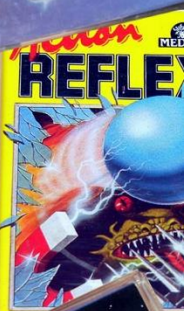
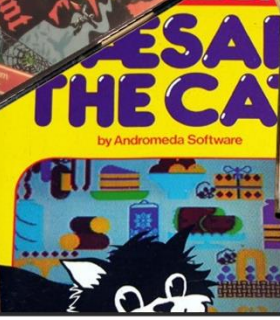
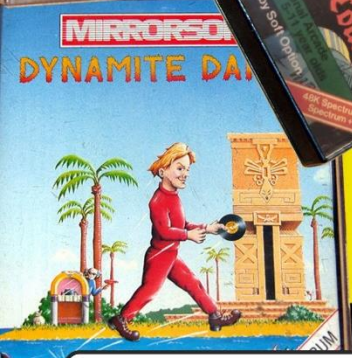


ANDY CAPP



Fanzix



TARTALOM

TARTALOM	2
ÜDVÖZÖLLEK KEDVES OLVASÓM!	3
MIRRORSOFT	4
MIRRORSOFT LTD SZOFTOGRÁFIA	14
Caesar the Cat	18
Ashkeron!	21
Phineas Frogg	24
King Tut's Treasure.....	27
Dynamite Dan.....	29
Spitfire 40	33
Sai Combat	44
Biggles	47
Action Reflex.....	53
Dynamite Dan II	55
Strike Force Harrier	58
Zythum.....	71
Terror of the Deep.....	74
Moon Strike	78
Mean Streak	80
Andy Capp.....	84
Tetris	87
2008. ZX SPECTRUM JÁTÉKAI.....	89
Farmer Jack and the Hedge Monkeys	98
Farmer Jack – Treasure Trove.....	101
iLogicAll	103
ÚJDONSÁGOK (2014.06-09.)	109
A KÖVETKEZŐ SZÁM TARTALMÁBÓL	112

ÜDVÖZÖLLEK KEDVES OLVASÓM!

Az eddigi legnehezebben megszülető számot olvasod. Főleg a témaválasztás nehezítette meg a dolgom. A korábbi hét fanzine-ban csupa olyan kiadóról írtam, melyekről hosszabb kutatás nélkül is eszembe valami, vagy bizonyos érzelmeket, emlékeket váltottak ki belőlem. A Mirrorsofttól viszont csak néhány játék címe (Dynamite Dan, Tetris, Caesar the Cat) ugrott be, de például fogalmam sem volt róla, hogy a nevükben lévő Mirror előtag miért van, milyen volt a hátszelük, milyen motivációval kerültek be a szoftverüzletbe. Náluk tapasztaltam meg először egyértelműen, hogy a szoftveripar is csak egyfajta üzem volt a 80-as években, ugyanolyan, mint bármi más, meg hogy mennyire hideg fejjel, távolságot tartva működött egy-egy kiadó, mennyire csak a célközönséget, a piaci részesedést, a kalkulálható nyereséget látták, tisztán üzletként tekintettek a szoftverkiadásra. És miért is ne így gondolkodtak volna? Hiszen nem azért fogtak szoftverek forgalmazásába, mert az a szívükhöz közel álló ügy volt, hanem azért mert úgy gondolták, hogy abból kereshetik a lehető legtöbb pénzt abban az időben. Kicsit fura és lelombozó, majd harminc évvel későbből visszatekintve, a nosztalgia és a gyerekkori emlékek kódén át látni az igazságot. Naiv elképzelés és elvárás, hogy a kiadók, fejlesztők és játékaik között még ennyi év után is legyen valami érzelmi kapcsolat, vagy egyáltalán hogy az jelentett nekik valamit a pénzkereseten kívül, sokszor még a címekre sem emlékeznek, de az is előfordul (mint Rod Bowkett esetében), hogy sok évvel a kiadás után döbbennek rá, hogy milyen kultuszt teremtettek... A Mirrorsoft még abban is különbözik az eddigi számokban kivesézett többi kiadótól, hogy abszolút nem foglalkoztak szoftverfejlesztéssel (még úgy sem, mint a Sinclair, nekik legalább volt egy Psionjuk), egy időben eszükbe jutott, aztán mégsem tették. Talán ezért sem alakulhatott ki egy egységesebb kép a játékaikról, mint például az Ultimate, a Vortex, vagy a Microsphere játékaiban, ahol van valami, ami miatt összetartoznak. Még a kazetták dobozainak külalakjában sem törekedtek egy uniformizáltabb arculat kialakítására. Mindez nem jelenti, hogy csak gyenge, jellegtelen tucat játékaik lennének, sőt, pozitív meglepetés volt több játékuk is. A játékok stílusa is nehezítette jelen szám elkészültét, mivel volt két kalandjáték, meg három és fél szimulátor is, ezek megértéséhez és sikeres játszásához bizony sok időt kellett feláldoznom, hogy ne beszéljek olyan nagyon nagy hülyeségeket, amit a Strike Force Harrier esetén nem ígérek meg :)

A 2008-as év gyér termése viszont nem állított nagy feladat elé. Nem csak mennyiségben, minőségben is elég gyengécske a felhozatal, nem is nagyon volt kedvem részletesebb elemzésekhez. Örömteli hír, hogy már hirdetés is van a fanzine-ban, hála a WSS Fejlesztő és Kiadó Vállalatnak és a vacak játékok versenyének! Megszűnt viszont a csalások rovat.

Mezei Róbert

M/ZX

mzx @ sinclair.hu

fanzix.hu

MIRRORSOFT



A Mirrorsoft anyacégének története
1903-ban kezdődött

ANYACÉG

1903-ban indult el a Daily Mirror című napilap, először nőknek szóló újságként, majd bővítették a célközönséget: „újság férfiaknak és nőknek”. Tíz éven belül félmillió darabszámot értek el naponta, ezzel Anglia második legnagyobb példányszámú reggeli újságjává nőtt a Mirror. Pár év kellett csak és átlépték az egymillió példányszámot is, amivel a legnagyobb napilappá váltak. Ez így is maradt 1978-ig, amikor egy másik pletykalap, a The

Sun megelőzte őket havi forgalom tekintetében. Menet közben az újságból csoport lett, a Mirror Group Newspapers Ltd, megjelent egy vasárnapi újság, a Sunday Mirror is 1983-ban kapott szárnyra a hír, hogy az otthoni számítógépek eladásai által gerjesztett hatalmas hullámokat meglovagolják egy új részleg alapításával, és szoftverek forgalmazásába kezdenek. Úgy tervezték, hogy ZX Spectrumra, Dragonra és BBC-re jelentenek meg programokat. „Mint céget, minket mindig érdekeltek a kiadói ötletek - különösen az új technológiák területén.” nyilatkozta Jim MacKonochie fejlesztési menedzser. Több szoftverházzal is tárgyalásba kezdtek a szoftverfejlesztésről, így utólag kikövetkeztethető, hogy az akkor emlegetett Quicksilva, Psion, Melbourne House és Automata sem látta túl kecsegtetőnek a Daily Mirrorral kötendő üzletet. Többnyire (a Daily Mirrorral az élen) tagadták a tárgyalások meglétét is, kivéve a Quicksilvat, akik elismerték, de nem akartak más cégjelzés alatt szoftvereket megjelentetni.

SZOFTVERRÉSZLEG

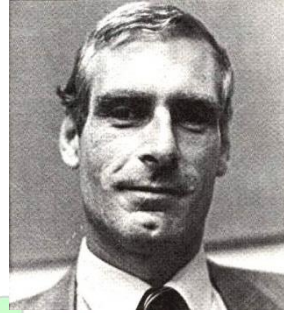
„1983 júniusában nyilvánvalóvá vált számomra, hogy az új technológia

arra halad, hogy az 1990-es években a legtöbb otthonban lesz egy számítógép alapú terminál. Mi alapvetően egy kommunikációs vállalat vagyunk, és lényeges volt a hosszú távú céljaink szempontjából, haladva a századforduló felé, hogy a Mirror Group Newspapersnek legyen kapcsolata az otthoni számítógépszoftver-piacca” tárta fel a fejlesztési menedzser az új részleg nyitásának motivációját. Októberben be is jelentették, hogy megalakult az említett kapcsolat, a Mirrorsoft Ltd. Három oktatószoftverrel mutatkoztak be, ezekből egy Spectrumra is megjelent, Quick Thinking! volt a címe. A First Steps With the Mr. Men és a magyar Novotrade Rt. által fejlesztett Caesar the Cat először csak BBC-re és/vagy C64-re jelent meg, de pár hónapon belülre ígérték mindkét program kiadását Spectrumra is.

MIÉRT OKTATÓSZOFTVEREK?

Fura, ám nem teljesen alaptalan elképzelések miatt. Egyrészt a Daily Mirror, Anglia második legnagyobb pletykalapját családi újságnak tekintik, ennek megfelelően a kiadó arculatához híven az egész családnak jelentetnének meg programokat, elsősorban a gyermekeknek oktatószoftvereket. „Nem fogunk a tömegeknek szóló tucat termékeket kiadni, de készen állunk rá, hogy kiadjunk bármilyen szoftvert, ami megfelel a legmagasabb szzenderdnek, legyen bármilyen is a piaca.” nyilatkozta Jim MacKonochie. „A játékok mindig fontosak lesznek üzletileg, de ez az elkövetkező öt évben változni fog és az oktatás fontosabbá fog válni. Amikor erősebb

számítógépek kerülnek az otthonokba, a komolyabb alkalmazások kerülnek majd előtérbe, így egy hidegfejtő döntést hoztunk”.



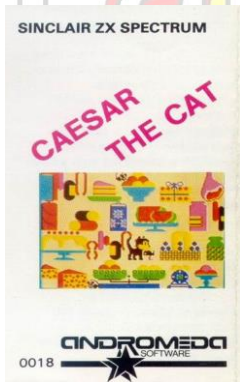
Jim MacKonochie: „Ügy gondoljuk, hogy a számítógépek ugyanolyan részei lesznek az életünknek, mint a hifi eszközök.”

„Ez egy kiszámított döntés volt, hogy felépítsük a hírnevünket felnőtteknek szóló szórakoztató szoftverek gyártásával. Hiba, hogy túl nagyok az elvárások ezen a piacon. Ha hosszú távon tekintünk előre, fel kell ismerni, hogy ez egy nagyon fiatal iparág és a nem-játék piac egy kisebb terület. Először fel kell építeni a hírnevet, és nem szabad belemenni örültségekbe. Ez egy hosszú távú piac, hosszú élettartammal. A kiadások későbbi eladásokat is generálnak.” A Daily Mirror számaiban akkoriban megjelent egy-egy képsor a népszerű gyermekkönyv-sorozat közkedvelt főszereplőjével, Mr. Mennel. A figura népszerűségét több fejlesztőprogram népszerűsítéséhez is felhasználták. „Mr Men az ifjak sok nemzedékének bizonyított. Ha már használni lehet a Mr Men karaktereit a szoftverekben, akkor hatékonyan érdemes használni őket.” Szóval volt az indokok között éleslátásról és a jövő piacának

bátortalan megítéléséről tanúskodó is, mindenesetre az oktató-szoftverekkel rövid idő alatt pozitív képet sikerült kialakítani a kiadóról és a remélt reputációt is sikerült megszerezni.

OKTATÓ JÁTÉKOK?

Visszatérve a kiadványokra, nem mindig egyértelmű, hogy egy program oktató vagy játék szoftver. Az első, Quick Thinking! című szoftver például teljesen egyértelműen oktató, a gyerekek számolási készségét fejleszti, gyorsítja. A First Steps With the Mr. Men leginkább semmire sem jó, játéknak biztos nem, de oktatni sem oktat, ellenben nagyon drága volt a maga 8,95 fontos árával. Az első oktatószoftvernek titulált játék a már említett **Caesar the Cat** volt, 1984 márciusában jelent meg Spectrumra. Nem tudom, hogy miért oktató, de próbálok logikailag magyarázatot találni: a Mirror egy családi lap, a Mirrorsoft meg az egész családnak jelentet meg szoftvereket,



ezt speciál a család macskájának. Ez így elfogadható? A játékot Magyarországon 1984-ben a fejlesztő cég, a Novotrade Rt. adta ki. Angliába az ottani székhelyű, de magyar gyökerű Andromeda Software-en keresztül került ki. A Count with Oliver és a Look Sharp!-on található



Robert Maxwell Csehszlovákia délkeleti csücskében született 1923-ban Ján Ludvík Hyman Binyamin Hoch néven. A második világháborúban a deportálás elől menekülve végül Angliában kötött ki, nincstelenként katonai kiképzést kapott. Csatákban vett részt, kitüntetések és előléptetések tömkelegét kapta, századosként szerelt le. Katonai pályája végén a sajtóval kapcsolatos dolgokat intézte. A háború után Berlinben angol nyelvű tudományos könyvek kiadásával foglalkozott, ebből nőtt ki a Pergamon Press kiadó. „Hazatérve” Angliába magánvagyonának növelésén kívül politikusi pályájával foglalkozott legtöbbet, hat évig volt képviselő a Munkáspárt színeiben. Szemet vetett a British Printing Corporationra, a legnagyobb brit nyomdára, pénzügyi ügyeskedések miatt botrányokba keveredett, de végül mindenből kivágta magát. Vagyonát egyre gyarapodott, 1984 júliusában megszerezte a Mirror Group Newspapers tulajdonjogát 113 millió fontért. 1985 júniusában Maxwell bejelentette Sir Clive Sinclair betegeskedő cégének, a Sinclair Research Ltd.-nek átvételét a Hollis Brothersen, a Pergamon Press leányvállalatán keresztül. A tranzakció 1985 augusztusában meg lett szakitva. Maxwell mindenféle kiadókat, TV csatornákat, stúdiókat vásárolt. Egyre több támadás érte homályos, vagy egyértelmű okok miatt, de Maxwellnek sikerült minden „rágalmazó” ellen pert indítania és meg is nyernie azokat. Paranoiája erősödött, nem bízott senkiben. 1991-ben halt meg, kiesett jachtjából, holttestét megtalálták, de a halál oka a mai napig nem egyértelmű. Halálával gyakorlatilag véget ért a Mirrorsoft és ezzel az ImageWorks életpályája is.

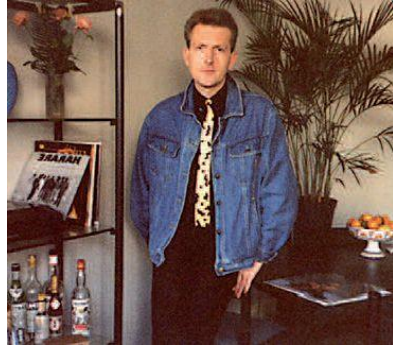
két program is egyértelműen oktató jellegű szoftverek, a Here and There with the Mr. Men és a Word Games with the Mr. Men szintén. A felnőttek sem maradtak Mirrorsoft programok nélkül, a Home Discovery sorozat tagjai nekik szólnak. A BBC Mastermind és a BBC Mastermind Quizmaster kvíz programok, a The Joffe Plan egy egyszerű számoló program fogyni vágyóknak, a Know Your Own Psi-Q és a Know Your Own Personality önmegismerést segítő alkalmazások, a Star Seeker pedig csillagászati program. *„Minden piaci felmérés megmutatta, hogy az otthoni számítógépek fő felhasználói a 12-17 éves korcsoportból kerülnek ki, akik játékra használják azt elsősorban. Gondolkodtunk, ezek a Spectrum számítógépek mind az otthonokban vannak – meglátjuk, hogy tudunk-e egy sor olyan szoftvert készíteni, amit nem szükségszerűen a tömegpiacra szánunk! Lesznek olyan szülők, akik érdeklődését felkelti egy diétás program, vagy egy olyan szoftver, mint a Star Seeker, ami különösen stílszerű lesz jövőre a Halley-üstökös elhaladása miatt”* nyilatkozta Jim MacKo-nochie 1985-ben a Crash magazinnak. Jim öt évet jósolt a piac változására, de az csak nem akart az általa elvárt irányba mozdulni. Az okos üzletember ilyenkor vagy belátja hibáját, vagy csak alkalmazkodik. A Mirrorsoft alkalmazkodott másfél év után, és a sok oktatószoftver közé már becsúsztatott egy valódi játékot is. Az 1985 áprilisában megjelenő **Ashkeron!** egy középkorban játszódó illusztrált kalandjáték. Fejlesztője a Texgate Computers, egyébként szintén inkább oktatóprogram

specialista. A Mirrorsoft, az anyacég kapcsolatrendszerét kihasználva programjaival minden nagy üzletlánc boltjaiban megjelent, és a Mirror Group csomagküldő-szolgálatánál is lehetett kapni a termékeit. A játékok megjelenését úgy magyarázták, hogy az a fő célközönség, a fiatalok megtartását célozta, kiküpálták őket a játékos oktatószoftverekkel, majd jöhetnek az oktató jellegű játékok. A Widgit Software sok oktatószoftver után egy játékot is fejlesztett a Mirrorsoftnak, májusban jelent meg a **Phineas Frogg**. Talán ez a játék jelképezi a legjobb átmenetet az inkább oktató és inkább játékos jellegű szoftverek között. Kalandjáték, de a menüben lévő lehetséges cselekvések közül kell választani, valamint van benne két egyszerűbb arcade és két logikai feladvány. Májusi megjelenésű az Ancient Quests is, ami kettő nagyon fiataloknak szánt játékot tartalmaz a leírás szerint, de csak az egyik mondható igazán játéknak (**King Tut's Treasure**), a másik egy számológépes oktatószoftver (The Count). Júliusban megjelent a Caesar's Travels és az első nagy durranás (és nem csak a neve miatt), a **Dynamite Dan**. A Caesar's Travels-szel a Mirrorsoft egyrészt a korai tanító „játékainak” sorozatát, másrészt a Caesar the Cat-et folytatta. Ezt a részt már nem a Novotrade, hanem a Chalksoft készítette és nem a játék, hanem az oktatás volt a hangsúlyosabb.

DYNAMITE DAN

A Dynamite Dan a korábbi programokhoz hasonlóan külsős

munkája, a Mirrorsoft ekkor még nem érezte szükségét a házon belüli programozásnak. A szerző, Rod Bowkett a RetroGamer magazinnak adott interjúban így emlékszik vissza a kezdetekre: „Matematikából szereztem meg a diplomámat, úgyhogy mindig volt egy matematikai háttér, de amint befejeztem az egyetemet Sussexben, egyből együttesekben kezdtem zenélni, és kicsivel azután csatlakoztam Stackridge-hez és nagyon hosszú ideig zenészként éltem. Akkoriban, a nyolcvanas évek közepén éppen kijött a Magneettel kötött szerződés szerinti utolsó felvételem és művészként elértem életpályám végéhez – a harmincas éveim közepén jártam, vagyis hát akkortájt így gondoltam! Szóval poénból vettem egy Spectrumot és igazán az assemblynek lettem a rabja, azelőtt soha nem próbáltam ki. A Dynamite Dan valójában több volt egyszerű projektnél, igazából velem tanultam meg gépi kódban programozni. Ez volt az első játékom, szóval csak valahogy rakosgattam össze, ahogy haladtam vele, és hogy őszinte legyek, ez látszik is rajta. Csak pakoltam össze a dolgokat és ötleteket próbáltam ki, ha tetszettek, akkor meghagytam őket. Sokat játszottam a színekkel, mert a Spectrum annyira primitív volt. Azt hiszem korlátozták a grafikáimat a 8x8-as négyzetek, nagyjából ugyanúgy, mint a Manic Minernél. Emlékszem, hogy Dan figurájával nagyon sok időt bíbelődtem, mert ő volt a legfontosabb a játékban, szóval valami igazán jót akartam csinálni, egészen a hajtincséig, amit két pixelből alkottam.”



Rod Bowkett a harmincas évei közepén tanult meg gépi kódban programozni, ami két bombasikert eredményezett

„James Bond hatása nyilvánvaló volt,” mesélt Rod az inspirációkról „bár Doctor Blitzen igazából a Dan Dare Mekonján alapult - az idegen a nagy fejjel, aki lebegett egy tálon. Alapvetően ez csak gyűjteménye a korai gyerekkorom emlékeinek. Egy barátom azt javasolta, hogy poénból Donnának kellene nevezni a segédet – Donna & Blitzen, én meg jóváhagytam.” (Donna és Blitzen a Mikulás két rénszarvasa, valószínűleg ez Angliában nagyobb poén, mint felénk:)

De miért pont a Mirrorsoft?

„Ők voltak az elsők, akikhez mentem, és igazán lelkesnek látszottak, úgyhogy hagytam, hogy az övék legyen. Emlékszem, ahogy megyünk fel a lifttel Maxwell-lel - komolyan elég ijesztő volt. Nem volt sok teendőm, hogy őszinte legyek nem volt több az egész, mint marketing gyakorlat. Voltam az egyik szakkiallításon, ahol fiatal gyerekek hajszoltak, miközben kérdéseket tettek fel a Dynamite Danról. Ez kicsit olyan volt, mintha én lettem volna a Patkányfogó! Bizarrr volt.” utalt a hamelni patkányfogóra,

aki gyereket csalogatott maga után a sípjával.

A játék legendás nehézségére is kitért a szerző. „A srácok a Mirrorsoftnál játszottak, tesztelték a játékot és mind azt gondolták, hogy túl nehéz, de arra gondoltam, ha nem lenne ésszerűen kemény, akkor az emberek úgy elfogyasztanák, akár egy fagyit. Az én logikám szerint. Egyébként meg, én tudtam vele játszani! Mindennap játszottam, hogy teszteljem. Pusztán az időzítésről szólt minden.”

„Összességében, kb. 15.000 fontot hoztam ki a Dynamite Danból, ami nem volt egy vagyon, de azért sok volt, mert nem számítottam semmire, úgyhogy örültem neki.” (kb. 12.000 font volt 1985-ben az angol átlagfizetés)

A Dynamite Dan sikeres lett, nem bombasiker, meg kasszasiker, csak egyszerű siker. Annak nem találtam nyomát, hogy első lett volna valaha is egy eladási toplistán, legjobb helyezése a kiadás utáni 3. hely volt elvileg. Mirrorsoft mércével mérve már ez is hatalmas előrelépés, mert először tudták beverekedni magukat a TOP10-be. Bár a First Steps With the Mr. Men is elérte a 30.000db-os eladási számot, ráadásul mindig hangoztatták, hogy nem akarnak a tömegpiacra termelni, de egy hónapig TOP20-as játék valószínűleg nem csúszta annyira a kiadó szemét. A Crash magazin olvasóinak díja különösen nem bánthatta őket, a Dynamite Dan lett 1985 legjobb platformjátéka.

MÉGIS VONZÓ TÖMEGPIAC

1985-ben még egy leginkább matematikai fejlesztő-programnak

mondható valami, a Crack It! Towers jelent meg. Az 1986-os évet a márciusban megjelenő **Spitfire 40**-nel nyitották volt, amit egy évvel korábban kiadtak Commodore 64-re és azt a Novotrade fejlesztette. A Spectrum verziót a Mr. Micro Ltd konvertálta át a C64-es verzióból. A játék TOP20-as lett, ami valószínűleg maximális elégedettséggel töltötte el a Mirrorsoft munkatársait. Így a Dynamite Dan és a Spitfire 40 is mutatott egy-egy lépést a gyűlölt mainstream piac felé haladva. Mégis furcsának tűnt 1986 januárjában, és az addig hangoztatott elveknek sem igazán felelt meg, hogy a Mirrorsoft megvásárolta a készülő és agyonsztárolt Biggles (Kaland az időben) c. film jogait és megbízta a

Az egy az egy elleni verekedős játékok története Spectrumon a *Bug-Byte Kung Fu*-jával kezdődött 1984 decemberében. A játék TOP10-es lett, de gyorsan kiesett a vásárlók kegyéből. Az első kettő igazi nagy dobás a *Melbourne House* nevéhez kötődik. A *The Way of The Exploding Fist* 1985 augusztusában már a megjelenés hetében vezette az eladási listákat és majdnem 4 hónapot töltött a TOP10-ben. A *Fighting Warrior* 1985 októberében jelent meg, 3. helyig jutott és két hónapig volt TOP10-es. A System 3 decemberben jött ki az *International Karate*-val, az *Imagine* pedig a *Yie Ar Kung-Fu*-val. Utóbbi lett sikeresebb, vezette is a TOP10-et, ahol több mint három hónapig időzött. Ezután jelent meg a *Sai Combat*, a piacot elemzők valószínűleg sikert jósoltak neki, minőségileg talán nem is nagyon lógott ki a nagynevű elődök közül, a siker mégis elmaradt.

Dalali Software-t, hogy készítsék el a játékot több platformra (Spectrum, Amstrad, C64). A film várható megjelenése 1986 májusának vége, ekkorra tervezték a játék kiadását is. A korábbi játékaiknál nem tapasztalt nagy felhajtás előzte meg a bemutatót. Közben szinte teljesen háttérbe szorult, és „csak” néhány magazinban megjelent reklám figyelmztetett a **Sai Combat** tavasz végi megjelenésére. Talán nem is voltak vele nagy tervek, hiszen a játék normál kazettatokban jelent meg (érdekes, hogy a kazettatokok méretét miként cserélgette a Mirrorsoft), a témaválasztás mindenesetre mást sejtet, hiszen az egy-egy elleni verekedős játékok hatalmas népszerűségnek örvendtek akkoriban. Lehet, hogy a játékosok már unták a stílust, vagy csak az nem tett jót, hogy közvetlen riválist kapott az ugyanakkor megjelenő Way of the Tiger személyében, ami a játékmenetet még ki is egészítette. Akárhogy is, a játék a kritikusoktól sok elismerést kapott, de nem lett közönségsiker. Nem sokkal utána, júniusban megjelent a várva várt **Biggles**, a filmmel szinte egyszerre. Az alkotók között ott volt a háborús-stratégiai játékaikról híres, éppen a Dalali Software-nél dolgozó Robert T. Smith is. Minden adott volt hát a



Christian F. Urquhart 18 éves korára többet elért, mint sok programozó egész pályafutása alatt, több siker és egy No1 (a Daley Thompson Decathlon) állt a háta mögött.

nagy sikerhez, a játék második helyen nyitott az eladási listán. Aztán valahogy mégsem jött össze a kasszasiker, két hónap alatt eltűnt, de közben még nyáron újabb reménységek jelentek meg, egyikük a szintén divatos stílust választó **Action Reflex**.

CHRIS, A CSODAGYEREK

Sok tényező miatt utólag azt gondolnám, hogy ez a játék sikeres volt, de mégsem volt igazán az. Eredményes lehetett volna például a divatos stílusválasztás miatt, hiszen a Marble Madness már több mint egy éve hódított és bármilyen golyós játék sikerre számíthatott, főleg ha a játékmenete más volt, mint a többi hasonlórú kiadásnak. Az Action Reflex pedig más volt, mint a többiek, nem is nagyon hasonlított hozzájuk, hiszen 2D-be helyezte és pattogtatta a golyót. A szerző személye is megvételre ösztönző lehetett volna, ugyanis Christian F. Urquhart egy elég felkapott „csodagyerek” volt. Karrierje a Liverpool melletti Wallasey-ben kezdődött, ahol Chris és Nick Pierpoint, a két középiskolás korú barát egymással szemben laktak. Chris egy walesi bentlakásos iskolába járt. Egy tanítási szünetben Nick áthívta magához Christ, hogy megmutassa neki friss szerzeményét,

egy ZX Spectrumot. Chris le volt nyűgözve, nyomban bele is kezdett a gép programozásának tanulásába. Gyakorlasként egy játékot kezdtek írni, a Transversiont, és annak befejezése után úgy érezték, hogy első próbálkozásra nem is lett rossz. Megpróbáltak kiadót találni. Az akkortájt kezdő Ocean Software lett a nyerő. *"Sikerült telefonon elérni más szoftver házakat is, de a játék elküldését javasolták, míg John Woods az Ocean-tól meghívott minket, hogy látogassuk meg, és így is lett"* mesélte Nick a Crash magazinnak. John Woods és David Ward néhány kisebb módosítással kiadásra érdemesnek találta a játékot. A srácoknak szerződést ajánlottak, Chris csatlakozott is az Oceanhoz, Nick az iskola befejezése mellett döntött, de őt is felszerelték mindenféle hardverrel, hogy külsőként segíthesse Chris munkáját. *"Nicknek nagyon sok ötlete van és jó a tervezésben - Én előnyben részesítem a logikát és az ötletek kidolgozását élvezem."* mesélt Chris a munkamegosztásról, ami egy újabb játékot, az Eskimo Eddiet is eredményezte. A jól működő kapcsolat valamiért ezután befejeződött, Chris három sikeres játékot írt Paul Owens-szel, a Hunchback, a Cavelon és a Daley Thompson's Decathlon köszönhető párosuknak. A sikerek után Chris átszerződött a Gremlin Graphicshez, ahol első játékanak, a Beaver Bob in Dam Trouble-nek a reklámozására a Crash magazinnal karöltve szerveztek egy vetélkedőt, betöltőképeket kellett beküldeni, a nyertes a dicsőség mellett 100 fonttal lett gazdagabb. A

screen-vetélkedő lezajlott, de a játék nem jelent meg, pedig elkészült. Talán a meg nem jelenés is közrejátszott Chris újabb váltásában, Mike Baxterrel, a New Generation és a Hewson ex-marketingesével új szoftverházat alapítottak, az Alphabatimot. Egy játékuk jelent meg, a Robot Messiah, ami kapcsolódik is, meg nem is a Mirrorsoft-hoz, ugyanis a 128K-s változatának kiadását tervezték, de végül nem lett belőle semmi. Mint ahogy az Alphabatim második játékából, a Darion: Child of a Stargazerből sem. Csak képek jelentek meg a játékból és a sztori, más nem, pedig valószínűleg elkészült. Így jutottunk el az Action Reflexig, aminek borítóján a Medusa felirat és egy hozzá illő logo díszel. A Medusa a reklámok alapján a Mirrorsoft akciójátékokhoz használt vadiúj címkéje, projektje lett volna, de a továbbiakban nem találkozhattunk vele. Talán, ha a Medusa helyett egy kicsit jobban felhívják a játékosok figyelmét, hogy ki is az Action Reflex szerzője, akkor a hírverés magasabbra repithette volna a játékot, ami egyik eladási toplistán sem jelent meg. Nem úgy a **Dynamite Dan II**, ami a kritikusoktól is bezsebelte az ajánlásokat, és az első rész sikere is felfelé hajtotta, nagy siker várományosa volt. Fel is került a listákra, aztán még a Bigglesnél is gyorsabban tűnt el onnan. *"Közelébe sem került az első rész eladásainak. Nem tudom a pontos számokat, de azt hiszem, körülbelül negyed annyit sikerült eladni belőle, mint az első részből."* emlékszik vissza Rod Bowkett, a szerző, aki a második

résszel le is zárta életének Spectrummal közös szakaszát. Játékkal utoljára a Speccyre is megjelenő Fernandez Must Die-jal foglalkozott, a C64-es játék Amiga és Atari konverzióját írta. *„Utáltam a Fernandezt, csak a pénzért csináltam, meg kellett tanulnom a 68000 programozását miatta, ami nem volt olyan rossz dolog, fel is használtam egy sokkal érdekesebb projektben. Elkezdtem csinálni egy pár szinti szerkesztőt, majd megkértek, legyek csapat-vezető egy igazán nagy, egy millió fontos projektben - egy nevelésesen ambiciózus sequencert csináltunk Atari ST-re, a Virtuosit. Ez megváltoztatta az életemet, kerestem egy csomó pénzt, de a végén túl becsvágyók lettek és elfogyott a pénzük.”* Ezután Rod Bowkett visszatért a zenei életbe, ahol azóta is tevékenykedik. Az első részhez hasonlóan a második is nyert a Crash Readers' Awards-on, 1986 legjobb platformjátéka lett az olvasók szerint. Összel még két játék jelent meg, a **Strike Force Harrier** és a **Zythum**. Előbbit Rod Hyde írta, aki már valami hasonlót írt, a Biggles helikopter szimulációját. A játék pár hétre TOP20-as lett. A Zythum viszont minden szinten kudarcot vallott.



A HÍZÁS IDŐSZAKA

A nyolcvanas évek második fele az az időszak volt, amikor a szoftvercégeknek utat kellett

választaniuk, vagy betagozódnak más, nagyobb céghez, vagy ők lesznek a nagyobb cégek, akik egy nagyobb pénzügyi befektetésnek köszönhetően kisebb cégeket maguk mellé gyűjtenek. A Mirrorsoft is válaszut elé került. A piac kezdeti rossz felmérése miatt túl sokáig próbálkoztak az oktató szoftverekkel, később pedig már nem tudtak megfelelő részt hasítani maguknak a 8 bites gépek játékaik piacán. A Mirror Groupnak köszönhetően nem lehetett gond a pénzügyi háttérrel, így „anyacég” lettek. Főleg az USA-ban terjeszkedtek, ahol 16 bites gépekre írtak játékokat a Spectrum Holobyte, Cinemaware és FTL nevű leányvállalataikkal. Mindez minket nem különösebben érint, annál inkább jelentősnek tűnhet (bár nem volt az), hogy a Mirrorsoft többségi részesedést szerzett a PSS-ben, az egyik legnagyobb stratégiai játék kiadóban. A cégnek új logója lett, új helyre költöztek és egyre kisebb szelet jutott a cég figyelméből a ZX Spectrumnak, sok játékot meg sem próbáltak portol(tat)ni, ilyen volt az említett, amerikai Cinemaware stratégiai játéka, a Defender of the Crown is. Hogy mégis elkészült a konverzió, arról három magyar fiatal tehetett, de erről majd 1989-hez érve lesz szó. Spectrumra márciusban jelent meg az új éra első játéka, a **Terror of the Deep**. A játékot a Mr. Micro Ltd. programozója John May írta (a Spitfire 40 után a második Mirrorsoft játéka). Aztán eltelt fél év,

a mi szempontunkból eseménytelenül. Megjelent két játék egymáshoz hasonló névvel, a **Moon Strike** és a **Mean Streak**, ugyanúgy sikertelenül. Utolsó próbálkozásként karácsonyra két nagyágyút vetettek be. Elsőként az **Andy Capp** jelent meg. Andy Capp az Egyesült Királyságban valóban igazi nagymenő rajzfigura, 1957 óta jelent meg a The Daily Mirror és a The Sunday Mirror című újságokban a kalandjait elmesélő pár kockás, rövid képregény. Andy egy munkásosztálybeli csódtömeg, aki amúgy sehol sem dolgozik, neve utal a gazdájára, a handicap (fogvatékos) szó észak-angol tájszólással kiejtve ugyanis megegyezik a nevével. Andy Capp figurájának nagy népszerűsége ellenére a játék nem lett túl sikeres. Sebaj, gondolhatták, a **Tetris**-szel, a világ egyik legnépszerűbb játékának első és hivatalos Spectrum konverziójával nem lehetnek mellé. Hát, nem tudom, az biztos, hogy hatalmas eladási rekordok nem lettek belőle, toplistára nem került, viszont annyi platformra megjelent (legalább 10!), hogy valószínűleg így is bőven megtérültek a vele kapcsolatos kiadások. A Spectrum verzió kiadása átcsúszott 1988-ra, elszalasztva a karácsonyi vásárt. Volt egy összes platformot összefogó vetélkedés is, a legmagasabb pontszámot elérő játékos nyert egy utat a Szovjetunióba.



