48K
Sid Spanners 3: The Nuthouse	Digital Prawn	48K
Sid Spanners 4: Timeloop	Digital Prawn	48K
Space Disposal	Paul Jenkinson	48K/128K
Stamp Quest	Stonechat Productions	48K/128K
Stela	J.B.G.V.	48K
Streets of Doom	Rafal Miazga	48K
The Wicker Woman	Monster's Leg Productions	128K
Trabajo Basura	Ubhres Productions	48K
Utter Tripe	Jonathan Cauldwell	48K
Vampire Hunter Willy	Simon D. Lee	128K
Wunderchar\$	Stonechat Productions	48K
ZXoom	Andrew771	48K

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

SPACE DISPOSAL

KIADÓ:	Paul Jenkinson, 2011, ingyen letölthető
FEJLESZTŐ:	Paul Jenkinson
STÍLUS:	Arcade - Akció
GÉPTÍPUS:	48K/128K
MÉRET:	33466 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	3:36
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet: Q,A-fel, le, O,P-balra, jobbra, Space-tűz Joystick: IF2, Cursor



FELADAT

„A lebegő űrhulladék mennyisége komoly aggodalomra ad okot, különösen a hatalmas mennyiségű anyag, aminek sikerül átjutni a bolygók atmoszféráján elégségnélkül. Ezt a törmelékét többnyire figyelmen kívül hagyják a bolygók ezirányú felelősei, így ebből a zűrzavarból kinőtt egy új, jövendelő iparág. A Space Disposal Corporation is azért jött létre, hogy eltávolítsa a nem kívánt és potenciálisan veszélyes hulladékokat azon bolygók körül, amelyek elég gazdagok ahhoz, hogy megfizessék ezt a szolgáltatást. Utazni a bolygórendszerben nagy érvágás az erőforrásokban, de erre az SDC szakembereinek van egy mentőötlete, a szemét összegyűjtésével, betakarításával elég

energiát lehet ahhoz fejleszteni, hogy az táplálja a gyűjtőhajók hajtóművét, sőt még a bolygóközi portálokra való közlekedésre is elegendő. Új pilótaként kapsz négy bolygót megtisztításra. Hajód ellenáll a bolygó felszínének és növényzetének való ütközésnek, de a mozgó veszélyek ellen csak a lézerágyúval tudsz védekezni. Egyes bolygók egy olcsóbb típusú tisztítási eljárást is kipróbáltak, mielőtt az SDC-t hívták. Ez általában annyiból állt, hogy tisztító robotokat gyártó szerkezeteket dobtak le a bolygóra. Sajnos a szennyezett hulladék zavarja az áramköröket, emiatt a droidok csak barangoznak, a szemét eltávolítása nélkül. Sok droid kiszámíthatatlanul, össze-vissza vagy véletlenszerűen mozog, ezért legyél fokozottan óvatos. A droidok elpusztítása után az őket gyártó szerkezet automatikusan legyárt egy helyettesítő droidot. Az összes szemét összeszedésével elég energiát lehet létrehozni a kék portál aktiválásához, ami lehetővé teszi a következő bolygóra való utazást. Mind a négy bolygó megtisztítása után pedig beléphetsz abba a portálba, ami hazavisz az SDC-hez. Minden SDC pilóta rájön, hogy a



lézerágyú nem fegyver, inkább egy szerkezet a környezet manipulálására. Megsemmisíthetsz vele egy droidot, de úgymint helyette másik, megtsíthatsz az utat egy meteoról, de lesznek még meteorok, amik veszélyeztetnek utadon. Tartsd ezt is szem előtt!”

LEÍRÁS

A vezérlés a Jetpac-hez hasonló, ha elengeded a fel-gombot, akkor automatikusan süllyedni kezd a géped. A 25. képernyőre kell eljutnod a feladat sikeres végrehajtásához, a jó eredmény feltétele a megfelelő ütemérzék. A jövő kukásaként furcsa bolygókon kell bizonyítanod, nem elég, hogy sok a szemét, de állandó meteorzápor is nehezíti a dolgodat. A tűzgombot a legtöbb képernyőn el is felejtethed, többre mész a könnyed, gyors manőverezéssel, mint a lövöldözéssel, persze mindkettő mehet egyszerre is.



HÁTTÉR

Paul Jenkinson azt írta, hogy egy kicsit olyan ez a játék, mint a Chopper Drop lézerekkel. Szóval kicsit Jetpac, kicsit Cyberoid. A szemétkben érdemes körülnézni, akad ott használt Spectrum, kidobott R2D2, híres űrhajók, sisakok...

ÉRTÉKELÉS

A betöltőképernyőn közelebből is szemügyre vehető a kis egyszemélyes számítógéppel. Érdekes, egyedi sztori, betekintést enged egy elképzelhető jövőbe. Jó kis szemétkösszeggyűjtésre serkentő menüzene és csak 128k-s módban hallható játékbeli effektek jelentik a hallható, és a mozgalmas, színes, szépen kidolgozott, de nem túl változatos képernyők a látható különbségeket. A mozgás elsőrangú, a vezérléssel és annak érzékenységével egyetemben. A nehézségi szint kellemes, nem kell emulátorhoz és mentetetéshez folyamodni a végigjátszáshoz, de nem is fog túl gyorsan sikerülni.

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

79%

MÁSOK SZERINT

WOS: 6,94/10
 Retro Gamer: 66%
 rgcd.co.uk: 4/5

CHOPPER DROP

KIADÓ:	Paul Jenkinson, 2011, ingyen letölthető
FEJLESZTŐ:	Paul Jenkinson
STÍLUS:	Arcade - Akció
GÉPTÍPUS:	48K/128K
MÉRET:	31571 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	3:25
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet: Q,A-fel, le, O,P-balra, jobbra, Space-tűz



FELADAT

„Kemény meló helikopterpilótának lenni. Nap, mint nap ládákat kell emelgetni és a szállításra kész teherautóra dobálni azokat. Az idő viszont kevés, amit minden egyes rakomány teljesítésére kapsz. Ne vacakolj hát sokat, vagy ki leszél rúgva. Kerüld el a WOS léghajókat, az örült hőlégballonosokat és a sirályokat, hogy a csomagjaid időben ledobd, így esetleg valaki felfigyel a repülési tudásodra, és felajánl egy olyan munkát, amire mindig is vágytál.”

LEÍRÁS

A jobb állás reményében 25 napon (képernyőn) keresztül 4-4 csomagot kell bedobnod a ledobónyílásba. A csomagok felvétele érintésre történik,

ledobásuk pedig Jetpac-es módon automatikus a nyílás fölött. Mindenféle ütközés idővesztéseget okoz, tehát kerüendő. Az utolsó csomagot érdemes alacsonyabb helyzetből elengedni, hogy időben érkezzon a teherautóra.

HÁTTÉR

Paul Jenkinson első játéka *Kyd Cadet* nélkül. Kicsit *Jetpac*-es, kevesebb ellenséggel és nehezebb terepen. A *Kyd Cadet*-sorozathoz hasonlóan AGD-vel készült. Két változata készült, az elsőben még nincs auto-pottyantás és nem kell minden csomagot az autóra rakni.

