



# TARTALOM

TARTALOM .....	2
ÜDVÖZÖLLEK KEDVES OLVASÓM! .....	3
IMAGE WORKS .....	4
Fernandez Must Die.....	8
Foxy Fights Back .....	12
Blasteroids.....	15
Passing Shot .....	20
Bloodwych .....	23
Back to the Future – Part II .....	36
Teenage Mutant Hero Turtles.....	41
Back to the Future – Part III .....	45
Predator 2 .....	51
Robozone .....	56
Cisco Heat .....	63
Teenage Mutant Hero Turtles – The Coin-Op .....	66
2007. ZX SPECTRUM JÁTÉKAI.....	69
Wizard of Wor .....	79
Stranded 2.5.....	85
2014. ZX SPECTRUM JÁTÉKAI.....	88
A KÖVETKEZŐ SZÁM TARTALMÁBÓL (HELYETT) .....	99

## ÜDVÖZÖLLEK KEDVES OLVASÓM!

2014. szeptemberében készült el a FanZiX utolsó száma, így durván egy éve ígértem meg a Mirrorsoft sztori folytatását, esetleg az Artic, vagy az Odin történetét. Ez azt jelenti, hogy az eddigi leghosszabb kihagyás után született meg így a kilencedik szám. Közben történtek dolgok egyszemélyes szerkesztőségem háza táján. A nyolcadik szám után nagy lendülettel kezdtem a most megjelent kilencedik számba, de néhány oldal elkészülte után úgy éreztem, hogy a FanZix kezd rám telepedni, kényszernek éreztem az írását és a szándékosan minimumra szabott formai kötöttségek is kezdtek az idegeimre menni, bele is fásultam kicsit az egész újságírósdiba. Ettől függetlenül térképezgettem fel magamnak a nyolcvanas évek angol szoftveriparát, és főleg annak Spectrummal kapcsolatos részét. Ekkor született az ötlet, hogy a sok feltorlódott információt kiadom magamból, felüdülésként csinállok valami mást, így született meg a ZX SpeKtrum című újságom első száma. Sőt, addigra a második számának fele is készen állt vagy írásban, vagy csak fejben, szóval kisebb munkával elkészülhetett volna gyorsan az is. Ekkor jött az, amit az alkotók valószínűleg alkotói válságnak hívnának, én nem tudom, hogy minek hívjam. Hirtelen nem értettem, hogy miért is foglalkozok ilyen felesleges, semmire sem jó dolgokkal, egyszerűen hihetetlenül nagyképűnek és gyerekesnek láttam azt, hogy az ilyen-olyan fordításaimat, véleményeimet kvázi újság formájába öntöm és rázúdítom az emberekre. Persze, tudom, hogy vagy Te és még néhány ember, akit érdekel az általam felvetett téma és szívesen elnézitek a hibáimat, csak jelenjen meg valami, ami legalább egy kis időre kielégíti a nosztalgikus vágyakat és látszólag életben tart valamit, aminek úgy érezzük, hogy nem kellene eltűnnie. De ha ez így van, akkor miért nem húzok ebből legalább anyagi hasznot? Hogy lehetek ekkora marha? Így telt el fél év, mit sem törődve az „újságaimmal”, a folytatásuk szinte lehetetlennek tűnt, pontosabban abszolút nem is gondoltam a folytatásukra, lezárt dolognak tűntek. Aztán nyár elején, alighanem pont június elsején újra felvetődött a sinclair.hu berkein belül egy általam már el is feledett 2012-es projekt, a Speccylista Világ című magazin első számának elkészítése. Úgy éreztem, hogy ennyi még belefér, részt veszek a munkában, ha már egykor elvállaltam. Megírtam, pontosabban átírtam a három éve kész Wizard of Wor cikkemet, és szinte varázsütésre, ahogy a nyolcadik FanZiX után jött a fásultság, úgy el is illant. Már nem is értem, hogy mi okozott problémát, miért éreztem hiábavalónak az általam végzett munkát. Újra értelmes dolognak tűnt, hogy napokat, heteket, hónapokat öljek bele egy olyan dologba, amit egy józanabb, két lábbal a földön álló ember még véletlenül sem tenne. Mikor megkérdezi valaki, hogy mi hasznom ebből az egészből, nem érzem magam kínosan, mert egyszerűen nem érdekel, örülök, hogy saját értékrendem szerint hasznos dologgal ütöm el az időmet. Ennyi nyavalygás után pedig jöjjön a lényeg, remélem tetszeni fog!