Andy Capp és kedves neje, Flo

ÉS AMI MÉG MEGTÖRTÉNT

Ezzel be is fejeződött a Mirrorsoft történetének első, hosszabb szakasza, az 1988-as évben búcsút mondtak a saját, tehát a Mirrorsoft címkének. A játékkiadás azért folytatódott, sőt, egyre több platformra, egyre több címke alatt adtak ki egyre több játékot. Spectrumra az Image Works címkéje alatt jelent meg még 12 játék, de ezek története majd egy későbbi számban kerül terítékre. Valamint a már említett Defender of the Crown is valószínűleg Image Works játékként jelent volna meg, ha a Mirrorsoft 1989-as terveibe belefért volna...

MIRRORSOFT LTD SZOFTOGRÁFIA

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

Caesar the Cat

KIADÁSI ADATOK: Mirrorsoft Ltd, 1984, 48k, £6.95
Novotrade Rt., 1984, 48k (magyarországi kiadás)
FEJLESZTŐ: Novotrade Rt. (Fördös András, Horváth Tibor, Kiss Donát, Szinetár János, Dr. Budai Béla)

Ashkeron!

KIADÁSI ADATOK: Mirrorsoft Ltd, 1985, 48k, £5.95
Mirrorsoft Ltd, 1985, 48k, £8.95 (microdrive-on)
FEJLESZTŐ: Texgate Computers Ltd

Phineas Frog

KIADÁSI ADATOK: Mirrorsoft Ltd, 1985, 48k, £7.95
FEJLESZTŐ: Widgit Software Ltd

Ancient Quests

KIADÁSI ADATOK: Mirrorsoft Ltd, 1985, 48k, £7.95
FEJLESZTŐ: Soft Option (N. Head, A. Curtis)
TARTALOM: 1. King Tut's Treasure, 2. The Count

Dynamite Dan

KIADÁSI ADATOK: Mirrorsoft Ltd, 1985, 48k, £6.95
FEJLESZTŐ: Rod Bowkett

Spitfire 40

KIADÁSI ADATOK: Mirrorsoft Ltd, 1986, 48k+128k, £9.95
FEJLESZTŐ: Mr. Micro Ltd (Phil, Issi, John May)

Sai Combat

KIADÁSI ADATOK: Mirrorsoft Ltd, 1986, 48k, £6.95
FEJLESZTŐ: David T. Clark

Biggles

KIADÁSI ADATOK: Mirrorsoft Ltd, 1986, 48k, £9.95
FEJLESZTŐ: Dalali Software Ltd (Rod Hyde, Robert T. Smith)

Action Reflex

KIADÁSI ADATOK: Mirrorsoft Ltd, 1986, 48k, £7.95
FEJLESZTŐ: Christian F. Urquhart

Dynamite Dan II

KIADÁSI ADATOK: Mirrorsoft Ltd, 1986, 48k, £7.95

FEJLESZTŐ: Rod Bowkett

Strike Force Harrier

KIADÁSI ADATOK: Mirrorsoft Ltd, 1986, 48k/128k, £9.95

FEJLESZTŐ: Rod Hyde

Zythum

KIADÁSI ADATOK: Mirrorsoft Ltd, 1986, 48k, £7.95

FEJLESZTŐ: David O'Connor

Terror of the Deep

KIADÁSI ADATOK: Mirrorsoft Ltd, 1987, 48k+128k, £7.95

FEJLESZTŐ: Mr. Micro Ltd (John May)

Moon Strike

KIADÁSI ADATOK: Mirrorsoft Ltd, 1987, 48k/128k, £7.95

FEJLESZTŐ: Binary Innovations (Danny J. Neville, Tony J. Neville)

Mean Streak

KIADÁSI ADATOK: Mirrorsoft Ltd, 1987, 48k/128k, £7.95

FEJLESZTŐ: Dalali Software Ltd (Byron Nilsson, David Bishop, Jeremy Nelson)

Andy Capp

KIADÁSI ADATOK: Mirrorsoft Ltd, 1987, 48k+128k, £9.95

Mirrorsoft Ltd, 1988, +3, £12.95 (lemezen)

FEJLESZTŐ: Blitter Animations (Nigel Brown, Jim Tripp, Jas C. Brooke)

Tetris

KIADÁSI ADATOK: Mirrorsoft Ltd, 1988, 48k+128k, £7.99

Mirrorsoft Ltd, 1988, +3, £12.99 (lemezen)

FEJLESZTŐ: Andromeda Software Ltd (Peter Jones, David Whittaker)

Fernandez Must Die

KIADÁSI ADATOK: Image Works, 1988, 48k, £8.99

Image Works, 1988, +3, £12.99 (lemezen)

FEJLESZTŐ: Probe Software Ltd

Foxx Fights Back

KIADÁSI ADATOK: Image Works, 1988, 48k/128k, £8,99

Image Works, 1988, +3, £12,99 (lemezen)

FEJLESZTŐ: Denton Designs (John Heap)

Blasteroids

KIADÁSI ADATOK: Image Works, 1989, 48k/128k, £9.99
Image Works, 1989, +3, £14.99 (lemezen)
FEJLESZTŐ: Teque Software Development Ltd (Dave Colledge)

Passing Shot

KIADÁSI ADATOK: Image Works, 1989, 48k/128k, £9.99
Image Works, 1989, +3, £14.99 (lemezen)
FEJLESZTŐ: Teque Software Development Ltd (Nicholas Kimberley, Mark Harrap)

Back to the Future – Part II

KIADÁSI ADATOK: Image Works, 1990, 48k/128k, £10.99
Image Works, 1990, +3, £14.99 (lemezen)
FEJLESZTŐ: Images Ltd (Karl D. Jeffery, Tony Mack, Daren White, Damian Stones, Jason G. Lihou, David Whittaker, Stuart Hibbert), Alan Tomkins

Bloodwych

KIADÁSI ADATOK: Image Works, 1990, 128k, £9.99
Image Works, 1990, +3, £14.99 (lemezen)
FEJLESZTŐ: Philip Taglione, Pete James, Anthony Taglione

Teenage Mutant Hero Turtles

KIADÁSI ADATOK: Image Works, 1990, 48k/128k, £12.99
Image Works, 1990, +3, £16.99 (lemezen)
FEJLESZTŐ: Probe Software Ltd (David Perry, Nick Bruty), Sound Images, Alan Tomkins

Back to the Future – Part III

KIADÁSI ADATOK: Image Works, 1991, 48k/128k, £10.99
Image Works, 1991, +3, £14.99 (lemezen)
FEJLESZTŐ: Probe Software Ltd (Keith Burkhill, Flights of Fantasy)

Predator 2

KIADÁSI ADATOK: Image Works, 1991, 48k/128k, £10.99
Image Works, 1991, +3, £14.99 (lemezen)
FEJLESZTŐ: Arc Developments (John Wildsmith), Alan Tomkins

Robozone

KIADÁSI ADATOK: Image Works, 1991, 48k/128k, £10.99
FEJLESZTŐ: Arc Developments

Teenage Mutant Hero Turtles – The Coin-Op

KIADÁSI ADATOK: Image Works, 1991, 48k/128k, £11.99
Image Works, 1991, +3, £15.99 (lemezen)
FEJLESZTŐ: Probe Software Ltd (Dave Semmens, Doug Townsley)

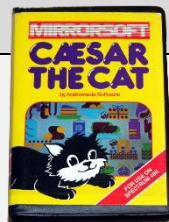
Cisco Heat

KIADÁSI ADATOK: Image Works, 1991, 128k, £10.99

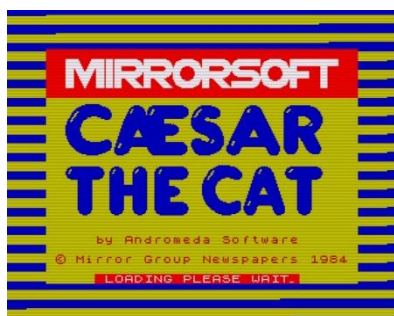
FEJLESZTŐ: ICE Software (Alan Grier)



CAESAR THE CAT



KIADÓ:	Mirrorsoft Ltd, 1984, £6.95
FEJLESZTŐ:	Novotrade Rt. (Fördös András, Horváth Tibor, Kiss Donát, Szinetár János, Dr. Budai Béla)
STÍLUS:	Arcade - akció
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	25518 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	2:45
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet (A,S – balra, jobbra, P,L – fel, le, X – megállítás, c – indítás) Joystick: Kempston



EREDETI ÚTMUTATÓ

„A játék célja az, hogy Caesar az egerek elfogásával megtisztítsa a kamrát, és kivigyé őket az ajtón. Az irányításoddal Caesar járkálhat mindkét irányban az éléskamra minden polcán, valamint ugorhat felfelé vagy lefelé a polcokon.

Míg Caesar portyázik a kamrában, az egerek dézsmálják az élelmiszert, Caesar el tudja őket kapni, ha lecsap rájuk. Az egerek nem maradnak egy helyben sokáig, különösen, ha Caesar ugyanazon a polcon tartózkodik. Ha elkapsz egy egeret, egy ajtó jelenik meg, egy kijárat az éléskamrából. Mikor kímész az ajtón, és Caesar már nem látszik, ledobja az egeret és készen áll a visszatérésre, hogy az irányításod alatt tovább vadásson.

Minél több egeret fog meg Caesar, annál gyorsabb lesz a többi eger mozgása. Ahogy az egerek továbbra is esznek, az élelmiszer eltűnhet a polcokról.

1.000 ponttal kezdesz, ami csökken az idő múlásával. Extra pontokat gyűjthetsz az egerek elfogásával, amelyekből három fajta van – a fekete egerek 300 pontot, a kék egerek 500 pontot, a piros egerek 700 pontot érnek. Minden színű egerből tíz van. Ha az összes egeret elfogtad, a kamra újra feltöltődik, az üvegek visszakerülnek a polcokra, az egerek felgyorsulnak és újabb harmincat el kell kapnod közülük. Pontokat vesztesz a cserépedények leverésével. Caesar végigsétálhat a polcokon a cserépedények mögött anélkül, hogy leverné azokat, de ha oda ugrik, vagy onnan ugrik, ahol az edények vannak, akkor darabokra töri őket. A büntetés nagy – 1000 pont a kék és lila edény leveréséért. De ha a piros edényt lököd le, a játék véget ér! A játék véget ér akkor is, ha a pontszám nullára csökken. Plusz büntetés jár sérülésekért, 100 pontot vesztesz minden alkalommal, mikor Caesar beveri a fejét a falba.

Pontokat veszítesz minden egyes ételért, amit az egerek megesznek, és ha Caesar megáll, akkor a pontszámod gyorsan, riasztó ütemben csökkenni fog!

A pontszámok két panelen láthatóak egy mérlegen, az alsó polcon. A jobb oldali panel mutatja az aktuális pontszámot. A bal oldali panel pedig rögzíti a legjobb 1000 pont feletti pontszámot, amit elértél az aktuális játékban”

SEGÍTSÉG

Caesarral, a cicával színek szerint kell gyűjtened az egereket. Először a tiz feketét, aztán a tiz kéket, majd a tiz pirosat. Az egereket csak az alattuk vagy felettük lévő polcról ugorva tudod elkapni, tehát balról, jobbról rájuk „lépve” ez nem lehetséges. Jól kell céloznod, csak akkor jársz sikerrel, ha telibe kapod őket. Siker esetén már látod is, hogy ott lóg az egér Caesar szájában, elvétett ugrás esetén pedig egy hangeffekt figyelmeztet a jobb célzásra. Ha elkaptad az egeret, megjelenik egy ajtó valamelyik polc bal vagy jobb végén. Annyira kell kimenned az ajtón, amíg meghallod a dallamot, ami nyugtázza, hogy újabb zsákmánnyal gazdagodtál, aztán már mehetsz is vissza tovább vadászni. A cserépedények szerencsére mindig ugyanott vannak, így nem nehéz őket elkerülni.

HÁTTÉR

Az első magyar játék, ami sikeres lett Angliában. 1983 november 14-én mutatták be az eredeti, Commodore 64-es verzióját egy Londonban rendezett bemutatón. A házigazda a



Magyar Kereskedelmi Kamara volt, akik a keleti blokkból elsőként rendeztek ilyen eseményt, ahol kilenc magyar szoftvercég mutatkozhatott be. A Novotrade az Andromeda Software, mint terjesztő segítségével jutott el a Mirrorsoftig, emiatt szerepel sok helyen tévesen az Andromeda, mint fejlesztő.

ÉRTÉKELÉS

Szép borító, gyenge betöltőkép és egy kedves feladat, cselekmény a körítése a Novotrade játékanak. A cél egyszerűsége és gyermekeknek való szelidsége miatt tarthatták sokan oktató szoftvernek, más indokot nem találok. Szóval ez egy vérbeli, ám vérmentes akciójáték, nagyon könnyen megérthető célokkal és szabályokkal, nem túl változatosan, de nem is unalmasan megvalósítva. Alapvetően nagyon szép a képernyőkép, látványos a nagy cicafigura, a rágcsáló egerek és a spájz kellékei is. Sajnos az egyébként szép és valósnak ható mozgás közben a Spectrum színkezelésének ismert korlátai rontanak az összképen. A hangeffektek egyszerűek, de jól vannak alkalmazva, segítik a játékot. Jók és sokfélék az ismert kis dallamok is. A vezérlés majdnem hibátlan. Talán csak a

billentyűkiosztás nem tökéletes. Érdekes, hogy az eredeti, Commodore verzióban még volt cicagyorsítási lehetőség a tűz gomb nyomva tartásával, a Spectrum változatban ez már eltűnt. A nehézségi szint nem túl magas, de ezt a játékot kisgyerekeknek tervezték és alapvetően jól van felépítve a nehézség növelése. Furcsa, hogy a piros egerek felé haladva inkább könnyebbé válik a feladat, míg a feketékért kapott 300 pont esetén vészesen tud csappanni, addig a pirosakért kapott 700 pont esetén gyorsan vissza tud hízni a pontszám, a kék egerekért kapott 500 pont a nyugodt középheszt. Okos dolog az idő bevonása a játékba és az egerek által okozott kár megfizettetése is. Az egerek és az ajtó véletlen helyen megjelenése és a rágcsálók károkozási hosszának különbözősége is a nehézséget növelik, valamint csökkentik az egyébként tettenérhető monotonitást. Lehet, hogy elfogult vagyok, mert magyar termék, de ez egy remek kis akciójáték nem csak gyerekeknek, egész más hangulattal, mint legtöbb kortárs, bizonyítva, hogy legalább ebben az esetben igaza volt Robert Steinnek, az Andromeda Software magyar származású vezetőjének, miszerint a magyar játékok üdítően mások, mint a többiek.

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



MÁSOK SZERINT

WOS: 6,93/10
 Sinclair.hu: 4,74/10
 Crash: 71%
 Sinclair User: 7/10
 Your Spectrum: 9/10

ASHKERON!

KIADÓ:	Mirrorsoft Ltd, 1985, £5.95 (£8.95 microdrive-on)
FEJLESZTŐ:	Texgate Computers Ltd
STÍLUS:	Kaland - illusztrált
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	48364 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	4:52
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet
	Joystick: Kempston



EREDETI ÚTMUTATÓ

„A homályos és távoli múltban, Ashkeron hercegségében Zeraphina hercegnő zokog az ágyán. Közelgő házassága átkozott lesz a szokásos hozomány, az öt kincs nélkül, amit örökségül hagytak Ashkeron népének és uralkodóinak jólétéért.

A hercegnőért aggódó emberek felkérték Stephent, a patkolókovácsot, hogy szerezze vissza az ellopott kincseket a gonosz varázsló várából. Stephen egy erős és találatekony ember. Megesküszik, hogy visszatér, hogy a hercegnő fejére tegye a koronát, és átvegye a jutalmát. Hajnalhasadtakor, a tavaszi napéjegyenlőség napján az emberek elkísérték Stephent a varázsló várának kapujához. Hirtelen az ég elsötétült, villám villant, és a

mennydörgés közvetlenül a fejük fölött csattant. A pánik hulláma végigfutott az embereken. Az ég kitisztult, és Stephen egyedül találta magát. A patkolókovács ideje korlátozott, egy értékes díj várja sikeres visszatérésekor.

Két játékmódozható el. A sztenderd játékban (Standard Game) a tárgyak mindig ugyanazon a helyen találhatók meg. A véletlenszerűsített játékban (Randomized Game) a tárgyak véletlenszerűen szét vannak szórva és a játék minden alkalommal más lesz, bár mindig megoldható.

A küldetésed teljesítéséhez tudsz beszélni a számítógéppel egyszerűsített angol nyelven (például: GO NORTH), akár teljes mondatokban vagy néhány esetben egy betűvel is. A játék folyamán találkozni fogsz különféle karakterekkel, akik lehet, hogy segíthetnek neked, lehet, hogy nem. Beszélni tudsz velük, például: SAY TO THE MAID "HELLO"

Néhány hasznos parancs:

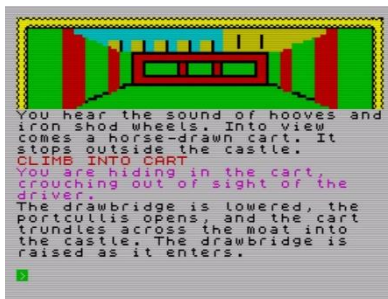
- SCORE - megmutatja, hogy hogyan haladsz
- INVENTORY - megadja a tárgyak listáját, amiket magaddal viszel
- (L) LOOK - leírja az aktuális helyszínt

- **HELP** - nyújthat néhány (igencsak rejtélyes) nyomot
- **SAVE** - lementheted vele az aktuális játékpozíciódat kazettára
- **LOAD** - betölthetsz egy elmentett pozíciót
- **QUIT** - befejezi a játékot
- **A (AGAIN)** - megismétli az utolsó instrukciót

Az **ASHKERON!** egy valós idejű kaland, események történnek akkor is, ha te épp nem csinálsz semmit.”

SEGÍTSÉG

A várakok déli oldalán kezdődik kalandod, körülötted mindenfelé a szinte végtelen erdő van. Valahogy be kell jutnod a várba, ha vissza akarsz szerezni a kincseket, eszközként csak egy hosszúnyelű favágó fejszét viszel magaddal. Gondolkodásodból patak és vasalt kerekek hangja zökkent ki. Meglátsz egy lovas szekeret, ami megáll a vár előtt. A felvonóhidat leengedik, a várkapu kinyílik, a szekér begördül a várba, majd a felvonóhidat felemelik. Semmi ellenőrzés, adott a lehetőség, csak jöjjön még egy szekér. Ha ügyes vagy, bejutsz a kikövezett várudvarra, ahol valaki elrejtett egy térképet egy laza kő alá... Akár bejutsz, akár nem, a varázsló spéci képességeinek köszönhetően figyel téged. Mintha szórakoztatná naiv célod, pl. ha sokáig nem csinálsz semmit és megkérdezi, hogy elmentél-e aludni. Vagy hirtelen hideget érezel... zöld ködfoszlányt látsz, ami vonaglik és örvénylik, előtűnik belőle a varázsló és vihogva elővesz köpenye hajtásaiból egy homokórát, amit otthagyt lebegni a levegőben. A varázsló eltűnik, a homok pedig



felfelé perog a homokórában. Innentől akármerre mész, a másik irányba fogsz jutni, amit felvonnél, azt eldobod, szóval minden fenekestül felfordul. Ez így is marad addig, míg el nem hagyod a vár varázsló által elvarázsolt szintjét vagy el nem telik némi idő és feledésbe nem merül a mágia. Gyakorlatban ez azt jelenti, hogy ha a közelében van egy torony, akkor ballagi fel vagy le egy szintet és folytathatod a feladatod mágiamentesen. Hogy ne legyen a játék teljesen mágiamentes, arról te is tehetsz, mert az egyszerűbb varázslatokat betanulhatod a Varázslók Kézikönyvéből, amit (talán nem árulok el nagy titkot) a könyvtárban találhatsz meg. Talán ennyi elég is lesz az elinduláshoz és a kezdeti túléléshez. Plusz egy technikai segítség, ami ritkán szükséges: Shift+9-cel tudod megismételni az utolsó parancsod.

HÁTTÉR

Az *Ashkeron!* azon ritka játékok egyike, amit hivatalosan kiadtak *microdrive-on* is.

ÉRTÉKELÉS

A borító és a sztori fantáziátlan mágusos középszerét a betöltő-képernyő alaposan alulmúlja. Nem

vagyok egy kalandjátékos, nem is sokat játszok végig, értékelés írásakor viszont „kénytelen” vagyok. A hozzászólásokból, kritikákból az derül ki, hogy az Ashkeron! a könnyebb, egyszerűbben végigjátszhatóak között van. Külön öröm volt számomra, hogy nem található hozzá térkép az interneten, így fel kellett derítenem a várat. Sok kalandjátékban ez nem túl egyszerű, az Ashkeron! esetében ez nem túl bonyolult, kb. olyan, mint egy akció-kalandjáték esetén. Jó a szövegtértelemező rész, pl. a CLIMB OUT lehet CLIMB DOWN is. A komornyikot is megszólíthatom, mint TOOMBE (a neve) is és komornyikként (BUTLER) is. Hosszabb szavakat lehet rövidíteni, pl. FLYSWATER helyett FLYSW is elég, de lehet, hogy még kevesebb is. Persze ez lehet, hogy más kalandjátékoknál is így van, nem tudom, számomra ez pozitívum. Az illusztrációk egyszerűek, átlagosak, arra mindenesetre jók, hogy gyorsan felmérjem, hogy arra járok-e, amerre menni akartam. A varázslós, unalmas sztori ellenére pozitívan csalódtam ebben a játékban, kezdő kalandjátékosoknak ideális. Harminc-negyven tárgy, kb. 10 személy, négy szint vár (a földszint és az első emelet a sűrűbb) és egyszerű logika alkot egy könnyen emészthető elegyet.

KÖRÍTÉS	■ ■ ■ ■ ■ □ □ □ □ □
FELADAT	■ ■ ■ ■ ■ □ □ □ □ □
KÜLCSIN	■ ■ ■ ■ ■ □ □ □ □ □
VEZÉRLÉS	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
KÉSZSÉG	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ □ □
SZUBJEKTÍV	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ □ □ □



MÁSOK SZERINT

WOS: 6,86/10

Home Computing Weekly: 5/5

Computer Gamer: 2/7

Crash: 8/10

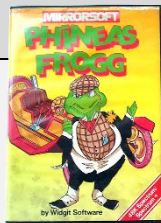
Sinclair Programs: 70%

Sinclair User: 3/5

C&VG: 7/10

PHINEAS FROGG

KIADÓ:	Mirrorsoft Ltd, 1985, £7.95
FEJLESZTŐ:	Widgit Software Ltd
STÍLUS:	Akcio - kaland
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	44916 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	4:45
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet: Kurzorgombok – irányok, S – kirakósoknál csere, M – létrák mozgatása, Q - menü



EREDETI ÚTMUTATÓ

„Néhány tanács Mole megmentéséhez

A térképet ennek a papírosnak a hátulján más kémek szerezték. Ebből jó elképzelést szerezhetsz arról, milyen is S.L.O.T.H., de ez egyáltalán nem biztos, hogy helyes elképzelés lesz. Segít, hogy körbe érh, ha úgy tudsz csinálni, mintha valaki más volnál. Amíg S.L.O.T.H.-ban vagy, Phineasnak szüksége van halra, hogy úgy tudjon tenni, mintha halárus volna. Szüksége van egy fehér köpenyre, hogy úgy tudjon tenni, mintha tudós volna. Egy vödör és egy létra segít neki, hogy úgy nézzen ki, mint egy ablaktisztító. Amikor kávé viz körbe, könnyen pincérnek nézhetik, és könyvekkel vagy egy újsággal úgy tud tenni, mintha hírmök volna.

Legyél óvatos! Bátor, de meglehetősen bolond dolog volna bemenni a főnök szobájába, és valószínűleg nem jutsz be a kommunikációs szobába, hacsak nem úgy nézel ki, mint egy tudós és nincs egy fehér köpenyed. Amikor végül eléred Mole-t, éppen a szendvicseit eszi meg ebédre. Kicsit ostoba dolog lenne akkor bemenni az ebédlőbe, mikor ott a T.H.U.G.S. éppen enni készül.

Mikor a labirintus-játékkal játszol, szükséged lesz a megfelelő színű kulcsra, hogy átjuss a megfelelő színű falon. Ehhez az 'S'-sel tudod cserélni a kulcsokat. Az istállóban játszódó játéknál tudnod kell, hogy az állatok nyugtalanok lesznek, ha nem eteted meg őket. Válogatósak és a megfelelő színű élelemmel kell megetned őket. Mostanra már elég nyomod van a kalandhoz. Találhatsz a térkép segítségével, hogy Mole merre lehet. Meg kell keresned a tárgyakat, amik itt meg lettek említve.

Sok szerencsét!”

SEGÍTSÉG

Az előbbi tanácsok mellett a játékhoz tartozik még egy mindenki által dicsért, „egészen csodálatos” sztorkönyv is, ami biztos sok egyéb

infót tartalmaz. Például, hogy Phineas, a béka egy titkosügynök, aki Mole professzort szeretné kiszabadítani a gonosz Hamsterchief karmaiból. A helyszín, a S.L.O.T.H., bővebben a Secret Lair of the Terrible Monsters, vagyis a Rettenetes Szörnyek Titkos Barlangja egy olyan világ, ahol egy fehér köpenyt (kabátot) viselő béka kevésbé feltűnő, mint egy meztelen. A tanácsoknál hivatkozott térkép SLOTH-ról elég szerény, a célkorcsoportnak (7-12 évesek) megfelelően kevés helyszínt tartalmaz. A játék folyamán sok esetben egyetlen hibás lépés miatt előlről kell kezdeni a műveleteket, ezért a 'Q' megnyomásával ki lehet lépni egy menübe, aminek segítségével le lehet menteni a játékkállást, vagy be lehet tölteni egy elmentett állást. Körülbelül a tanácsoknál leírt néhány dologra ügyelve, és a térképet használva el lehet érni az öt arcade fázist. Ezek között van Frogger-típusú, kirakós-jellegű, sorba állítós és autós fázis. A fázisok között az épületben kell mozogni, minden lépésnél néhány lehetséges cselekvés között lehet választani a számbillentyűk segítségével.

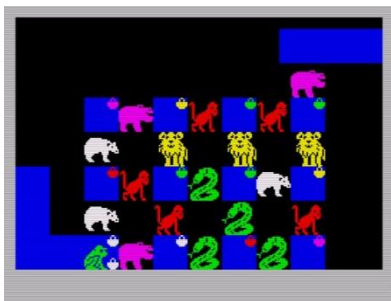
HÁTTÉR

A játékot a Widgit Software készítette, egy oktatászoftverekre specializálódott kiadó-fejlesztő cég. Az 1984-ben még saját név alatt kiadott, két játékot tartalmazó Adventure Playground szintén a kisebb gyerekeket próbálta bevezetni a komolyabb játékok világába, akár a Phineas Frogg is, így tekinthető annak stílusbeli előzményeként.



ÉRTÉKELÉS

A körítésről, pontosabban a játékhoz adott könyvecskéről ódákat zengnek a nyolcvanas évek kritikusi, sajnos erről nem tudok nyilatkozni, mert csak a 'TOP SECRET' feliratú borítékba csomagolt térkép és segítség lelhető fel az internet bugyraiban. A kazettaborító is szép, a betöltőkép kevésbé, a sztori kisebb gyerekeknek valószínűleg figyelemfelkeltő. A feladat két részből áll. „Nagyobbik” rész az épületben való mászkálás, ami nagyon egyszerű, néhány logikai kapcsolatot kell csak figyelembe venni. A másik feladatrészt az öt arcade-logikai játékcsonka adja, ezek megoldása szintén pofonegyszerű. A játék külalakja nem mondható túl igényesnek vagy jól kidolgozottnak, de az ellenkezője sem igaz, ehhez a játéktílushoz közepesen megfelel. Hangok terén is elég sanyarú a helyzet, Phineas ha kell, ha nem, idegesen ugrál keresztbe a képernyőn, és ennek a hangja meglehetősen bosszantó. A vezérlés logikus, egyszerű, de a reagálás lassú, nem elég zökkenőmentes. A készségi szint igazából átlag alatti, de figyelembe véve a célkorcsoportot, fel lehet tornázni átlagosra. A



célzott 7-12 éves gyerekek képességei között tapasztalatom és gyerekkori emlékeim szerint is hatalmas eltérések vannak, inkább tűnne indokoltnak a 7-9 éves korosztály egy ilyen játék esetén. A szubjektív véleményem megalkotásánál szintén felfelé csaltam, mert 7-9 éves korban talán átlagosnak találtam volna ezt az egyébként kedves, de végeredményben gyenge kis játékot.

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

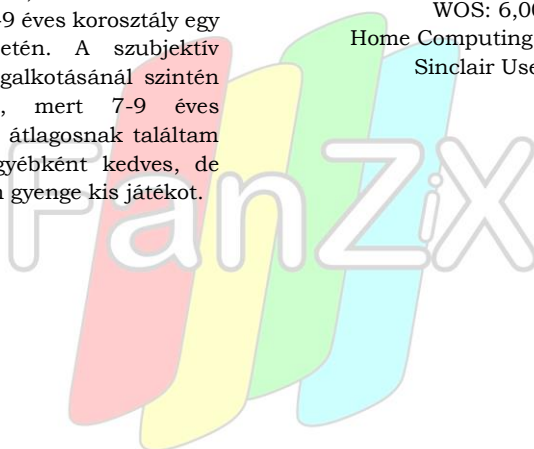


MÁSOK SZERINT

WOS: 6,00/10

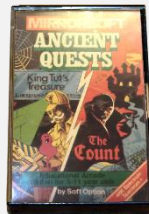
Home Computing Weekly: 4/5

Sinclair User: 4/5



KING TUT'S TREASURE

KIADÓ:	Mirrorsoft Ltd, 1985, £7.95 (Az Ancient Quests részeként)
FEJLESZTŐ:	Soft Option (N. Head, A. Curtis)
STÍLUS:	Arcade
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	45035 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	4:44
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet: 5,8 – balra, jobbra, 6,7 – le, fel, 0 - ásás Joystick: Kempston, IF2



EREDETI ÚTMUTATÓ

„Ha a betöltés befejeződött, a program felajánlja a következőket:

1. Játék
2. Beállítások

Ha a másodikat választod, a kijelzőn grafikus formában az oktatási tartalom variációi láthatóak:

1. Egyező formák
2. Egyező formák névvel
3. Hiányzó rész megtalálása
4. Egyező törtek névvel
5. Egyező törtek számokkal

Nyomd meg a megfelelő számot a kívánt opció kiválasztásához.

Ezután választhatod a könnyű (EASY) vagy nehéz (HARD) játék lehetőségét. A könnyű lehetőségnél 4 objektumot kell keresned, és automatikusan visszakerülsz az ajtóhoz, mikor

megtaláltad a megfelelő objektumot, vagy mikor elveszítesz egy életet. A nehéz opciónál hat tárgyat kell találnod, és vissza kell találnod az ajtóhoz segítség nélkül, és amikor egy életet elveszítesz, akkor először el kell menekülnöd a Halál Kamrájából.

A következő lehetőség szabályozza a játék sebességét (gyors, közepes és lassú), majd azt választhatod, hogy mennyi állat veszélyeztessen a képernyőkön.

Az utolsó opció lehetővé teszi a Kempston / Sinclair botkormány vagy a billentyűzet kiválasztását a vezérléshez.

Ha az 1. lehetőséget (PLAY GAME) választod a menüben, a program alapértelmezése az egyező formák nevekkel, könnyű játék, lassú sebesség, minimális veszélyek, és billentyűzet vezérlés.

Miután kiválasztottad a beállításokat meg kell keresned az ősi romokat egy fém-detektor segítségével. Belépve egy képernyőre, ami egy eltemetett tárgyat rejt, a detektor hangjelzést bocsát ki, és egy mutató jelenik meg a képernyőn a skála jobb oldalán. Ahogy az objektumhoz közelítesz, a hangjelzés egyre magasabb lesz, és a mutató feljebb megy a skálán. Amikor

a mutató eléri a felső értéket és villogni kezd, megkezdheted az ásást. Ha a megfelelő tárgyat találtad meg, akkor azt vissza kell vinni az ajtóhoz. Ha nem a megfelelőt találtad meg, akkor el fog tűnni, de a helyét ne felejtsetd el. Ha az összes objektumot megtaláltad, és visszatérsz az ajtóhoz, akkor nagy robajjal kinyílik, hogy felfedje a rejtett kincset.”

SEGÍTSÉG

A játék 33 képernyőn játszódik. A kezdőképernyőn, az ajtónál megkapod a keresendő objektum képét, amit a kincsdetektor segítségével, Diggins professzorral meg kell találnod. Mikor az utolsó tárgyat, jelet is visszavitted a kezdőképernyőre, kiderül, hogy mit rejt Tutanhamon kincseskamrája.

HÁTTÉR

Az Ancient Quests mindkét játékát a Soft Option Ltd készítette, mindkettő a matematika alapjait próbálja játékos formában tanítani, ez játékosabban.

ÉRTÉKELÉS

A King's Tut Treasure inkább játék, míg a B oldalas The Count inkább csak matek alapfeladat elsősöknek. A borító és a betöltőkép szép. A leírás szájbarágós, de fantáziátlan, pont gyerekeknek nem megfelelő. A feladat fatengelyes, mindenféle addiktivitás nélkül, nem elég változatos és teljesen ötletlen. Néhány kis dolog menti csak meg (azon kívül, hogy „ja tényleg, ez 6 éves gyerekeknek van írva”), a fémdetektoros navigálás, meg

az egyiptomi háttér. A külalak nagyon kezdetleges, vannak szebben és egyszerűbben megrajzolt, nagyobb és kisebb figurák. Van minimális, villogó mozgás, falak, folyó, de minden olyan üres. Gyenge hangok, pittyegések színesítik egy kicsit a játékot. A vezérlés alapvetően jó, de billentyűzetről csak kurzorgombokkal lehet irányítani a professzort, az meg nem túl szerencsés elosztást takar. Nehézségi szintről nem nagyon lehet beszélni, maximum gyors-nehéz játék esetén. Persze, tudom, gyerekeknek szól a játék, ezért kap egy átlagos értékelést erre is. Lehet, hogy már nem emlékszem elég jól, hogy milyen volt gyerekeknek lenni, de úgy érzem, hogy egy ilyen játék kiskgyerekként sem tudott volna nagyon lekötöni.