ÉRTÉKELÉS

Jó betöltőképpel és rövid, de érdekes sztorival kezdődik a játékkal való ismerkedés. Remek ötlet szép





megvalósítása a játék. A látvány magával ragadó, a háttérben a város sziluettjével. Szép a menüzene és nagyon jók a hangeffektek, kár, hogy utóbbiak csak a 128K tulajoknak járnak, már azért is, mert a zajok plusz információt hordoznak ennél a játéknál. A vezérlés módja egyetlen jól kiosztott billentyűkiosztás. Az érzékenység, reagálás szuper. A nehézségi szint a Kyd Cadet-ek után elég magas, talán egy picit túlságosan is. Remek, addiktív, szórakoztató játék, hosszú időre is jó kikapcsolódást nyújt.

KÖRÍTÉS	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ □ □ □ □
FELADAT	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ □ □
KÜLCSÍN	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ □ □
VEZÉRLÉS	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ □ □
KÉSZSÉG	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ □ □
SZUBJEKTÍV	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ □ □
89%	

MÁSOK SZERINT

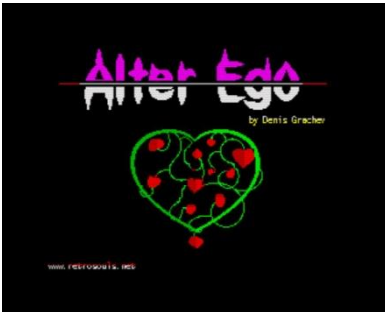
WOS: 7,92/10

Retro Gamer: 85%

RGCD: 2/5

ALTER EGO

KIADÓ:	RetroSouls, 2011, ingyen letölthető
FEJLESZTŐ:	Denis Grachev, Shiru (zene)
STÍLUS:	Arcade – Platform
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	38918 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	3:32
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet: Q,A-fel, le, O,P-balra, jobbra, M, Sp-fantomugrás Joystick: IF2



FELADAT

„Gyűjts össze minden pixelt és kerüld el a koponyákat. A hősnek, akit irányítasz, van egy fantom ikre, az ő alteregója. Mikor a hősöd mozog, az alteregója is mozog egy tükrözött módon... Bizonyos szinteken a mozgás vízszintesen, máshol függőlegesen tükrözött. A hősöd és alteregója helyzetét korlátozott számú alkalommal meg tudod cserélni.”

LEÍRÁS

25 szintet kell teljesíteni a sikerhez. A balfelső sarokban látható az életek, valamint a szinten még használható fantomugrások száma. Legtöbbször csak a hús-vér hősnek kell begyűjtenie a lila dobozkákat, a „pixeleket”, de néha szellemes

tesójának is jut valamennyi csak általa felvehető fehér doboz.

HÁTTÉR

Az *Alter Ego* Denis Grachev második játéka, az első a szintén 2011-es *Join* volt. A remek menüzene Alex Semenov (Shiru) műve. Az *Alter Ego* 2011 második legjobb játéka a WOS fórumozói szerint, 2014-ben pedig elkészült a második része is!

ÉRTÉKELÉS

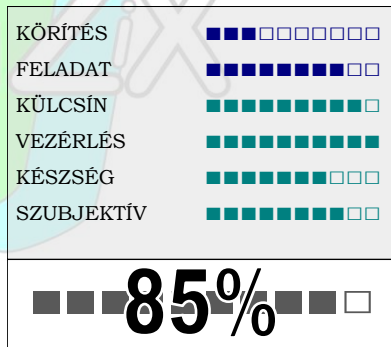
A szerző lehet, hogy úgy volt vele, hogy a felesleges szöveg, körítés helyett a játék elmond mindent. Egy ilyen remek produkciónál ez majdnem így is van, mégis úgy gondolom, hogy a szerző feladata az is, hogy életet leheljen művébe, azt pedig a körítéssel, egy kis meséléssel





tudja megtenni. A feladat erősen a Hudson Soft-féle Binary Land-re hasonlít, de okosan tovább van fejlesztve, kiszabadítva az eredetit a labirintusából. Jó ötlet a tükrözés módjának cserélgetése is, de még így is kicsit egyhangú a változatos nehézségű pályák végigjátszása. A látványvilág kicsit hasonlít a feladathoz, első nekifutásra nagyon megnyerő, részletes, mozgalmas, színes. Hosszú távon viszont múlik a varázs, ugyanazok az egyébként tényleg szép és kidolgozott elemek ismétlődnek. A képernyő nincs kihasználva, elért volna például egy 'Alter Ego' vagy 'RetroSouls' felirat, vagy bármi, hogy ne legyen olyan bántóan üres. A menüzene nagyon jó, fülbemászó. A hangeffektek is korrektek, csak kevés van belőlük. A vezérlés mind módját, mind minőségét tekintve nagyon jó, néha éreztem azt, hogy nehezebb, gyorsabb reagálást igénylő feladat esetén túlvezérelt lenne, de ehhez a játéktempóhoz így is tökéletes. A

készség szint annak ellenére, hogy ez egy akciójáték, mégis javarészt a logikai képességünket igényli, na nem túl nagy mértékben és nem is huzamosabb ideig. A szintek között összevissza vannak az elsöre könnyedén megoldhatóak és a kicsit elgondolkodtatóak. Sajnos többségében az első verzió képviselteti magát. Néhol nagyon át kell gondolni a fantomugrások helyét és számát, van ahol nincs is rá szükség és van olyan szint is, ahol több lehetőség is talonban marad, mert nincs rá szükség. Úgy érzem, hogy ez a játékötlelet, ezzel a feladattal, ezzel a technikai megvalósítással nem véletlen lett ilyen népszerű, de átgondoltabb tervezéssel tovább lehetett volna emelni a játékelményt.



MÁSOK SZERINT

WOS: 8,11/10

CHESSBOARD ATTACK



KIADÓ:	Scene+, 2012, ingyen letölthető
FEJLESZTŐ:	Leszek Chmielewski Daniel, Kriss (zene)
TÍLUS:	Táblás - logikai
GÉPTÍPUS:	48K/128K
MÉRET:	21675 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	2:30
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet: újradefiniálható (alapbeáll.: Q,A-fel, le, O,P-balra, jobbra, M-tűz) Joystick: Kempston, IF2



FELADAT

„A népszerű bolygóközi sakk bajnokságban (igen, a sakk nagyon népszerű az űrben, mert segít az időt ölni bolygóközi utazások alatt), van egy külön játékmód, az úgynevezett "Chessboard Attack". Ez a játék reális szimuláció képzési célokra.

A "Chessboard Attack" leírható, mint egy mix a népszerű sakkjáték, és az igen ismert Aknakereső nevű játék között, amit betiltottak, miután a Microsoftnak nem sikerült megszerzeni a hatalmat bolygónk fölött.