Mezei Róbert

M/ZX

mzx @ sinclair.hu

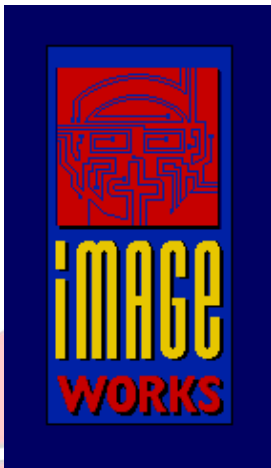
fanzix.hu

## IMAGE WORKS

A Mirrorsoft történetének előző részét az 1988-ban bekövetkezett átalakulással fejeztem be, ami egy új kiadói címke, az Image Works bevezetését jelentette. Ez azért volt szükséges, hogy szakíthassanak a Mirrorsoft nevéhez rögzült picilag előnytelen előítéletekkel, vásárlói tapasztalatokkal és tiszta lappal indulhassanak, mint kimondottan főáramú, divatos játékokat előállító kiadó. „A Mirrorsofté volt a Cinemaware, az FTL és a Spectrum Holobyte címke is,”

magyarázta Jim MacKonochie, aki a Mirrorsoft után az Image Works-öt is vezette „az oktatási és üzleti programok a Mirrorsoft címkéje alatt jelentek meg, ami igazán nem volt kapcsolatba hozva a hardcore játékok világával, ahogy, mondjuk, az Ocean vagy az US Gold.” Érdekes, hogy pont arra hozták létre az új „kiadót”, amit addig visszatartónak tartottak, ahogy Peter Bilotta, a cég ügyvezető igazgatója is nyilatkozta, az új címkével a tömegpiac meghódítása volt az elsődleges cél.

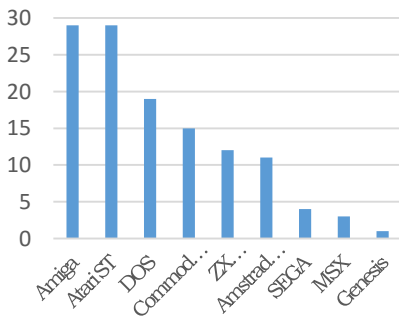
„Azt gondoltam, hogy a CD lemez-technológia lesz a szoftverkiadás jövője, úgyhogy létrehoztuk a Pergamon Compact Solutiont, hogy segítse előnnyel indulni a Mirrorsoftot a Defender Of The Crown CD-ROM-jának fejlesztésében.” Tehát a hordozó médiában is próbáltak a többi kiadó előtt járni, ami együtt járt



sajnos azzal is, hogy a Spectrumra való fejlesztés már csak a kiegészítő tevékenységük része lett (ahogy a lenti grafikonon is látszik), figyelmük középpontjában a 16 bites gépekre történő fejlesztés állt, a 8 bites részleget csak a piac jobb lefedéséért, kiaknázásáért, a nagyobb profit termelésére tartották meg.

Az új kiadóhoz való „profi” hozzáállást jellemzi az is, hogy hónapokig ötleteltek a szóba jöhető névvariációkon, majd mikor az Image Works nevet elfogadták, felbéreltek egy nagyon drága ügynökséget, hogy tervezzen nekik logókat, amiből később választottak.

Az Image Works kiadványai népszerű platformokra



A minőségi játékok megtalálásához létrehoztak egy bizottságot, melynek feladata a leendő kiadványok kiválasztása volt. Ehhez a kiválasztási eljáráshoz kapcsolódik egy érdekes ballépés, amit az egyik menedzser, John Cook mesélt el a Retro Gamer magazinnak „*A legfrusztrálóbb eset az volt, mikor aláírt opciónk volt a SimCity-re, és a kollektív döntés szerint nem fogadtuk el, mert oktatási szoftver volt és így nem értékesítettük. A mi veszteségünk az Infogrames nyeresége lett!*”

Talán eléggé érzékelhető, hogy egy dolog motiválta a vezetőket: a pénz, ebből következően próbáltak kurrens témákra, filmekre, játékgépekre készíttetni népszerű stílusú játékokat.