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

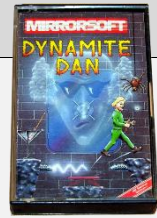


MÁSOK SZERINT

WOS: 4,83/10
 Home Computing Weekly: 4/5
 Your Computer: 2/5
 Sinclair User: 4/5

DYNAMITE DAN

KIADÓ:	Mirrorsoft Ltd, 1985, £6.95
FEJLESZTŐ:	Rod Bowkett
STÍLUS:	Arcade - platform
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	49302 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	2:44 (A oldal), 5:03 (B oldal)
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet: újradefiniálható (alapbeáll.:A,S - balra, jobbra, Sp - ugrás) P - pillanatállj Joystick: Kempston, IF2



EREDETI ÚTMUTATÓ

„Az alattomos Doktor Blitzen, elragadó segédje, Donna segítségével kidolgozott egy tervet egy szuper pszihó-mega-sugárra vonatkozóan. Az ellenfelük, a hősöd, Dynamite Dan csúcsügynök, akit kijelölték arra, hogy keresztelje a világalomra vonatkozó tervüket azáltal, hogy ellopja a terveket egy merész rajtaütésben a doktor távoli sziklaszirten található menedékhelyén.

Dan már befejezte küldetése első fázisát azzal, hogy leszállt Zeppelinjével a doktor házának tetején - most meg kell találnia és meg kell szereznie a terveket, amik Blitzen széfjében vannak elrejtve.

Egy korábbi, sikertelen ügynök elrejtett nyolc darab dinamitot a ház

körül, amivel fel lehet robbantani a széfet. Dan-nek kell megtalálnia ezeket, felrobbantani velük a széfet, felkapni a terveket és megszökni a jó öreg megbízható léghajójával.

Típek a játékhoz:

Lépcsőzéshez sétálj és ugorj egyszerre. Tartsd egy szemed az energiaszinteden - a figyelmeztető csipogások közeleghéhezést jeleznek. Irányt változtathatsz a trambulínokon és az ugródeszkákon, ezzel semlegesítve a visszapattanást. Óvakodj a mozgó tárgyaktól és a fordított felhajtóerőtől.”

SEGÍTSÉG

Néhány dolgot hozzáfűznék a hivatalos leíráshoz, a legfontosabb, hogy próbáld túlélni, koncentrálni és ne vedd el a lelkesedést, másnak sem megy jobban, hidd el, a játék végi jelenetet, ahogy a doktor lézerral elintézt, sokszor fogod látni! Dan nem olyan, mint James Bond, az etalon ügynök, nyolcvanas évekbeli frizurájával, ruházatával, alapvető lazaságával sok mindenben inkább ellentéte a kiöregedő 007-esnek. Dan nem egy izomember, sőt, elég slamposan ugrik, lógatja a lábát, így sokat kell gyakorolni az ellenségek átugrását, néhány pixelen múlik

általában a siker. Ráadásul súlyos létrakomplexusa miatt nem tud lefelé mászni a létrákon. A nagy étvágy, és a vízszony szintén árulkodó tünet, de lényegtelen, az ügynökségnél nagyon jól tudják, hogy Dan pszichés problémái és átlagon felüli kiegészítése ellenére a legjobb ember egy ilyen problémás, nehéz küldetés megoldására. Az étvágy leküzdésére ott van sok ehető dolog, Dan nem finnyás, mindent felfal, ami kicsit is fogyasztható állapotban van. Dan fél a víztől, oxigénpalack nélkül képes meg is halni, nem életet veszíteni, meghalni! Palackkal együtt túléli ugyan a vizet, de sértődötten felvonul zeppelinjére, hogy azonnal elhagyja a szigetet, de renegát elképzeléséről később lemond hazája iránt érzett mély kötelességtudata okán. Az épületben való közlekedést segíti a közepén végighaladó lift, valamint a teleport kamrák és a földalatti folyón úszó tutaj. Ezek használatát a kiképzéskor (még a zeppelines utazás előtt) elsajátíthattad, így erre nem térek ki. Küldetésedben akadályozni fog millió ellenség, terjedelmes testükkel, változatos mozgásukkal és nagy népsűrűségükkel egy kevésbé apatikus ügynököt az első percben elriasztanának, Dan viszont unott képpel tudomást sem vesz róluk. Gondot okozhatnak a nagy mélységek, amik felett Dan-nek gondolkodás nélkül át kell ugrálnia, és ha elvétí a célterületet, és túl magasról esik le, egy élete bánja. A nyolc dinamitrúd sajnos minden játékban máshol található, így nem készíthetsz egy üzembiztos tervet előre, be kell járnod az épület nagy részét. A menüben két oldalt



függőlegesen mozogva láthatod a főellenséget, Doktor Blitzent és hűséges asszisztensét Donnát, a játékban mindketten a páncélszekrénynél tanyáznak, mintha rád várnának, hogy mikor jelensz meg a dinamit rudakkal. Az elsőre soknak tűnő, valójában bántóan kevés élettedet egész játék alatt gyarapíthatod a kémcsövek felvételének segítségével. Ha nem sikerül időben élelmet szerezned, korgó gyomrod bosszút áll és búcsút mondhatsz egy életednek. Az élelmiszereken, a két oxigénpalackon, a dinamiton és kémcsöveken kívül, amik megszerzése amúgy pontokat is ér, találhatsz még dezodort és hitelkártyát is, de hogy ezek az értük kapott pontokon kívül mire jók, derítsd ki, hiszen te vagy Dynamite Dan!

HÁTTÉR

A játékot Rod Bowkett írta, akinek mindössze két játéka jelent meg, a két Dynamite Dan, nem is írt többet, előtte és utána is zenéléssel foglalkozott. "Beletelt hat hónapba a Dynamite Dan fejlesztése, de ez tartalmazza az assembler megismerését is. Ebből az időből elég sokat a könyveket bújva töltöttem, hogy kitaláljam, hogyan kell csinálni dolgokat. Vettem egy pár



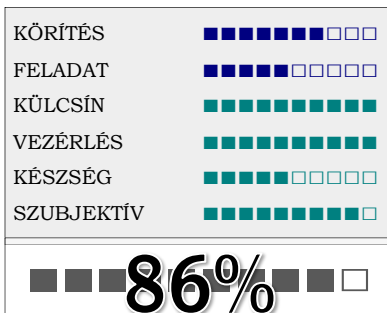
kazettát, mint a Jetpac, Manic Miner és Jet Set Willy, bár nem voltam nagy rajongója a játékoknak – inkább azt kerestem bennük, hogy hogyan működnek. Csak a szabványos Spectrumot használtam, gumi billentyűzettel meg minden, és rengeteg Microdrive-ot, ami a legkevésbé megbízható adathordozó volt, ami létezett – meg kellett tartanom hat példányban mindent. Szóval igen, hat hónappal azután, hogy vásároltam egy Spectrumot, volt egy No1 játékom a toplistákon. Elég különleges dolog volt." emlékezett vissza Rod a RetroGamer-nek adott interjújában. Első játékával Rod Bowkett díjat is nyert, mégpedig a Crash magazin olvasóinak szavazatai alapján a Crash Readers Awardson az 1985-ös év legjobb platformjátékának járóit.

A játékhoz kapcsolódott egy verseny, a tervek megszerzése utáni sikeres elmenekülés után a gratuláció alá el lett helyezve egy kódolt üzenet (NRILLHLUG IFOVH LP), aminek a megfejtését a megadott telefonszámon kellett bemondani. A leggyorsabb megfejtő egy London feletti légballoonos utazást nyerhetett. "Néhány gyerek nyerte meg hihetetlen gyorsan," emlékszik vissza Rod. "Azt hiszem, a

második héten a kiadás után. Nem tudtam elhinni."

ÉRTÉKELÉS

Legendás játék, szép, ám szokatlan borítóval, gyenge betöltőképpel, játék előtti instrukciókkal, sablonos történettel. Nem túl eredeti, nem elég változatos, de rendkívül addiktív és szinte végigjátszhatatlan a feladat. A külsőségekben nincs hiba, a menütől a legapróbb grafikai elemig, hangeffektig minden első osztályú. Elég a játék letölthető térképére nézni, mintha nem is Spectrum játékról készült volna, minden része más, elképesztő a szinkavalkád, a változatosság, tele mindenféle alakú, nagyságú, színű lényekkel, tárgyakkal, szobrokkal, építőelemekkel. Egy dolog fura az egészben: Dan mozgása, nem tudom miért, ahogy kalimpáló lábakkal, de mégis mozdulatlanul ugrik... A vezérlés a lehető legjobb, újradefiniálható billentyűzet, joystickok, prima, optimális érzékenység, jó használhatóság. A játék egyetlen igazi negatívuma a rosszul belőtt nehézségi szint. Irgalmatlanul nehéz, már-már játszhatatlanul. Ez volt az érem sötétebb oldala, a világosabb az, hogy ez a játék még örökélettel is kihívás, vagy az ellenségeket eltüntetve is, nem veszt el úgy sem az értékeit, nem lesz unalmas, ezért is kap többet a készségi szintre, mint elvileg megérdemelné. Rod Bowkett tehát valamire nagyon ráhibázott, mert a játék már megjelenésekor hallatlanul népszerű lett, amikor még nem volt adott az emulátorok load/save lehetősége, szóval vagy nagyon tudtak játszani a nyolcvanas



évek játékosai, vagy valami csalást nagyon gyorsan kieszelték, különben nem sikerült volna a kódolt üzenet megfejtése. Akik szeretnének gondolkodni a megfejtésen, azok ugorjanak egyet (nem, semmi testmozgás, a következő bekezdést ugorják át).

A megfejtés: két sorban írd fel az angol ABC-t, felülre a normális, alulra fordított sorrendben. Minden betű megfejtése az alatta lévő betű.

MÁSOK SZERINT

- WOS: 8,39/10
- Sinclair.hu: 8,08/10
- Crash: 94%
- Home Computing Weekly: 3/5
- C&VG: 7,5/10
- Sinclair Programs: 76%
- Sinclair User: 5/5
- Your Spectrum: 7/10
- Microhobby: 5/5

SPITFIRE 40

KIADÓ:	Mirrorsoft Ltd, 1986, £9.95
FEJLESZTŐ:	Mr. Micro Ltd (Phil, Issi, John May)
STÍLUS:	Repülő szimulátor
GÉPTÍPUS:	48K, 128K
MÉRET:	45483 byte (48K), 45472 byte (128K)
TÖLTÉSI IDŐ:	4:53 (48K), 4:47 (128K)
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet: P,L – magassági kormány, A,S – balra, jobbra, CS-tűz, Z,X – oldalkormány, Q/W-fordulatszám fel/le, F-fékszárny, G-futómű, B – féklap, Sp-kép nézet, M-térkép, N-részletes térkép Joystick: Kempston, IF2, Cursor



EREDETI ÚTMUTATÓ

„A Spitfire 40-nel jutsz valószínűleg a legközelebb, ahhoz, hogy repülj minden idők leghíresebb repülőgépei közül az egyikkel, ráadásul ez egy látványos háborús kaland is egyben. Érzékeltetve a helyszínt - 1940 nyarán egy újonnan kiképzett pilóta vagy, aki egy Spitfire Squadronnal repül valahol Délkelet-Angliában.

Mint a 1940-es évek angol fiatalemberei közül sokan, meg fogod tudni, hogy a Spitfire nem egy szokásos repülőgép. Fel fogod fedezni a különleges képességeit és a legfontosabb mind közül, hogyan kezeld azt egy légi ütközetben.

A Spitfire 40-től nem csak értékes tapasztalatot kapsz a repülés és

küzdelem elveiről és technikáiról; hanem sok jókedvet is!

Mikor a játék betöltődött (a vezérlés kiválasztása után) látni fogsz egy kérdést a betöltendőre vonatkozóan:

- ORIGINAL LOG – eredeti hadműveleti napló
- SAVED LOG – mentett hadműveleti napló

Használd a botkormányt és a tűz gombot a választáshoz.

Ezután látni fogod a pilóták neveinek egy listáját a repülési naplón. Válaszd ki a pilótádat a botkormányval és a tűzgomb megnyomásával. Látni fogod a választott pilóta adatait, a rangját, érmeit, repülőóráit és győzelmeit is beleértve.

A tűzgomb megnyomása után látni fogod a repülési módok menüjét:

- PRACTICE (gyakorlás):

Ezzel az opcióval a pilótafülkében találod magad, a kifutópálya felszállási pontján, azért hogy gyakorold a Spitfire 40-nel való repülést, mielőtt ütközetbe kerülnél vele. Ha sikeresen le tudsz szállni egy kifutópályán, le tudod menteni kazettára a játékállást, hogy elkezdhesd felépíteni a pályafutásod. A

mentéshez kövesd a képernyőn látható utasításokat. Először alaposan olvasd át a repülésről és leszállásról szóló feljegyzéseket.

• **COMBAT (harc):**

Ez a mód a játék szíve. Kapsz harci utasításokat, pl.:

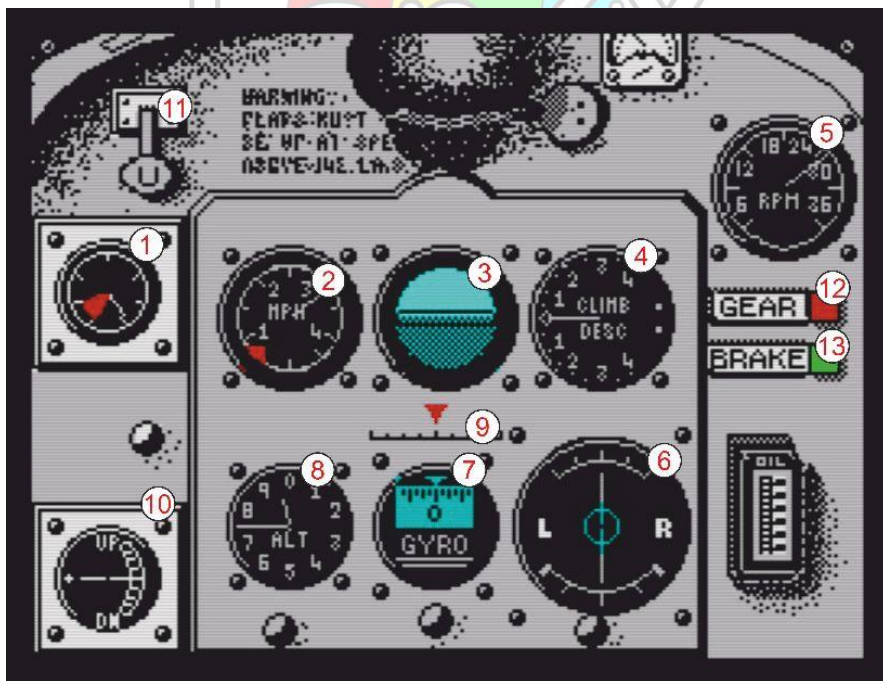
- **ENEMY 3** (ellenségek száma)
- **INTERCEPT 14** (távolság mérföldben)
- **BEARING 200** (a kifutópálya tájolása)
- **HEIGHT 6000** (az ellenség repülési magassága)

Fel kell szállnod és megtalálnod az ellenséget. Az ellenség körülbelül azon a magasságon marad, amit az instrukcióknál megkaptál. Ha sikeres leszel és biztonságosan leteszed egy

leszállópályára a gépet, akkor le tudod menteni a játékállást, hogy tovább építhesd a karriert.

- **COMBAT PRACTICE** (harci gyakorlat): Ennek az opciónak a célja, hogy a segítségével egy kevés elemi tapasztalatot gyűjts a Spitfire-rel csata terén. 10.000 láb magasan fogod találni magad, szemben egy ellenséges repülőgéppel, ami frontálisan támad. Gyakorold a követését és a tüzelést, vedd figyelembe a lövedék röppályáját, ami megköveteli tőled annak megítélését, hogy az ellenség hol lesz akkor, mikor a golyóid eléri a céljukat.

A harci gyakorlatban elért sikereid nem kerülnek rögzítésre, innen vissza tudsz térni a főmenübe.



Műszerfal:

1. Üzemanyagszint-jelző: jelzi, hogy mennyi üzemanyagod maradt. Max 45 percére elég.
 2. Sebességmérő: a sebességet jelzi 100 mérföld/óra egységben.
 3. Műhorizont: a kilátást mutatja a pilótafülkéből, kék az ég és zöld a föld. A Spitfire helyzetét is jelzi.
 4. Független sebesség mutató (VSI): a független sebességet és mozgást mutatja 1000 láb/percben, emelkedésnél (CLIMB) vagy süllyedésnél (DESC).
 5. Motor fordulatszám: a motor sebességét mutatja 100 fordulat/percben
 6. Csúsztatás és fordulás mutatója: A felső mutató jelzi az oldalirányú mozgást a levegőben (csúsztatás). Az alsó mutató a fordulás mértékét jelzi, minél nagyobb a mutató mozgása, annál nagyobb a fordulat.
 7. Pörgettyűs iránytű
 8. Magasságmérő: Megmutatja a repülési magasságod. A nagymutató 100, a kismutató 1000 lábat mutat.
- A műszerfal nézet az eredeti Spitfire hű reprodukciója. Azonban az egyszerűbb használat miatt két egyéb mutatót is tartalmaz:
9. Oldalkormány mutató: a kormánylapát helyzetét jelzi.
 10. Bólintásjelző: a Spitfire oldalirányú helyzetét mutatja. Kiegészíti a műhorizontot, segítséget nyújt a tájolásban zuhanás és meredek emelkedés esetén.

Repülőgép irányítása:

Botkormányal: A botkormány a Spitfire magassági kormánya, ezzel

lehet irányítani a bólintó mozgást. Hátrafelé húzva a joystickot, fel fog emelkedni a repülőgép orra; előretolva a joystickot lefelé fog billeni a repülő orra. Úgy is lehet mondani, hogy változik a repülőgép bólintása. A botkormány oldalra mozgatása a csűrőlapokat irányítja, amivel a Spitfire balra vagy jobbra fog dőlni vagy fordulni. A dőlés másodlagos hatásaként a repülőgép fordul, irányt változtat. A tűz gomb aktiválja a nyolc Browning gépfegyvert, amik a szárnyakba vannak beépítve. A képernyőn megjelenített Spitfire botkormány segít abban, hogy érzékeld, mekkora mozgatás mekkora hatást vált ki a repülőből. A repülő botkormánya a középpontban áll, mikor a számítógépes joystick a középpontban van. Tisztában kell lenned azzal, hogy elkerülhetetlen, hogy ne legyen egy kis idő a joystick mozgása és a repülő reakciója között, különösen ellentétes korrekció alkalmazásakor, például a joystick visszahúzásakor dőlés után, a repülőgép egyenesbe állításakor.

Billentyűzettel:

Képernyő nézet: Space: a pilótafülke-nézet és a műszerfal-nézet között vált.

Fojtószелеp: Q/W: növeli/csökkenti a teljesítményt; a pontos teljesítményszintet a motor sebességét jelző műszerrel lehet mérni.

Oldalkormány: Z/X: a kormányt mozgatja balra/jobbra; a kormánylapát pontos helyzete megjelenik a műszerfalon. Az oldalkormány alkalmazása után, az ellenkező irány gombjának első megnyomásakor a kormánylapát

központi helyzetbe kerül. Ez a kiegészítő funkció különösen hasznos olyan helyzetekben, ahol nincs idő a vizuális ellenőrzésre.

Fékszárny: (11) F: a fékszárny mozgatása fel és le; az aktuális pozíciót a műszerfalon jelzi a D (lent) és U (fent) betű. A lefelé álló fékszárny csökkenti a repülő sebességét, de 140 mérföld/órás sebesség felett már nem tudja csökkenteni azt.

Futómű: (12) G: a futómű helyzetét változtatja, bent vagy kint; Az aktuális pozíciót jelzi a műszerfalon a GEAR (piros - bent, zöld - kint). Ne próbálj meg kint lévő futóművel repülni, mikor a sebességed meghaladja a 160 mérföld/órát.

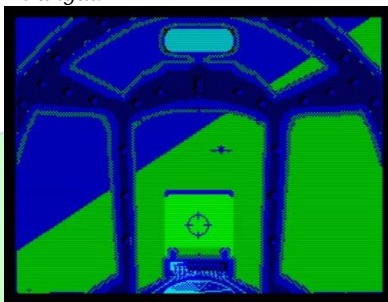
Féklap: (13) B: a féklap váltása be vagy ki; Az aktuális pozíciót a BRAKE jelzi a műszerfalon (piros - kint van, zöld - bent van).



Térkép (M): a térkép be- és kikapcsolása; A térképen Dél-Kelet-Anglia látszik. A piros repülőgép szimbólum a Spitfire jelenlegi helyzetét, a fekete repülőgép szimbólum az ellenség helyzetét jelzi. A három négyzet jelöli a területeket, amelyeket részletesebben lehet vizsgálni (lásd alább). A térkép nézésének hatása a

szimuláció szünetelése, így használható szünet gombként is.

Területek részletezése (N): ha a Spitfire belül van a három négyzet valamelyikén, nyomd meg az N-t, ami megmutatja a területet részletesen. További gombnyomásra először tovább nő a részletesség, majd visszaugrik. A részletes nézet megmutatja a Spitfire aktuális irányát.



Pilótafülke nézet:

Amikor a Spitfire 800 láb alatt van, egy vékony sötét vonal jelenik meg a képernyő jobb oldalán. Ez jelzi a talaj közelségét.

A képernyő alján mindkét oldalon a pilótafülkében egy-egy jelzés található. A bal-kéz felöli jelzi a sebességet, míg a jobb oldali pont jelzi a kormánylapát helyzetét.

Repülő kezelése:

Felszállás: ha a gyakorlást vagy a harci módot választottad, a Spitfire-t a kifutópályán találod.

Feladataid:

1. Fékszárny fel
2. Motor fordulatszámának növelése 1800 ford/percre
3. Féklap be
4. Motor fordulatszámának növelése 3200 ford/percre

5. Mikor a sebesség megközelíti a 90 mérföld/órát, átkapcsolni a pilótafülke nézetbe
6. Óvatosan visszafelé húzni a botkormányt
7. A Spitfire emelkedések a futómű behúzása
8. Amíg a sebesség nem éri el a 140 mérföld/órát, addig nem szabad meredeken emelkedni
9. A magassági szint elérések visszavenni 2900-ra a motor fordulatszámát az utazósebesség tartása miatt.

Emelkedés: az arány, amivel a Spitfire emelkedik, megjelenik a VSI-n. Ez az arány a motor teljesítményétől és az emelkedési szögtől függ.

Az optimális emelkedési sebesség ennél a Spitfire típusnál 185 mérföld/óra volt, körülbelül 2850-es fordulaton, ami 2500 láb percenkénti emelkedésnek felelt meg. Ebben helyzetben nem lehet látni a horizontot a pilótafülkéből. A maximális elérhető magasság ennél a repülőgépnél kb. 35.000 láb. Kísérletezned kell a különféle pozíciókkal és motorbeállításokkal, hogy megfelelő tapasztalatot szerezz. Ha túl meredeken próbálsz emelkedni elégtelen teljesítménnyel, észre fogod venni, hogy a sebesség egészen a átesésig csökken.

Átesés: az átesési sebesség a Spitfire-nél 75 mérföld/óra, ha a futómű és a fékszárny be van húzva, és 65 mérföld/óra futóművel és fékszárnyal. Ne feledd, ha a gép túl közel kerül a talajhoz, az ebből következő magasságcsökkenés ütközéshez vezet.

Egyenes vonalú vízszintes repülés: vízszintes szárnyakkal és nullás VSI-

vel érhető el. Vízszintes repülés eléréséhez először a repülőgép helyzetét kell beállítani, és mikor az vízszintes, be kell állítani a sebességet a fordulatszámmal. Gyakorold a repülést különböző sebességekkel, figyelve a műszerfalat, majd válts át a pilótafülke nézetre, és figyeld meg a helyzetet a tényleges horizonton. A fordulatszámot növelve a Spitfire orra hajlamos emelkedni; csökkentve pedig előre bukni. Ezt lehet kompenzálni a botkormánnyal. A maximális fordulatszám környékének teljesítménye csábító, de nem ajánlott, ha szeretnél sikeres Spitfire pilóta lenni. Az optimális utazósebesség 200 mérföld/óra, próbáld ki. Ne feledd, csak korlátozott mennyiségű üzemanyagot kapsz minden egyes bevetésnél.

Zuhanás: találhatod magad olyan helyzetben, mikor teljes erővel függőlegesen zuhansz műrepülés vagy harc közben, és húzod vissza a botkormányt, de nincs hatása. Csökkentsd a teljesítményt és észre fogod venni, hogy egy idő múlva működni fog a joystick.

Fordulás: a repülés irányát megváltoztathatja az, hogy a botkormánnyal megdöntöd a repülőgépet. A Spitfire addig marad egy fix szögben, amíg a joystickot vissza nem engeded, és a szög, amivel a gép fordul, függ a dőlésszögtől. A megfelelő oldalkormány megfelelő időben való használatával szűkíteni lehet a kanyart. Az orr hajlamos esni fordulásnál; ezt korrigálni lehet a botkormány enyhe hátrahúzásával. A repülőgépet vissza tudod állítani vízszintes repülésbe ellentétes joystick mozgás használatával.

Eleinte előfordulhat, hogy észlelsz egy olyan tendenciát, hogy használod az ellentétes joystick mozgást és ezzel a repülőt nagyon megdöntöd az ellentétes irányban. Rendkívül fontos harc közben, hogy megtanuld a repülő irányítását, a kis ismétlődő mozgások sokkal hatékonyabbak, mint egy nagyobb mozgás. A gép irányát vízszintes repülésben az oldalkormány egyedüli használatával is módosíthatod. Ugyanakkor, mivel a szárnyak vízszintesek, ennek is lehet mellékhatása, a repülőgép megcsúsztatása oldalirányban. Mindazonáltal, az oldalkormány pontos használata hasznos lehet bizonyos helyzetekben, különösen leszállás előtt a leszállópálya megközelítésénél.

Csúsztatás: lehetőség van a Spitfire-nél az oldalirányú csúsztatásra és a magasság csökkentésére egy állandó orrirány megtartásával. Hogy megvizsgáld ezt a funkciót, repülj a Spitfire-rel biztonságos magasságba a műszerfal figyelésével. Fordítsd a Spitfire-t balra, majd alkalmazd a jobb oldalkormányt, amíg az iránytű nem mozdul. Ha megnézed a csúsztatás és fordulás kijelzőjét, látni fogod, hogy a fordulás mutatója semleges helyzetben van, a csúsztatás mutatója pedig balra.

Landolás: az ajánlott eljárás a Spitfire-rel való landolásnál, először csökkentsd a sebességet 140 mérföld/óra-ra, engedd ki a futóművet és a féklapot. Ezután csökkentsd a sebességet 90-re, csökkentve az ereszkedést 1000 láb/percre. Leszállás előtt a botkormányt húzd vissza, míg a gép nem lesz vízszintes, és csökkentsd a fordulatszámot. De,

mint a legtöbb dolognál, a gyakorlat itt is nehezebb, mint az elmélet, a leszállás az egyik legtrükkösebb része a Spitfire vezetésének.

Három fő elvhez ragaszkodj:

1. Érd el a 90-100 mérföld/órás állandó süllyedési sebességet
2. Pozicionáld a Spitfire-t a leszállópályának megfelelően
3. A leszállópálya elejére érj el egy éppen csak nullánál nagyobb magasságot

Próbáld ki az alábbi gyakorlatokat, hogy fejleszd a leszállási tudásod: Emelkedj 5000 lábra és a sebességed legyen 200 mérföld/óra. Csökkentsd a teljesítményt és így a sebességed is. (Emeld az orrt kissé, a sebességed gyorsabban fog esni) Engedd ki a futóművet és a féklapot. Ha a sebességed 100 mérföld/óra alá csökken, állítsd be a fordulatszámot és az orr helyzetét úgy, hogy állandó sebesség fenntartásával a VSI 1000 láb/perc mutasson. A fordulatszám kb. 600 ford/perc legyen. Jegyezd meg a horizont helyzetét a pilótafülke nézetben. Egy előre meghatározott magasságban hozd szintbe a gépet, tartva a sebességet és a magasságot. Ha úgy találsz, hogy nehéz az orr visszahúzása a joystickkal, akkor egy gyors gázadás segíthet. A következő lépés az, hogy a gyakorold a Spitfire-rel a leszállópályához való pozicionálást és a repülést egy meghatározott magasságban. Közelítsd meg a pályát távolról, így bőven lesz időd a korrigáláshoz. Tapasztalatszerzés közben rá fogsz jönni, hogy használható a földi objektumokat támpontokként, hogy a megközelítésben segítsenek. Ne aggódj a programban nincs szélhatás.

Repülj a leszállópályával párhuzamosan az ellenkező irányban, ezután fordítsd el 180 fokkal a gépet, állítsd be a pozícióját, így várva a megközelítés végét. Látni fogod, hogy a kormány nagyon finom használata segít elérni a megfelelő helyzetet. Az utolsó szakasz, a leszállás, egy kombinációja a korábban szerzett készségeknek, mikor eléred a föld szintjét és egyenes vonalban, vízszintesen haladsz, alacsony sebességgel. A korai szakaszokban látni fogod, hogy a program elnéző a hibákkal szemben. Azonban, ahogy a tapasztalatod és a teljesítményed nő, a készségeidnek is javulnia kell, hogy elkerüld a landoláskor az ütközést. Landolhatsz távol a leszállópályáktól, újra fel is szállhatsz, de a tapasztalatod és a repülési óráid csak egy leszállópályán való landolásnál lesznek jóváírva. A szimulációban feltételezünk egy páraszintet, ami miatt 3.000 láb felett a földi objektumok nem látszanak.

Térképek: navigációs gyakorlatként, hasznosnak találhatod, ha területek felett átrepülve, rajzolod a térképet, írod a lényeges távolságokat és irányokat objektumok között. Harc után ezek az információk fontosak lehetnek a biztonságos visszatérés miatt.

Harc

Fontos megértened az 1940-es, lényeges légi harci technikákat:

A légi harc négy alapszabálya:

1. Emelkedj gyorsan, hogy tiéd legyen a magassági előny támadáskor.
2. Ne repülj egyenesen és vízszintesen a harci övezetben több mint néhány másodpercig -

mozogj annyit, amennyi csak lehetséges. Ez megnöveli a területet, amit megfigyelhetsz, és a Spitfire így egy mozgó és nem statikus célpont. A legfontosabb az, hogy nézd a tükröt folyamatosan.

3. Valójában a támadások általában hátulról, egy szögből érkeznek. Hogy elkerüld ezeket, szükséges, hogy élesen fordulj a támadás irányába, növekvő sebességgel, ha lehetséges. Az ellenkező irányba fordulva a védő állandó helyzetben találja a támadót. A légi csata többnyire közelharcban ér véget, ahol a két gép próbál egymás elől kifordulni, egyre kisebb körökben, miközben elkerülhetetlenül csökken a magasságuk. A pontos fordulások végrehajtása ezért döntő fontosságú.

4. Az első támadás egy másik módszer volt. 1940-ben ez egy lehetőség volt az ellenséges harcosok előtt, de nem a Spitfire-nek. A Spitfire-nél az orr előrenyomása okozott egy motor „vágást” (negatív G alatt) és így értékes másodpercek veszttek el, míg az ellenséges harcosok nem szenvedtek ettől a problémától. Ez az oka annak, amit a korabeli filmekben látni, hogy a Spitfire-ek a hátukon repülnek ereszkedés előtt (a pozitív G miatt). Hasonló probléma nincs a programban

Harci szimuláció: a Spitfire 40-ben az ellenségek különböző színekben jelennek meg, minden szín különböző sebességet és készségszintet azonosít. Különböző pozíciókban, repülési sebességgel jelennek meg.

Néhányan közelednek, néhányan távolodnak; így mindig változtatnod kell a taktikádon. A légi harc legfontosabb szabályai be vannak építve a szimulációba. Ha támadás ér hátulról, az ellenséges repülőgép megjelenik a tükrödben. Próbáld meg a sebesség növelésével a szökést és fordulj el a lehető legélesebben. Használd az oldalkormányt a csúsztatáshoz. Ha elveszíted a kapcsolatot az ellenséggel harc közben, nyerd vissza az eredeti magasságot és ellenőrizd a térképet. Összhangban a legfontosabb szabályokkal, az emelkedő fordulás a legelőnyösebb a magasság visszanyerésében. Annál nagyobb az esélyed az ellenséges repülőgép eltalálására, minél közelebb vagy hozzá. Ha sikerül lelőned néhányat vagy mindet az ellenséges repülőgépek közül, vissza kell térned, biztonságban letenned a gépet a bázison, hogy rögzítésre kerüljön az aktuális eredményed.

Műrepülés: számos érdekes műrepülő manővert lehet végezni a Spitfire-rel, amelyek közül néhány jelentős segítség lehet a harcban. Például:

Hurok: A sebesség több mint 250, a fordulatszám maximális, óvatosan húzd hátra a joystickot. Ahogy fordulsz, csökkentsd a fordulatot, és továbbra is enyhén húzd hátra a joystickot, amíg nem repülsz vízszintesen. Alkalmazd újra a fordulatszám növelését, hogy kijuss a hurokból.

Hurok orsóval: A hurokkal kezded a manővert. Mikor fejjel lefelé repülsz az emelkedésed tetején, fordítsd a Spitfire-t balra vagy jobbra, amíg vízszintes nem lesz. A

joystickkal tartsd egy fix pozícióban a gép orrát, ahogy az orsó befejezed. Ezt a manővert használhatod az ellenség elől való megszökésre, magasság növelésével az irány megfordításával.

Orsó: Emeld fel a Spitfire orrát kissé a horizont fölé. Húzd balra vagy jobbra a joystickot. Folyamatosan fordulj, amíg a Spitfire ismét egyenes vonalban vízszintesen nem repül. Gyakorold a joystickkal való fordulást, miközben az orrt a táj egy fix pontján tartod. Az ellentétes oldalkormány használata segít az állandó orrirány tartásában.

Osztott S: Orsózz, amíg a Spitfire megfordul. Ezután húzd a botkormányt vissza, amíg a horizont meg nem jelenik, és repülj vízszintesen. Vesztess a magasságodból és megfordulsz..

A repülés elmélete

Ezzel a komplex tárggyal nem lehet pár szóban érdemben foglalkozni, de szükséges, hogy megértsd az alapvető elveket, hogy képes legyél jobban repülni ezzel a szimulátorral. A repülőgép tervezők a szárny tetejét úgy alakítják ki, mint egy kanalat, így ahogy a levegő a szárny alatt halad, lelassul, lenyomódik. Ez pont az ellenkezője annak, ami a szárny felett történik, így a nyomás emelkedik, felfelé nyomva a szárnyat. Szívás fent és nyomás lent, emelkedés jön létre. Amikor ez az emelő erő nagyobb, mint a repülő súlya, az el fogja hagyni a földet. Emelő és súlyerő, és még két erő hat a repülőgépre: a tolóerő és a húzóerő. Ahhoz, hogy felgyorsuljon egy olyan sebességre, aminél az

emelőerő legyőzheti a súlyerőt, egy motoros repülőgépnél kell egy motor, ami biztosítja a tolóerőt. Ahogy az emelőerőnek meg kell küzdenie a tömeggel, a tolóerőnek is le kell küzdenie a levegő ellenállását, hogy a repülőgép át tudjon haladni rajta. Ezt az erőt húzóerőnek hívják, és ezt csökkenteni lehet a repülőgép alakjának áramvonasságának növelésével, amit a futómű és a féklap csökkent. Ezek az alapvető tények minden motoros repülőgép esetén. Ezen kívül a legfontosabb kritériumok egy harci gépnél, mint amilyen a Spitfire is, a következők: manőverezhetőség, a sebesség és az instabilitás. A sebesség és a manőverezhetőség nyilvánvaló igények egy ilyen gép esetén, de az instabilitás némi magyarázatot igényel. A stabilitás egy mozgékony harci gépnél katasztrófát jelentene, egy váratlanul megtámadott vadászpilótának szüksége van repülőgépeének azonnali reagálására. Így a tervezők a harci repülőgépekbe beépítik ezt az instabilitást; nehéz őket egyenesben és szintben tartani. Ha ezeket szem előtt tartod, amikor a Spitfire '40-nel játszol, meg fogod érteni miért jobb, hogy elsőre nehéznek tűnik a dolgod. Egy kis gyakorlattal képes leszel befejezni a bonyolult manővereket, amelyekről a Spitfire méltán híres.