Te irányítod a „Király” nevezetű sakkbábút, és bármely irányban tudod mozgatni a 8x8-as táblán. A tábla mezői rejtve vannak, így nem láthatod, hogy mi van rajtuk. Lehet, hogy az ellenfél sakkfiguráit rejtik, és ha belefutsz valamelyikbe, azonnal

meghalsz. Szerencsére láthatod azt, hogy milyen típusú figurák veszélyeztetnek (a sakk szabályai szerint) az aktuális pozíciódban. Ez adja meg a lehetőségét, hogy kitaláld, hol vannak az ellenfél figurái (ötször tippelhetsz rosszul, mielőtt meghalsz). Ha biztos vagy egy figura helyében, nyomd meg a tűz gombot, hogy átváltss kurzor módra, vidd a kurzort oda, ahol sejtésed szerint egy ellenséges sakkfigura áll, és nyomd meg a tűz gombot. Ha tényleg van ott egy figura, akkor villogni kezd, és eltűnik, ha nincs ott semmi, akkor csak egy üres mezőt fogsz látni és elveszítesz egy hibázási lehetőséget. Ha elveszíted mind az ötöt, akkor véged van! Van egy időzítő, ami visszafelé halad. Ha eléri a nullát, akkor meghalsz azonnal, és elveszíted a játékot.

A sakktábla alsó sorában nem lehetnek ellenséges sakkfigurák.

Ha a kurzor módra váltasz, visszatérhetsz a normál üzemmódba a sakkbábúd, vagy egy üres mező kiválasztásával.”

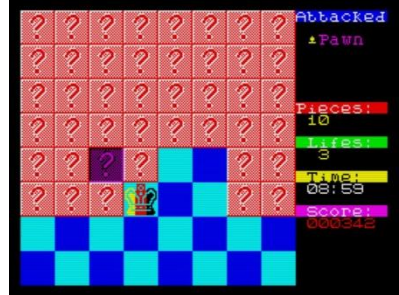
LEÍRÁS

A játék célja, hogy megtaláld az ellenfél összes figuráját a

sakktáblán. Erre nehézségi szinttől függően 2, 5 vagy 10 perced van, amit a menüből választhatsz ki (L). Nehezítheted a dolgot azzal is, hogy két teljes kollekció, tehát 32 figura használatát engedélyezed az ellenfélnek (D). Bár végiggondolva, nem is biztos, hogy nehezedik tőle a feladat, hiszen nagyobb eséllyel találsz minden mezőn ellenséget, így kisebb a valószínűsége a rossz tippeknek. Játék közben, ha egy mezőre lépsz, akkor az 'Attacked' felirat alatt megjelenik, hogy milyen figurák által vagy támadva azon a helyen, magyarul milyen figurák adnak neked aktuálisan sakkot (kivéve a királyt, akiről a sakk szabályaitól eltérően azt tudod meg, hogy valamelyik szomszédos mezőn áll). A figurák neve előtt láthatod a rajzukat is, ha esetleg nem érthető az elnevezés. A 'Pieces' felirat alatt a még meg nem talált figurák számát, a 'Lifes' alatt az életeid számát, a 'Time' alatt pedig a feladat megoldására fordítható megmaradt idődet látod. Az életeid száma helyett találobb a hibázási lehetőségeid száma, hiszen életed egy van, ha foglalt helyre lépsz a táblán, akkor egyből meghalsz.

HÁTTÉR

A következőket írja LCD a játék születésének körülményeiről: „1996-ban kezdtem megírni a játékot a HiSoft BASIC segítségével. Ez egy jó fordító, de hiányoztak a bináris műveletek és az InLine assembly. Az első verzióban nem volt grafika, és nagyon lassú volt. Később elvesztettem a munkalemezt és az érdeklődésemet is. Miután a Boriel ZX Compiler megjelent, fel akartam éleszteni a projektet, de ez csak



akkor vált lehetségessé, miután a bináris műveletek bekerültek a ZXBC-be. Megkerestem a lemezt újra és átírtam a kód több mint 90%-át. A játékot a Scene + olvasóinak ajánlom.”

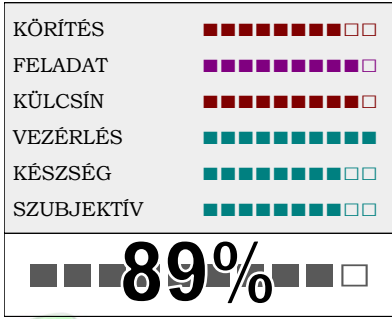
ÉRTÉKELÉS

Az új játékokhoz mérten kimondottan korrekt a körítés, van kazettaborító, screen, leírás. Sőt, a szerzőtől megrendelhető a játék kazettás verziója is! Az ötlet egyedi, legalábbis nem találok eddig aknakereső-sakk hibriddel. A megvalósítás átgondolt, tisztességes munka. Grafikailag egy táblás játékhöz mérten nem várok sokkal többet. A siker és kudarc esetén látható képernyők meg kifejezeten extraként értékelhetők, mint ahogy a 128K-s módban hallható menü és játék alatti zene is. 48K-s gépen meg kell elégedni a szintén jól sikerült effektekkel. A vezérlés remek, ráadásul újradefiniálható, talán csak a Kempston egeres irányítás lenne praktikusabb. A nehézségi szint elvileg két dologtól függ. Az egyértelmű, hogy minél rövidebb idő áll a feladat megoldására, annál nehezebb az ellenfél figuráinak leszedése. A 32 figura elleni játék számomra – mint már jeleztem – nem egyértelmű nehezítés, hiszen



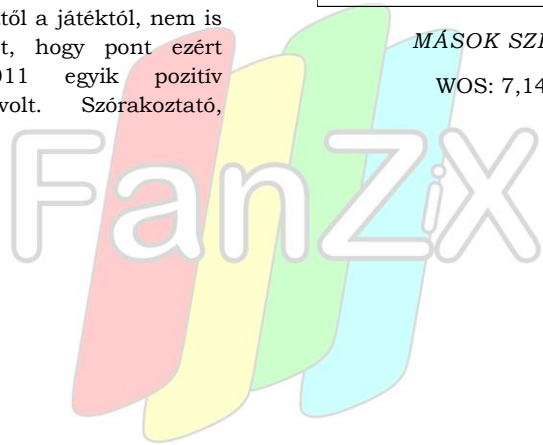
statisztikailag nehezebb hibázni. Alapvetően nem nehéz a feladat megoldása, de fokozott figyelmet igényel, nagyon könnyű egy rossz lépéssel mindent tönkretenni. Nem vártam sokat ettől a játéktól, nem is ismertem, lehet, hogy pont ezért számomra 2011 egyik pozitív meglepetése volt. Szórakoztató,

többször is játszható, két perces időlimit esetén kimondottan izgalmas, gyors gondolkodást igénylő játék.



MÁSOK SZERINT

WOS: 7,14/10



GIMME BRIGHT

KIADÓ:	Climacus, 2011, ingyen letölthető
FEJLESZTŐ:	Climacus (kód), Radastan (grafika & dizájn)
STÍLUS:	Arcade – Platform, City Connection-klón
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	31379 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	2:59
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet: újradefiniálható (O,P-balra, jobbra, Q – ugrás)



FELADAT

„A platformokat kell kivilágítanod minden szinten. Különböző szörnyek vannak, akik elől el kell menekülnöd. A rózsaszín üst kikapcsolja a platform világítását, így el kell kapnod. Vannak még különböző színű csillagok, amik pl. végtelen életet, immunitást... adhatnak.”