#### BEINDULT AZ ÜZLET

Szeptemberben jelentek meg Image Works címke alatt az első kiadványok, szám szerint öt, ebből négyet ígértek Spectrumra is, aztán hármat hirdettek is, végül kettő meg is jelent. Az első elmaradt játék a tervezés fázisában kieső Speedball volt (bezzeg C64-re megjelent), második a talán félig-meddig elkészülő (a Crash-nél járt egy próbaverzió) és két hónapon át hirdetett Bombuzal volt. A két megjelenő cím pedig a **Fernandez Must Die** és a **Foxx Fights Back** volt. A játékokat két divatos, sokat foglalkoztatott fejlesztő stúdió, a Probe Software és a Denton Design készítette, tehát az Image Works tartotta magát a Mirrorsoft hagyományaihoz, nem épített saját fejlesztőgárdát, inkább biztosra mentek és külsőkre bízták a

munkát. Kiadványaik megjelentek kazettán és lemezen is, a játékokat jól fogadta a sajtó, de még nem sikerült a kívánt célt elérni, nem kerültek az Ocean és az US Gold sikereinek közelébe.

Szintén 1988 őszére volt ígérve az Atari népszerű játéggépének, a **Blasteroids**nak a konverziója, de az átcsúszott 1989 márciusára. Utóbbi játék hozta a kiadó első TOP10-es sikerét, az első hónapban a hetedik helyen nyitott, majd feltűnés nélkül eltűnt. Szeptemberben újabb arcade-konverzió, egy teniszjáték, a **Passing Shot** jelent meg, ami kapásból a harmadik helyre ugrott az eladási listán, majd a Blasteroidhoz hasonlóan angolosan távozott. Utóbbi két játékot a Teque Software készítette, ami azért érdekes, mert ők addig csak a másik médiabirodalomhoz, az Argus Presshez tartozó Grandslamnek írtak játékokat.

Ismét volt egy játék, aminek késett a kiadása, több mint fél éves késéssel, 1990 májusában jelent meg a **Bloodwych**. Üzleti szempontból újabb előrelépés történt, a Bloodwych már két hónapot töltött el a TOP10-ben. Ősszel megjelent a **Back to the Future – Part II**, ami négy hónapot töltött a toplistán, ebből háromszor a második helyen. Töretlen volt tehát a kiadó előrehaladása, annak ellenére, hogy a játékok ára folyamatosan nőtt, valószínűleg ez is az üzleti taktika része volt. Érdekes, hogy a film első részének Spectrum adaptációját készíttető Electric Dreams nem nagyon igyekezett a második és harmadik rész licencét megszerezni. A játékot az Images Ltd fejlesztette.

Karácsonykor megjelent a kilencvenes évek legnagyobb piaci sikere Spectrumra, a **Teenage Mutant Hero Turtles**. 420 ezer példányban fogyott el a kiadás hónapjában, ezzel Angliában az 1990-es évben a legmagasabb eladott példányszámot érte el az összes platformot figyelembe véve. Hat hónapig vezette az eladási listát, majd még ugyanennyi ideig volt a TOP10 tagja. A játék eredetije a Tini Nindzsa Teknőcök képregény alapján egy évvel korábban jelent meg NES-re. A Speccy verzió a NES játékhoz nagyon hű, a Probe Software készítette, egész pontosan az egykor Mikro-Gennel is dolgozó David Perry munkája.

A csúcsról már csak egy út van: a lefelé tartó. Utolsó üzleti sikerként 1991. márciusában megjelent a szintén Probe Software által fejlesztett **Back to the Future – Part III**, ami a második helyen nyitott (áprilisban, mikor még a teknősös játék volt az első, tehát a két legkelendőbb játék az Image Worksé volt!), majd több mint fél évig maradt toplistás játék.

Az 1991. májusban megjelenő **Predator 2** és az októberben megjelenő, hónapokat csúszó **Robozone** nem tudott hasonló sikereket felmutatni. Utóbbi játék története érdekes. Az eredeti ötlet az egyik legmenőbb angliai filmstúdióban működő cégé, az Image Animationé volt. Bob Keen (aki dolgozott A Jedi visszatéren is) rendezett egy rövid animációs pilotot, amivel a Robozone című TV-sorozat támogatását szeretne volna elérni. A sztori szerint a városok annyira szennyezettek, hogy az emberek



A Tini Nindzsa Teknőcök képregény sikerére a szerzők sem számítottak. Ugyanez fokozottan igaz lehet a Spectrum játéokra is.

számára már élehetlenek. Többek között a Mirrorsoft is finanszírozta a pilot — elkészítését. Problémák merültek fel a készítésnél, és a pilot soha nem került TV-adásba. Így ez egy olyan játék, aminek van licence egy nem létező sorozathoz. A játékot az Arc Developments fejlesztette és mintha átragadt volna rá a balszerencse. A játék eredeti terveiben nagy lehetőségek voltak, aztán különböző problémák miatt rengeteg tervet dobtak (pl. a teljes PC verziót). Még így is több mint fél évet csúszott a megjelenés.