Történelmi háttér

A Supermarine Spitfire talán a leghíresebb repülőgép, amit valaha építettek – két szempontból is, a legendája miatt a maga idejében, és a gép szépsége miatt is. De a lehetőség, hogy „repülj” ezzel az elképesztő géppel csak egy része a

teljes történetnek. RJ Mitchell fejéből 1925-ben pattant ki a Spitfire, de megvalósításához az akkor rendelkezésre álló technológia még messze nem volt elég. Egészen 1936-ig, amikor a Rolls Royce kifejlesztette a Merlin motort a második világháborútól való félelem idején, ami elég lendületet adott ahhoz, hogy az ötletből egy prototípus váljon. Az első repülése 1936 márciusában volt, felfedve egy forradalmian új repülőgéptervet, 350 mérföld/órás végsebességgel és rendkívüli manőverezhetőséggel, két tényezővel, amelyek kritikusak minden harci gép tervezésekor. A második világháború kitörésekor 2160 Spitfire állt rendelkezésre október 16-án, az első csatában Skócia felett. 1940 májusában a németek erősen előrenyomultak a Németalföld és Franciaország felé, és a Brit Légierő visszavonult a dunkerque-i vereség után. A britek egyedül néztek szembe a legsikeresebb harci gépekkel 21 mérföldnyi víz felett. Hitler nagyon jól tudta, hogy milyen fontos a légi fölény. Őt meggyőzte a Luftwaffe főnöke, Hermann Göring, hogy a pilótái és gépei hamarosan döntő győzelmet aratnak a Brit Légierő felett, amit három-egy arányban felülmúltak létszámban. A Spitfire pilóták átlagos életkora húsz év volt, és néhány század pilótái kevesebb, mint 10 reptűt órát teljesítettek. Ennek ellenére az Angliai csatát három eszközzel nyerték meg: technológiával, lelkierejükkel és paradox módon hibáikkal. A Spitfire fejlett technológiája lehetővé tette a Brit Légierőnek, hogy feltartóztassák a támadásokat – a radar segített az

elfogások pontos kivitelezésében. A fiatal pilóták lelkiereje legendás volt. A német hibák a rossz hírszerzési jelentések és a britek alábecsülésének eredményei voltak. Miután a németek megváltoztatták a taktikát, és polgári célpontokat bombáztak, a csatát gyorsan elveszítették. A Spitfire első vonalbeli harcoként folytatta a légierónél, amíg a sugárhajtású gépek kora el nem jött. Több mint 20.000 készült belőle, és elég sok repül még manapság is. A Spitfire legendája örökké élni fog!"

SEGÍTSÉG

Pár dolog megtévesztő a gyári, valószínűleg C64-től örökölt leírásban, és pár dolog máshogy is néz ki, mint a C64 verzióban. Pl. A pilótafülke jobb oldalán látható (akkor láthatod, ha tudod, mit kell nézned) alacsony repülési magasságra figyelmeztető csik. Ez a gyakorlatban a legszelső pixeloszlopot jelenti, ami zöld, ha távol vagy a földtől, de ahogy közelítesz a föld felé, 800 láb magasság alatt a pixeloszlop felülről elkezd kékülni. Ez egy hasznos, ám szinte észrevehetetlen funkció a játékban, különben nem lehet érzékelni a föld közelségét, max a nagyon kevés földi objektum méretnövekedéséből. Elvileg látnod kellene a műszerfal előtt egy kormányt is, ami a Spectrum verzió elkészülésekor eltűnt, de ez nem nagy veszteség. Minden más többnyire ugyanaz, mint a C64 verziónál (maximum a színek nem), a landolás nehézsége mindenesetre biztos hasonló, nem véletlen írtak hozzá szájbarágós gyakorló feladatsort. Nagyon fontos annak a

megfigyelése, hogy a bólintás milyen hatással van a sebességre. A fordulatszám-sebesség összefüggés elég egyértelmű. A többi összefüggés megfigyelése sem lényegtelen, de fokozatosan önmagukat tanítják. Lehet, hogy sok funkció nem is túl fontos, vagy csak nem jutottam elég sokáig a játékban.

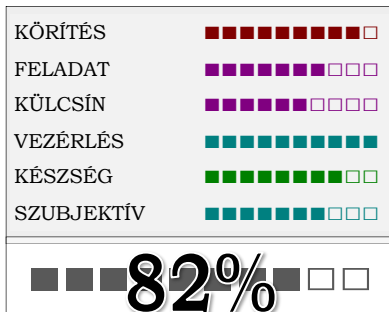
HÁTTÉR

A Mirrorsoft Spectrumra a Mr. Micro Ltd-vel készítette el a játék konverzióját, míg az eredeti, fél évvel korábban megjelenő Commodore 64-es verziót a magyar Novotrade programozói készítették. A játék a harci repülőgépes szimulátorok egyik első mikroszámítógépes megvalósítása volt.

ÉRTÉKELÉS

A játékhoz adott útmutatónál bőségesebben még nem talákoztam, kár, hogy nem aktualizálták Spectrumra, majd CPC-re sem, így egy picit veszít az értékéből. A Spitfire szimulálása korabeli vélemények szerint meglehetősen jól, élethűre sikerült. A kazettaborító és a betöltőkép is igényes. A feladat egyszerű, talán túlságosan is, nem is túl változatos, kellő addiktivitása ellenére nem sarkall a „végigjátszásra”, ha az egyáltalán lehetséges. Egy előre meghatározott pozícióban kell néhány ellenséget elpusztítani, majd visszatérni a bázisra. Ezáltal tapasztalati pontokat gyűjteni és előre haladni a ranglétrán. Persze csak leírva egyszerű a dolog, megvalósítani nehéz, legalábbis a végét, a leszállást. A játék grafikai megvalósítása egyrészt igényes, szép,

másrészt unalmas és semmitmondó. A mozgás gyors, a környezet szegényes. A hangok 128K-s verziónál közepesek, 48K alatt gyengék. A vezérlés nagyon jól reagál, logikus, könnyen elsajátítható kezdeti bonyolultsága ellenére. A legtöbb funkciót amúgy is ritkán kell alkalmazni. A nehézségi szintet már érintettem, többnyire a tökéleteshez közelít, de a leszállás miatt az optimálisnál nehezebb. A leszállás kicsit a játékményből is elvesz, az ellenfél üldözéséig eljutni elég unalmas, pár felszállás után ez már nem okozhat nehézséget. A harc nagyon tetszik, tiszta adrenalin bomba, látványos, izgalmas, főleg kicsit intelligensebb ellenségek esetén. Aztán a leszállás meg kinszenvedés, nem mintha önmagában nehéz lenne, de elég sok dolognak kell összevágnia a sikerhez, és valami mindig hibádzik. Jó ötlet, hogy le lehet menteni a játékalást, így lehet élvezkedni valós gépen is a mentéssel/betöltéssel :) Érdekes, hogy a különálló harci szimuláció, ami elvileg a lényegét, a legjobb részt adja, felesleges kerékkötők nélkül, önmagában mégsem köt le. Nem vagyok nagy szimulátor rajongó, de ettől a játéktól kaptam sikerélményt, izgalmat, érdekes ismereteket és kimondottan élvezetes játékperceket, sőt órákat.



MÁSOK SZERINT

WOS: 7,88/10
 Sinclair.hu: 7,83/10
 Crash: 90%
 Sinclair User: 5/5
 C&VG: 7,4/10
 ZX Computing: 3/5
 Microhobby: 6,16/10

SAI COMBAT



KIADÓ: Mirrorsoft Ltd, 1986, £6.95
 FEJLESZTŐ: David T. Clark
 STÍLUS: Arcade - küzdősport
 GÉPTÍPUS: 48K
 MÉRET: 48175 byte
 TÖLTÉSI IDŐ: 4:46
 VEZÉRLÉS: Billentyűzet: G+H-kilépés, mozgások:

egyes játékos:	2 3 4	kettes játékos:	8 9 0
	Q R		U P
	A S D		J K L
ütés:	CS		SS

Joystick: Kempston, IF2, Cursor



EREDETI ÚTMUTATÓ

„MI A SAI?”

A Sai Karate egy olyan ősi keleti harcművészet, amelyben a Sai fegyvert ütésre és az ellenfél karatéból ismerős rúgásainak és ütéseinek blokkolására használják. Létezik egy japán aerobik-fajta, amit Sai Katanak hívnak, ahol a Sai-jal végeznek egyre bonyolultabb mozgásokat, és önálló művészetként gyakorolják. A Sai Karate Okinawából származik, több évszázaddal ezelőtről, és fokozatosan terjedt el Japán szigetein. **A JÁTÉK LÉNYEGE**

Harcold végig az utadat nyolc szinten keresztül, a fehértől egészen a fekete

övig, aztán juss át a nyolc dan szinten, és Sai mesterré válsz.

100, 200 vagy 300 pontot kaphatsz minden sikeres ütésért, ami eléri ellenfeledet. Minimum 600 pont szükséges egy kiütéshez. A chid (energiád) szintjét a sárkányfejen láthatod az eredményjelző táblában.

Az egyjátékos módban három esés szükséges ahhoz, hogy a következő szintre juss.

A JÁTÉK KEZDÉSÉHEZ

A demó közben válaszd ki az egyjátékos üzemmódot az 1-es vagy kétjátékos üzemmódot a 2-es billentyű megnyomásával. Egyjátékos módban te vagy a világosba öltözött harcos.

Vezérlés: nyomd meg a K-t a billentyűzet, a J-t a Kempston, S-t a Sinclair, C-t a Cursor joystick használatához.

A kétjátékos / két joystickos játék csak a Sinclair Interface-nél lehetséges, máskor a 2. játékos a billentyűzetet használja. A kiválasztott opció alul, az eredményjelző táblán látszik.

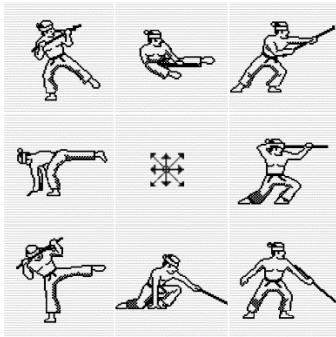
Nyomd meg az Entert a játék fehér övvel és hat lehetséges eséssel való kezdéséhez. A Space gomb

megnyomásával a Demo módból visszatérhetsz az előző játékban teljesített utolsó szinthez, de csak három lehetséges esésed lesz.

A két játékos opciót választva a játék a kiválasztott szinten indul.

A harcosok automatikusan megfordulnak, mikor egymás mögé kerülnek.

ÜTÉSEK:



SAI KATA

Válaszd ki a két játékos opciót, és gyakorold a Sai Combatban elérhető mozgásokat.

JÁRULÉKOS VESZÉLYEK

Amikor eléred a fekete öves szintet, vigyázz a ninja csillagokkal. Minél nagyobb a képzettségi szinted, annál nehezebb elkerülnöd a csillagokat, miközben harcolsz az ellenfeleddel. Ha egy játékost eltalál egy ninja

csillag, akkor csökken a chi szintje, de az nem okoz esést.

Egyjátékos módban a dan szinteken az ellenfél képzettségi szintje ugyanaz, mint a fekete-öv szinten, de a danok növekedésével a tempója gyorsabb lesz.”

SEGÍTSÉG

Csak a tisztázás miatt: 16 szintet kell teljesíteni, az első nyolc a színes övekről (fehér, sárga, szürke, zöld, lila, piros, kék, fekete), a második nyolc pedig a danokról, a mesterfokozatokról szól. Az öveknél a két oldalt helyet foglaló piros és kék fiatalember csak megfigyelő státuszban van, a mesterfokozatoknál viszont nehezítve a feladatodat, ninja csillagokat, népszerűbb nevén shurikeneket dobálnak fej és boka magasságában. Minden bekapott csillag egy adagnyi chi elvesztését jelenti. Elesni, vagyis vereséget szenvedni viszont nem lehet tőle. A vereséghez valamilyen ütést kell bekapni az ellenségtől, amik 1, 2 vagy 3 egységnyi chit vesznek el. Ugyanaz az ütés nem mindig ugyanannyi chit vesz el, bár a repülő rugás (tűz+fel) vagy a torkon ütés (tűz+előre+fel) tapasztalatom szerint mindig 3 pontot ér.

HÁTTÉR

David T. Clark második játéka, az első a Mr. Freeze volt, amit a Firebird jelentetett meg egy évvel korábban. Jólal később, 1991-ben a Big Red Software tagjaként David még két játékot készített a Code Mastersnek (CJ's Elephant Antics, CJ int he USA). A Sai Combat nem tudott különösebben sikeres lenni, pedig a

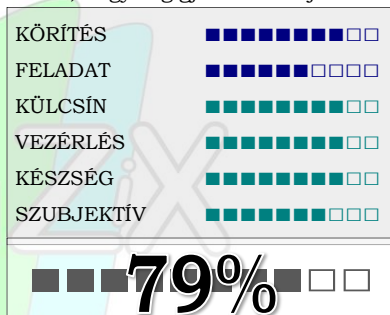


The Way of the Exploding Fist 1985 augusztusi megjelenése után az eladási TOP10-ben minden héten többnyire egy-kettő harcművészeti játék volt.

ÉRTÉKELÉS

Nem vagyok egy nagy küzdősport rajongó, de szemet szűrt, hogy az egyébként tetszetős kazettaboritón és a játékban is egy-egy fabotot szorongatnak a derék harcosok, míg a Sai az interneten talált infók alapján egy formájában és anyagában is más fegyver. Nincs nagy jelentősége, csak a tények kedvéért. A screen gyenge, a játékosok számának és a vezérlés választásának módja elég furcsa és az útmutató elolvasása nélkül szinte észrevehetetlen. Amúgy nem rossz megoldás, hiszen közben megy a harcművészeti bemutató. A feladat az átlagos verekedős játékoknak felel meg. Változatosságban, addiktivásban, realitásban meg szinte mindenben hozza a kicsivel átlag feletti szintet. Grafikailag nagyon szépen megvalósított játék, jók a mozdulatok, az animáció, a találatok érzékeltetése, a hátterek változatosak, szép a színhasználat. A hangok minimálisak, fel sem tűnnek. A vezérlés joystickkal nagyon jó, billentyűzettel viszont nem értem, hogy miért kellett megbonyolítani, miért nem volt elég a négy irány+a tűz gomb használata. Így két játékos esetén főleg a második sor billentyűi

zavaróan közel vannak egymáshoz. A készség szintje tökéletes, a shurikenek dobálása viszont túlzásnak tűnik, ráadásul irreális, hogy fejbe dobnak egy dobócsillaggal és lazán továbbküzdök. Mint írtam, nem vagyok a stílus elkötelezettje, de ez a játék biztos a stílus játékaiknak jobb harmadába való. A színes övek nyolc szintje szórakoztató, nagyon jó a lépcsőzetes tudásnövelése az ellenfeleknek, aztán úgy érzem, valami elveszik az élvezetből és nem hiszem, hogy valaha is vágyat fogok érezni, hogy végigjátsszam a játékot.



MÁSOK SZERINT

WOS: 8,21/10
 Sinclair.hu: 7,25/10
 Computer Gamer: 2/7
 Crash: 81%
 Sinclair User: 5/5
 Your Computer: 4/5
 Your Sinclair: 8/10
 ZX Computing: 4/5
 C&VG: 8,5/10
 Microhobby: 8,33/10

BIGGLES

KIADÓ:	Mirrorsoft Ltd, 1986, £9.95
FEJLESZTŐ:	Dalali Software Ltd (Rod Hyde, Robert T. Smith)
STÍLUS:	Arcade és Repülés szimuláció
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	97248 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	9:33
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet: Timewarp: Z,X-balra, jobbra, P,L-fel, le, B..Sp-tűz The Sound Weapon: Z,X-balra, jobbra, P,L – előre, hátra, Sp-tűz O,K-magasság növelése, csökkentése, T,D-felvenni, eldobni, En-választani, M-térkép váltása Q-kilépés, H-pillanatállj Joystick: Kempston, IF2, Cursor



FELADAT

„A Biggles egy két játékból álló program, ami a W.E.Johns által alkotott híres I. világháborús hős kalandjait követi végig. De van egy kis különbség - a hősnek van egy idő-ikre, aki az 1980-as években él, és az életeik között van egy rejtélyes kapcsolat. Az első játék, a TIMEWARP három részes. Neked (Bigglesnek) kell lokalizálnod a veszedelmes, új német fegyvert és lefényképezni azt, megtalálni a kísérleti telephelyet, és elszökni a modern London rendőrsége elől a titkos kóddal. A második játékot, a THE SOUND WEAPONt egy rendőrségi helikoptert irányítva kezded a Nyugati Fronton 1917-ben!

Megfelelő stratégiát kell kidolgoznod a barátaiddal és az eszközeiddel a végső rohamhoz.

TIMEWARP

A levegőben (1917) – vezesd Bigglest át az ellenséges területen, hogy megtalálja és lefotózza a fegyvert. Bombázz le minél több fegyverraktárt, hogy több bombád legyen. Gyorsan nyomkodva a tűzgombot tüzelni fogsz, míg nyomva tartva azt, bombát dobsz le.

A csatatéren (1917) – a kísérleti telep felé. Kezdetkor korlátozott számú gránátod van és egyszerre csak ötöt tudsz magadnál tartani. Gránátokat a barlangokban találhatsz. Gyorsan nyomva a tűzgombot lőhetsz az ellenséges katonákra, míg nyomva tartva gránátot dobsz.

Londonban (1986) – Bigglest és idő-ikrét, Jimet juttasd biztonságba egy örült hajszában át London háztetőin, hogy megkaparintsd a titkos kódot és elszökjetek a rendőrség elől. Az óvatos stratégia a legfontosabb, nincs fegyvered, szóval dolgozzatok össze! Nyomd a tűz+le gombokat egyszerre és válthatsz Biggles és Jim között,

nyomd a tüzgombot a tetők szélén és átugrasz a szomszéd tetőre.

THE SOUND WEAPON

A játék elején te és Jim egy hi-tech helikopterben repülsz át az ellenséges lövészárkok felett 1917-ben. Juss el az első helyszínre (a szövetséges tábor), amit a fehér négyzet jelöl térképen, majd szállj le. Találd meg Mariet, és vidd el a következő helyszínre (kolostor). Mikor odaérsz, megjelenik a kísérleti telep helye. A telep elérésekor meg kell mondanod, hogy hol a titkos fegyver - de csak akkor tudod, ha fel tudod idézni a Londonban szerzett kódot. Megpróbálhatod megtalálni a fegyvert a titkos kód nélkül is, de nem lesz könnyű. A helikopter képes szállítani akár négy embert és négy tárgyat is egyszerre, és Bigglesnek mindig marad hely a fedélzeten. Találkozni fogsz Biggles cimboráival, Algyval, Bertievel és Gingerrel, "kettősügynök" Marievel és Smith-szel. A tárgyak között, amiket magaddal vihetsz, van géppuska, lőszer és tartalék üzemanyag is. Rajtad múlik, hogy mire van szükséged az egyes szakaszokban. A játék akkor ér véget, ha megsemmisíted a hangfegyvert, vagy korábban, ha lezuhansz, vagy elfogy az üzemanyag, illetve, ha a sérülés-mutatód eléri a maximumot.

Repülés/irányítás

A célkereszt a képernyő közepén van, és viszonyítási pontként is használhatod - mikor egy vonalba kerül a horizonttal, a helikopter vízszintesen lebeg. Lenyomva a helikopter orrát, előre mozgatod a gépet, míg felhúva az orrát, a gép hátrafelé mozog. Változtathatod az irányszöveget balra vagy jobbra döntve

a gépet. Landoláshoz tartsd vízszintesen a gépet és csökkentsd a magasságot.

Fülke műszerei

(Felső panel, balról jobbra) - VSI (függőleges sebesség mérő), Üzemanyag-mérő, Sérülés-mutató, Pontszám, Fordulatszám-mérő és ASI (Légsebesség mérő)

(Alsó ablak, felül) - irányszög, lőszer mennyisége magasság.

(Alsó ablak, alul) személyzet (balra), térkép, tárgyak (jobbra)

Térképek

Kétféle térkép áll rendelkezésedre - radar és részletes. A radartérkép mutatja az egész csatateret, és a szektorok helyzetét:

- FEHÉR - speciális hely
- FEKETE - ismeretlen terület
- VÖRÖS - ellenséges terület
- SÁRGA - senki földje
- ZÖLD - biztonságos terület
- KÉK - ellenséges repülőgépek
- LILA - ellenség üzemanyag-raktára

A villogó szektor mutatja az aktuális pozíciód, és az M gomb megnyomásával kérhetsz részletes térképet. Ezen a térképen a piros pontok az ellenséges csapatok, és az egyéb színes pontok vagy emberek, vagy tárgyak, mint például az üzemanyag. Minden speciális hely tartalmazó szektorban található egy szimbólum az adott helynek megfelelően, a pontos landolási hely téglalapként jelenik meg a szimbólum mellett.

Felvétel/eldobás

Keresd meg a részletes térképen azt a személyt, akit fel szeretnél venni. Ahogy közeledsz, akár személy, akár csomag esetében a közelébe érve látni

fogod, ilyenkor tartsd a célodat a képernyőn és landolj. Nyomd meg a T-t, hogy felvedd. Ha a fedélzetre vihető, akkor eleve ki lesz írva a képernyőre, az ENTER megnyomásával veheted fel. Ha egynél több objektum látható, nyomd meg a SPACE-t, hogy válassz az objektumok közül. Nyomd meg a D-t, ha el akarsz dobni valamit, válassz a SPACE-szel és nyomd meg az ENTER gombot az eldobáshoz. Végezve mindennel, szállj fel a magasság növelésével.

Az ellenség

Piros pötyyként jelennek meg a részletes térképen. Lehet egy járőröző katona vagy egy erődítés is. Az ellenségek és szövetségeseik ugyanúgy néznek ki távolról a képernyőn, de az ellenség löni fog rád, ha közel érsz hozzá.

Ellenséges terület átvétele

Ha elég erődítést elpusztítasz a vörös területen, akkor sárga lesz (senki földje). Az egyik utasodat kirakva, felügylheti a szektort, és abból biztonságos terület lehet (zöld), de az ellenség hamarosan visszatér, ha nem vagy elég gyors. A fennmaradó ellenállás eltűnik, mikor visszatérsz ebbe a szektorba.

Tipppek

Sok hasznos dolog megtalálható a térkép DK sarkában. Üzemanyagot a biztonságos területeken találsz. Ellenséges üzemanyagraktárak csak az ellenséges vonalakon túl vannak. Az egyik szereplő meg tudja javítani a helikoptert, ha a fedélzeten van, és lerakod a gépet egy biztonságos területen. Ha lemész a térképről, akkor a helyzeted lefagy, mikor visszatérsz, a helyzeted újra mozogni fog, ahol visszatérsz. A géppuskához

szükség van erős férfiakra, hogy vigyék őket.”

SEGÍTSÉG

A Biggles egy játék, ami két különböző játék a kazetta két oldalán. A Timewarp meg még három más-más játék ötvöze, de legalább kettő. A helyszínek (repülő, háztetők, csatatér) változnak, annak függvényében, hogy teljesíted-e a kitűzött célt, tehát eljutsz-e egy bizonyos pontig, vagy elveszítesz egy életet. Érdekes módon mindkét, egyébként egymástól szélsőségesen különböző esetben a következő helyszínen találsz magad. Tehát pl.



az első repülésed után, akár meghalsz, akár eléred a „checkpoint”-ot, minden esetben London háztetőin találsz magad. Visszatérve a repülő részre, egy duplafedeles I. világháborús gépet kell átjuttatnod a lövészárkok felett, aminek kétféle akadálya van, egyrészt a könnyen lelőhető ellenséges gépek, amik frontálisan támadnak, másrészt a repülőgépelhárító-ágyúk. Az ágyúkat sokkal, de sokkal nehezebb kicselezni, mert több van egymás mellé telepítve és több szögben tud löni mindegyik. Te is tudod őket bántani bombázással, de arra nem



biztos, hogy sokszor lesz időd, inkább figyelj az ágyúlövésekre és cikázz köztük. Ha mégis bombázni lenne kedved, akkor bombáid gyarapítása érdekében bombázd le a fegyverraktárakat is. A tetőkön ugrálás még szimplább feladat. Bigglest és Jimet kell átjuttatnod minden képernyőn a bal oldalról a jobbra. Ez emberenként két ugrást jelent. Mindig a bal oldali és a középső tetőn van rendőr, és a legtöbb esetben van egy lövész a középső, párhuzamos épületben, a tetők mögött. Amire figyelned kell, az a rendőrök sablonos mozgása, a lövész kevésbé követhető lövés-sorozatai, valamint az ugrások üteme. A lövéssel lesz a legtöbb bajod. A csatátér a fegyver keresésének színtere. Itt el kell érned egy épületet, ahol a kísérleteket végzik. A képernyőkön csak előre



tudsz haladni, visszafelé nem. Járőrökkel és automata lőállásokkal gyúlik meg a bajod. Előbbieket egyesével lelőheted, utóbbiakat viszont csak gránáttal tudod felrobbantani. Szerencsédre gránátok hevernek a létrákkal megközelíthető pincékben, ezeket természetesen eltulajdoníthatod. Ha ügyes vagy, akkor két részletben megoldható mindhárom részt és megkapod a kódot a második játékhoz.

A második játék a The Sound Weapon, vagy a screen szerint The Secret Weapon. Mindkettő értelmes, a történetben szereplő titkos fegyver egy hangfegyver. Nem ez a lényeg, hatalmas változás a Timewarphoz képest, hogy arcadeből helikopter szimulációba vált a stílus. Az alap instrukció: keresd meg Mariet (Biggles szerelme) és vidd el a kolostorba. Mariet megtalálod a fehér szektorban, a DNY-i sarokban, a kolostort viszont meg kell keresned. Ha akarnám, sem tudnám megmondani, hogy merre találd, játékonként más helyen építik fel a virtuális kőművesek. Az üzemanyagról szükséges néhány alap, ám nem kémiai ismeret. Sajnos csak az eredetileg biztonságos (zöld) szektorokban veheted fel, tehát kevés van belőle, oszd be! Úgy tudod beosztani, hogy száguldozol, ugyanis minden sebességnél ugyanúgy fogy a beny. Ha leszálltál, akkor viszont egyáltalán nem fogy. A kék pöttyök tárgyak, gyakorlatban szinte mindig lőszer, kivéve a néhány üzemanyagot és a gépágyút. A zöld pöttyök emberek, többnyire kémek (akik a szomszédos szektorokról látnak el nem túl piacképes információval, a

többiek pedig a barátaid. Smith lesz a kedvenced, mert ő nagyon profi a helikopter bütykölésében, bár valami okból kifolyólag csak biztonságos területen hajlandó szerelni, és akkor is csak, ha kedve tartja. A célkereszt egyértelmű, tudni fogod, mire használhatod, körülötte viszont látsz még egy kis pálcikát. Na, ez hasznosabb a célkeresztnél is, mert az irányodat mutatja. Az irányod amúgy nem fix, változhat, ha pl. meglőnek. A lényegről közben megfélemedtem, Mariet, a szerelmedet biztonságba helyezted a kolostorban, már csak a hangfegyver megsemmisítése maradt hátra, meg kell keresned és el kell pusztítanod. Hogy ne kelljen végignézned a szörnyű filmet, ami a játék alapja, elárulom, hogy miért van nálad a hangszóró a játék eleje óta. Remélem nem dobtad ki valami távoli helyen. Rendőrségi helikopterben ülsz, aminek van egy mikrofonja, ami a biztos úr beszédét a helikopter oldalára biggyesztett hangszóróra küldi, hogy pl. tömeget lehessen kényelmesen oszlatni. A filmben Bigglesnek az a hajdenagyonjó ötlete támadt, hogy a mikrofont kirakták a hangszóróra, így a hangfegyverből áradó gyilkos hanghullámokat a mikrofonon és a hangszórón keresztül „visszatükrözik” a fegyverre, ami így kvázi öngyilkos lesz.

HÁTTÉR

A játék és főként a film elkészültét hatalmas várakozás előzte meg, amit így utólag (a minőséget látva) nem nagyon értek. Az író, aki Captain W.E. Johns-ként írt könyveket, kint valami

kult író lehet, Biggles főszereplésével 1932-től haláláig, 1968-ig írt történeteket, melyekből 101db jelent meg, több csak a szerző halála után. A játékból a nagy felhajtásnak és a még ismeretlen filmnek köszönhetően kiadásakor sokat elkaptok, második helyig jutott a toplistán, csak a Knight Tyme előzte meg. A film leszerepelt, nem húzta már semmi a játékeladásokat, a kritikák sem voltak túl jók, így a játék rohamtempóval távozott az eladási listák élmezőnyéből.

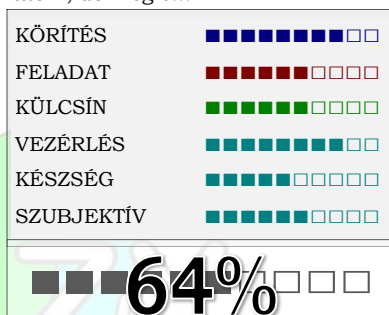
(A Novotrade szintén 1986-os Futárpostájának borítója csak szerintem hasonlít túlságosan a Biggles-ére?)

ÉRTÉKELÉS

A körítés tartalmaz fél évnyi szenzációkeltést, egy szép kazettaborítót, elvileg jól hangzó sztorit, gyenge screent, többnyire helytálló instrukciókat. Az elképzelések és előzetes tervek, infómorzsák alapján egy monumentális játékot próbáltak kreálni a fejlesztők. Nem sok sikerrel. A feladat elvileg sokszínű, hiszen többféle stílusú játékfázisokon kell átevíckélni. Mégsem érezni ezt a változatosságot, a repülős rész egysíkú és nagyon nehéz, a háztetön ugrálás unalmas és csak a véletlenen múlik, hogy a mesterlövész eltalál-e, a csatateret még talán a legkevésbé rossz, ez mindössze csak túl egyszerű. A szimuláció még akár jó is lehetne, ha lenne benne egy kis egyensúly, de nincs, nem is hiszem el, hogy bárki is végigjátszotta volna mentegetés nélkül (még úgy is nagyon nehéz). A látványvilág hol ilyen, hol

olyan, átlag alatti és feletti, semmi extra, a háztetőknél és a csatatéren inkább infantilis egyszerű, a repülős rész részletesebb, szebb, jobban kidolgozott, a helikopter-szimuláció is inkább pozitív, mint negatív, de ott is észlelhető egy grafikus hiánya (pl. pálcikaemberek). A vezérléssel akadnak kisebb gondok, egyik a hosszabb és rövidebb tűzgombnyomás két különböző funkciójából fakad. A másik a helikopter nehéz vezethetősége, ami biztos valamilyen szinten reális, de a sebesség csökkentése nullára kimondottan idegesítő, 12-ig lazán lesiklik, majd mikor még egyet nyomok a gombon, nem történik semmi, nyomom jobban, még mindig semmi, nyomom még jobban, erre a célkereszt felemelkedik, a helikopter meg elkezd „tolatni”. Mindezt úgy, hogy eleve nehéz a gépet pontosan pozícionálni. A nehézségi szintet már itt-ott említettem, hát, nem az igazi. A repülős rész az ágyúk miatt túl nehéz. A tetőn ugrálás nagyon egyszerű egy kis ütemérzéssel, ha nem szól közbe a mesterlövész. A csatatér könnyen áttekinthető, az ellenségek debilisek. A szimuláció három egyszerű feladatból, mint főküldetésből és pár kisebb apróból, melléküldetésből áll. Sok mentetéssel végigjátszható, de csak úgy, máskülönben nem

hiszem, hogy bárki csak a kolostorig is eljutna. De ha ennyire rossz véleménnyel vagyok a játékról, akkor miért volt némiképp szórakoztató a végigjátszása és miért játszottam egyáltalán végig? Nem tudom, hibái ellenére van benne valami, ami miatt a szokásosnál is több időt rászántam, igaz, hogy a végére érve ezt már inkább az időm elvesztegetésének látom, de mégis...



MÁSOK SZERINT

WOS: 7,55/10
 Sinclair.hu: 6,50/10
 Computer Gamer: 5/7
 Crash: 63%
 Sinclair User: 4/5
 ZX Computing: 4/5
 Your Sinclair: 7/10
 Microhobby: 7/10

ACTION REFLEX

KIADÓ:	Mirrorsoft Ltd, 1986, £7.95
FEJLESZTŐ:	Christian F. Urquhart
STÍLUS:	Arcade - akció
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	41585 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	4:25
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet: Z,X - balra, jobbra, Sp - ugrás növelése, P - pillanatállj, Q - kilépés
	Joystick: Kempston, IF2, Cursor



EREDETI ÚTMUTATÓ

„Villámreflexekre lesz szükséged az egyre gyorsuló, pattogó labda irányításához az útvesztők során. De ez nem olyan egyszerű, ahogy hangzik. Az útvesztők sok akadályt tartalmaznak, amik úgy lettek megtervezve, hogy mind a mentális, mind a játékkésziségedre maximálisan szükség legyen. Akár falak felett repülsz át vagy átugorhatatlanul hosszú vizek felett jutsz át, nem tudod elkerülni a stopper könyörtelen kegyegését..... és semmit se vegyél biztosra!

A játék célja, hogy teljesítsd mindegyik készségi szintet, amelyek háromszor 25 képernyős útvesztőt tartalmaznak. Mindegyik útvesztőt be kell fejezned határidőn belül. Ha a labda bármilyen állomásnál

megsemmisül, egy időbüntetést kapsz, amivel csökken az esélyed arra, hogy befejezd a játékot.

Az útvesztőkön belül akadályokkal, például tavakkal és üvegfalakkal fogsz találkozni. Hogy legyőzd ezeket az akadályokat, potenciálisan hasznos tárgyakat fogsz kapni, amikor bizonyos mennyiségű pontot összeszedsz. Például egy úszógumit minden 500 pont után, egy kalapácsot minden 700-ért, és egy kulcsot minden 900 pontért.

Sok szerencsét és gurulj!”