LEÍRÁS

Nyolc szinten kell minden talpalatnyi (lépésérzékeny) platformot kivilágítanod meghatározott időn belül, ezt úgy teheted meg, hogy minden platform minden lépésnyi részére rátrappolsz. Munka közben találkozol veszélyes lényekkel (koponya, szellem, stb...) és színes csillagokkal, amiket, ha felveszel, segíthetnek a munkádban (extra

kivilágítás, immunitás, extra idő, extra élet...). A harmadik szinttől találkozhatasz a leírásban említett rózsaszín üsttel, amit szintén felvehetsz, sőt, fel kell vened, mert amelyik platform szakaszhoz eljut, annak kikapcsolja a világítását. Minden szint hat egymás melletti képernyőből áll. Az eltelt időt a bal alsó sarokban fogatkozó sárga csillag jelzi.

HÁTTÉR

A mai kor Spectrum játékaire jellemzően a Gimme Brightnak is több verziója van. Az első verzióban még nem Radastan, hanem a klasszikus kor játékaiknak grafikusai voltak Climacus, teljes nevén Eduardo Martin Torices segítségével a megjelenítésben. Természetesen nem hozott össze a szerző egy grafikus szupercsapatot, hanem elemelte régi játékok figuráit és felhasználta azokat saját játékában. A második verzióban már Radastannak köszönhetően „egyéni” grafikai elemeket kapott a játék, aminek az 1985-ös Jaleco játék, a City Connection az őse.

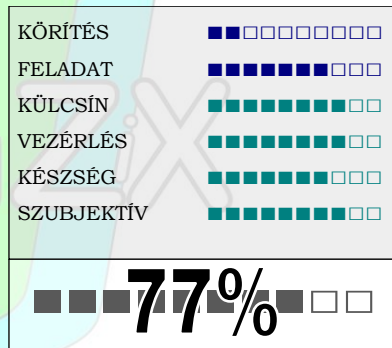
ÉRTÉKELÉS

Nem csak az előbbieken, hanem az összecsapott körítésekben is tipikus



mai játék a Gimme Bright. Nem értem, hogy miért nem lehet egy pár soros kis történetet gyártani egy arra alkalmas játékhoz, esetleg elnevezni a főhóst, hogy közelebb kerüljön a játék a játékosokhoz. Számomra elég kiábrándító, hogy platformokat kapcsolgatok, mivel ez egy platformjáték... A feladat, az előd, a City Connection ötlete még nem egy kiaknázott terület Spectrumon, így újdonságként hat. Jó, hogy az ellenségeknek van egy rájuk jellemző, kiszámítható mozgásuk, talán lehetne belőlük több, esetleg a csillagok gyűjtésének lehetne valami szerepe a pontok gyűjtésén és azon kívül, hogy a játéktér alatt láthatom, mennyit szedtem belőlük össze. A látványvilág a feladathoz hasonlóan jó, de nem túl változatos. Vannak jobban és kevésbé jól kidolgozott elemek. Szépen animált minden, jó a színhasználat. Van menüzene,

korrekt effektek... A vezérlés módja kifogástalan az újradefiniálhatóság miatt. A főhős a fordulásokra jól reagál, de az ugrások nagysága miatt a játék alatt bizonytalanságot érzek, egyszerűen nem érzem, hogy mikor mekkorát fogok ugrani, ez kicsit zavar. A nehézségi szint meglehetősen magas a sok élet ellenére, főleg az utolsó szinten, aminek nem szeretném lelőni a poénját. Végigjátszani sajnos képtelen vagyok, de hosszú időre kellemes időtöltést nyújtott számomra ez a kis arcade különlegesség, így nem vagyok vele (sem) túl szörös szívű.



MÁSOK SZERINT

WOS: 7,31/10

RetroGamer: 66%

BUZZSAW+ (FOXTON LOCKS MIX)

KIADÓ:	Jason J. Railton, 2011, ingyen letölthető
FEJLESZTŐ:	Jason J. Railton (kód, hang, grafika), Mister Beep (zene)
STÍLUS:	Arcade – Cosmo Gang The Puzzle-klón
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	42976 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	4:26
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet: újradefiniálható (O,P-balra, jobbra, A – le, M, Sp – tűz/forgatás óramutatóval ellentétesen, H - pillanatállj) Joystick: Kempston, IF2



FELADAT

„Szeretni fogod ezt a játékot. Eléggé olyan, mint a többi blokk-potyogtatós játék, de kicsi bolyhos állatokkal és körfűrész-pengékkel (igen, ez annyira mókás). Egy szipi-szupi multicolor rainbow generátort használ, és megszólaltatja azokat a csodálatos csipogó hangokat.

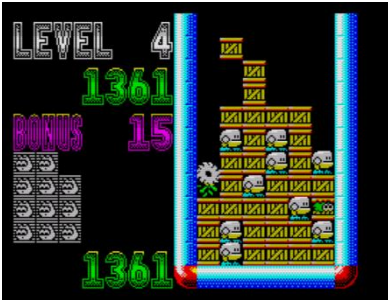
Nincs szükséged utasításokra. Csak játssz vele. Minden egyértelművé fog válni a kezdéstől számított néhány másodpercen belül. 10 nehézségi szint van, és az első öt szint bármelyikén kezdhetsz.

Tanácsok.

1) Nézd meg alaposan a fűrészlapokat, amíg nem tudsz biztosan dönteni, hogy balra vagy

jobbra mozgatod.

- 2) Bár nincs "következő darab" kijelző (nem szeretem őket, sosem szerettem, és soha nem is használtam őket, ez van), de a fűrészlapok figyelhetőek.
- 3) Csinálj több mint két sort a rekeszekből a lények megsemmisítésével és hagyd, hogy a rekeszek a helyükre essenek.
- 4) Ismerd meg az extra egy tonnás súly titkát és használd fel okosan.
- 5) A lények megsemmisítéséért kapott pontszám annál magasabb, minél többet semmisítesz meg egyszerre. Az első 5, aztán 10, 15, 20 és 25 pont jár. Tehát egy 6-os sor $5 + 10 + 15 + 20 + 25 + 25 = 100$ pont, két sor pontszáma még plusz $6 \text{ db} * 25$, tehát 250 pont összesen, stb... Hasonlóképpen egy sor láda összezúzása 100 pont, de több sor pontszáma egyre több soronként. Így hozhatók létre látványos zuhatagok nagy pontszámokért cserébe.
- 6) Tanuld meg, hogyan lehet felhasználni egy csillagbombát. Már elmondtam, hogy hogyan



tedd.

- 7) Próbáld kitanulni a mozgó ládák szabályát.
- 8) A játék nehézsége növekszik az első öt szint fölött, miközben a fűrészlapok szabályossága és a bemutatott többi jellemző csökken. A 6-10 szintek egyre gyorsabbá válnak. Egyre több Bolonddal.
- 9) Figyelj a Bolondokra.
- 10) Nyugi, ez csak egy játék.

Komolyan, egyes emberek elvárnak egy sztorit.