#### NEM VÁRT FORDULAT

A sikerek és a lehetséges játékfejlesztések ellenére nagyon érzékenyen érintette a Mirrorsoftot, hogy 1991. november 5-én eltűnt a jachtjáról Robert Maxwell, a Mirror

Group tulajdonosa, majd partra sodródott holttestét is megtalálták.

"Azon a napon, amikor meghalt, tárgyaltam egy refinanszírozási csomagról a Mirror Grouppal, hogy sokkal több pénzt adjanak az üzletbe," emlékezett az ügyvezető igazgató, Peter Bilotta. "Nagyon elégedettek voltak a teljesítményünkkel, és a terveink szerint bővítettük volna az Arena Entertainmentet az USA-ban... A város jobb részén lévő új irodákba költöztünk volna, és növelni akartuk a Sega és filmes licenceket is. Sok készpénzünk volt és nyereségesek voltunk, jelentős előrendeléseink voltak a Teenage Mutant Hero Turtles Coin-op konverziójára és más nagy címekre a karácsonyi kínálatunkból. Szóval igen elégedetten tértem vissza az ebédre, majd hallottam egy óra múlva a hírt. A pénzügyi ellenőrök 24 órán belül megérkeztek, de különféle törvényes okokkal sikeresen kihajítottuk őket!" Kiderült, hogy a Mirror Groupnak összesen legalább 1 milliárd fontos adóssága volt, így elkerülhetetlen volt a csőd, ami a jól menő ágazatokat is a vég felé rántotta. "Ezen a ponton rájöttem, hogy nem fog menni, próbáltuk nagyon gyorsan saját magunk alapítani egy kivásárlási menedzsmentet, erős pénzügyi háttérünk volt a befektetési bankoktól és támogató levelek a forgalmazóktól, ügyfelektől és egy pénzügyi támogatásról szóló levél a Segától, mivel rengeteg megrendelésünk volt, és ez érintette őket is és minket

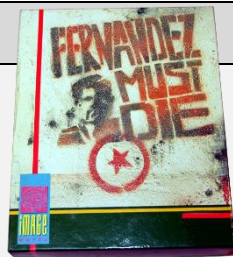
is." A menedzsment nem tudta a szükséges pénzügyi alapokat előteremteni, így a Mirrorsoft és ezzel az Image Works is jobb létre szenderült, a konkocok sok más kiadó meggazdagodott, licenceket szereztek olcsón és csináltak belőlük font milliókat, de ez már nem kapcsolódik a Spectrumhoz, inkább a 16 bites részleghez. Közben decemberben még megjelent két játék, elsőként a **Cisco Heat**, ami azzal hívta fel magára a figyelmet, hogy hibásan jelent meg, csak +3-on és az újabb +2 verziókon futott hibátlanul, az eredeti 128K-s gépen és régi +2-n nem, így a vásárlóknak vissza kellett vinni a boltba, majd a kiadótól várhatták a javított verziót. Utolsó Image Works játékként az elődjéhez hasonlóan Probe Software által fejlesztett **Teenage Mutant Hero Turtles - The Coin-Op** jelent meg, melynek mérsékelt sikere miatti bevételek valószínűleg a károk enyhítésére mentek el.



1990 szeptemberében még jó volt a hangulat a Teenage Mutant Hero Turtles bemutatóján

## FERNANDEZ MUST DIE

KIADÓ:	Image Works, 1988, £8.99 (£12.99 lemezen)
FEJLESZTŐ:	Probe Software Ltd
STÍLUS:	Arcade – lövöldözős, Commando-klón
GÉPTÍPUS:	48K/128K
MÉRET:	47550 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	3:41
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet: újradefiniálható Joystick: Kempston, IF2



### EREDETI ÚTMUTATÓ

„Közép-Amerika egy távoli dzsungelében forradalom van a levegőben. El Diablo Demokratikus Köztársaságának kormányát erőszakosan megdöntötték és a gonosz zsarnok, aki csak Fernandezként ismert, uralja az országot.