SEGÍTSÉG

Ugorj át mindent, és érj el a három pálya végét, először a normál, majd a kicsit nehezebb, végül a lehetetlenül nehéz szinten. Többnyire mozdulatlan dolgokat kell átugranod, de a játékbán előre haladva egyre több lesz a mozgó akadály is. Vannak laposan vagy magasan, közvetlen vagy mandinerből, könnyen vagy csak pontos pozícióból átugorható akadályok. A pályákon felvehető pontokra szükséged lesz az ajándékok megszerzéséhez. Az ajándékok meg a továbbhaladáshoz elengedhetetlenek. Például a kalapács nélkül bizonyos akadályokon nem juthatsz át, az



úszógumi meg biztonságot ad, ha vízbe pottyansz, megment az idővesztéstől. A nehézség növekedésével egyre több akadályozó tényező lesz a pályákon és egyre kevesebb hibalehetőség van, ha a megadott időn belül szeretnél végezni.

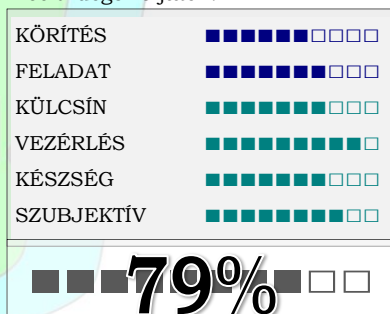
HÁTTÉR

Christian F. Urquhart, egykori Ocean és Gremlin Graphics programozó játéka, aki Alphabatin néven a saját kiadót is alapított két barátjával, ám az egyetlen kiadott (Robot Messiah) és egy ki nem adott játék után meg is szűnt. Az Action Reflexet még mindig csak 19 évesen írta Christian, de már volt bőven siker és bukás is a háta mögött. A Mirrorsoftnál az Action Reflex az egyetlen megjelenő játék, ami sem kritikai, sem eladási sikert nem aratott.

ÉRTÉKELÉS

Jó kazettaborító, gyenge betöltőkép, spéci betöltő rutin, nulla sztori és megfelelő útmutató a körítés. A feladat divatos, de egyedi, oldalnézetes-golyós. A pályák jól felépítettek, mind grafikailag, mind

logikailag, korrekt a nehézség színtezése, a látványvilág átlag feletti, szép színes, de nem túl változatos. A labda mozgása inkább golyó, mint labdaszerű, szögletesen, ívek nélkül mozog. Súlyosnak tűnik, és könnyen elveszíti a lendületét. Hangok alig-alig vannak, de azok hangzásilag és funkcionálisan is megfelelőek. A vezérlés majdnem tökéletes, de a golyó megindítása kicsit nehézkesnek tűnik. Sajnos a végigjátszáshoz ugyanazokon a pályákon kell háromszor végigjutni, szerencsésebb lett volna kilenc különböző pálya, folyamatos nehezítéssel. Szórakoztató, ötletes, addiktív, ám kicsit idegörlő játék.

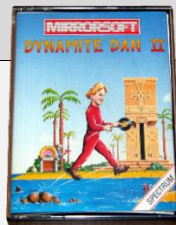


MÁSOK SZERINT

- WOS: 8,18/10
- Computer Gamer: 3/7
- Your Computer: 4/5
- Crash: 88%
- Sinclair User: 5/5
- C&VG: 5/10
- Your Sinclair: 8/10
- ZX Computing: 4/5
- Sinclair User: 4/5
- Microhobby: 8,33/10

DYNAMITE DAN II

KIADÓ:	Mirrorsoft Ltd, 1986, £7.95
FEJLESZTŐ:	Rod Bowkett
STÍLUS:	Arcade - platform
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	46447 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	4:45
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet: A,D,G,J,L-balra, S,F,H,K,En-jobbra, W,R,Y,I -le, Z..M,SS-fel, ugrás, Q-kilépés, P-pillanatállj



EREDETI ÚTMUTATÓ

„A világ fiataljai reménytelenül meg vannak babonázva - az agyuk szívacsosan száraz - a látszólag ártalmatlan popzene által. Valaki megrontotta a lemezeket tudatalatti, elmpusztító hanghullámokkal. Csak egy ember van, aki felelős lehet ilyen mértékű gyalázatért - így van, Blitzen visszatért, készül, hogy elpusztítson egy gyanútlan bolygót.

Dan ügynökként a te feladatod, hogy behatolj a nyolc szigetből álló területre, amit Arcanumként ismernek, ahol Blitzen létrehozta titkos központját. Meg kell találnod egy lemezt minden szigeten, megkeresni a zenéjét, és lejátszani a lemezt. Aztán teli kell tankolnod a jó öreg léghajódat és menni tovább a következő szigetre. A nyolcadik sziget

elérésekor (a nyomóüzem), mikor az utolsó felvételt lejátszottad, tegyél egy bombát Blitzen laborjába. Ekkor 3 perced lesz, hogy visszaéj a zeppelinhez, mielőtt az üzem felrobban..

Hasznos tárgyak

- Bombák - ajtók felrobbantására, hogy hozzáférj a játéktér más részeihez
- Szemüveg - hipnózistól véd
- Lemez - le kell játszani, mielőtt a következő szigetre mész
- Üzemanyag - a zeppelin feltöltéséhez
- Élelmiszer - energiát ad

Néhány tárgy speciális képességeket ad, mint a láthatatlanság, az immunitás, stb., de ezeket csak a szigeteken áthaladva fogod megtalálni. Található 3 egyedülálló tárgy minden szigeten, melyek elvesznek, miután a zeppelin felszállt - hagyjuk, hogy kitaláld mik ezek a tárgyak vagy, hogy mire mire használhatóak!

Tipppek

Dan-nek csak egy élete van, de az ellenségekkel való kapcsolat az energiája csökkenését okozza. Az energiát étkezéssel lehet pótolni. Az ellenségek el tudnak tőled lopni különböző tárgyakat, például a lila

ellenség elveheti az üzemanyagot, mert az is lila színű.

Vigyázz Blitzzel, aki rád ló a pszichó-sugárfegyverével. Ha eltalál, azzal hipnotizál és kontroll nélkül vándorolni kezdesz egy rövid ideig.

Minden szigeten van egy titkos átjáró, ami csak akkor érhető el, ha a kezdedben van egy adott tárgy.

A VILÁG BIZTONSÁGA A KEZEDBEN VAN, LE TUDOD GYŐZNI BLITZENT MÉG EGYSZER?"

SEGÍTSÉG

Túlésve az első néhány gyors elhalálózason észreveheted, hogy a tárgyak véletlenszerűen vannak elhelyezve a szigeten. Ezzel a felfedezéssel lemondhatsz a tervezetestről, ám bizhatsz a jó szerencsében! Ha Fortuna kegyes hozzád, akkor mindjárt az első néhány érintett képernyőn megtalálod a lemezt, aztán irány a zenegép, a muzsikálás után felkapsz egy benzines kannát, visszaspurizol a léghajóhoz és már útban is vagy a következő sziget felé. Persze, ez a szerencsés eset, amire nem nagy az esélyed. Valószínűbb, hogy nagyon soká találsz meg a lemezt, közben felveszel sok bombát, benzines kannát, de azokat ellopják tőled a fehér, ill. a lila ellenségek. A sok élelem segítségével még eljutsz a zenegépig, aztán a léghajót a sok lila tolvaj miatt csak hosszú le-fel rohangálással éred el, ha egyáltalán eléred. A vizet kerüld el, mert veszélyes, sőt, életveszélyes!

HÁTTÉR

Rod Bowkett legendás játékanak második része, aminek elkészítésére,



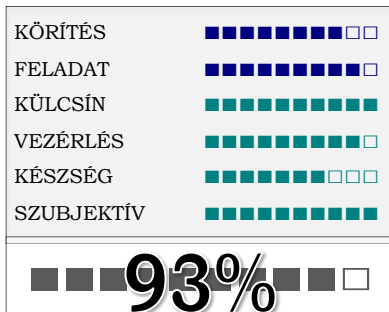
annak nehézségére így emlékszik a szerző: "Fel tudtam vázolni, hogy pontosan mit akarok csinálni, és lefoglalni a memóriát hozzá. Csomó tömörítési trükköt használtam, hogy mindent beszorítsak. Többszintű kódolást használtam... Alapvetően mindent megtettem, hogy memóriát mentsek... Sok baj volt a hanggal is, ami most viccesebben hangzik, de förtelmes. Polifonikus hangot szerettem volna, de csak részben sikerült. Minden megszakításokkal volt vezérelve - egy rémálom! Visszatekintve, nem hiszem, hogy a folytatás jobb volt, mint az eredeti"

ÉRTÉKELÉS

Ha Rod Bowkettnek nem is tetszik annyira a végeredmény, szerintem sok mindenben fejlődött az első részhez képest. A körítés hangyányival, de jobb. Bár nem értem, hogy egy kicsit fantáziadúsabb borítót, vagy betöltőképet miért nem kaphat egy ilyen kaliberű játék. A sztori, a feladat, a végigjátszhatóság, az addiktivitás is nőtt az első részhez képest. A játékmenet a nehézségi szint barátságosabb volta miatt kevésbé frusztráló. A külsőségek az első rész maximumát valamilyen csoda folytán még felül is múlták. Egyszerűen zseniális, amit Rod



Bowkett grafikailag összehozott. Igényes, színes, változatos... A vezérlés sajnos kevésbé tökéletes, az elvileg sok variációból nem sok használható van, és az sem könnyíti meg a kezdő játékos dolgát, hogy a feljebb lévő gombbal kell lemászni a létrán, az alsó gombbal pedig ugrani. Érdekes, hogy hosszabb játék után ez már fel sem tűnik! A nehézségi szint csak az első részhez képest jó, más játékokhoz képest így is nagyon kemény. A játékelmény viszont kárpótol mindenért...



MÁSOK SZERINT

WOS: 8,31/10
 Sinclair.hu: 8,60/10
 Sinclair User: 5/5
 Computer Gamer: 3/7
 Crash: 93%
 C&VG: 8,25/10
 ZX Computing: 4/5
 Popular Computing Weekly: 3/5
 Your Sinclair: 9/10
 ZX Computing: 5/5
 Microhobby: 7,5/10

STRIKE FORCE HARRIER



KIADÓ: Mirrorsoft Ltd, 1986, £9.95
FEJLESZTŐ: Rod Hyde
STÍLUS: Repülő szimulátor
GÉPTÍPUS: 48K/128K
MÉRET: 47855 byte
TÖLTÉSI IDŐ: 4:47
VEZÉRLÉS: Joystick: Kempston, IF2, Cursor

Q <=> PLOT MFD/ FEGYVEREK	W <=> DRAW FOFTRAC TÖRLÉSE	E >=> REM FÜVÓKA- ÁLLÁS FEL	R < RUN BOMBA CÉL	T > RAND HOMER	Y AND RETURN RAKÉTA CÉL	U OR IF NORMÁL HUD	I AT INPUT FORDULAT- SZÁM +	O ; POKE FORDULAT- SZÁM -	P "" PRINT BOTKOR- MÁNY ELŐRE
A STOP NEW ELFOGÁS/ AKCIÓ	S NOT SAVE HANG K/BE	D STEP DIM FÜVÓKA- ÁLLÁS LE	F TO FOR FÉKSZÁRNY	G THEN GOTO FUTOMŰ	H ↑ GOSUB JELZÓFÉNY	J - LOAD OLDALKOR- MÁNY BALRA	K + LIST OLDALKOR- MÁNY JOBBRA	L = LET BOTKOR- MÁNY HÁTRA	ENTER +SS - KILÉPÉS
CAPS SHIFT TŰZ	Z : COPY BOTKOR- MÁNY BALRA	X £ CLEAR BOTKOR- MÁNY JOBBRA	C ? CONT CHAFF	V / CLS ÜZENETEK TÖRLÉSE	B * BORDER FÉKLAJ	N ' NEXT	M ' PAUSE	SYMBOL SHIFT FÖLDI BAZISOK KIVÁLASZTÁSA	BREAK SPACE



EREDETI ÚTMUTATÓ

„A Harrier

Jelenleg, az Egyesült Királyságban háromfajta Harrier áll szolgálatban földi célok ellen. A RAF (Brit Királyi Légierő) a GR.3-at használja, amelynek elsődleges szerepe a földi csapásmérő csapatok támogatása. Az FAA (~a tengerészeti légi flottája) a Sea

Harrier FRS.1-et használja harci / felderítő / csapásmérő szerepekre. Az Amerikai Tengerészgyalogság jelenleg fejleszt egy tökéletesített változatot, az AV8B-t, amelynek célja a deszant műveletek légi támogatása és földi támadási támogatása.

Mi különbözteti meg a Harriert, más modern harci gépektől? Hogy képes megváltoztatni a hajtóműve tololerejének az irányát a hagyományos vízszintes irányból 90 fokkal, teljesen függőlegesbe. Ez biztosítja azt a híres képességet, hogy képes végrehajtani a függőleges/rövid távú fel- és leszállást (V/STOL). Valójában a Harrier a hajtómű fűvócsöveit tudja megdönteni 98 fokban. Az egyszerűség kedvéért ez a szimuláció három pozíciót tesz

lehetővé – a vízszintes, a 45 fokos, és a függőleges pozíciókat.

A V/STOL lehetővé teszi a Harrierek, hogy kicsi, nehezen megközelíthető leszállóhelyekre is landoljon, közel a frontvonalakhoz, amivel gyorsan reagálhat a földi támogatáskérésekre.

A légi közelharcban a V/STOL miatt a gép gyorsan tud lassulni, ami bizonyos körülmények között fontos tényező lehet. Ezt a technikát nevezik VIFF-nek (Vector in Forward Flight), később részletesebben el lesz magyarázva a kézikönyvben. A Harriert nagy tisztelet övezi a 3:1-es győzelmi aránya miatt a nyugati világ legjobb harcosai ellen.

A Harrier sokoldalúsága harci repülőgépként széles körben és a nyilvánosság előtt is elismert volt, a Falkland-szigeteknél, 1982-ben több betöltött szerepben nyújtott teljesítménye miatt.

A program

A Strike Force Harrier nem csak egy repülő szimulátor. Ez egy teljes harctéri szimuláció, a teljes stratégia tervezésével és célkitűzésekkel. Kis földterületekről irányítva, egyedi módon, a feladatod, hogy elpusztítsd az ellenség főhadiszállását mintegy 500 mérföldre, ugyanakkor a lehető legjobban hasznosítsd a szárazföldi erőket.

A legegyszerűbb szinten a program egy izgalmas arcade-stílusú lövöldözős játék földi és légi célokkal. A legösszetettebb szinten a Strike Force Harrier tájékozottságot és a repülő pontos kezelését igényli és a modern földi

és légi harci technikák megértését. Ehhez a készség szinthez természetesen szükséged lesz jellemző gyakorlatra.

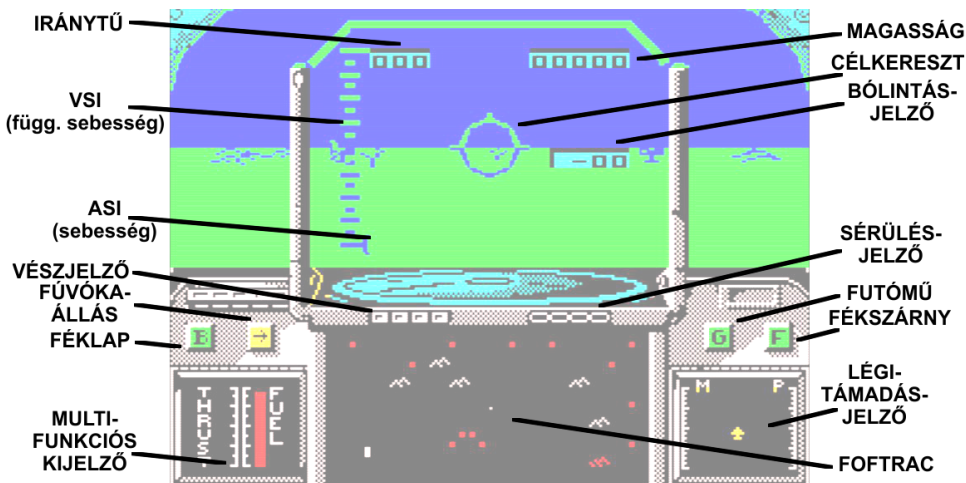
Az ebben a szimulációban használt Harrier egyesíti három repülőgép többcélú képességeit. Ezen túlmenően bizonyos szolgáltatások, különösen az eszköz kijelző (pl. FOFTRAC - barát vagy ellenség nyomkövető radar), valószínűleg bekerülhetnek, akár a jövő Harrier-jébe is. Nyilvánvaló, biztonsági okokból a kezelés jellemzőit és teljesítményt nem tekinthetjük a mai Harrier pontos másának. Ezek azonban egy modern harci repülőgép-típust reprezentálnak.

Kezdeti lépések

Ahhoz, hogy kedvet kapj a Harrier kezeléséhez, próbáld ki a repülőt egy rövid tesztrepülésen. Kövesd az itt olvasott utasításokat, a normál helyett a V / STOL felszállásról és leszállásról. Az 1. ábra egy tipikus repülési feladatot mutat be.

Megjegyzés: Ettől a ponttól kezdve, ahol joystickvezérlést említünk, az egyenértékű billentyűzet parancsokkal helyettesíthető.

1. Töltsd be a programot az instrukciók szerint.
2. A program betöltése után válaszd ki a gyakorlat módot (Practice), a képesség szintet és a vezérlési módot a Space megnyomásával, amikor megjelenik egy * szimbólum a megfelelő opció mellett. A képernyőn megjelenik egy fülkén kívüli nézet a Harrierrel az első leszállóhely szélén.
3. Növekd a toloerőt 80%-ra.



4. Ha a sebesség elérte a 125 csomót (pont a második jel a sebességmérőn), finoman húzd vissza a joystickot, és állítsd a szögöt 20 fokra.

5. Emeld fel a futóművet. Ha nem teszed, a Harrier vibrálni fog, és a "TOO FAST" (túl gyors) üzenet jelenik meg. Ez a rezgés akkor is előfordulhat, ha túl sok az erő adott helyzetben. Ebben a helyzetben csökken az energiafogyasztás, míg a megfelelő szintet el nem éred

6. Repülj egyenes vonalban vízszintesen, 0 fok körüli szögben. Az enyhe rezgés a horizonton a mozgás és perspektíva hatását kelti.

7. Ha felfedezed a közvetlen alattad lévő területet, látni fogod annak mintázatát a FOFTRAC-on is. A föld részleteit, a kis dombokat, hegyeket, ellenséges célokat, és SAM-eket (Surface-to-Air Missíle), tehát légvédelmi rakétákat. Ha 10.000 láb felett

repülsz, áttörsz a felhőzeten. A gyakorlati módban szerencsére figyelmen kívül hagyhatod a támadásokat és büntetlenül támadhatsz. Ha elhagyd a műveleti területet, akkor kapsz egy "FOFTRAC WEAK" (gyenge jel) jelzést. Ahhoz, hogy visszatérj, repülj 045 fokban irányban.

8. Landoláshoz először keresned kell egy megfelelő helyet. Aztán használd a „Homer”-t, majd a kódokat az előkészített telepekhez. Később lesznek még információk a leszálláshoz.

HUD (kb. fejmagasságú kijelző)

Ami eltakarja a kilátást a pilótafülkéből, az a HUD, létfontosságú repülési adatokat mutat. Balról jobbra a következőket:

- VSI: függőleges sebesség mutató. Megmutatja, hogy növeled vagy csökkented a magasságod.
- ASI: sebességmérő, a levegő sebességét jelzi 50 csomós

lépésekben, a nagyobb skála 100 csomónként jelez.

- Iránytű: azt az irányt mutatja, amerre haladsz
- Irányzék: úgy működik, mint egy célkereszt, és mint egy mutató, ami megmutatja a Harrier szárnyainak és farkának relatív pozícióját a horizonthoz képest.
- Magasság: magasságod lábban a talajszint felett.
- Bólintásjelző: hosszanti helyezted a vízszinteshez képest

A HUD egyéb információkat is jelezhet, ha a megfelelő billentyűt megnyomod:

- Bomba cél: mutatja az irányt és tervezett becsapódási pontot (egy kis vízszintes vonallal), ha a bombát kidobod. Ne feledd, hogy a pontos helyzet nem számítható ki, ha a vonal 12 óránál áll.
- Homer: (~hazafutás) Ha a levegőben vagy, válaszd ezt, hogy követhesd a kiválasztott leszállóhely kódját. Ha az első választásod nem jelez leszállóhelyet a közelben, próbáld meg a többit, amíg nem találsz egyet. Ha egy hosszú függőleges vonalat látsz, ez azt jelzi, hogy a repülő párhuzamos a leszállási hellyel; egy rövid vonal azt jelzi, hogy az irány nem optimális – változtass az irányon, amíg a vonal nem lesz hosszú és függőleges. Ha leszálltál, hívhatod a földi személyzetet, hogy az aktuális pozíciódban készítsék el a kijelölt földi bázist.

- Rakéta cél: egy vonal jelzi az ellenséges repülőgépeket, amit a Sidewinder levegő-levegő rakéta célba vett. Csak akkor működik, ha hallod a Sidewinder morgó hangját. Több célnál fontos, hogy tudd, melyik van célozva.
- Standard kijelző: a szokásos HUD kijelző.

Műszerfal

Balról jobbra, a kijelzőn megjelenik: MFD: Multifunkciós kijelző. Kapcsolóként működik, vagy repülési információkat vagy fegyver státuszt mutat.

A repülési információ a következőket tartalmazza:

- a tolóerő vagy teljesítmény szint
- fűvóka helyzete (vízszintes, 45 fokos, vagy függőleges)
- üzemanyag-szint (20 percnyi maximális tolóerőhöz elég)
- futómű helyzete (zöld - kint)
- fékszárny helyzete (zöld - lent)
- féklap helyzete (zöld - kikapcsolva)

Felszálláskor a fegyver leltár:

- 2 Sidewinder AIM-9L levegő-levegő rakéta, 5 mérföldes hatósugárral (AAM)
- bomba
- 250 tár az ágyúhoz, 2 mérföldes hatósugárral.

Csak kijelölt leszállóhelyen tudsz felfegyverkezni. Miután leszálltál, csökkentsd az energiafogyasztást nullára, és utána válaszd a „REARM”-ot.

FOFTRAC: A műveleti területet kombinált térképe és frissített céljelzője - körülbelül 24 mérföld x 12 mérföld egy rész a térképen. A

következő információkat jeleníti meg:

- Hegység (kék kereszt)
- Földi állomások (villogó zöld vagy fehér)
- Az útvonalad (zöld vagy fehér)
- SAM (statikus piros pontok)
- Tankok és a nyomvonaluk (mozgó piros vonal)
- Ellenséges repülőgépek és rakéták, valamint a nyomvonaluk (mozgó piros pontok)

A FOFTRAC egy folyamatosan frissülő kijelző villogó mozgó célokkal, arra tudod használni, hogy nyomon kövesd az ellenség mozgását, és megtervezd a taktikát.

Ne feledd, ha új harci terület felett röptülsz, a FOFTRAC nem fog megjeleníteni földi célokat, amíg nem repültél egy felderítő küldetésen körülbelül 16.000 lábbal a térség központja felett (fehér pont jelöli). Ezen a ponton a kamera automatikusan fényképezi a területet, és a FOFTRAC működni fog.

AAR: Air Attack Radar (légitámadás radar). Jelzi az ellenséges repülőek pozícióját (piros) az AAM-eket (fehér) és a SAM-eket (zöld), ha 5 mérföldes körzetben vannak és a magasságkülönbség nem nagyobb 5000 lábnál. A skála a bal oldalon jelzi, hogy a rakéták magassága alattad vagy feletted van, és a jobb oldalon az ellenséges repülőgépek magasságát.

Üzenet kijelző: Bevetés alatt üzenetek és figyelmeztetések jelennek meg a panelen, ha szükséges.

Repülés a Harrierrel

Fontos szempontok

Lehet, hogy ismered a repülés általános elveit, de vannak bizonyos tényezők a gravitációnak és közegellenállásnak, amelyeknek különösen a tudatában kell lenned.

- **Emelkedés:** a sebesség csökken, mivel a repülőgép emelkedik, hacsak nem emeled a fordulatszámot. Ha elégtelen erővel és sebességgel túl meredeken próbálsz emelkedni, akkor áteshet a gép.
- **Átesés:** az átesést jelzi a zaj változása, amit hirtelen az orr zuhanása követ. Ahhoz, hogy ezt helyrehozd, csökkentsd az energiafogyasztást, told a botkormányt előre, amíg a repülő irányítását vissza nyered, majd engedd vissza a botkormányt és növeld a fordulatszámot egyszerre.
- **Zuhanás:** a sebesség nő, ahogy a repülőgép zuhan, a teljesítmény csökken. A túl nagy sebességű zuhanás végül a gép összetöréséhez vezet.
- **Vízszintes repülés:** vízszintes repülésben növelheted a magasságot a fordulatszám növelésével. Ahhoz, hogy tartsd az új magasságot, told a botkormányt előre, hogy visszatérjen a repülőgép az egyenes és vízszintes repülésbe. A fordított eljárás vízszintes repülést eredményez alacsonyabb magasságban.
- **Fordulás:** ha meredekebb szögű a gép dőlése, a repülőgép fordulni kezd - a Harrier 20 fokot tud másodpercenként

fordulni 85 fokos dőlésnél. Azonban a meredek fordulásnál alacsony fordulatszámra a közegellenállás nő, a sebesség és a magasság csökken, de a fordulatszám növelése segíthet bizonyos mértékig.

Ezekre a pontokra kell emlékezni levegő-levegő harcnál, mikor szükséges lesz feláldoznod a magasságot és a sebességet bizonyos manőverek használatakor.

Felszállás

A kijelölt le- és felszállási helyszínek ebben a szimulációban előkészített területeket jelentenek a négy sarokban. Minden hely éppen elég hosszú a konvencionális felszálláshoz vagy leszálláshoz, de célszerű használni a V / STOL technikákat.

Felszállás előtt ellenőrizd a fékszárnyakat (piros).

Hagyományos felszállás

1. teljesítmény 80%-ra
2. 125 csomó elérésekor lazán húzd magad felé a botkormányt
3. emeld fel a futóművet, és csökkentsd a fordulatszámot fokozatosan a megfelelő működési feltételek eléréséig

Rövid felszállás

1. teljesítmény 80%-ra
2. 45 fokos fúvóka állás
3. 100 csomó elérésekor lazán húzd magad felé a botkormányt
4. emeld fel a futóművet, és csökkentsd a fordulatszámot, ha szükséges

5. repülj úgy, hogy a bólintás kisebb legyen 10 foknál
6. 150 csomó elérésekor állítsd vízszintesbe a fúvókát

Függőleges felszállás

1. függőleges fúvóka állás
2. maximális fordulatszám
3. emeld fel a futóművet, és csökkentsd a fordulatszámot némileg
4. 700 lábnaál engeddd lejjebb az orrot, hogy növeld a haladási sebességet
5. 45 fokos fúvóka állás és vízszintes repülés
6. 150 csomónál vízszintes fúvókaállás

Lebegés

Függőleges felszállást követően, amíg függőleges a tolóerő, állítsd a fordulatszámot, amíg a VSI nulla és a magasság állandósul – ehhez szükséges 80% tolóerő. Told előre a botkormányt, hogy az orr essen, ez előre mozgást fog eredményezni, a botkormány hátrahúzása ellentétes hatást vált ki. A lebegés megvalósítja az egyensúlyt e két helyzet között, mikor kevés, vagy semmilyen előre vagy hátra mozgás sincsen. A Harrier orrhelyzete módosítható lebegve is, az oldalkormány használatával. Ez talán az egyetlen alkalom, amikor szükséges az oldalkormány használata.

Landolás

Az eljárásnál a legfontosabb, hogy használd a Homert, hogy megtaláld a földi állomásokat. Ahogy közeledsz a helyhez, látni fogsz több jelzőfényt, és amikor eléred a központot, akkor hallani fogsz egy magas hangot, ami jelzi, hogy

elérted az optimális leszállási helyzetet. Bármilyen kis dombokat a leszállóhelyen figyelmen kívül hagyhatsz – csak az álca miatt vannak ott.

Függőleges leszállás

1. A javasolt leszállási terület megközelítése 500 lábra, 400 csomóval. Az ASI minden egysége 50 csomó.
2. Válaszd ki a 45 fokos tolóerőt és használd a botkormányt a vízszintes repülés eléréséhez. Várj, amíg a sebességed 200 csomóra esik.
3. Engedd ki a futóművet és a fékszárnyat. Tartsd a vízszintes repülést és várj, amíg a sebességed 120-100 csomó közé esik. Ne engedd, hogy a sebesség 100 csomó alá essen.
4. Told a botkormányt előre a magasság vesztéséhez. 200 lábánál húzd vissza a botkormányt
5. Válaszd ki a 90 fokos fúvókaállást, lebegni fogsz a föld felett
6. Csökkentsd a teljesítményt óvatosan, elérve a lassú, állandó ereszkedést.

Rövid leszállás

1. A javasolt leszállási terület megközelítése 500 lábra, 400 csomóval.
2. Válaszd ki a 45 fokos tolóerőt és használd a botkormányt a vízszintes repülés eléréséhez. Várj, amíg a sebességed 200 csomóra esik.
3. Engedd ki a futóművet és a fékszárnyat. Várj, amíg a sebességed 120-100 csomó

közé esik. Tartsd a bőlintást 0 és -6 között és ne engedd, hogy a sebességed 100 csomó alá essen.

4. Változtasd a fordulatszámot és a bőlintást úgy, hogy az ereszkedés ne legyen 10 láb/másodpercnél nagyobb (jelzi a VSI).
5. Leszállásnál csökkentsd nullára a fordulatszámot és használd a féklapot

Hagyományos leszállás

A hagyományos leszállás lehetséges, de nagyon nehéz, mivel a földet éréskor a leszállóhely legvégén kell lenni. Ne aggódj, ha az első leszállást nehéznek találod. A legegyszerűbb, ha a függőleges landolást választod, miután megnyomod a Homer gombot, majd a legközelebbi földi hely billentyűvel hívd a földi személyzetet.

Tolóerőállítás egyéb szerepei

A tolóerő irányának állítása hasznos a VIFF (Vector in Flight Forward) alkalmazásakor. Például a fúvókák 45 fokosra állításának hatására hirtelen lassulás és magasságnövekedés megy végbe egyszerre. Ugyanezt kipróbálva meredek dőlésszögben, jelentős mértékben nő a fordulási sebesség. Mindkét módszernek fontos szerepe van bizonyos harci helyzetekben (lásd később).

Harc

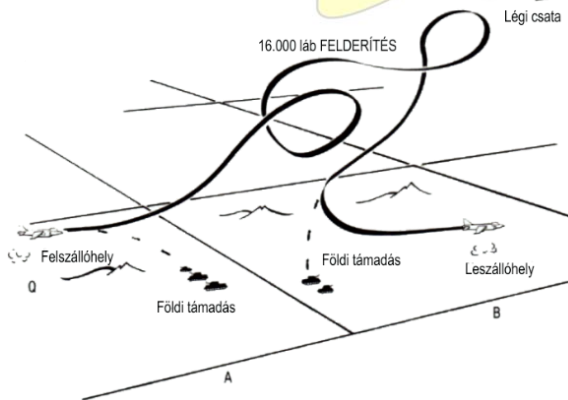
Nehézségi szint

Harci mód kiválasztása után a főmenüben három szintű készség szint áll a rendelkezésedre – pilóta (Pilot), parancsnok (Commander), és ász (Ace).

- *Pilot:* Ez a kezdőszint, ajánlott az első pár küldetésnél.
- *Commander:* ezen a szinten találkozol először a gravitáció hatásaival. Ha túlzottan hátrahúzod a botkormányt, el fog előtted minden sötétülni (kimegy a vér a fejedből), mikor eléred a 9 G-t. Ha túlzottan előretolod a joystickot, minden piros lesz (vér tolu a fejedbe), mikor eléred a -3G-t. Óvatosan kell alkalmaznod a botkormányt a helyzet javítására. Szükséges lesz az óvatosabb fordulatszámkezelés is, mert a fogyasztás üteme felgyorsul.
- *Ace:* a parancsnoki szinten felmerültek mellett ez a szint megköveteli a nagyobb pontosságot célzásnál és ágyúval tüzeléskor, valamint az ágyú hatósugara is csökken.

Egy tipikus küldetés

A küldetésed, hogy elpusztítsd az ellenség főhadiszállását 500 mérföldre észak-északnyugatra a **1. ábra**



kiinduló helyzettől, ahogy a FOFTRAC és a térkép is mutatja.

Ahhoz, hogy elérd az ellenséges főhadiszállást, először el kell pusztítanod az ellenséges tankokat, amik fenyegetik a földi állomásodat. Ha ezt megtetted, a következő lépés, hogy telepítsd egy leszállópályát a művelési terület szomszédságában. Sajnos ez is veszélybe kerül az ellenséges tankok miatt, melyeket el kell pusztítanod - és a folyamat így folytatódik. Összesen 512 működési terület áll a rendelkezésedre, természetesen nem kell mindet érintened, hogy célba érj.

Azt ajánljuk, hogy mindig csinálj egy példányt a térképrácsból, és használd arra, hogy feljegyzed az előrehaladásod, mint egy nyomtatott segítséget.

Leszállóhelyek, földi állomások azonosítása

Mikor egy új területre repülsz, kezdődj azzal, hogy felderítő repülést végzel, lefényképezve a területet, így a FOFTRAC is rendelkezésedre fog állni. Ezzel lehetővé teszed, hogy olyan területet válassz ki, ami viszonylag tiszta az ellenséges szárazföldi erőktől.

Földi állomások telepítése

Az előkészítetlen területeknél szükséges függőlegesen leszállni nulla vízszintes sebességgel. Miután leszálltál, használd a „Homer”-t hogy kiválaszd a leszállási helyet, ahová szeretnél eljutni. A földi

erőidet automatikusan eljuttatják a levegőben, kb. 600 csomós sebességgel.

Ha hallasz egy magas hangú figyelmeztetést, mikor a szárazföldi csapataid már előrenyomultak, biztos lehetsz benne, hogy képesek lesznek egy leszállóhelyet építeni körülötted. Ha nem hallod a magas hangú figyelmeztetést, akkor a kiválasztott helyszín nem ideális, és az állomás a közelben épül fel. Fel kell szállnod és a „Homer”-t használva meg kell keresned a leszállóhelyet.

Nem tudod felfegyverezni vagy újratankolni a gépet, amíg meg nem érkeznek, így ha elegendő készleted van mindkettőből, el tudod intézni a helyi küldetéseket várakozás közben.

Ne feledd, a játékot bármikor szüneteltetheted, és ilyenkor megtervezheted a következő lépésed.

Harci károk

A károkat, amiket a föld vagy ágyútűz okozott, jelzi az eszközeid fokozatos hibája, amíg teljesen tönkre nem mennek. Egy rakétatalálat természetesen önmagában is végzetes lehet.

Földi támadási technikák

A földi védelmi erők:

- SAM: föld-levegő rakéták. Radar vezérlésűek, el tudják pusztítani a 200 láb feletti célpontokat is. Lehetnek teljesen radarvezérlésűek, mikor a radar vezeti őket a célhoz, vagy lehetnek infravörös nyomkövetővel ellátottak, mikor a te hő kibocsátásod felé haladnak.