Mint éjjeliőr egy ládagyárban, úgy gondoltad, lehet, hogy meg kell küzdened néha az alkalmi betolakodókkal, de az utolsó dolog, amit várhattál az volt, hogy egy idegen invázió kellős közepébe csöppensz. Bele csöppentél. Az úrhajó tele gnóm, miniatúr, fosztogató idegenek csoportjaival pont az első munkanapodat, éjszakádat választotta, hogy megtámadja a Földet.

Az emberi faj szerencséjére egy hiba az anyahajójukon azt okozta, hogy vesélyesen alacsonyan kezdtek sodródni és becsapódtak annak a gyárnak az oldalába, ahol szolgálatban vagy. A katasztrófa sújtotta úrhajóból kijutó túlfeszültség aktiválta a gyár sérült gépeit,

csapdába ejtve az idegen lények hordáit saját szétzúzott hajójukon.. Ahogy próbálnak kijutni, elviszik őket a szállítószalagok a gyár tárolóöbleibe.

Miközben az első tárolóöblhöz száguldasz, látod, ahogy megtelik rekeszekkel, amiket a super-töltő gépezet tüneményes sebességgel gyárt, kínozza magát a megnövekedett igénybevétellel. A rekeszek között pedig ott vannak a rosszindulatú lények egy másik világból. Az egyetlen reményed, hogy csapdába ejted ezeket az ördögöket a szállítóverem segítségével, és megsemmisíted őket a széthulló gépezetek bármilyen darabjaival, amik az utadba kerülnek.

Tudod, hogy a szállítóverem automatikusan összezúzz minden sor ládát, amit elhelyezel, de az aljas földönkívüliek megzavarják az egyszerű érzékelőket, és immunisak maradnak az erőteljes állkapcsokra. Meg kell semmisítened őket, hogy a maradék rekeszeknél működhessen a zúzda.

Ha a halom eljut a csúcsra, a garatig, az idegen hadsereg ki fog ömölni a tetején, és kijuthat a gyanútlan külvilágba. Csak te tudod megmenteni a Földet. Meddig tudod visszatartani a gonosz erőket?"

LEÍRÁS

A feladat tényleg tipikus potyogtatós, sorkirakós játék: rakj ki teljes rekeszsorokat, hogy összezúzhassa őket az automatika. A rekeszek közé keveredett idegen lényeket pedig trancsírozd szét forgó fűrészlappal, esetleg egy tonnás súllyal, vagy csillagbombával. Oké, a vége már nem teljesen tipikus:)

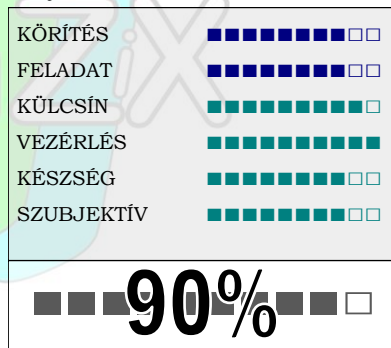
HÁTTÉR

A játék több verzióban készült el. A Foxton Locks Mix ugye az ingyenesen letölthető (zöld színűek a szétfröccsenő idegének), a Box Deluxe Mix fog majd egyszer talán megjelenni kazettán (ha minden igaz, akkor a Cronosoft jelenteti meg) egyedi sprite-t(okk)al és vörösen szétplattyanó idegekkel. Versenyekre (lesz) elérhető a Competition Edition, ezt a lilán meghaló idegek különböztetik meg és a talányos „alkalmas bizonyos versenyekre” kitétel, ez nem tudom mit jelenthet, talán két szállítóverem lesz egymás mellett... A Dim V Edition egy multicolor engine nélküli (fapados) normál verzió, cián-halállal (csak mert jól hangzik), ez a változat is letölthető állítólag és ingyenes is...

ÉRTÉKELÉS

A körítés elsőrangú, egyedül a kazettaborító hibádzik (na és a kazetta is, amire sokan már majdnem három éve várnak). A feladat egy 1992-es okosan továbbgondolt Tetris-szerű játék feldolgozása, de ahhoz képest, hogy egy klón klónja, meglehetősen egyedivé varázsolta Jason J. Railton. A változatosságban talán a legkevésbé ütöképes a játék sok erőssége között, mert gyenge pontja tényleg nincs. Látványvilágában a grafikai elemek, az animáltság első rangúak. Jó ez a multicolor motor, mégis pont a színhasználat, és a már

említett viszonylagos egyhangúság miatt nem kap külsőre maximális pontot. Főleg a menü alatt látható, inkább demókba való, hivalkodó színezés a szembetűnő. A vezérlés úgy tökéletes, ahogy van. Újrdefiniálható billentyűzet mellett a két legfelkapottabb joystick is kifogástalanul használható. A készségszintet kicsit könnyűnek érzem, nem bántóan, de az első szintek azért néha elég unalmasak tudnak lenni. A Buzzsaw+ egy nagyon jó játék, de kicsit túlértékeltnek érzem. A WOS fórumán az utóbbi évtized legjobb játéka is lehet szavazni és ha nem is fölényesen nem is, de a Buzzsaw+ vezet. Oké, tényleg nagyon jó, de ennyire?



MÁSOK SZERINT

WOS: 8,15/10

RGCD: 5/5

STREETS OF DOOM

KIADÓ:	Rafal Miazga, 2011, ingyen letölthető
FEJLESZTŐ:	Rafal Miazga
STÍLUS:	Akción – kaland
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	48477 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	4:54
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet: Q – ugrás, A – kiválasztott tárgy cseréje, O, P – balra, jobbra, Sp – tárgy felvétele, lerakása, használata, beszélgetés, átsétálás ajtón, átjárón, ... Joystick: Kempston



FELADAT

„Az utolsó éjszaka eseményeire örökké emlékezni fogsz. Égő felhőkarcoló, széplány, rejtélyes idegenek, gyilkosság, fekete mágia... Ha valaki ilyenekről mesélne neked, azt gondolnád, túl sok filmet nézett. Mostanra a felhőkarcoló eltűnt. Az utcán vagy bármilyen ötlet nélkül, hogy mit kellene tenned. De nem számíthatsz arra, hogy az életed sokkal könnyebb lesz. Midnight City 2031-ben nem egy biztonságos hely és te hamarosan meg fogod tanulni, hogy nem csak barátaid, de veszélyes ellenségeid is vannak. Első feladatod, hogy kijuss a nyomorgyegeből és randira menj azzal a lánnyal, akit megmentettél.

Hamarosan megtanulod azt is, hogy nem minden úgy történik, ahogy várod...

Ne felejtse el elolvasni a bevezetőt, hogy a helyzeteket jobban megismerd.

Játék alatt a játékmű a következőket mutatja:

- tárgyak, amik nálad vannak
- az energiád
- a pontszám, a befejezett játéktörténet százalékaként kifejezve

Tárgy felvételéhez állj úgy, hogy a bal lábaddal széle érintse a tárgy bal oldalát.

Néhány akcióhoz szükséges, hogy két tárgy legyen nálad. Ilyen esetben nem csak a kiválasztott tárgy, hanem a másik is nagyon fontos, ami nálad van.