- AAA: légvédelmi tüzérség. Általában radar-vezéreltek, többnyire a SAM-állások mellett találhatóak.
- Földi tűz: kézfegyverek tüze földi csapatoktól, nyugtalanító, de általában nem okoz valódi kárt.

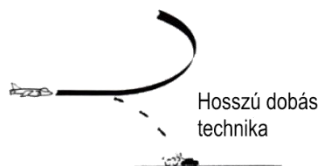
A leghatékonyabb földi támadási módszer a gyors és 500 láb alatti megközelítés spirális mozgásban. Ne feledd, hogy a hegyek nyújtanak némi védelmet az ellenséges radarral szemben. Ez persze azt is jelenti, hogy az utolsó pillanatig nem látod te sem a célt. Hasznos alternatíva lehet a magasról megközelítés, majd a támadás alacsonyan.

Mind bombával, mind ágyúval lehet támadni földi célpontokat. A bombák viszonylag könnyen használhatóak, a várható becsapódási pontot el lehet érni a „Bomba cél” nézetben. Normális esetben átrepülsz a cél fölött a bomba kibocsátása után, de ez néha kockázatos. A Hosszú dobás technikát lehet alternatívaként használni (2. ábra). Az ágyú nem olyan rugalmas, mivel a cél felé történő ereszkedéssel jár. Ha -5 és 5 közötti bőlíntást használasz, az segíteni fog egy állandó magasság tartásában.

Radar elkerülése

Az RWR egy radart érzékelő berendezés, hanggal és üzenettel

2. ábra



fog figyelmeztetni, mikor egy ellenséges radar észlelt. A Harrier rendelkezik egy elektronikus ellenrendszerrel, ami megpróbálja automatikusan megtörni vagy elakasztani az észlelést. Az irányváltoztatás is segíthet, valamint az 500 láb alá ereszkedés is..

Légi csata

Ideális esetben próbálj úgy helyezkedni, hogy egy 30 fokos tölcséren belül legyél az ellenség mögött, olyan távolságban, ami megfelel a kiválasztott fegyverednek. Miután elérted ezt a pozíciót, tisztában kell lenned a

1. Saját és ellenséged repülőgépeinek jellemzőivel.
2. Bizonyos manőverek mellékhatásaival – a szűken fordulási képességed a sebességed függvénye. Egy túl szoros kanyar túl alacsony sebességnél csökkenteni fogja a magasságot és a sebességet is, de magasabb sebességgel a kanyar aránya lassabb lesz. Az optimális forduló sebességednek körülbelül 450 csomónak kellene lennie.

Támadás

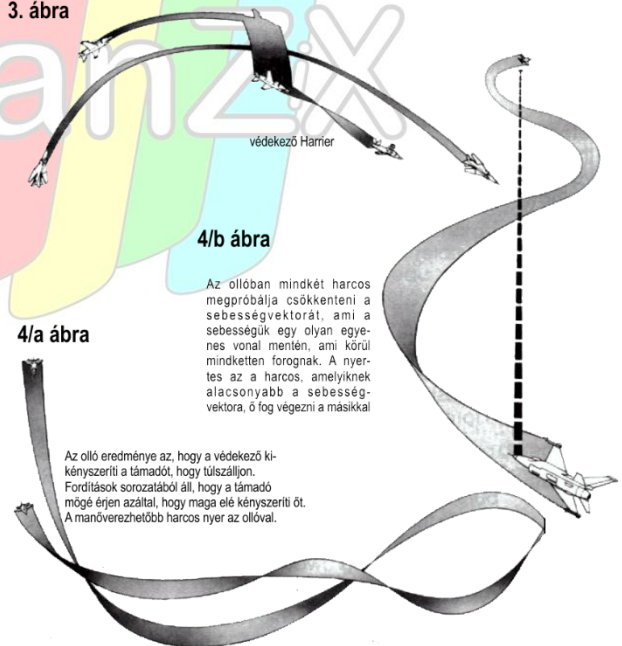
Miután a 30 fokos tölcséren belül vagy, van egy magassági és

sebességi előnyöd. Ez lehetővé teszi, hogy eltűnj, növelve a magasságot, amint kimerült a fegyvered. A rakétáknak viszonylag gyors a zársebességük, de az ágyús támadás csak lassabb megközelítéssel megy, annak érdekében, hogy pontosan nyomon kövesd a célt. Ne feledkezz meg róla, hogy az ellenség nyilván megpróbál arra kényszeríteni, hogy túlrepülj rajta, ezzel megfordítva a helyzetét, és akár egy pillanat alatt ő válhat támadóvá.

Védekezés

Klasszikus válasz egy támadásra az ellenség háta mögé kerülni (3. ábra). Más lépések közé tartozik az

3. ábra



védekező Harrier

4/b ábra

Az ollóban mindkét harcos megpróbálja csökkenteni a sebességvektorát, ami a sebességük egy olyan egyenes vonal mentén, ami körül mindketten forognak. A nyertes az a harcos, amelyiknek alacsonyabb a sebességvektora, ő fog vezetni a másikkal

4/a ábra

Az olló eredménye az, hogy a védekező kényszeríti a támadót, hogy túlszálljon. Fordítások sorozatából áll, hogy a támadó mögé érjen azáltal, hogy maga elé kényszeríti őt. A manőverezhetőbb harcos nyer az ollóval.

olló és az Immelman (4. és 5. ábra). A támadódat te is kényszerítheted, hogy túlrepüljön rajtad, ha gyorsabban tudsz irányt változtatni, mint ő, vagy a sebesség növelésével, csökkentésével, vagy manőverezéssel.

Ha komoly probléma az ellenség lerázása, végső megoldásként próbálkozhatsz cikázással – folyamatosan, ismételten, amíg csak nem tud veled lépést tartani, majd hirtelen tűnj el. A leghatékonyabb mód egy S-sel (6. ábra). Irány a legközelebbi felhő, ez megzavarhat bármilyen föld-levegő rakétát is. A Harrier VIFF képessége is segít abban, hogy megfelelő helyzetben gyorsan kitérj és ellentámadásba kezdj.

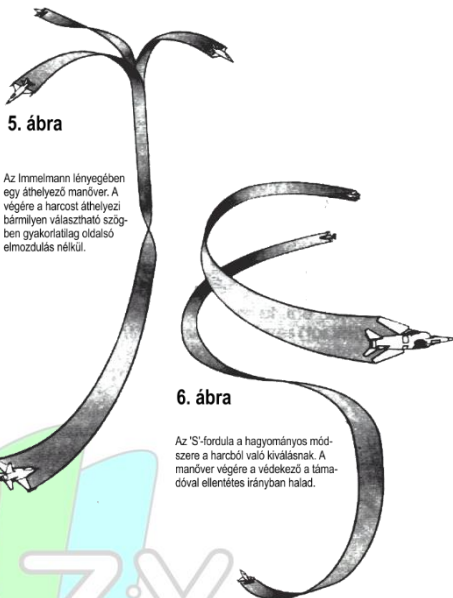
Ellenséges repülők

Az ellenséges repülőgépek támadó jellemzőinek alapja a szuperszonikus képességgel rendelkező MIG23 A Harrier csak szubszonikus, kivéve a zuhanást. 20.000 láb felett a MIG-nek jobbak a jellemzői, így a legjobb, ha 20.000 láb alá kényszeríted, hogy a neked megfelelő feltételek között harcoljon. Ellenségeid fel vannak fegyverkezve ágyúval, 4 rakétával, melyek vagy hő- (IRH) vagy radar- (RG) vezérlésűek. Mikor közvetlen mögötted vannak, akkor tudják használni az ágyúikat vagy az IRH-t, de az RG rakétákat messzebből is használhatják.

Védekezés SAM és AAM ellen

Nagyon kevés az idő, hogy reagálj, ezért kapsz néhány rövid tanácsot:

1. Ha a radarról figyelmeztető hangjelzést kapsz és



5. ábra

Az Immelmann lényegében egy áthelyező manőver. A végére a harcost áthelyez bármilyen választható szögben gyakorlatilag oldalsó elmozdulás nélkül.

6. ábra

Az 'S'-forduló a hagyományos mód-szara a harcói való kivételnek. A manőver végére a védekező a támadóval ellentétes irányban halad.

- megjelenik az üzenet képernyőn, próbálkozz egy drasztikus irányváltoztatással, ami nagyobb, mint 90 fok
2. Ha nem sikerül azonnal eltűnnöd, próbáld megállapítani, hogy milyen típusú a rakéta és figyeld meg a helyzetét.
 3. Ha van idő, fordulj a rakéta felé, és kezdj el cikázni. Az utolsó pillanatban fordulj el drasztikus mértékben.
 4. Egy további lehetőség az utolsó pillanatban, hogy használd a jelzőfényt (IRH ellen) vagy a 'chaff'-ot (RG ellen), hogy eltereld a rakétákat. Mindkettőből fel vagy szerelve 9-9 darabbal.

Ha a rakéta jelzés kialszik, az elkerülő manővered sikeres volt és szabadon folytathatod küldetésed.”

SEGÍTSÉG

A teljes játék-, illetve inkább csatatér mérete 32x16 egységnyi, aminek a bal alsó sarkából indulsz és a jobb felső sarkába igyekszel. Egy egység a FOFTRAC 24x16 mérföldes területe, tehát összesen 384x384 mérföld, egy nagyobb országnyi terület áll közötted és az ellenséges főhadiszállás között. Az útmutató szerint nem árt vezetni egy négyzetrácsos térképen az előrehaladást, valóban, ez nem rossz tanács, máskülönben könnyen elveszel a több mint négy Magyarországnyi területen. Nincs repülő, ami korlátlanul röpködhetne a levegőben, valamint előre kell haladnod az ellenség es HQ felé, tehát valahol tankolnod kell. Ellenséges területen feltételezhetően nincsenek töltőállomásaid, így adódik, hogy a felszabadított területre utánad nyomulnak a földi egységek, akik készségesen táborokat építenek, majd kivárva az újabb jelzést, osonnak utánad... (és ez így folytatódik, míg el nem veszted a türelmed és nem keresel egy egyszerű lövöldözős játékot, amivel levezeted a felgyülemllett feszültséget)

HÁTTÉR

Rod Hyde második játéka a Mirrorsoftnál, az első (Biggles) még a Dalali Software keretein belül. Rod ezután búcsút mondott a Spectrumnak, mint platformnak, de folytatta a repülő játékok gyártását, amik kezdetben szinte a Strike Force Harrier klónjainak tűntek. 1987-ben létrehozta a



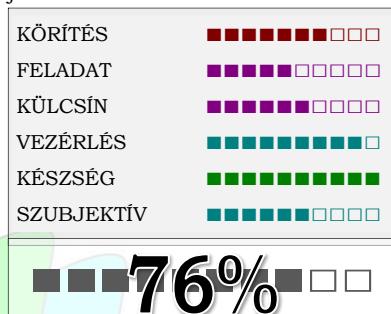
repülés-szimulátor specialista Rowan Software-t. A Strike Force Harrier volt az utolsó speccys Mirrorsoft játék, ami bekerült az eladási TOP20-ba.

ÉRTÉKELÉS

Nehéz úgy ennek a játéknak az értékelése, már azért is, mert a repülő játékoknak, pontosabban szimulátoroknak nagyon nem kedvez az idő múlása, míg egy platformjáték könnyen hozza ugyanazt a játékelményt, mint régen, addig a szimulátorok fokozottan veszítenek vonzerejükből. A Strike Force Harrier ráadásul saját kategóriáján belül is a monumentálisabb darabok közé tartozik hatalmas játéktérrel, és elképzelésem sincs, hogy milyen hosszú játékidével. Csak egy művelti terület megtisztítása minimum negyed óra, az ellenséges főhadiszállás eléréséhez ezt kb. 35-40-szer meg kell tenni. Szóval van egy olyan sanda gyanúm, hogy a Strike Force Harriert még az emulátorok töltési/mentési képességének kihasználásával sem fogja senki végigjátszani, mert egyszerűen túl hosszú. A cél elérése a hosszúság és a repetitív feladat miatt amúgy

is elég unalmas lehet (persze ez csak feltételezés). Érthető cél egy kiadónál, hogy próbálnak valami igazán grandiózust kiadni, de itt mintha túlzásba estek volna. Egy ilyen hosszú útmutató értelmezése eleve nehéz, pláne, hogy sok dolgot meg sem világít, a fontosabb infók meg elvesznek a többi között. A látványvilág első ránézésre furcsa, olyan mintha egy hozzá nem értő rajzolta volna meg a tereptárgyakat. Főleg a tankoknál látható, ahogy fordul a repülő, úgy fordulnak ki a síkjukból, torzulnak el a tankok, néha mintha 2D-sek lennének. A mozgás gyors, a repülő mozgására, helyzetére gyorsan reagál. Jók a hangeffektek. A vezérlés gyakorlatilag a billentyűzet 3 alsó sorát lefedi teljes mértékben, ami kényelmesnek nem mondható, több dolog össze-vissza van, nem tűnik teljesen átgondoltnak, de szerencsére sok dolgot ritkán kell használni és ennyi funkciót amúgy is nehéz elhelyezni egy billentyűzeten. Joystick

használatával kényelmesebbnek tűnt az irányítás, hiszen a lényeg (magasság változtatása, fordulás, tüzelés) terhe lekerült a billentyűzetről. A nehézségi szint optimális, több szint közül és több játékmód közül lehet választani.



MÁSOK SZERINT

- WOS: 8,16/10
- Crash: 83%
- C&VG: 7,25/10
- Sinclair User: 5/5
- Your Sinclair: 8/10
- ZX Computing: 4/5
- Microhobby: 6,66/10

ZYTHUM

KIADÓ:	Mirrorsoft Ltd, 1986, £7.95
FEJLESZTŐ:	David O'Connor
STÍLUS:	Arcade - akció
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	43847 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	4:24
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet: újradefiniálható (alapbeáll.: Z,X – balra, jobbra, P – ugrás, Sp – energiasugár, L – fénybomba, H – pillanatállj, Q-kilépés) Joystick: Kempston, IF2



EREDETI ÚTMUTATÓ

„A Zythum egy bűvös ital, ami, ha megiszod, ismeretlen erőket generál. Egy félelmetes kastély mélyén pihen, ami csak négy rendkívül ellenséges földön átkelve megközelíthető, melyek mindegyikét olyan lények őrzik, akiknek soha nem szabad hagynod, hogy megérintsenek. Nyolc perced van mindegyik területen az átjutásra. Ha ez az idő lejár, akkor nem sikerült a küldetésed, és a játék véget ér. Ha egy ór megérint, akkor elveszítesz egyet a 3 életedből.

A képernyőn magadat és a környezetet látod, ami gördül alattad, ahogy mozogsz. Ez alatt egy térképet láthatsz a földekről, ahol épp tartózkodsz (kettőt egy képernyőn). A pozíciódat a térképen egy nyíl mutatja, a maradék idődet a jelenlegi

területre pedig fölötte láthatod. A fénybomba készletedet a jobb oldalon, az életeidet a bal oldalon láthatod. Három étellel kezdesz, extra életet minden 10.000 pont megszerzése után kapsz. A pontszám és az aktuális legmagasabb pontszám a képernyő felső részén jelennek meg. A fő képernyőfelület alatt egy üzenetmező van, ahol zölddel kiemelve azt láthatod, ha valamilyen módban vagy (levitáció, láthatatlanság, vagy immunitás).

Az ugrás magassága attól függ, hogy milyen hosszú ideig nyomod az ugrás gombot. A magasabb ugrás egyben hosszabb is.”

SEGÍTSÉG

A helyi varázslók közötti sportnapok, vagyis a bűvös olimpia akadályfutásának legfőbb esélyese vagy. Ha hozod a papírfomat, akkor pár hordónyi Zythum tulajdonosa leszel. Ehhez először át kell kelned a jéghegyen, ahol valami repülő rókák, majd a sötét erdőn, ahol szellemek, aztán a földalatti átjárón, ahol zombik támadnak rád, végül az erődben valamiféle paraszthadsereget kell túlélned, hogy eljuss álmaid nedűjéhez. Az ellenségeken kívül a változatosan elhelyezett akadályok



nehezítik utadat. Vannak gödrök, repedések, futóhomok, ezeket át kell ugranod. Vannak veszedelmes csalánültetvények, amikbe belépve ugrálni támad kedved. Vannak elszórt mérgezett rajzszögek, amiket szintén át kell ugranod, ha nem akarsz meghalni. Szóval van sokféle akadály, amik különböző terjedelműek lehetnek. Van, amit lazán átlibbenhetsz és van olyan, amit a legnagyobb erő kifejtéssel is alig tudsz átugrani. És majdnem megfeledeztem arról a ragacsos növényről, aminek nem jut eszembe a neve, na, arról meg nem tudsz elugrani. Az elhasznált fénybombákat néha tudod pótolni, azok felvételével, valamint találhatsz a pályákon sok egyéb csecsebecsét is.

HÁTTÉR

David O'Connornak nem sok sikerélménye lehetett a Zythum megjelenése után, első játéka szörnyű kritikákat kapott és gyengén is fogyott. David ezután aláírt a CRL csoport The Zen Room nevű fejlesztőcsapatához, ahol megírta második játékát, az Outcastot, ami lényegében egy továbbfejlesztett Zythum volt, és megint nem nyerte el a sajtó és a közönség tetszését. Harmadik (Soldier of Fortune) és

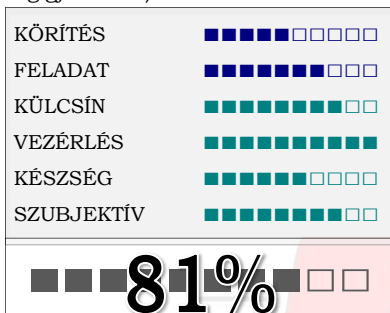


negyedik (Rainbow Islands) játéka már jóval sikeresebb lett, David abba is hagyta a Spectrumra való fejlesztést, nem bírta a sikert :)

ÉRTÉKELÉS

A körítés fantáziátlan, sablonos, semmilyen. Mind a borító, a betöltőkép és az útmutató. A feladat egyszerű elemekből épül fel, ennek ellenére nehézségének variálhatósága, addiktivitása jó, de nem túl változatos. A játék külalakja szép, a monokróm jellegű grafika elemeinek kidolgozottsága, animációja szép. Jól kidolgozott egyébként az egész képernyőkép, a térképrésszel, meg az egész információs résszel együtt. Megfelelőek a hangok, vannak dallamok, meg egy elég különlegesen rossz menüzene is. A külsinnél is a változatosság hiányát említeném egyedüli, kicsi negatívumként. A játék igazi gyengéje, mint oly sok Spectrum játéknál, a nehézségi szint. Egyszerűen túl nehéz, még szerencse, hogy vannak minden pályán olyan helyek, amit elérve - halál esetén - már nem előlről kell kezdeni a szintet, hanem ezektől a pontoktól. Talán, ha még ezek sem lennének, hanem a halál helyéről lehetne folytatni és eleve több élet lenne, akkor nem

lenne ennyire nehézkes a végigjátszás. Ennek ellenére a Zythumnál a pozitívumok fölényben vannak, nehézsége ugyan idegesítő, mégis egy kellően addiktív, akár közepes távon is szórakoztató játék, amit legalább a pár hordónyi különleges italért érdemes egyszer végigjátszani:)

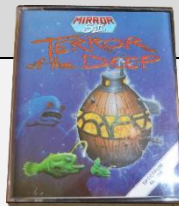


MÁSOK SZERINT

- WOS: 7,56/10
- Sinclair.hu: 7,00/10
- Crash: 59%
- Popular Computing Weekly: 1/5
- Sinclair User: 4/5
- Computer Gamer: 50%
- C&VG: 7,25/10
- Your Sinclair: 4/10
- MicroHobby:7,50/10

TERROR OF THE DEEP

KIADÓ:	Mirrorsoft Ltd, 1987, £7.95
FEJLESZTŐ:	Mr. Micro Ltd (John May)
STÍLUS:	Szimuláció - tengeralattjáró
GÉPTÍPUS:	48K, 128K
MÉRET:	54940 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	5:54
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet: Z,X – balra, jobbra, M,K – fel, le, Sp - tűz P – pillanatállj, Q-kilépés, T-irányítás váltás (célzás/konzol) Joystick: Kempston, IF2



EREDETI ÚTMUTATÓ

„Valamikor a tizenkilencedik század végén számos nagy, meteorit-szerű tárgyat láttak hullani az égből Loch Ness fölött. A tóból furcsa teremtmények emelkedtek ki éjszakánként. A jelentések szerint fenyegetve a helyi élővilágot, és még magát a legendás Nessiet is...

A tó mellett élt egy öreg és rendkívül külön skót mérnök, aki kifejlesztett egy különös haranghoz hasonló búvárhajót, hogy feltárja a tó rejtélyes mélységeit. A mérnök meghalt, és téged választott ki, hogy befejezd a küldetését, felhasználva a búvárhajót a tó idegen lényektől való megisztítására és a kedvenc szörnye megmentésére. Sajnos, mielőtt teljes útbaigazítást kaphattál volna arra

nézve, hogy kellene működtetned a hajót, a mérnök szemei lezárultak...

A furcsa hajódat most le fogják engedni a tó jeges vizébe, így elmélyedsz egy térképben, hogy eldöntsd, hogy hol merülsz először.

Merülési pozíció kiválasztása

Mielőtt merülsz, először meg kell mutatnod a felszíni hajó kapitányának az első merülésed pozícióját azáltal, hogy a jelet abba a pozícióba mozgatod, amit kiválasztottál. Kezdd a feladatodat azzal, hogy elárasztod a tankokat (ballasztkapcsoló lent) és a mélység sötétsége fog szorongatni mindenfelől.

A hajó vezérlése

A jármű hajtása hínár és víz kombinációjával történik, hogy elektromos áramot állítson elő, ami meghajtja a hajócsavart és kiszolgálja az ívlámpákat. Üzemanyag takarékoság miatt a lámpákat kézzel is működtetheted. Az erőt a konzol forgatásához, fegyverek használatához, és az irányításhoz az energia-kerék forgatása termeli. A forgócsap irányítása által forogatsz a hajón belül, így látod, mi történik körülötted; de azért mindig előre fogsz haladni, ami nem szükségképpen az az irány, amerre nézel az ablakon keresztül!

Ellátmány elkapása

Mikor a szigonyok készlete vagy az üzemanyag kezd kifogyni, jelezned kell a hajónak, hogy küldjenek le ellátmányt. Megszólaltatod a dudát (eszközkapcsoló lent) egyszer a szigonyokért és kétszer üzemanyagért, és mikor látod a csomagot lelebegni a tófenék felé, aktivárod a mágnes (eszközkapcsoló fent), és a fedélzetre húzod az ellátmányt. Az elektromágnes sok energiát használ, úgyhogy figyelj, nehogy zátonyra sodródj energia nélkül. Valamint próbálj meg nem nagyon elsodródni a pozíciótól, különben az ellátmányokra vadászhatsz, mikor azok leesnek - de óvakodj a spórától, amik ráakaszkoznak az ablakaidra, ők egyébként csak akkor támadnak, amikor mozdulatlan vagy.

Bombázás

Soha ne használd a dugattyút (detonátor lent), mielőtt célba ér a bomba, és mindig győződj meg róla, hogy elég messzire vagy a bombától, mielőtt felrobbantod azt.

Utolsó szavak

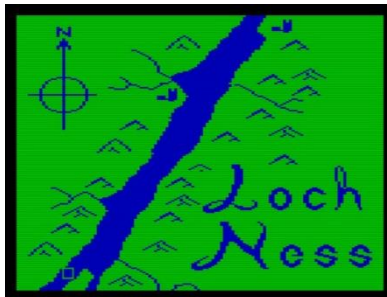
A bűvárhajó padlóján van egy sárguló jegyzetfüzet, amit a mérnök használt az utolsó utazásán. Néhány szó még mindig olvasható:

„Nem sokkal azután, hogy lemerültem, az egész járműt ellepték. Még az elektromos mező sem tartja őket távol a végtelenségig...”

„Megréműlve láttam, hogy három spóra összeállt...öln...”

„Vannak furcsa hüvelyek, a vízben lebegnek... mielőtt kikelnek, úgy tűnik, hogy világitanak”

„A tó halai úgy tűnik, hogy félnek a gonosz kristályoktól, és azt kívánom,



bárcsak menekülhetnék velük együtt, de a másik irányba kell mennem, hogy elpusztítsam a kristályt...”

„Ma felrobbantottam egy kristályt, de muszáj folytatnom a keresést azután, ami a forrása a gonosz...”

„Fel kell mennem és lefedni a csapágyakat...”

„Láttam egy kristályt, de nem robbantottam fel, mivel nem maradt fegyverem. Aztán hallottam egy furcsa zajt - ahogy a felszínre értem, láttam egy hatalmas lény árnyékát, ami úgy tűnt, más, mint a többi ... nem érzem a gonoszt, de ... azt hiszem, szüksége van a segítségemre, hogy elkerülje a gonoszt ... lehet, hogy a Loch Ness-i szörny ... ha így van, őt nem szabad bántani”

Műszerek

Amikor belépsz a hajóba, eszközök sorát látod magad előtt. Logika szerint kikövetkezteted, hogy mik ezek (balról jobbra):

- Szivattyú - Forgatja az oxigént. Nyomd fel és le, hogy a tankba töltsd. A szintet mutatja a számlap. Egy harang szól, ha a szint kritikussá válik
- Mérce - Az oxigént generáló kristályok készletét mutatja
- Ravasz - védelem/támadás aktiválására aktuális fegyverrel, amit a tűz gomb működtet

- *Fegyver mérce* - Felül: maradék szigonyok; Alul: maradék bombák (maximum 2)
- *Fegyverválasztó* - felülről: szigony, elektromos mező, bomba
- *Íránytű* - A hajó irányát mutatja, függetlenül a nézettől
- *Lámpa kapcsoló* - ivlámpa kapcsolója
- *Ballasztkapcsoló* - fent: emelkedést generál; középen: semleges; lent: süllyedést generál
- *Eszközkapcsoló* - fent: mágnes aktiválása; középen: kikapcsolva; lent: a dudát szólaltatja meg
- *Hajtómű* - fent: előre; középen: semleges; lent: hátrafelé
- *Forgócsap balra* - forgatja a központi konzolt
- *Lapát*- fent: balkanyar; középen:- ; lent: jobbkanyar
- *Billentő* - a fegyver irányzéka fel vagy le billen
- *Forgócsap jobbra* - forgatja a központi konzolt
- *Energia kerék* - minden fordulat energiát termel. A tárolt energiát a mutató jelzi.
- *Üzemanyag mérce* - az üzemanyag mennyiségét jelzi, és ha üzemanyag hordókat vesz fel
- *Detonátor* - fent: felkészülés; lent: detonáció, miután leesett a bomba”

SEGÍTSÉG

A tojás alakú tengeralattjáró négy ablakkal rendelkezik, melyeken ki tudsz tekinteni, miközben a hajó előrefelé halad. Ha előre akarsz kinézni, akkor az egyetlen teli ablakot keresd, a másik három osztott. Egyik állandó kötelességed az ablakok megtekintése, hátha



rátapadt egy polipszerű kalimpáló jószág, akit elektrosokkal lehet távozásra bírni. További állandó kötelességeid, hogy folyamatosan figyelned kell az oxigén és energiaszintet és mindkettőt maximumra pumpálni, tekerni. Az oxigént 6 óráig, az energiát pedig a FULL felirat eléréseig. Ha ezeket folyamatosan teszed, akkor már sokáig eljuthatsz, legalább az első ellátmány kérésig. Minél mélyebbre merülsz, annál nagyobb a veszélyszint és az energiafogyasztás. Elsődleges célod Nessie megmentése, amihez meg kell semmisíteni a meteoritot, ehhez viszont először a kristályokat kell elintézned. A kristályokat nem szeretik a halak, eliszkolnak előlük, így neked pont velük ellentétes irányba kell haladnod a megtalálásukhoz és bombát használni a megsemmisítésükhöz. Egy-egy kristály megsemmisítése után keress újabb merülési helyet. Nagy vízi ellenséged a három spórából képződő hiperspóra, egy gyilkos szörny, őt szigonnal végezheted ki.

HÁTTÉR

John May játékát *arcadenak* írják mindenhol, ehhez képest egy spéci, egyszemélyes tengeralattjáró teljes

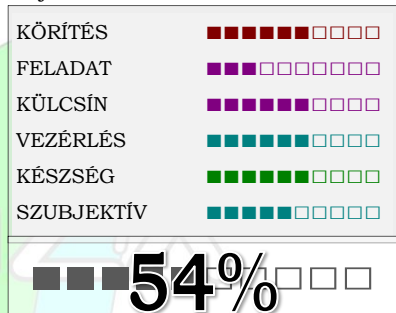


műszerfalat kell vezérelni, ezért inkább szimulációnak írtam. John May 7 Spectrum játék és 2 kvíz program szerzői között szerepel, a játékok mind a Mr. Micro fejlesztőműhelyéből kerültek ki,

ÉRTÉKELÉS

Eredeti és unalmas dolgok elegye ez a játék, a végeredmény pedig sajnos erősen utóbbi felé húz. Eredeti a betöltőkép töltése a buborékokkal, maga a screen viszont unalmas. Elméletben eredeti a helyszín és a hozzá tartozó hanghatások, a sztori, az elvi feladat, de maga a játékmenet semmi újat nem hoz, eseménytelen, unalmas. Eredeti a vezérlés megoldása, de ez sem segít a játékon, inkább még rosszabb tőle a helyzet. Az útmutató részletes, a játékot használva mégsem érzem, hogy elég támpontot kaptam volna. Sajnos a feladat végrehajtása közben nem az elvileg ijesztő atmoszféra fojtogat,

hanem az unalom és az ingerültség. A látványvilág elsöre vonzó, később az elűző dolgok még érdekesekek, aztán a játékmenettel együtt túl egysíkúvá válnak. Nagyon jók viszont a 128k-s változat hangeffektjei. A nehézségi szintről mindent elmond, hogy nincs a játéknak mentett végigjátszása az RZX Archive oldalán. Mi a végeredmény? Egy gyenge játék, amit nem tudok senkinek ajánlani, nem tűzrevaló ócskaság, de aki egy játéktól némi szórakoztatást vár el, az ne játsszon vele.



MÁSOK SZERINT

WOS: 7,74/10
 Crash: 44%
 Sinclair User: 4/5
 Computer Gamer: 50%
 Your Sinclair: 8/10
 Microhobby: 6/10

MOON STRIKE



KIADÓ:	Mirrorsoft Ltd, 1987, £7.95
FEJLESZTŐ:	Binary Innovations (Danny J. Neville)
STÍLUS:	Arcade - vertikális lövöldözős - Xevious-klón
GÉPTÍPUS:	48K/128K
MÉRET:	85538 byte (Movie loader), 62441 byte (Turbo loader)
TÖLTÉSI IDŐ:	5:38 (Movie loader), 4:21 (Turbo loader)
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet: O,P - balra, jobbra, Q,A - fel, le, B..Sp - tűz Joystick: Kempston, IF2, Cursor



ÚTMUTATÓ A BETÖLTŐBŐL

„2078. Föld nem elég nagy és nem elég idős ahhoz, hogy vigyázzon magára, és most hatalmas bajban van (ismét!). Professzor Humpty Bogus, a digitális tea filter feltalálója, a Hold Felújító Projekt vezetője, egy igazi különc az oka ennek a bajnak. Bogus épített egy superfegyvert, a "Tachion örvényt", a Hold közelebbi oldalán. Mint minden magára valamit is adó örült tudós, fel akarja robbantani vele a Földet. A küldetésed, amennyiben úgy döntesz, hogy elfogadod azt (állítsd le a betöltést, ha nem), hogy áttörj a Hold védelmén és megsemmisíted az Örvényt. Egyszerű, nem? Mindez a nagy felhajtás a Föld megmentéséért igazából jelentéktelen dolog. Az igazi feladatod, hogy megverd Bogust a durva dolgokért, amiket a nagymamádnak mondott.”

SEGÍTSÉG

Lőnek rád szmájliból, virágból, kacsából (az állat kacsából, bár az eü. kacska sem lenne furcsa ebben a játékban), Mona Lisából, MOS 6502-es chipből, pénzbedobó nyílásból, fogpasztareklám szájából, szóval mindenből, amire nem is számíthatsz, meg még sok olyan tipikus objektumból, amire számíthatsz. Tudsz lőni és robbantani. A robbantáshoz nyomd hosszabban a tűzgombot és tartsd a célkeresztet a robbantandó területen. Vannak dolgok, amiket szét tudsz lőni, vannak, amiket szét tudsz robbantani és vannak olyan dolgok is, amik immunisak minden igyekezedre, hogy kárt tegyél bennük. Céld egyszerűen a túlélés, ami egy olyan lassúcska hajóval, mint ami neked van, nehézkes.

HÁTTÉR

Meglepő, sőt, megdöbbentő, hogy a játékot egy új-zélandi csapat, a Binary Innovations programozója Danny Neville írta. Az meg főleg meglepő, hogy a kritikai sikerek ellenére egyetlen más játék sem jelent meg sem a csoporttól, sem a programozótól. Plusz még egy meglepetés volt számomra, hogy



Xevious-klónból mindössze 2db készült Spectrumra.

ÉRTÉKELÉS

Tipikus angol humor, gondoltam, mikor elolvastam a nagyszerű „Movie Loader”-ben a sztorit, aztán beleolvastam a kritikákba és kiderült, hogy új-zélandi az író... Szép a betöltőkép és a borító, sajnos nem ismerem az útmutatót, de a betöltőben olvasottból ítélve jó lehet, úgyhogy látatlanban is azt mondom, hogy végre egy tökéletes körítés! A feladat igazából sablonos, nem túl változatos, de a humor, ami végigkíséri a játékot pl. az újabbnál újabb fura ellenségekkel, sokat lendít rajta. Grafikailag nem tudok semmit kifogásolni, a monokróm stílus optimális, a háttér változatos, a figurák sokfélék és kidolgozottak, a mozgás gördülékeny, sima, az animációk nagyon jók. Egy ici-pici hiba azért eszembe jutott, ami a változatos háttérből is adódik: néha nehezen kivethető a saját úrhajó. Bár ez inkább a nézőknek gond, aki játszik, az úgyis egyfolytában a saját járművét figyeli. A B oldalon található 128K-s turbo betöltős változatban

még zene is van játék alatt. Ja, és jók a hangeffektek is. A vezérlés hibátlan, könnyed, pontos. A nehézségi szinttel van egyedül komolyabb problémám. Egyrészt örülök, hogy ez egy olyan lövöldözős játék, aminél némi stratégia is elkél, másrészt meg sokkal nagyobb ügyességet igényel, mint egy átlagos csíhi-puhi. Ha az első játékok csak másodpercekig tartanak, ne vegye el a kedved, majd rájössz a robbantás helyes módszerére és mindjárt könnyebben fog menni az előrejutás. Sokszor írtam már játékkértékelésnél, így sokadszor ismétlem önmagam: nem ismertem a játékot a cikk megírása előtt (csak a nevét hallottam), de nagyon pozitív meglepetés volt, egy jó hangulatú, addiktív játékot ismertem meg.

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

■■■■ 91% ■■■■

MÁSOK SZERINT

WOS: 7,33/10
 Sinclair User: 8/10
 Crash: 77%
 ACE: 898/1000
 Your Sinclair: 8/10

MEAN STREAK

KIADÓ:	Mirrorsoft Ltd, 1987, £7.95
FEJLESZTŐ:	Dalali Software Ltd (Byron Nilsson, David Bishop, Jeremy Nelson)
STÍLUS:	Arcade – akció, lövöldözős
GÉPTÍPUS:	48K, 128K
MÉRET:	49541 byte (48K), 66894 byte (128K)
TÖLTÉSI IDŐ:	5:05 (48K), 6:49 (128K)
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet: O,P – balra, jobbra, S,X – előre, hátra, Sp – tűz, S+Sp – rakéta, X+Sp – ugratás, Sp + (O vagy P)+(S vagy X) – olaj spricc Joystick: Kempston, IF2, Cursor



EREDETI ÚTMUTATÓ

„Időpont: a 23. század, a távoli jövő. A társadalom annyira hedonistává és önorientálttá vált - és ezzel egy időben technikailag túlfejletté -, hogy bármi, ami otthonaikon kívül van, számukra nem létezik. Minden szállítás molekuláris szét- és összeszerelés útján történik, így az utak már nem funkcionálnak. Számítógépek figyelnek az elkényeztetett tömegek minden szükségletére. Van azonban mindig egy elégedetlen kisebbség. A Lázadók, egy motoros banda, egy unatkozó, dekadens társadalom terméke, akik megfogadták, hogy megőrzik a régi dolgok emlékét azáltal, hogy létrehozták a Battletrack-et! Te is egy Lázadó vagy. A Battletrack, az elhagyott

autópályának egy hatalmas része, ami körbejárja a fővárost; helyszíne a szabadságért folyó kétségbeesett harcnak a Lázadók és a Számkivetettek anarchikus fenyegetése között. A legfőbb kérdés, hogy teljesíted-e a Battletrack-et és megnyered-e a díjat, a kiváló szupermotort, a Mean Streaket? Felszereled turbómotoros szuperjárdányodat és irány az autópálya - csak egyetlen uralkodója lehet az autópályának, te, a Hitehagyott, a motorodon.

A Mean Streaket egy vagy két játékos játszhatja, így vagy csak a számítógépes Számkivetettek ellen, vagy a legjobb barátod ellen is kell harcolnod.

Itt a lehetőség, hogy megnyerd a szuper-motorkerékpárt. Az első lépés, hogy válj vérbeli motorossá, hogy túlélj a Battletrack mind az öt veszélyekben bővelkedő szintjét.

Tipppek

Extra üzemanyag, olaj, és rakéta is felvehető a pályán. Tartsd szemmel a hátralévő időt. Extra másodperceket kapsz a Számkivetettek megsemmisítéséért. Az olaj és a jeg mecsúsaszt okoz, míg más elemek roncsolják a gumidat. Figyeld a

Battletrack széleit – de azért a Számkivetettek motorjait nekik lökheted. Figyelj a falakra – végzetesek, hacsak nem robbantod fel egy szakaszukat! Sok szerencsét a Battletracken, szükséged lesz rá!!!”

SEGÍTSÉG

A kétjátékos mód eléréséhez és a vezérlés választásához a bemutató alatt nyomd meg az Entert. Majd válaszd ki, hogy hány játékos szeretnél és milyen vezérlési módot. Tűz gombbal indul a játék. Felül a játéktér, az autópálya látható, felső, tehát bal széle megdöntve, alsó, jobb széle pedig egy korlát (talán). A jobb szél érintése halálos, a döntött részen motorozhatsz egy darabig, de sokáig semmi esetre se tedd, mert meghalsz. Pontos dolgokat láthatsz a képernyő alján az egyébként érdektelen radar körül. Piros hordó ábrázolja az olajsintedet. Ezt az úton található OIL feliratú olajshordókkal pótolhatod és az olaj úttestre spriccelésével használhatod el. Zöld hordó jelzi az üzemanyagszintet. Mikor nagyon alacsony, akkor jelez, hogy ideje lenne egy FUEL feliratú hordót felvenned, ha már el van szórva az úton. Ha elfogy az üzemanyag, akkor egy életet vesztesz, de ezt a halálnemet nehéz elérni, mivel akarod ellenére is fel fogsz venni néhány hordó naftát. A piros hordó mellett van egy kockás zászló, amit a hosszabb ugratokon áthaladva lehet felvenni, nem jöttem rá, hogy mihez kell. A szintek teljesítéséhez nincs köze, az biztos. Alatta a rakéta jel mellett a maradék rakétaid számát látod. Ezeket kilöheted a falakra, vagy



csak úgy, ha olyan kedved van, de pótolhatod is, viszonylag sok van ebből is elszórva az úton (azért ne pazarold), úgy néz ki, mint az oszlopok az úttereléseknél. Alul, a forgó gumi mellett a gumid kopásszintje, ha nulla és rámész valami durva tereptárgyra (kőre, rajkszögére...), akkor elveszítesz egy életet. A HI felirat egyértelműen köszönés (!), alatta a pontszámodat látod, ami mellett a hátralévő idő, ami alatt teljesítened kell az adott pályaszakaszt. Ha nem teljesíted, akkor buktad az egész versenyt, nem csak egy életet! Felette egy robbanás és egy sárga folyamatjelző, nem tudom mire való, ha rájössz, kérlek ird meg és benne lesz az első olvasói rovatban! Végül egy bukósisak, alatta a még meglévő életeid száma. És a lényeg, teljesítsd a szakaszokat meghatározott idő alatt, iktass ki minél több motorost az ellenféltől (ezzel is növelve az időkeretet, ez nagyon fontos, életbevágó, főleg a harmadik szakasztól), kerülj minden útakadályt és szedj fel az útról sok hasznos dolgot. Ha ezeket az egyszerű szabályokat betartod, megkapod a szupermotort, a Mean Streaket! És arról sem szabad megfeledkezni, hogy

a játék pontra megy! Pár szót még érdemel a kétjátékos mód, ahol egymás ellen kell küzdeni, méghozzá úgy, hogy először az első játékos a magányos motorost és a másik játékos az ellenbanda tagjait vezérli, aztán életvesztés után csere. Tehát nem két magányos hős csatázik egymással szemben, de a lényeg, hogy ki lehet, ki kell babrálni a másikkal, hogy az minél hamarabb bukja el az életét. A Számkivetettek bandája látszólag végtelen számú motorosból áll, ahogy meghal az egyik, már jön is a következő...

HÁTTÉR

A Dalali Software egy kis fejlesztőcég volt Londonban. A Mean Streak volt az ötödik Spectrum játékuk, legnagyobb dobásuknak a Boulder Dash Spectrum portja tűnik. David Bishop, a játék egyik trója, tervezője három Spectrum játék megírása után is maradt a számítógépes játékoknál, a Dalali után az Epyxnél, a Virginnél, a Midscape-nél és a PopCap-nél is dolgozott, pl. az utóbbi idők egyik legnépszerűbb játékanak, a Plants vs. Zombiesnak is ő az egyik tervezője.

ÉRTÉKELÉS

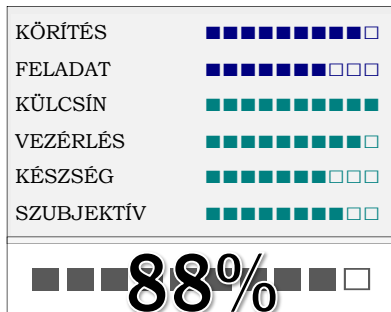
Profi a körítés, de az útmutató nem teljesen egyértelmű (a belső szerint elnyerheted a Mean Streaket, a hátoldal szerint azon motorozol). Jó a borító, a betöltőkép is. Statikus menü nincs, helyette játékbemutató van. A feladat, a motorozás akadályok között, nem túl eredeti, de nem is túl sablonos, változatosnak sem mondható. Egy nagy baj van vele, hogy az ütközések, tárgyak felvétele, mind esetlegesek. Van, hogy



gyakorlatilag átszántom a falat és semmi bajom nem lesz, van, hogy jól láthatóan elmegyek a fal mellett és felrobbanok. Az, hogy átmegyek a benzines hordón és nem veszi fel, szinte lényegtelen, annyi van belőle. Nagy plusz viszont a kétjátékos mód beépítéséért, tetszik a megvalósítása, hogy nem a két banda egy-egy tagja küzd meg. A látványvilág nagyon jó, mindenhol van valami és nem feleslegesen. Kidolgozott a háttér, a motorok, a tárgyak, az animációk... minden, a mozgás tempója optimális, a monokróm rajzolatú szintek háttérszíne változik, ami már több játéknál is nagyon jól bevált. A játékidő hosszából adódik, hogy egy idő után kicsit egysíkúnak tűnhet a látvány, pedig vannak újabb elemek, akadályok, amik lassan beépülnek, de többnyire inkább a régi akadályok szaporodnak. Van menüzene, a játékban pedig jó, informatív hangeffektek. A vezérlés nagyon jó, gördülékeny, a motor jól irányítható, szerencsére kicsit alulkormányzott. A rakétalövést és ugrást gyakorolni kell, de aztán ehhez képest könnyebben megy. Viszont az olaj eregetése elég körülményes, hozzáteszem, hogy ritkán használtam, nem tudom elvileg mire való, réseket ki lehet vele tölteni és



átcsusszanni. A nehézségi szint kicsit inkább a könnyű felé hajlik kezdetben, aztán a harmadik pályán optimális, feljebb pedig túl sokat nehezedik, szinte megoldhatatlan feladat elé állít, és a vélhetően programozási hiba okozta ütközésérzékelési hiba is idegesítő tud lenni és többször belepiszkít egy tökéletesnek tűnő menetbe. Mindent egybevetve, a Mean Streak szórakoztató, addiktív, profi megvalósítású, alulértékelt játék, remek kétjátékos móddal, megéri egy pár órát rászánni.



MÁSOK SZERINT

WOS: 7,06/10

Crash: 64%

Sinclair User: 8/10

C&VG: 7,25/10

MicroHobby: 7/10

ANDY CAPP

KIADÓ:	Mirrorsoft Ltd, 1987, £9.95
FEJLESZTŐ:	Blitter Animations (Nigel Brown, Jim Tripp, Jas C. Brooke)
STÍLUS:	Akción – kaland
GÉPTÍPUS:	48K+128K
MÉRET:	55306 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	4:06
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet: O,P – balra, jobbra, Q,A – fel, le, Sp – tűz Joystick: Kempston, IF2, Cursor



EREDETI ÚTMUTATÓ

„Hétfő reggel van és a megszokott pörgésben vagy. Flo követeli a munkanélküli-segélycsekkedet. Ki lesz bukva, ha nem kapja meg hamarosan. És akkor ki fog mosogatni?

Szükséged lesz az északi ravaszságod és bájord minden unciájára, hogy összeszedd a készpénzt, hogy életben maradj, így vagy úgy. Talán egy fontot vagy kettőt tudsz kiereszkolni a barátaidtól? Vagy kipróbálsz a szerencsédet a lovakon? De bármit is teszel, kerüld el a főbérlet és a helyi rendőrt – mindketten bosszúsán keresnek téged!

Nézd, amint a kedvenc rajzfilmfiguráid megelevenednek, ahogy ügyeskedsz, fortélyoskodszt át

az utadon Andy Capp életének egy hetében.

Andy városban való mozgásához használd a balra és jobbra gombokat. Dolgokat hajthatsz végre, használva a képernyő alján lévő négy ikont. Ezeket a tűz gomb lenyomásával éred el, ki van emelve a megfelelő ikon, amit a bal és jobb gombokkal választhatsz, azután megint nyomd meg a tűz gombot.

Balról jobbra a négy ikon:

- **Pénztárca:** a pénzed, amiből vásárolhatsz dolgokat, mikor az lehetséges.
- **Beszéd:** általános beszélgetés és kérdésfeltevés a játék alatt más karakterekkel.
- **Harc:** néha a harc az egyetlen mód, hogy kikerülj egy nehéz helyzetből.
- **Akción:** tárgyak megvizsgálására és használatára és a játékopciók bemutatására. Az opciók közül választhatsz a fel és le gombokkal, majd a tűz gomb megnyomásával.

A le gombbal csókokat tudsz szórni más karaktereknek – ez annyira elkábitja őket, hogy holtta merednek és el tudsz menekülni. Befordulni egy sarkon vagy belépni egy épületbe úgy tudsz, hogy arra fordulsz és megnyomod a fel gombot.

Beszélgetéshez vagy egy karakterrel való küzdelemhez meg kell érintened őket (hacsak ők nem statikus karakterek).

Tipppek

Tartsd az alkométert magas szinten – ha szükséges, elérhető tudod-hol, de csak nyitvatartási időben.

Kerüld a rendőrt - a körözési listán vagy.

Ha kedved van egy kis fogadáshoz, emlékezz, tippet nem csak a kazettaborítóról kapsz.

Ha részt veszel egy küzdelemben, vigyázz, ne veszítsd el a pénztárcádat.

Végül, ha a dolgok kétségbeejtővé válnak, még mindig szerezhetsz egy munkát.”

SEGÍTSÉG

Legfontosabb a sokat emlegetett Giro: ez a munkanélküli segély csekkje, ez után kajtat Andy a játék során. Mindössze négy háztömbre korlátozódik a világ, ahol Andy komoly problémája megoldható. Kezdeskor Andy és Flo házában találsz magad, amit az utcán barangolva a 37-es szám alatt találsz meg, ha szükséges. A szomszédban, a 38-as szám alatt lakik Chalkie és Rube, családi barátok. Ebben a tömbben van egy pub „Gyöngyöző sör” (Sparkling Ales) néven, valamint egy újságárus, ahol Daily Mirror (napilap) és Racing Newst (friss fogadási tipppek) vásárolhatsz. A következő tömb a rendőrségé. A harmadikban van a városháza (Town Hall), ahol keresheted a hivatalos dolgaidat a szegény közalkalmazott hölgyön, és ha kedved úgy tartja, akár lakbért is fizethetsz. Itt van még



a fogadóiroda (még hozzá engedélyezett) és egy szárnyas anyákat gyártó cég. A következő (utolsó) tömbben a munkaközvetítő és egy újabb pub, amelyik szintén „Gyöngyöző sör” felirattal próbál vendégeket csalogatni. A néhány emberrel, akivel találkozol, beszéljess, találni, kapni fogsz pár tárgyat, és igazán nem lesz nagy ördögösség mindezekből összerakni a megoldást, ha az alkoholszinted alacsonyabb, mint Andynek (mert az övét tartsd mindig magasán).

HÁTTÉR

Reg Smythe 1957-ben kezdte rajzolni Andy Capp történeteit, melyek először egy, később négy képkockán jelentek meg a *The Daily Mirror*-ban és a *The Sunday Mirror*-ban, a képregény-folyam a mai napig megjelenik minden nap. Az 1987-es *Spectrum*, C64, CPC játékkiadás után 1988-ban még egy hatszor félórás tévésorozat is készült a hős életéről.

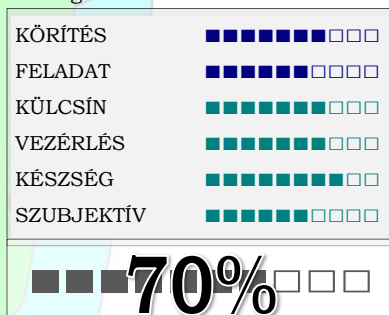
ÉRTÉKELÉS

Szép borító, közepes screen, jópofasztori, és egy nekünk, magyaroknak sajnos semmit sem jelentő főhős a körítés. A feladat megoldásához a város kis területét kell bejárni, kevés emberrel kell találkozni és

kommunikálni, közben rengeteget kell gyalogolni jellegtelen helyeken. A kiinduló történet okozta jókedvemet már a betöltőkép, sőt az ultraminimalista menü is jócskán csökkentette, aztán a játék elindítása után látható néhány képernyő inkább még növelték az elvárásaimat, amit a további játékmenet unalmas utcaképei teljesen sárba tapostak. A rajzfilmes jelleghez alapvetően jó a fekete-fehér ábrázolás, de egyszerűen a rendelkezésre álló játéktér nincs belakva, teljesen sivár, annyira ingerszegény, hogy nem csoda Andy Capp alkoholizmusa. Erről jut eszembe, hogy körülményes egy sör megívása is: megveszem, berakom a többi holmim közé, ahonnan felhasználom, rosszul hangzik, nem? A látványvilág sivársága ellenére a figurák tényleg jók, szépek, nagyok, a mozgásuk is korrekt (amíg nem akar 3 mozogni egy képernyőn), állítólag az eredeti képregényhez is hű minden részlet. A hangeffektek 128k-s módra korlátozottak, kicsit furák, főleg Andy lépésének hangja, mintha ragacos volna a cipőtalpa. A vezérlés módjai megfelelőek, de a praktikusság nem az erősségük, amit az említett sörívás is jellemez, vagy a sarkon befordulás, az egész játék olyan körülményesnek tűnik. A nehézségi szint a könnyű felé húz, nem sok gondolkodnivalóval szolgál a játék, inkább csak az alkoholszint magasan tartása és a teendők időzítésének összehangolása



okozhat problémát. Lehet, hogy nem a pozitív meglepetések után (a két M.S. játék) kellett volna vele megismerkednem, mert így erősen negatív meglepetés lett és lehet, hogy túl szigorú voltam vele...



MÁSOK SZERINT

WOS: 7,91/10
 Crash: 73%
 C&VG: 8,75/10
 Sinclair User: 7/10
 ACE: 635/1000
 Your Sinclair: 8/10
 MicroHobby: 8,17/10

TETRIS

KIADÓ:	Mirrorsoft Ltd, 1988, £7.99 (£12.99 lemezen)
FEJLESZTŐ:	Andromeda Software Ltd (Peter Jones, David Whittaker)
STÍLUS:	Logikai
GÉPTÍPUS:	48K, 128K
MÉRET:	36060 byte (48K), 37940 byte (128K)
TÖLTÉSI IDŐ:	3:04 (48K), 3:07 (128K)
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet: I,P – balra, jobbra, O – forgatás, Sp – ejtés, Y-gyorsítás, S – következő elem mutatása, Q – kilépés Joystick: Kempston, IF2, Cursor



EREDETI ÚTMUTATÓ

„Tetris, a világ leghíresebb videojátéka, egy nagyon egyszerű, de nagyon ötletes elven alapul.

Ahogy a négy elemnyi darabok leesnek a képernyő tetejéről egy üres gödörbe, rajtad áll, hogy forgasd és mozgasd őket olyan pozícióba, ami nem okoz hiányokat a gödör alján. Ha megfelelő a pozíció, le tudod ejteni őket és ezzel növelheted a pontszámodat.

A játék célja, hogy befejezz minél több vízszintes sort, réteget. Ha rések maradnak, a gödör gyorsan meg fog telni, és amikor a halom eléri a képernyő tetejét, a játéknak vége lesz. Amint bezársz a rést a gödör egy rétegében, a réteg sora eltűnik, és a

feljebb lévő darabok lejjebb potyognak, a felszabadított területre.

Válassz ki a nehézség szintet a 0-9 billentyűk megnyomásával.

A játékképernyő

Középen: az a gödör, amibe az elemek belesznek, ahol forognak és mozognak, mielőtt egymásra rakódnának.

Oldalt: az aktuális játékpontszám, a befejezett sorok száma, és a következő elem (ha kiválasztottad a lehetőséget).”

SEGÍTSÉG

Na, erre itt nem sok szükség van, de hátha valaki még nem ismeri ezt a játékot. A pontszámtól függően egyre növekvő nehézségi szintnek megfelelő sebességgel potyognak a négy négyzetből összerakott síkidomok. Ezeket az idomokat kell úgy forgatni, mozgatni, hogy a lehető legjobban kitöltsék a verem egy-egy sorát. Amint egy sor minden oszlópa telitődik (mindenhol van egy-egy síkidom darabka), a sor eltűnik, a felette lévő idomok pedig lejjebb esnek. A minimális tervezhetőség kedvéért az S gombbal lehet kérni, ill. tiltani a következő idom megjelenítését jobbra alul a verem

mellett. Ha az előre beállított tempó lassú, akkor lehet gyorsítani is. A játék előtt, a menüben O gomb megnyomására egyéb opciók közül is lehet választani. Az egyik legfontosabb, hogy a B gombbal el lehet tüntetni a verem elég zavaró textúráit, feketévé változtatva azt.

HÁTTÉR

Az eredeti játékot 1984-ben Alekszej Pazsitnov, orosz számítógép-mérnök írta Elektronika 60 számítógépre, aztán kikerülve a vasfüggönyön túlra, először a DOS-os változata készült el 1986-ban, 1987-ben pedig a létező legtöbb platformra, így Spectrumra is elkészült az átírata a Mirrorsoftnak és amerikai leányvállalatának, a Spectrum Holobytenak köszönhetően. Nekünk az Andromeda Software konvertálta. Fájó, de ezek a változatok nem lettek túl sikeresek, bezzeg az 1989-es Game Boy változat, amiből 30 milliónál is többet eladtak világszerte.

ÉRTÉKELÉS

A klasszikussá vált játék első ZX Spectrum változata. Nem kapta meg a megérdemelt körítést, de a lehetőségekhez mérten megfelelően testre szabható a játék. A feladat üdítően egyszerű, mégis rendkívül addiktív, csak a rengeteg újabb Tetris-klón által mutatott lehetőség miatt mondható (nagyon) kicsit egysíkúnak. A külsőségek teljesen korrektek. 128K-n van zene is, ami szerencsére játék alatt letiltható, a hangeffektek elég jók. A grafikánál szintén azt kell mondanom, hogy a verem háttére szerencsére kiiktatható, talán sokan egyetértetek velem, hogy a fekete háttér elégséges



és optimális. Az idomok lehetnének kevésbé póriasak, de szerencsére ezen nem sok múlik. A képernyőn a statisztikusok is megtalálják a megfelelő látnivalókat, a mindenféle összesítéseket. A játék nehézségi szintje szinte tökéletes, de lehetne kicsit lineárisabb. Egy darabig untatóan könnyű, majd túl hirtelen nő a nehézség. Mindezek ellenére a Tetris egy örökzöld, és a Mirrorsoft verzió is ellenállt az idő vasfogának.

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

MÁSOK SZERINT

WOS: 7,37/10
 Sinclair.hu: 8,55/10
 ACE: 874/1000
 Sinclair User: 10/10
 Crash: 77%
 Your Sinclair: 9/10
 C&VG: 94%
 MicroHobby: 8,83/10

2008. ZX SPECTRUM JÁTÉKAI

2008 egy felejthető év volt, kevés és nem túl színvonalas, de megemlékezésre azért érdemes játékokkal.

JANUÁR

Az év **Josep Coletas Caubet** spanyol nyelvű szöveges kalandjának második sorozatának nyitányával kezdődött, a **Los Extraordinarios Casos del Dr. Van Halen Volumen 2 Relato I: Las Calles del Miedo**-val.



Bob Smith elkészült második Farmer Jack játékaival, a **Farmer Jack and the Hedge Monkeys!**-szel. Jack-nek ezúttal a fesztiválózó hippi hordákkal gyűlik meg a baja, szerencsére vele van hű társa, a traktorja.



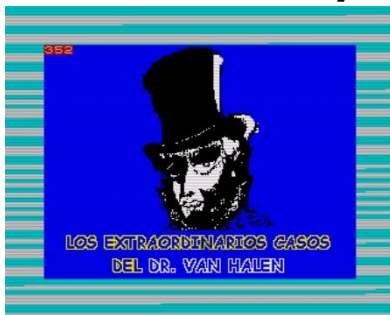
FEBRUÁR

A JSW mod-gyáros amerikai **BaSe1 ProOdUctiOnZ** kreálmánya a **Willy - The Man Who Sold the World!**. A történet a 2037,5. évbe vezet, Willy haldoklik, ágya mellett fia, Willy áll. Miner Willy elmeséli fiának, hogy adta el 20 évvel ezelőtt a világot (Földet?) és megkéri, hogy vegye azt vissza, mert nem akar ilyen emlékekkel meghalni. Adott a feladat...



MÁRCIUS

Folytatódott **Josep Coletas Caubet** legfontosabb munkája, az új rész címe **Los Extraordinarios Casos del Dr. Van Halen Volumen 2 Relato II: Las Ruedas de Ezequiel**.



ÁPRILIS

A spanyol **Computer Emuzone** labirintus játéka a **Jinj**. Johnny nem emlékszik, hogy ki ő, vagy hol van, csak szörnyű fejfájását érzi ébredése után, az ördögi Bel-Monte professzor ugyanis megfosztotta őt az emlékeitől. Segíts Johnnynak, hogy visszaszerezze a memóriáját. Tárgyakat találhatsz, amik egy-egy nyommal előrébb visznek célod felé.



Az angol **Paul Equinox Collins** Jet Set Willy modja az **It's Wet Jelly**. Miner Willy jó dolgában nem tudott mit csinálni, vicceket eszelt ki barátai rovására. De a barátok ebbe gyorsan belefáradtak és nemes bosszút álltak. Willy házának minden szobájából valami más lett (pl. bathroom – ram booth). Még Maria, a házvezetőnő sem segít úrrá lenni a kaoszon.



MÁJUS

A német **C.M. Gilles** elkészítette 2006-os játékának póker és mahjong minijátékokkal kiegészített változatát, a **Harry the Magical: Harry and the Orden**-t. Harrynak egy titkos rendet kell megtalálnia és különböző titkokat megfejtenie.



A **Computer Emuzone** csapat játéka a **Mariano the Dragon in Capers in Cityland**. Mariano egy normál esetben rózsaszín sárkány nagy feladatot kapott, ki kell szabadítania barátait a börtönbolygóról. Eredeti szándék szerint a játék egy bemutató, hogy mit lehet elérni Hisoft BASIC-ben.



Az orosz **Triumph Game Labs** válogatása a **Boulder Dash Classic Collection**. A klasszikus játék különböző hivatalos és nem hivatalos

verzióinak pályáit gyűjti össze, választhatóan, egységes felületen.



JÚNIUS

A *Moonscape - Escape from the Moon* egy angol szöveges kalandjáték a **Simon Allan Software**től. A helyszín a Hold. A Moonbase Alpha-4-en, az utolsó automata ércbányász bázison dolgozol közlegényként. Fél órája nem tudsz semmit a társaidról, akik legutolsó video üzenetükben könyörögtek, hogy tünj el a Holdról. Egyetlen eszközöd az űrhajóhoz jutásra egy holdjáró, ami a bázis túoldalán van. El kell tehát menekülnöd, hátrahagyva társaidat, akikkel ki tudja mi történt...



Nagyon különleges játék a *splATTR* Bob Smithtől. A játékot a **Cronosoft** adta ki. A címben szereplő ATTR az attribútum szóra és az ebből adódó

grafikai megoldásra utal, karakteres a megvalósítás, a látvány így egyedi, gyors és nincsenek színűtközések. Műfaját tekintve lövöldözős a játék, zenéjét Lee du-Caine írta.



AUGUSZTUS

Portugál szerző, Jorge P. Soares logikai játéka a **Quebra-Cabeças**, kiadó a **Base Binaria**. A játék lényege, hogy a nagy, világoskék négyzet eljusson a tálca alsó nyílásáig. Ehhez úgy kell mozgatni a többi idomot, hogy helyet adjanak a négyzet előrejutásához.

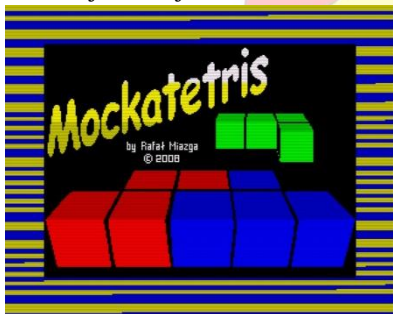


A *Vera* 2004-ben megnyerte a Perspective Group versenyt, a Your Game 2004-et legjobb demo verzió kategóriában. A játék szerzője **axor**, de nagyon sokan segítettek neki, hogy a Chaos Construction 2008-ra kész legyen a végleges változattal.

Sajnos a játéknak csak TRD változata jelent meg, az is csak orosz nyelven, így lelkesen nekiláttak páran, hogy angol és valós gépen is futtatható verziója is legyen a játéknak. Kerestem, de nem találtam, valószínűleg nem született meg egyik fordítása sem ennek a csodálatos (nak tűnő) játéknak.



Rafał Miazga Tetris-klónja a **Mockatetris**. Rafał kicsit feldobta a játékát, egyrészt nem csak a szokásos idomok, hanem 3, 5 és 6 négyzetből állók is potyognak. Másrészt a 9 szintből álló játék minden szintjének végigjátszásáért (24 sor eltüntetése) vizuális jutalom jár...



SZEPTEMBER

A **Sudoku** egy ismert és kedvelt rejtvényfajta adaptációja. Kiadója a **Cronosoft**, szerzője Kevin Thacker.

Ami extrát be lehet rakni ebbe a játékfajtába, az mind benne is van ebben a verzióban. Lehet saját feladványokat is készíteni, kétféle vezérlési mód közül lehet választani (szám kiválasztása vagy közvetlen megadása), lehet 4x4, 6x6, 8x8, 9x9, 10x10 és 12x12-es verzióval is játszani.



Jonathan Cauldwell a 2008-ban Leamingtonban megtartott Retro Fusion-re írta a **Rallybug**-ot, akkor még The Retro Fusion Game volt a címe. A feladat furcsa (melyik Jonathan Cauldwell játéknak nem?), nem a megszokott. Az, hogy egy kisautóval kell adott idő alatt végigérni egy pályán, még oké. Még az is, hogy betűket kell gyűjteni. Talán még az is, hogy szavakat kell kitalálni a betűkből. De, hogy mindez egy játékon belül... Kiadó a **Cronosoft**.



ZnorXman alkotta a Platform Game Designerrel a **La Pugly Ugly (The Journey Longes)** című játékot, kiadóként a **The Bonny Bonnet Hood Softwarest** adta meg.



A **Farmer Jack - Treasure Trove** a címszereplő (ezidáig) utolsó története Bob Smith-től (kiadó a **Cronosoft**), ezúttal egy speciálisan átalakított Pac-Man-klón keretein belül. Jack római pénzerméket gyűjt, de meglepően nagy a konkurenciája...



A **Computer Emuzone** CEZ Minigames sorozatának második tagja a **Shoot Redux**. A bolygód kezd kifogni a kávéból, így valahonnan be kell szerezned. Sajnos csak a galaxis másik felében lehet kapni, így nagy útra indulsz. Ez az egyszerű, lövöldözős játék egy tisztelgés Bert Vierstra 1984-es Shoot! című játéka előtt.



A **Nipik 2** a **Triumph Game Labs** játéka, 2006-ban készült a Your Game 3 versenyre, és csak javításokat tartalmaz ahhoz a verzióhoz képest (tehát nem igazi második rész, ami már a betöltőkép egyezéséből is látszik). A feladatról nincs semmi infó, de elég egyértelmű, egy fehér kis lényvel (talán ő lehet Nipik?) kell zöld lötytyöket összeszedni minden pályán, elkerülve az ellenséget és felvéve mindenféle segítő lehetőségeket.



OKTÓBER

Willy and the Dodecahedron, egy újabb Jet Set Willy modifikáció, szerzője **Stuart J. Hill**. Minden ott kezdődött, hogy Willy megsomjazott egy üveg Best Angus Scrimm's Ciderre. A történet innentől meglehetősen szürreális, úgyhogy

nem is próbálom tovább magyarázni...



Az **iLogicAll** a **Computer Emuzones** grafilogikai (nonogram) játéka. Ez egy rejtvényfajta, aminél minden oszlopnál és minden sornál meg van adva, hogy az milyen méretű üres tömböket tartalmaz (tehát hány négyzetnyieket), amik között mindig kell, hogy legyen besatírozott mező. Ezen adatok alapján kell kitalálni, hogy a tábla mely mezői vannak besatírozva. Ha jól oldod meg a rejtvényt, végül kirajzolódik valamilyen ábra, figura.



NOVEMBER

A **Removal Deluxe** eredeti, orosz verziója a ASCII'2008 demopartyra készült, szerzője SAM Style. Az egyik legkülönlegesebb betöltővel rendelkező Spectrum játék.



Feladatod, hogy mozgasd a játék mackókat a megfelelő sarkokba.

DECEMBER

A spanyol Alberto Otero Mato, vagyis az egyszemélyes **Digital Brains** kiadó első kiadványaként megalkotta saját grafilogikai játékát, a **Nonocross**t.



Jonathan Cauldwell írta a **Cronosoft** által kiadott **Albatrossity**t. Egy anyagában/típusában változtatható



golyót kell eljuttatni a képernyő egyik feléből a másikba, amiben természetesen sok különféle dolog akadályoz. A golyó anyaga/típusa lehet gumi, acél vagy ragadós. Ezek más-más tulajdonságokkal rendelkeznek, és mindet csak meghatározott alkalommal lehet használni a pálya teljesítéséhez.



A **Thieves School** az év egyetlen kizárólag pénzért kapható játéka, kiadója az argentin **World XXI Soft Inc.** A Tolvajok Iskolájába jársz, ahol a lopásról tanulhatsz meg mindent, míg el nem éred a művészi szintet és arról számot nem adsz. Sajnos a végső vizsgán gondjaid adódtak, de az egyetlen vezetése úgy döntött, hogy a vizsgán bukók kapnak egy lehetőséget, egy tolvajtúrát a világ körül...



A **Herbert the Turbot** egy befejezetlen játék **Bob Smith**től.

Emlékei szerint végigjátszható, csak a tervezett AY zenék és a hangeffektek hiányoznak. Segíts Herbertnek megtalálni és összegyűjteni nyolc polipkulcsot, hogy kiszabadítsd Ottot, a kezdőképernyőn látható polipot.

KIMARADTAK

Voltak ilyenek, pl. a *Elige Tu Propia Aventura 2008*, a *Bytemaniacos 2008*, és a *2008 Minigame Competition* versenyzői. De a *Manic Miner* jól sikerült változatai (nem igazi modjai) is Andrew Boardtól, a *Manic Miner*; *Matthew Smith 2008 Remix* és a *Jet Set Willy 64: Flash Manic Miner*. A WOS-on 2008-as játékként kezelt *Myth II*-t is kihagytam, mert az 1995-ben készült, csak 2008-ban került elő...

ÖSSZEGZÉS

Előbbiek kihagyása után megmaradt mindössze 27db játék, amit 3 földrész 8 országának programozói dobtak össze:

ország	db
Egyesült Királyság	10
Spanyolország	7
Oroszország	4
USA	2
Argentína	1
Lengyelország	1
Németország	1
Portugália	1

Csapatok, kiadók közül a Cronosoft és a Computer Emuzones vitte a prímet, alkotók közül pedig két angol volt a legaktívabb: Jonathan Cauldwell és Bob Smith.