Csak egy életed van és nincs semmilyen módja, hogy helyreállítsd az energiádat, szóval légy óvatos.

Néha nem kell használnod egy tárgyat, hanem elég az is, hogy nálad van.

Várj a játéksorozat harmadik részére :)

Jó szórakozást!



Bevezetés:

Ma este a halál közel volt hozzám. Követett, mint egy árnyék, de ezúttal én vagyok ennek a mérkőzésnek a győztese.

A felhőkarcoló, ami az otthonom volt, és majdnem a sírom is lett, a lángoktól összeomlott, porrá és fém darabokká.

Tartottam Alice-t, a lányt, amit biztonságba juttattam, ki az épületből.

- Köszönöm, hogy megmentettél, Ron. Rendben van, hogy az erődöt kihasználod, de mondd csak, mindig ilyen durva vagy a nőkkel?

- Nem, miért? Lehet, hogy játszom a macsót, de valójában egy lágyszívű fickó vagyok. Csak jobban meg kell, hogy ismerj. A legtöbb nő meg se próbálja...

- Nos, lehet, hogy van egy lány, aki jobban megismerne...

- Úgy érted?

- Látogass meg holnap, Ron. Egy barátnőm megengedte, hogy nála legyek, míg távol van, itt a címe.

Ragaszkodhattam volna hozzá, hogy velem töltsen az éjszakát, de nem jó, ha túl gyors vagy a nőknél, nem szeretnek könnyűvérűnek tűnni. Tehát én elfogadtam és elsétáltam. Nagyon szerettem volna elkerülni a zsaruk és a riporterek kérdéseit az épületben történt eseményekkel

kapcsolatban. Ha elmondanám neked az igazat, bezárnának egy diliházba. Később, egy sikátorban találkoztam Bennyvel, a haverommal. Sikerült megszöknie az épületből, használva a Jetpacet, amit adtam neki. Nem játszhatod a hőst mindig. Mikor az adrenalin elfogy, a késleltetett stressz és a fáradtság veszi át feletted a hatalmat. Szükségem volt rá, hogy az éjszaka eseményeit levezessem. Bennynek is szüksége volt rá. Eladtuk hát a jetpacet némi káapéért és elmentünk bulizni. Hamarosan minden gondunk eltűnt. Mi voltunk az élet császárjai. Aztán kezdett minden elhomályosodni, majd teljesen elsötétedni. Még arra sem emlékeznek, ha összeházasodtam volna valakivel.

Valami piszkos, elhagyatott helyen ébredtem. Úgy tűnt, hogy a nyomornegyedben vagyok. Minden, ami történt, valótlannak látszott. Égő felhőkarcoló, mágikus talizmánok, élőhalott lények. Az egyetlen valós dolog szörnyű másnaposságom volt."

LEÍRÁS

Kalandos lánymentés után jutottál el egy kihalt sikátorba. Elsőként fel kell derítened a nyomornegyedet, amit akár gettónak is tekinthetsz, hiszen kerítés és biztonsági emberek választják el Midnight City többi részétől. Találkozni fogsz Bennyvel, egy dilerrel, és még sok más emberrel (és kutyával) mire megtalálsz Alice-t. Ha eddig nem ismerted Midnight Cityt, most meg fogod ismerni. Otthonosan fogsz mozogni a nyomornegyed után a kínai negyedben, vagy a vigalmi negyedben is, meg fogod ismerni városod veszélyes zugait. Ha célodat el akarsz érni, viszolygásod ellenére



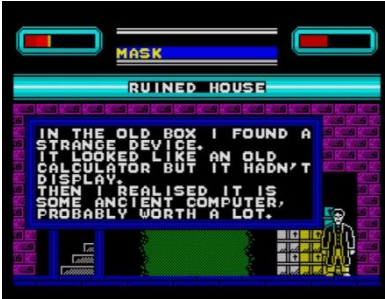
be kell menned még a helyi buzibárba is. Üres zsebekkel ébredsz, de már a nyomornegyedből való kijutáshoz is rengeteg tárgyat kell összeszedned, felhasználva mindent, amit eddigi életed során figyelmedre méltatlannak találtál, vagy amiről nem is sejtetted, hogy bizonyos helyzetekben még hasznos is lehet. Ha a jobb felső sarokban látható piros folyamatjelző növekedést mutat, akkor bizakodhatsz, jó irányba haladsz.

HÁTTÉR

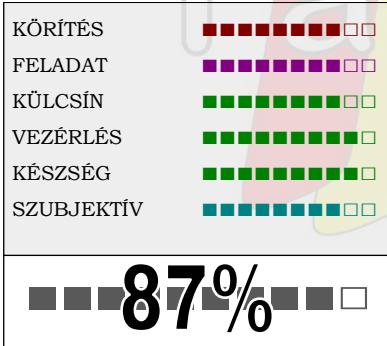
Rafał Miazga 2009-ben jelentette meg a *Skyscraper Of Doom* című játékát, ahol Ron és Alice története elkezdődik. A történet megértéséhez nem szükséges ennek a résznek az ismerete, de nem is árt, mert az előző nap eseményeinek pontos ismerete és átélése plusz élményekkel gazdagítja a második részt, főleg hangulatilag. Érdemes azért is először az első részt végigjátszani, mert észrevehető a két rész közötti hasonlóság, de sok különbség is, melyek mind a játékmotor (ha van neki ilyen) fejlődését és a kidolgozás javulását mutatják, így a második rész után az első kicsit kezdetlegesnek is tűnhet. És lesz harmadik, befejező rész, ami talán majd hasonló fejlődést mutat...

ÉRTÉKELÉS

A körítés az újkori játékokhoz képest remek, egyedül a borító hiányzik. A sztorinak az első részhez hasonlóan van egy borongós világvége hangulata, ami érdekessé teszi. Ezt az atmoszférát erősíti a történet fontosabb részein felbukkanó képes, szöveges történetmesélés. A feladat végrehajtásakor néhány kisebb negatív dolgot találtam. Az első szinte minden hasonló játéknál jelentkezik: vannak egyértelmű, kikövetkeztethető feladványok, és kevésbé egyértelmű, sok rohangálással, próbálgatással megtalálható rejtvények, amikre semmi sem utal (például még a legelején a faág megszerzése, több pont nem lövök le). Aztán a pozicionálás... Valahol több pixelnyi hely van egy feladat helyes végrehajtására, valahol meg szinte pixelpontosan kell beállni a sikerhez. Ez azért dühítő, mert akár azt is gondolhatom három-négy próbálkozás után, hogy más megoldást kell keresnem, pedig csak egy gombnyomásnyival arrébb kellett volna állnom. Ez pedig felesleges lefől rohangálásokhoz vezet. A látványvilág néhol szemkápázató, máshol kicsit gyerekesnek tűnő. Előbbi van többségben, a legtöbb tárgy, helyszín és a már említett átvezető képek nagyon szépen kidolgozottak. Hang nem nagyon van, de igazán csak valami komor aláfestőzene hiányzik:) A vezérlés alapvetően szuper, de az említett pozicionálási problémák miatt kapott egy kis levonást. A készségi szint hasonló játékoknál túlnyomórészt az észbeli kisebb mértékben az ügyességi igényből adódik össze. A



Streets of Doornnál utóbbiból nem sokra van szükség, inkább a (nem mindig logikus) feladványokon agyalás adja a nehézséget. Mindent összevetve ez egy nagyon kiegyensúlyozott, méltatlanul háttérbe szorult, remekül megírt játék. Hosszú, sok sikerélményt nyújtó hangulatos játékmenele főleg az emulátorokkal segített korunkban remek szórakozás. Rafał, mikor is jön az a harmadik rész?



MÁSOK SZERINT

WOS: 7,38/10

RGCD: 4/5

ÚJDONSÁGOK (2014.04-06.)

ÁPRILIS

A **The Charm (el hechizo)** című platformjáték eredeti verziója még 1991-ben készült el The Chard címmel, de nem lett kiadva, ezt a régi játékot vették elő a szerzők, Acme és Mikomedes és tuningolták fel főleg grafikailag a RetroWorks segítségével. Az új játék kiadója: **Salpicao & RetroWorks**. A furcsa nevű főhős, Sir Oup bőrébe bújva kell izgalmas kalandját végigkísérni.



MÁJUS

Dave Hughes (**Stonechat Productions**) négy héttel előző játéka után már elő is állt egy Nirvana-motoros, tehát újabb „bicolour” játékaival, a **SunBucket**tel. A címadó kis



járművel kell végigjárni egy-egy képernyő platformjait és minden izzót felkapcsolni a rajtuk történő átgurulással. Extra életért gyűjthető a MORE szó négy betűje, megfelelő sorrendben.



DarkHorace & Jerri készítette el a **L'Abbaye Des Morts** spectrumos változatát. Az eredeti Locomalito és Gryzor87 munkája, 2010-ben jelent meg PC-re és úgy nézett ki mint egy Spectrum játék. A 13. században, a katharok a jó keresztény hitről prédikáltak, a katolikus egyház kiűzte őket Languedoc-ból. De egyikük, Jean Raymond, búvóhelyet keresve talált egy régi templomot, nem tudva, hogy a romok alatt van eltemetve maga a gonosz.



Az **Ubhres Productions** 128K-s platform-logikai-akciójátéka a

Ninजार! Ninजार úgy döntött, hogy elege van a melóból, ideje egy kis szabadságra menni, így hazaindult a falujába, hogy beszéljen a lányával, és eltöltsön vele egy pár napot a helyi strandon. De mikor megérkezett a falujába, a lányt sehol sem találta, mi történhetett? Elrabolta egy majom! Segíts Ninजारnak, hogy megtalálja lányát.



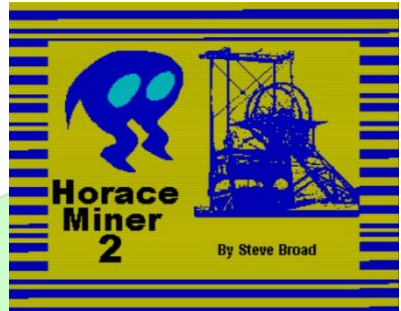
A **Commodore Plus** megjelentette spanyol nyelvű szöveges kalandjátékának folytatását, a **Mansion Kali II**-t. Jóval a Kali kastélyban történetek után tudd, hogy semmi sem történt hiába. Azóta alvászavarral küzdesz, felébredsz éjjel és nem tudsz visszaaludni. Azt tapasztalod, hogy valami nincs rendben és próbálsz rájönni, hogy miért.

JÚNIUS



A **Sir Froggy** a **Lubiterumt**ől egy La Churrera motoros játék, de nem a

megszokott irányítási móddal, hanem az irány plusz az ugrás erejének megadásával lehet mozogni. Segíts Sir Froggynek visszafordítani a gonosz varázslatot, ami őt békává változtatta. Valamint segíts neki, hogy megmentse a hercegnőt, akit elrabolt a gonosz Darkor és a várában tartja fogva.



Steve Broad szaporította Horace sorozatát, az új mű a **Horace Miner 2** címet viseli. Horace újra bent ragadt a bányában. Ki kell navigálni onnan, felvéve az összes gyümölcsöt, majd felugorva a haranghoz.



A **Willy the Wasp** a **Death Squad** játéka. Gyűjtsd össze a fiókat, hogy létrehozod a mérget, majd nyomozd le a parancsnokot és csípd meg őt. Gyűjts gyümölcsöket az energiád pótlására, és fáklyákat, hogy láss a sötét szobákban.

GRAVIBOTS

KIADÓ:	RetroSouls, 2014, ingyen letölthető
FEJLESZTŐ:	Denis Grachev, Vasiliy Kostin (zene)
STÍLUS:	Arcade – Logikai, akció
GÉPTÍPUS:	48K/128K
MÉRET:	31239 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	3:04
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet: Q,A – fel, le O,P-balra, jobbra, Sp, M-csapda felvétel/lerakás Joystick: Kempston, IF2



FELADAT

„A laboratóriumban a gravitációs mező tanulmányozása volt a cél. A számos kísérlet eredményeként létrejöttek a GraviBotok, akik képesek könnyedén változtatni a helyileg létrejött gravitációs mezőt. Miután a kutatás végetért, van egy kis probléma – fontos lenne megsemmisíteni a kísérleti szobákban kószáló régi GraviBot modelleket.

A feladatod, hogy a legújabb Gravibot modellel tisztítsd meg az összes szobát, használva az otthagyt, elfeledett gravitációs csapdákat.”

LEÍRÁS

A gravibotod a vízszintes felületeken tud balra-jobbra sétálni, akár fejfelé

lefelé is. A fel-le gombokkal lehet a plafonra, majd a padlóra küldeni. A gravitációs csapdák (tűskék) rád is veszélyesek, de az oldalukra ugorva nem lesz bajod, csak ha a tűskés oldalukról közelíted meg őket. Ugyanez igaz a régi Gravibotokra is. A gravitációs váltók kétfélek lehetnek, az általános a lila, ezek nem mozdíthatóak, és vannak a zöldek, amiket felvehetsz és lerakhatsz egyetlen egyszer egy új helyre. Azért szükséges ez a pakolászás, mert a régi modellek ezeket a váltókat használják a függőleges irányváltásra. Ahogy belépsz egy szobába, azt fogod látni, hogy az öreg Gravibotok fáradhatatlanul trappolnak egyenes tempóval előre. Amint nekiütköznek valaminek, visszafordulnak és folytatják útjukat. Ha gravitációs váltóra lépnek, akkor függőlegesen ellendülnek a váltóról és addig repülnek, míg talajt nem éreznek a lábuk alatt, majd folytatják rendíthetetlenül útjukat. Ezt a fegyelmezett nemtörődöm-ségüket fogod kihasználni és úgy pakolod le a váltókat, hogy idővel az őseid a gravitációs csapdákból



végezzék. Az öregek mozgásáról még annyit, hogy a váltó okozta repülés után is megtartják irányukat, tehát, hogyha balról jobbra haladva váltottak gravitációt, akkor fel/leérve ugyanabban az irányban fognak mozogni.