Gépigény szempontjából a következő a sorrend, sajnálatomra van egy TR-DOS típusú kakukktójás:

gépigény	db
48K	11
48K/128K	7
128K	7
+2A/+3	1
TR-DOS	1

Játéktípus alapján is teljesen átlagos a mezőny, a szokásos hiányzókkal:

játéktípus	db
Arcade	15
Logikai	7
Szöveges kaland	3
RPG	1
Akció-kaland	1

Terjesztés módja alapján 26db az ingyenesen letölthető, szabadon használható játékok száma (melyek közül azért jó párat meg is lehet vásárolni) és 1db játék (Thieves School) csak fizetés után játszható.

A legjobb, legkedveltebb játékok listáját a már eddig is alkalmazott súlyozott módszerrel számoltam ki a WOS-on leadott szavazatk alapján:

játék	pont
Boulder Dash Classic Coll.	8,71
splATTR	8,57
iLogicAll	8,54
Thieves School	8,41
Moonscape - Escape from ...	8,17
Quebra-Cabeças	8,13
Rallybug	8,08
Farmer Jack and the H. M.	8,06
Vera	8,00
Albatrossity	7,89

A WOS fórumában is lehetett szavazni a legjobb 2008-as játékra, sajnos kevesen éltek ezzel a lehetőséggel, így viszonylag kevés szavazat érkezett:

játék	szavazat
splATTR	12
iLogicAll	7
ThievesSchool	6
Vera	5
La Pugly Ugly	5
Farmer Jack and the H.M.	5
Farmer Jack - Treasure T.	2
Jinj	2

Az év játéka címet a két lista alapján Bob Smith splATTR-je nyerné, ha lenne ilyen verseny, dobogós lenne még az iLogicAll és a Thieves School. Maradt még egy semmire sem jó, de már hagyományos statisztikám:) Mindössze 26 játékot, alig több mint 1,5 MB-nyi adatot másolhatnánk kazettára, ha lenne hozzá kedvünk, mert ugye a Vera csak TRD, lemezes verzióban elérhető, mégis majdnem 2óra 40 percnyi szalag lenne szükséges a tárolásukhoz. A legtöbb helyet a Boulder Dash Classic Collection igényelné (23:07), legkevesebbet a La Pugly Ugly (2:38).

JÁTÉK CÍME	KIADÓ VAGY FEJLESZTŐ	HW
Albatrossity	Cronosoft	48K/128K
Boulder Dash Classic Collection	Triumph Game Labs	48K/128K
Farmer Jack - Treasure Trove	Cronosoft	48K/128K
Farmer Jack and the Hedge Monkeys!	Cronosoft	48K/128K
Harry the Magical: Harry and the Orden+	C.M. Gilles	48K
Herbert the Turbot	Bob's Stuff	128K
iLogicAll	Computer Emuzone	128K
It's Wet Jelly	Paul Equinox Collins	48K
JINJ	Computer Emuzone	48K/128K
La Pugly Ugly (The Journey Longes:)	The Bonny Bonnet Hood Softwares	48K
Los Extraordinarios Casos del Dr. Van Halen Volumen 2 Relato I: Las Calles del Miedo	Josep Coletas Caubet	48K
Los Extraordinarios Casos del Dr. Van Halen Volumen 2 Relato II: Las Ruedas de Ezequiel	Josep Coletas Caubet	48K
Mariano the Dragon in Capers in Cityland	Computer Emuzone	48K
Mocketetris	Rafał Miazga	48K
Moonscape - Escape from the Moon	Simon Allan Software	48K
Nipik 2	Triumph Game Labs	128K
Nonocross	Digital Brains	48K
Quebra-Cabeças	Base Binaria	48K
Rallybug	Cronosoft	48K/128K
Removal Deluxe	SAM Style	+2A/+3
Shoot Redux	Computer Emuzone	48K
splATTR	Cronosoft	128K
Sudoku	Cronosoft	48K/128K
Thieves School	World XXI Soft Inc	128K
Vera	Perspective Group	TR-DOS
Willy - The Man Who Sold the World!	BaSe1 PrOdUcTiOnZ	128K
Willy and the Dodecahedron	Stuart J. Hill	128K

FARMER JACK AND THE HEDGE MONKEYS

KIADÓ:	Cronosoft, 2008, ?
FEJLESZTŐ:	Bob Smith, Lee du-Caine (zene)
STÍLUS:	Arcade – akció, Lady Bug-klón
GÉPTÍPUS:	48K/128K
MÉRET:	48389 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	4:53
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet: újradefiniálható (alapbeáll: Z,X-balra, jobbra, K,M-fel, le, L-tűz)
	Joystick: Kempston, IF2, Cursor



EREDETI ÚTMUTATÓ

„Jack sohasem utasítana vissza egy nyaralási ajánlatot, így elindult lefelé az M1-esen, az M42-esen, majd az M5-ön, hogy meglátogassa unokatestvérét, Farmer Jont Somerset legmélyén. Az utazás eltartott egy darabig, de mindenki barátságosnak tűnt - az összes autós megszólaltatta a dudáját, és lengette a karját, ahogy megelőzték Jack traktorját. Jack boldog volt, hogy végül túljutott az autópályán, majd a festői, barátságos vidék ismerősen kacskaringós útjain, mielőtt odaért Jon farmjára.

Farmer Jon nem igazán volt jó hangulatban, mikor Jack végre megérkezett. "Ezek gazemberek",

kiáltotta, "minden év júniusában jönnek, kóborognak a földemen, egy fesztivált keresnek, Eavis farmját Piltonban, nincs innen messzebb 20 mérföldnél, de túlságosan be vannak tépve ezek a pojácák! Virágos ruhás, narkós hippik minden évben, ugyanabban az időpontban. Ahogy elvetem a magokat, jönnek és széttaposják körben mindet és tönkreteszik az egészet - "Segíts nekem Jack". "Ehem, nagy a baj, ez má nem is kérdéses", tűnődött Jack ", de az én kis traktorom elég fürgé - körbefurikázok és összeszedem előlük a magokat, oszt visszahozom neked" ajánlotta Jack. Jon boldogan fogadta, kifáradva a hippik egész napos üldözésében. "Nincsenek má' tehénkéim a mezőkön a kék-nyelv járvány óta, szóva' mozgathatod a kapukat úgy, ahogy csak akarod, az aztán igazán összezavarja őket! Köszönöm, Jack." "Nem probléma", mondta Jack, "regge' kezdek is!" "Alapos munka!" mondta mosolyogva Jon a nap végén.

Jackkel a játékban előrehaladva gyűjtsd össze a földeken minden magot, valamint a szív és betű érméket, elkerülve a kódogó hippiket.



A koponyákat kerüld el mindenképp. A kapuk, zöld jelöléssel, elforgathatóak Jack traktorjának segítségével, ezt senki más nem tudja megcsinálni. Gyűjtsd össze a szíveket, amikor kékek, növelve a pontszámodat, és a betűket, mikor pirosak, a SPECIAL is varázslatért, és mikor sárgák, az EXTRA bonuszért.”

SEGÍTSÉG

Azt nem tudom, hogy Jack unokatesójának mekkora a birtoka, tehát mennyi szintet kellene teljesíteni, de az biztos, hogy minden szinten ott lesznek a bozótlakó hippik, akik Jon szavaival ellentétben nem tűnnek túl kártékonyak, hiszen nem taposnak ki egyetlen összegyűjtendő magot sem. Jon földjei valami nagy csata egykori helyszínén vannak, szántáskor mindig előbukkan néhány koponya, ezek érintése halálos (lehet, hogy nem is csata, hanem inkább pestisjárvány lehetett itt). Mint ahogy a hippik ütközése a traktorral is halálos, de nem a hippik hálnak meg, hanem a traktorod! Láthatsz még sok kék érmet, amin vagy egy betű, vagy egy szív van. A szívesek plusz pontot érnek, a betűkből pedig kirakhatod az EXTRA és a SPECIAL szavakat, ha megfelelő színűként veszed fel a

betűket. Az érmék ugyanis változtatják színüket, először elég hosszan kékek, majd rövidebb időre pirosak, sárgák lesznek. Érdeemes megnézni, hogy mi történik a szavak kirakásakor! Pontgyűjtésre jó még a gyümölcs begyűjtése a hippik kuckójából, ez 2000 pontot ér.

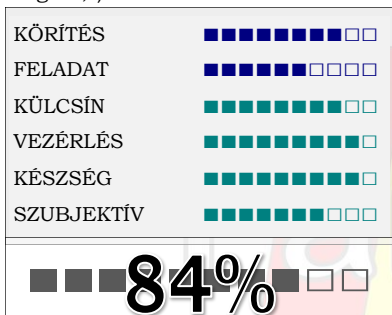
HÁTTÉR

Bob Smith a sorozat második részében is egy olyan játékgépet választott (az Universal Lady Bug-ját 1981-ből), aminek nincs számottevő spectrumos verziója. Egészen pontosan nem is találtam másik Lady Bug-klónt, ami igen érdekes, hiszen ez is egyfajta népszerű Pac-man variáció volt, Pac-man-klónból meg számtalan „boldogit” bennünket.

ÉRTÉKELÉS

Nem tudom, ki rajzolja a Cronosoft borítóit, de nem tetszenek. Tulajdonképpen örülök, hogy van egyáltalán borító, de ami jól néz ki betöltőképernyőn, az nem biztos, hogy jól mutat a színek árnyalatának furcsa felhasználásával egy kazettaboritón. Aműgy a körítés nagyon jó, ismét egy remek háztáji program. A feladat viszont nem elég változatos (ez egy örökölt, gyengébb jellemző). Ez a látványvilágra is átüt, minden nagyon szép, izléses, de egysíkú. A játék hangulata sem annyira átütő számomra, mint az első részé, a bohókás hippik ellenére sem. A hangok gyakorlatilag megegyeznek az első részben használtakkal. A vezérlés is ugyanaz lehet, mert ugyanúgy csak a forduláskor érzek bizonytalanságot, aműgy minden remek. A nehézségi szint enyhén nő a

szintek között, a kapuk nyitogatására és ezzel a betolakodók terelgetésére, ellenük való védekezésre lehet kitalálni trükköket, de ha többen vannak, nagyon jól össze tudnak dolgozni az általuk használt szerek ellenére is. Nagyszerű játék, az első résszel való összehasonlításból csak vesztesen kerülhet ki, de az biztos, hogy a legjobb Spectrumra készült Lady Bug-klón! Ha nem érted az első részre történő utalásaimat, akkor gyorsan ismerd meg azt a játékot is, megéri ;-)




MÁSOK SZERINT

WOS: 8,11/10

MicroMart: 8/10

RGCD: 85%

FARMER JACK – TREASURE TROVE

KIADÓ:	Cronosoft, 2008, £4.99 (A Farmer Jack Trilogy #1-n)	
FEJLESZTŐ:	Bob Smith, Lee du-Caine (zene)	
STÍLUS:	Arcade – akció, Pac-man-klón	
GÉPTÍPUS:	48K/128K	
MÉRET:	48387 byte	
TÖLTÉSI IDŐ:	4:48	
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet: újradefiniálható (alapbeáll: Z,X-balra, jobbra, K,M-fel, le, L-kapu) Joystick: Kempston, IF2, Cursor	



EREDETI ÚTMUTATÓ

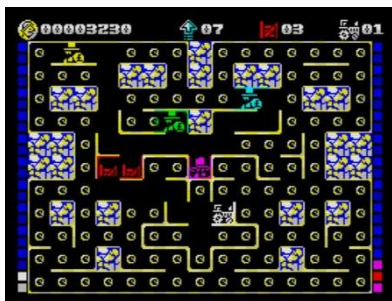
„Skubizzá’ csak ide erre az érmére ... mondta Farmer Jack Farmer Jonnak, egy ritka alkalommal, mikor az feljött hozzá Somerset-ből a napfényes Yorkshire-be. „A kombájnom ekéjévé’ fordítottam ki a földből. Mit gondolsz?”. Jon megnézte az érmét, forgatta ujjai között, és némi szennyeződést dörzsölgetett ki belőle, „Húú Jack, ez egy ilyen római érme, érdemes lenne egy kicsit, hogy is mondjam, szóval titokban tartanám a helyedben. Lent Somersetben hallottam, hogy emberek miközben úgy tesznek, mintha régészek vónának, odamennek, mikor ilyesmi dolgokról hallanak, kiássák őket mind, oszt eladják a feketepiacon. Pedig mindnek a megyei múzeumban

kellene lenniük, hogy mindenki láthassa őket.” Jack kimondottan azt akarta, hogy az érméket valahol mindenki megnézhesse, de azt is tudta, hogy a hamis régészek feldúlnák a földjeit, aztán az igaziak is megjelennek, kamerásokkal, kábelekkel, meg riporterek kíséretében, aztán árkokat ásnának az egész farmján épületeket meg ilyesmiket keresve, és ezt nem akarta! „Neked kell kiszedni mindet a földből,!” mondta Jon „azt akkor a múzeum megkaphatja, és senki sem fogja felásni a földedet” „Nohát, ezt fogom tenni!”, mondta Jack ...

Jacknek minden pályán össze kell szednie az összes római érmét, miközben mindenáron elkerüli a pénzkereső hamis régészeket, akik szintén szedegetnek, és csökkentik a fennmaradó, begyűjthető értéket. Akadályozandó őket, Jack kapukat tud lerakni, de ezek hatása nem sokáig fog tartani, utat törnek maguknak, hogy tovább tudják gyűjteni a kincset.”

SEGÍTSÉG

A játék végtelenített, de Bob Smith információjára hagyatkozva 16 különböző pálya van, és mindegyiken kétszer kell átjutni, tehát összesen 32



szint teljesítése után tekinthető végigjátszottnak. Minden egyes római érme 100 pontot ér, a kamu régészek által összeszedettek is, de mínuszban. Ha a pontszámod nullára csökken, elveszítesz egy életet. A központi mezőből érdemes felvenni a kincset a régészek távozása után, 500 pontért cserébe. A kincsvadászokat akadályozandó, kapukat lehet lerakni, az információs sávban láthatod, hogy még mennyit. Amíg a kapuk szép lassan elsüllyednek, az ellenfelek nem tudnak rajtuk keresztüljutni. A szinteknek akkor van vége, ha elfogy az érme, mindegy, hogy ki szedi össze.

HÁTTÉR

Az eddigi utolsó Farmer Jack történet, ezúttal is egy népszerű témához igazítva. És tényleg csak igazítva, mert nem igazi Pac-man-klónról van szó, hiszen nincs energiapirula és az ellenség is zabálja a pontokat. A Farmer Jack-et szívükbe fogadóknak némi reménységet adhat, amit Bob írt (igaz, nagyon régen) a WOS fórumán: „Jack vissza fog térni, de azt hiszem, végzett az egyetlen képernyős labirintus-játékokkal, úgyhogy ideje, hogy más dolgok felé mozduljon, és

azt is szépen a Jack-játékok újabb trilógiájává lehet majd fűzni”

ÉRTÉKELÉS

A második részhez hasonlít inkább, mint az elsőhöz, nemcsak Farmer Jon miatt, hanem a nem annyira változatos feladat és látvány miatt inkább. A körítés szinte teljesen egyenértékű az előző résszel. A feladatot itt nem dobja fel semmi plusz, mint az előző résznél a betűgyűjtögetés. A grafika hasonló kaliberű, de legalább a duplaszintek különböznek. A hangok nagyon jók (de harmadszor ugyanaz már nem olyan lelkesítő). A vezérlés örökölt, az első résztől változatlanok tűnik. A készségi szint az előző résztől eltérően nem a kicsit nehéz, hanem a kicsit könnyű kategória. Szórakoztató, jó játék, sorozatról lévén szó, az előző rész öccsének mondható, de ebben az esetben inkább ikreknek tűnnek.

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

83%

MÁSOK SZERINT

WOS: 7,67/10
 MicroMart: 7/10
 RGCD: 85%

ILOGICALL

KIADÓ:	Computer Emuzone, 2008, ingyenes
FEJLESZTŐ:	Benway (kód), Anjuel (grafika), Riskej (zene), WYZ (FX)
STÍLUS:	Logikai - Grafilógika
GÉPTÍPUS:	128K
MÉRET:	73973 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	4:27
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet: újradefiniálható (alapbeáll: O,P-balra, jobbra, Q,A-fel, le, Sp-tűz/nyitás, M-jelölés/elvetés, H-segítség aktiválása, R-pillanatállj, L-zene be/kikapcsolása) Joystick: Kempston, IF2



EREDETI ÚTMUTATÓ

„Azokban a zavaros időkben... a kaptár olyan forradalomban élt, ami még a kubait is felülmulta. Minden a feje tetején, általános sztrájk, gazdasági visszaesés...

A nagy méhkirálynő, Paca Beja tekintélyelvű uralma után, aki nagyon elfáradt, a kaptárban élő szegény méhecskék pedig a 65 órás munkahét és a beteg pipacsok miatti aktuális emésztési probléma mellett még irányítás nélkül is maradtak... boldogan, de irányítás nélkül.

Az anyakirálynő utódainak alkalmatlansága egyértelművé vált, miután szexuális botrányok tömege került napfényre a moncayoi rétfeszítivál éjszakája után, ami azt

jelentette, hogy senki nem bízott bennük, hogy betölthetnék a magas pozíciót. De hirtelen ... fény támadt a horizonton ...

Az anyakirálynő kicsi lánya, Maribee, éppen visszatért galíciai utazásáról Erasmusból, és virágok, rákok és pókok között megtanult mindent, ami ahhoz szükséges, hogy elvállaljon egy ilyen farsztó feladatot. Határozottan ő az egyetlen, aki elég művelt, tehetséges, és megfelelhet a kihívásnak. És hála istennek a helyi férfiméhekkel való flörtölései sem szárnyalták be a bulvársajtót.

Képes lesz vajon, hogy átmenjen a nagy teszten, hogy a méhkas új királynője legyen?

Az iLogicAll egy Picross-szerű játék, más néven grafilógika. Ez egy logikai játék, ahol a cél az, hogy felfedezd a rejtett képet számszerű tippek alapján, amit minden sorhoz és minden oszlophoz kapsz, anélkül, hogy túllépnéd a kitűzött időkeretet. Hogy felfedezd a képet, ki kell nyitnod az összes "üres" egységét a képnek. Tehát, fel kell fedezned egy 16x16 pixeles képet, és meg kell találnod ezzel a felfedezéssel a "festetlen" pixeleket, a fehéreket, figyelembe véve a tippeket, amiket kapni fogsz.

A játéktér fel van osztva több zónára:

- Ponttábla: tájékoztatni fog a pontszámáról, a rendelkezésedre álló időről, és sok másról.

- Játéktábla: 256 cella (16 x 16) által alkotva, melyek kezdetben "zárva" lesznek, és te fogod "nyitni", vagy "jelölni" őket, attól függően, hogy mit következtetsz ki. Minden cella három különböző állapotban lehet:

- "Zárva": Ez a kezdeti állapot, nem tudod, hogy jelölt vagy üres.

- "Nyitott", vagy "Üres": egy üres cella, amit "kinyitottál".

- "Jelölt": vagy egy olyan cella, ami már levezethető, hogy biztos „foglalt”, és te megjelölted, hogy segítsen a további következtetésekben vagy egy cella, amit megpróbáltál "nyitni", azt gondolva, hogy az "üres";

El tudsz vetni egy cellát, amit korábban megjelöltél (azt gondoltad, hogy foglalt, majd kikövetkeztetted, hogy nem az), de a nyitott cellákat, amelyek valójában "üres", nem tudod zárni és megjelölni sem. "Elvethetsz" egy megjelölt cellát, de nem szükséges, hogy meg is nyisd azt.

- Számszerű tippek: jelzik az egymást követő "üres" cellákat. Ha több mint egy szám, az azt jelenti, hogy köztük, az "üres" cellák csoportjai között van bizonytalan számú "jelölt" cella.

Például, az "5 3 4" azt jelenti, hogy van egy bizonytalan számú (szélsőséges esetben nulla is lehet) jelölt cella, majd 5 üres, azt követően megint bizonytalan számú jelölt (itt már nyilván nem lehet 0), három üres, megint bizonytalan számú jelölt (nem nulla), majd 4 üres, végül

bizonytalan számú üres cella, ami extrém esetben megint lehet nulla.

- Kép terület: az a rész, ahol az aktuális szint képének "valódi" méretű változatát látod, megoldás közben így jobban megfigyelhető. Ahogy haladsz előre a játékban, a szintek egyre összetettebbé válnak, és létrejön 4 vagy akár 9 különböző alszint, így minden egyes 16 x 16 "pixeles" szint csak egy része egy sokkal összetettebb képnek. Ezen a területen a már megoldott részek képét látod, így tudnak segíteni, hogy "kitaláld" a végeredményt, és az aktuális részt, amit próbálsz megoldani abban a pillanatban.

Kezdetben 30 perc alatt kell megoldani minden 16 x 16 szintet, és az idő csökken minden alkalommal, amikor hibát követsz el, "nyitsz" egy "foglalt" cellát. Ez a büntetés 2 perccel indul, és növekedni fog egy extra perccel minden alkalommal; így, az első hiba levon 2 percet, a második 3 percet, a harmadik hiba 4 percet, és így tovább.

Kapsz még egy lehetőséget, öt perc időért cserébe, hogy teljesen megoldunk helyetted egy sort és egy oszlopot. Ehhez a segítséget kell aktiválnod, vidd a kurzort a sor és az oszlop kereszteződésébe, amiket szeretnél megoldani, és nyomja meg a tűz gombot.

Mivel a játék 100 szintes, és ezeket sokáig tart megoldani, van egy jelszó rendszer, ami lehetővé teszi, hogy közvetlenül arról a szintről indulj, ahol abbahagytad az utolsó alkalommal, amikor játszottál. Ehhez ki kell választani az első fő menüpontot, az "Init Level"-t. A kiválasztás után meg tudod változtatni a bal és jobb

gombokkal a kezdő szintet, a szintek közül, amiket már teljesítettél, és ha megpróbálsz túllépni az aktuális legmagasabb szinten, akkor be kell írnod a kívánt szint jelszavát. A jelszót mindig megkapod a szintek megkezdése előtt. Figyelembe kell venni a pályaszerkesztőt is, ha megváltoztatod a beállított pályakészletet (az eredetit a sajátra vagy fordítva), a "legmagasabb elért szint" adat törlődik, és szükséges lesz megadni a jelszót minden szintnél.

Level Editor (Pályaszerkesztő)

Abban az esetben, ha a kínált 100 szint nem elég, a játék tartalmaz egy pályaszerkesztőt, amely lehetővé teszi, hogy alternatív pályakészletekkel játszhasz, és azt is, hogy lementsd, és betöltsd azokat.

A készletek korlátozottak, legfeljebb 100 szintet tartalmazhatnak, bár, a szintek méretétől függően lehetséges, hogy a 100 szint elérése előtt kitöltik a rendelkezésre álló memóriát, ezért az összmenyiséget és a szabad memóriát is feltüntetjük a szerkesztő főmenüjében.

Belépve a szerkesztő menüjébe, kétféle lehetőség van: készlet (Set) és szint (Level).

A menü "Set" része arra való, hogy az egész készleten változtass:

- Az első opció (Set) lehetővé teszi, hogy kiválassz azt a készletet, amivel játszani szeretnél: az eredetit (original), vagy a személyre szabottat (personalized).
- A következő két opció lehetővé teszi, hogy lementsd a készletet (save set) fizikai formában, vagy betöltsd egy korábban rögzítettet (load set).



- A negyedik opció hasznos lehet, ha egy készletet teljesen el akarsz távolítani (erase set).

A menü "Levels" részében a következő lehetőségek közül választhatasz:

- Szint létrehozása (create level): először meg kell határoznod, hogy mennyi alszintből álljon (1, 4 vagy 9). A létrehozott alszintek automatikusan feltöltődnek függőleges vonalra mintával. Ez azért van, mert egy teljesen üres szint nem lenne érvényes (mivel túl egyszerű megoldani). A létrehozott szint rajza megjelenik a menü felső részén, ahol mindig látod az aktuálisan szerkesztett szint képét, és (ha van ilyen), az előző és a következő szintet. A „bal” és „jobb” gombokkal tudsz mozogni, és választani egy másik szintet.
- Szint szerkesztése (edit level): Ez az opció arra való, hogy módosítsd az aktuálisan kiválasztott szinten. Mivel ez a legfontosabb lehetőség a menüben, ezt részletezzük egy kicsit lejjebb.
- Szint mozgatása (move level): arra használhatod ezt a lehetőséget, hogy megváltoztasd a szintek sorrendjét a készleten belül. Mikor ezt választod, mozgatni tudod a kiválasztott szintet minden irányba,

ha a kívánt helyre értél, nyomd meg a "tűz" gombot.

- Szint törlése (delete level): ha el akarsz távolítani egy szintet, ezzel az opcióval megteheted.

Szint szerkesztésekor a képernyő nagyon hasonlít a játékban is látható képernyőre, látni fogod a tábla "nyitott" és "jelölt" celláit. A "tűz" gombbal jelölhetsz ki cellákat, a "jelölés"-sel pedig törölheted az egész alszint tábláját, a "segítség"-gel pedig visszatérhetsz a menübe.

Ha egy szint több alszintet tartalmaz, az összes rész képe megjelenik a felső zónában, és az aktuálisan szerkesztett rész ki lesz emelve. Az aktuális alszint megváltoztatásához csak mozgasd a kurzort a szerkesztett rész széléhez, majd haladj tovább ugyanabba az irányba (pl. ha a bal felső szint alatti képet szerkeszted egy 4 részes képen, és át akarsz menni, a bal alsó részre, akkor vidd a kurzort a kép alsó szélére, majd folyamatosan haladj lefelé). Ha egy alszinten minden képpont "nyitott" vagy "jelölt", nem lesz érvényes a játék, amint az látható is a képernyőn. Ha ez így, akkor nem tudsz visszalépni a menübe, amíg nem változtatasz az alszinten.

Ha megnyomod a "segítség" gombot, visszatérsz a menübe. A program megmutatja az előző és a jelenlegi állapotában a szintet, amit szerkesztesz, majd három lehetőség közül választhatsz:

- Változtatások elfogadása és kilépés
- Kilépés módosítás nélkül
- Szint további szerkesztése"



SEGÍTSÉG

Először csalóka lehet, hogy melyik a festett pixel és melyik nem, és mit is kell kijelölni a tűz gombbal, a lényeg, hogy a tűz gombbal a festetlen pixelekre érdemes klikkelni, máskülönben jön a büntetés. Ha biztos vagy egy festett pixel helyében, akkor pedig jelöld be azt a „jelölés” gombbal.

HÁTTÉR

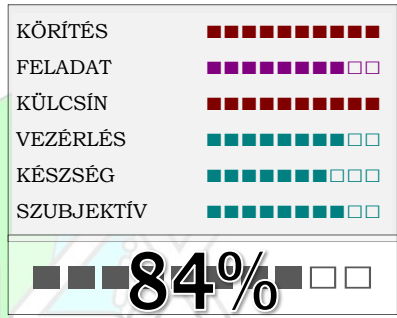
A Computer Emuzone utolsó előtti játéka, 2009 tavaszán szétváltak több az óta ismertté vált csoportra. A grafilogika nem tartozik a legnépszerűbb játéktípusok közé, 1999-ben volt egy orosz és egy fehérorosz, majd 2008-ban két spanyol megalósítása.

ÉRTÉKELÉS

A körítés bőséges, talán túlságosan is. A borító, betöltőkép, a képregényszerű bevezető képsor, a szintek közötti képek mind nagyon izlések, kidolgozottak, látszik, hogy az alkotók minden apró részletre odafigyeltek. Még egy kis sztorit is mellékeltek, ami igazából nem tudom, hogy kapcsolódik a játékhoz, de még nem jutottam el a 100. szintig, szóval lehet, hogy érnek még meglepetések.

A feladat maga nem túl összetett, a sudokuhoz tudnám hasonlítani, hasonló gondolatmenettel lehet a bonyolultabb szinteken döntést hozni a pixeleket illetően. Nem túl változatos, nem mondható nagyon addiktívnak sem, de minden benne van, amit egy ilyen típusú játékba bele lehet sűríteni (főként a pályaszerkesztőre gondolok, de a segítség is jól jöhet nehezebb helyzetekben, mikor egy újabb büntetés már a véget jelentené). A külsővel egy icipici bajom van, minden más aprólékosan kidolgozott, tökéletes minőségben a grafikai elemektől, a zenéken át a hangeffektékig. A kurzorral van néha bajom, mikor sietni kell, hiába a vízszintes és függőleges sáv a jelölésnél, néha még így sem egyértelmű a helyzete. A vezérlés alapvetően nagyon okosan van megoldva, hogy a mozgás+tűz gombokkal hosszan lehet húzni a „csíkot”, akár jelölni, akár nyitni. Ami nem testszik, hogy ha egyszer kijelölök egy cellát, ami szerintem festett, akkor az utána miért nyitható? Magyarul a jelölés miért

nem erősebb? Másrészt ugyanehhez kapcsolódik, hogy nem mindig gördülékeny a mozgás, emiatt túl lehet csúszni a kívánt cellán, ami félrenyomáshoz vezet. A készség szint nem túl magas, vannak ugyan az 1, 4 és 9 darabos rejtvények között is nehezebbek, de az átlag egyszerűen kikövetkeztethető. Azt hiszem, ebből a játéktípusból nem nagyon lehet többet kihozni, mint amit a Computer Emuzonnak sikerült.



MÁSOK SZERINT

WOS: 8,12/10

WSS

Utolsó darabok

SPECIÁLIS AJÁNLAT

Flash Beer Trilogy	48/128	ELFOGYOTT
TV-Game	48/128	ELFOGYOTT
Ghost Castles	48	ELFOGYOTT
Wizard of Wor	48	990 Ft
JoyTape Player	6+1 játék	4.990 Ft

ÚJ TERMÉK

All-Key-Tester™	16/48	490 Ft
All-Key-Presser™	16/48	1.490 Ft
All-Key-Tester™ + All-Key-Presser™		1.690 Ft

Postacím: WSS Fejlesztő és Kiadó Vállalat

Rendelési szelvény

Név:

Cím:

Program: darab:

Aláírás:



ÚJDONSÁGOK (2014.06-09.)

JÚNIUS

Június 14-től tartott egy héten keresztül a BitBitJam 2014 nevű online esemény, ahol a résztvevőknek retro számítógépekre kellett játékokat írni. A tíz nevezett játékból 5 Spectrumra készült. 4 Spectrum játék a Mojon Twins La Churrera-jával készült.



A **Lubiterum** a **Hyper Space Postal Service** nevű programmal nevezett. Han vagy, a pilóta, aki postásként dolgozik a hipertérben és az utóbbi időben szokatlan dolgokat tapasztal. Meg kell vizsgálnia, és kiderítenie, hogy mi történik.



Martian Devel játéka a **Conspiralove**. A király szerelmes egy hercegnőbe, de az férjhez megy egy másik férfihoz. A király dühös, és

megparancsolja katonáinak, hogy rabolják el a gaz csábitót. De tervének van egy még betegbb oldala, a hercegnő palotájában mind a tíz képet ki akarja veled cseréltetni, amin a hercegnő és férje szerepel, olyan képekre, ahol ő szerepel a hercegnővel.



Az **Asylum Games** játéka a **Maxim the Cat**. Segíts Maximnak, a macskának, hogy felébressze az ASS (Astrological Space Struder) legénységét. Néhány rosszfiú összeesküvést szőtt, hogy elpusztítsák az űrhajót, az emberiség utolsó esélyét! A játék motorja a FASE (Fuc*ing Awesome Spectrum Engine).



A **ZX Studio** az **Outland**ot nevezte. A jövőben egy rendőrt küldenek a távoli Jupiter kolóniára, hogy vizsgálja meg

három bányász gyanús halálesetét. A nyomozása tisztázni fogja, hogy mi történt, de az élete veszélyben van...



A **Smile Games** játéka a **Cra'k the JAM**. Brotola "Jaquer" egy hacker, akit kizárnak a BitBitJAM-ról, mire úgy dönt, hogy szabotálja azt egy fertőzött pendrive-val.



Ian Munro játékát a **Shape Shifter** a **Cronosoft** fogja megjelentetni, így abból sajnos csak demo érhető el ingyenesen. Feladatod az adott összes síkidom elhelyezése a közepén lévő táblán.

JÚLIUS

Paul Jenkinson megjelentette a sokak által várt újabb Kyd Cadet epizódot, **Kyd Cadet - The Eyeburx Plee** címmel. Az Eyeburx bolygót megtámadja egy ismeretlen intelligencia, és Kyd-et küldik, hogy



vizsgálja meg azt.

Gary James második 2014-es játéka a **Terrahawks**, ami az első játékához hasonlóan egy régi Videopac játék konverziója. Idegen erők megszállták és elfoglalták a Marsot, végső céljuk a Föld megsemmisítése (mi más?).



AUGUSZTUS

A **Kabuto Factory** egy kalandjátékkal, a **Zombi Terrorral**



jelent meg. Pár napot nyugodtan kivánsz eltölteni a szabadságodból, mikor üzenetet kapsz az apádtól, hogy a kísérletével baj van és menj azonnal egy szigetre. Hajóba ugrasz és elindulsz a cím alapján már sejthető veszélyekkel szembenézni.



Egy újonc is bemutatkozott, **Cthonian Godkiller** játéka a **Godkiller** címet viseli. A játék utazás térben és időben a bosszú eléréseért. Mnar templomában vagy, a mítikus MU (nem a focicsapat!) földjén – ie 9500-ben. Meg kell találnod tíz lelket és három szent tárgyat ...



A **Game About Squares** egy népszerű, online játék Spectrum portja. Szerzője **ub880d**. Fix irányú négyzeteket kell mozgatni a rendeltetési helyükre. A játék fokozatosan bemutatja saját magát, először kiderül, hogy a négyzetek

egymást is tudják lökni, aztán, hogy vannak irányváltoztató mezők, így pályáról pályára bonyolódik az egyszerűnek tűnő játékszabály.



X=Y=Z a címe **Bob Smith** új játékanak, amit a W*H*B óta fejlesztett. A feladatod, hogy egy kockát a kiinduló pontjától juttass el a cél mezőig. Ehhez eszközeid az irányt változtató, a csúsztató, a fordító és a teleport mezők, mindegyik pályától függően meghatározott számban áll rendelkezésedre.

SZEPTEMBER

A **ZX Studio** második játéka a **First World Problems**. Rendeltél egy iPhone22-t és meg akarod kapni, amilyen hamar csak lehetséges, de a gonosz Posta nem szállítja le időben a csomagodat. A sok várakozástól kikészülsz, és elindulsz a csomagért..



A KÖVETKEZŐ SZÁM TARTALMÁBÓL

Még nem tudom, mivel folytatom, lehet, hogy a Mirrorsoft-sztori második fele, tehát Image Works története következik. Kaptam két tippet, ajánlást, egyrészt a Thor/Odin, másrészt az Artic Computing históriájának felgöngyölítésére is, de ígértem már New Generation Software-t, Lothlorien befejezést, meg sok mást... Ha valamelyiket nagyon szeretnéd a téli szünet idején olvasni, akkor add le szavazatodat a fentiek egyikére, vagy bármi másra, amit szeretnél.

Ami biztos, hogy az új érából a 2007-es év következik, az utolsó magyar játék, a WSS Wizard of Worjának éve.



V É G E

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