HÁTTÉR

Az egyszemélyes Retrosouls Team a messzi Altaj Köztársaságban lakik és Denis Grachev a becsületes neve. Eddigi legnagyobb sikere a 2011-es Alter Ego volt, amiről pár oldallal előrébb írtam.

ÉRTÉKELÉS

Az útmutató hivatalosan csak a játékmunka lévő mondat („Pusztítsd el az összes botot a gravitációs csapdákkal”). Szerencsé(m)re a WOS fórumán Denis kibővítette még 4 mondattal az infót. A feladat egyébként nagyon jó, összesen 20 más-más jellegű laboratóriumot kell megtisztítani. Általában nem kell sietni, idő, mint a tenger. Kivéve egy szobát, ahol rendkívül sietősre kell venni a figurát. A látványvilágnak nincs gyenge pontja, de talán egy icipicit lehetne változatosabb. Amúgy nagyon tetszenek a kis műtyűr robotok, ahogy antennacsápjajukat mozgatva vágtnak előreszegett

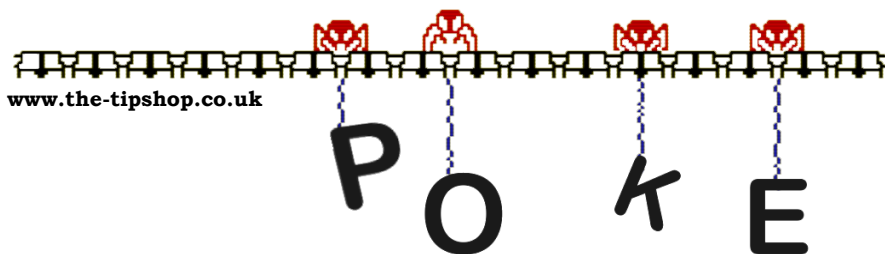
fejfel, nem törődve semmivel, kamikaze módon beelépve mindenbe. Nagyon jók a hangeffektek, 128K alatt játszóknak zene is van (a menüben és a játék közben is). A vezérlés minden szempontból korrekt, hibamentes. A készségszint többnyire az IQ-t igényli, de vannak helyzetek, sőt az említett gyorsreagálású pálya egésze is, ahol gyorsan kell felvenni váltót, odébbszaladni, gyorsan lerakni, szóval összetett a dolog, de talán kicsit túl kemény. Amit sajnálok, hogy nincs 4-5 lehetőség a játék alatt a váltók lerakásának visszavonására, mert bizony acélidegek nélküli játékosársaimnak elkelve egy ilyen funkció. Jópofa, remek ötlet, egyedi, kiváló megvalósítás, képernyő elé szegezhető játékmunka.

KÖRÍTÉS	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
FELADAT	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
KÜLSÍN	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
VEZÉRLÉS	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
KÉSZSÉG	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
SZUBJEKTÍV	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■

■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	90%	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
---------------------	------------	---------------------

MÁSOK SZERINT

Retro Games Battle 2014: 7,39/10

**ALTER EGO**

Egyes típusú immunitás: 38991,24

Örökélet: 37543,0

Életek száma: 37375, X

Végtelen fantomugrás: 37606,0

Kezdő szint: 37387,X (0-25)

BUZZSAW+ (FOXTON LOCKS MIX)

Állítsd meg a játékot a pillanatállj (H) gomb segítségével, majd nyomd meg egyszerre a J+O+F+A gombokat, amivel csökkentheted a szinten még megsemmisítendő idegenek számát.

GOMMY, DEFENSOR MEDIEVAL

Örökélet: 30399,0 : 43047,0

Életek száma: 52407,X

GRAVIBOTS

Örökélet: 41652,0

Életek száma: 39076,X

HORACE IN THE MYSTIC WOODS

Örökélet: 34501,183

Életek száma: 64522,X

INSERT COINS II

Örökélet: 33345,0 : 33346,0 : 33347,0

Életek száma: 24983,X

INVASION OF THE ZOMBIE MONSTERS

Örökélet: 34175,0

Végtelen idő: 44025,0 : 44035,155

KARLOS UND SCHÄTZE DER AZTEKEN

Örökélet: 36014,0 : 37163,0

Életek száma: 41786,X

A játék közben elérhető menüben(H) két minijátékot lehet elindítani, 'space' begépelésére a "Galakkzians", 'oppai' begépelésére a „Pakkmann” indul

KYD CADET

Örökélet: 36077,183

Életek száma: 35823,X

KYD CADET II: THE RESCUE OF POBBLEFLU

Örökélet: 36077,182

Életek száma: 35823,X

LA CORONA ENCANTADA

Végtelen energia: 34342, 201

Végtelen idő: 33866, 201

SPACE DISPOSAL

Örökélet: 36077,183

Életek száma: 35823,X

STREETS OF DOOM

Végtelen energia: 49240,0

Maximum energia: 64980,96

ZOMBIE CALAVERA PROLOGUE

Végtelen energia: 44688,0 : 50449,0



A KÖVETKEZŐ SZÁM TARTALMÁBÓL

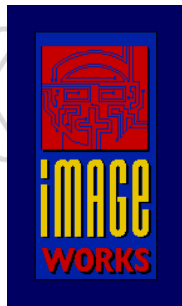
A hatodik szám végén kértem javaslatokat a tartalomra..., ha szenzációhajhász lennék, azt

írnám, hogy a Mirrorsoft 100%-os sikerével zárult ez a mini közvéleménykutatás. Ami igaz, az igaz, mind az egy szavazat rájuk érkezett, köszönet Pgyurinak! Azért továbbra is várom a javaslatokat! A Mirrorsoftnak utánanézttem, nem sok mindent



találtam róluk, néhány mondat az egész. Fura, mert a Daily Mirror-t is kiadó Mirror Group Newspapers a szoftvercég szülője, így kaphatott volna nagyobb publicitást is. Itt balra látható a kiadói birodalom hírhedt főnöke, Robert Maxwell, aki azóta is összeesküvéselméletek, kémstoriák és mindenféle botrányok főszereplője, pedig (elvileg) 1991-ben meghalt. Szóval ott tartottam, hogy nem kapott a szoftverrészleg nagy publicitást, pedig a Dynamite Dan két részén kívül ők jelentették meg az Action Reflexet, vagy a Sai Combatot is.

Mindenesetre az ImageWorks-szel (a Mirrorsoft 1988 után használt címkéje) együtt 28 játékot és sok oktatószoftvert (pl. Caesar the Cat) meg egyebeket adtak ki, úgyhogy kiadna egy teljes FanZiX számot a játékszoftrógiájuk. Tehát, ha más nem lesz, akkor ők következnek, esetleg a Lothlorien játékaiknak harmadik csokra, ha nem vigyáztok, esetleg bármelyik másik cég, amelyre több szavazat érkezik záros határidőn belül!)



Apróhirdetés helyett: ha van eredeti, gyári Spectrum kazettád és jó magyar forintért, reális (számomra ez alacsony) jelent: áron megválnál tőle, akkor kérlek, vedd fel velem a kapcsolatot! Köszönöm!

V É G E

mzx@sinclair.hu

(minden szám letölthető a fanzix.hu-ról)