Segítséged kéri a hazád száműzött vezetői, fel kell szabadítanod a nemzetet a diktátor nyomasztó igája alól, megsemmisítve a katonai bázisokat, amik Fernandezt védik a nép bosszújától.

Fernandez, a diktátor létrehozott nyolc bázist, hogy biztosítsa az elfoglalt területeket. Feladatod, hogy felkutasd és megsemmisítsd az összes ilyen bázist, hogy elbukjon a diktatúra és szabad legyen az ország. A megszállt területen sok rejtékhely van lopott aranyra és börtönök szerencsétlen hadifoglyoknak. Érmeket és bónusz pontokat kaphatsz az épületek elpusztításáért, az arany begyűjtéséért és a hadifoglyok kiszabadításáért. Mondani sem kell, sok ellenséges katona járőrözik, akik erősen ellenzik a behatolásod, és mindent megtesznek a meggyilkolásodért.



### Játék

A géppuskával való tüzeléshez nyomd meg a tűz gombot. Gránát dobásához nyomd folyamatosan a tűz gombot. Fel tudod venni az ágyúk lövedékét, amiket a tankok elpusztítása után találhatsz, ezeket tudod a géppuskához is használni. A Jeepet használatához mozogj az autóra és nyomd meg a tűz gombot.

A Jeepben ülve a tüzeléshez nyomd meg a tűz gombot, az ágyúval való tüzeléshez pedig tartsd nyomva azt. A Jeepből való kiszálláshoz nyomd a balra / jobbra gombokat gyors egymásutánban. A gránátok és ágyúlövedékek száma korlátozott. Gyűjtsd a lőszerket, és a dobozokat, hogy legyen minél több gránátod. Minden új Jeep tizenhat ágyúlövedékkel van felszerelve, ezek növeléséhez vedd fel a tankok által



hátrahagyott lövedékeket. Az állapotsorban a képernyő felső részén látható az aktuális pontszám, a gránátok száma, az életek száma, az elpusztított bázisok száma, és az egészséged. Miközben a Jeepben ülsz, a státuszsor mutatja a jármű állapotát és az ágyúlövedékek számát

#### Pontozás

#### **ROSSZASÁGOK**

(cél - pontszám - eszköz - egyéb infó)

**Tank** - 500 - G, Á - az elpusztított tankok lövedékeket hagynak el

**Teherautó** - 400 - G, Á

**Vonat** - 400 - G, Á - csapásokat szállít

**Repülő** - - - - - bombát, eü. csomagot, és szuper-katonákat dob le

**Motor** - 50 - M - és motoros, ha leesik

**Csónak** - 400 - G, Á

**Akna** - G

**Katona** - 20 - M

**Katona (tetőn, fán)** - 20 - G, Á

**Szuper katona** - 100 - M

**Víz** - - - - - halálos

#### **FINOMSÁGOK**

(cél - pontszám - eszköz - egyéb infó)

**Házak** - - - G, Á - muníció

**Lőszer** - 100 - GY - 2 gránát

**Ágyúlövedék** - 0 - GY - 10 ágyúlöv.

**Ágyúlövedék** - 100 - J - 5 ágyúlöv.

**Bázis** - 1000 - G, Á - extra élet

**Gránát doboz** - 300 - - - 3 Gránát (szobában)

**Arany** - 400 - - (szobában)

**Foglyok** - 900 - G, Á - (szobában)

**Vöröskeresztes csomag** - 100 - - - helyrehozza az egészséged

(G-gránát, Á-ágyú, M-minden, GY-gyalog, J-Jeppel)

#### Elérhető medálok

Hét dologért kaphatsz érmet:

1. megsebesülsz a csatában
2. ellenséges járművet pusztítasz el
3. épületeket rombolsz le

4. lopott aranyat találsz
5. foglyokat szabadítasz ki
6. bázisokat rombolsz le
7. minden foglyot kiszabadítasz, és minden bázist lerombolsz”



#### SEGÍTSÉG

Az El Diablo hatalmas dzsungelének közepén található még hatalmasabb bázis biztonsági okokból 8 egymástól elkülönített szektorra van osztva. A szektorokat épületek kötik össze. Nincs eleje, vége, sorrendje a helyszíneknek. A lényeg (értelmezésem szerint) a minél magasabb értékű medál megszerzése. Ehhez annyit kell tenned, hogy (a legfontosabb) sokáig élsz, aztán felveszel minden fontos csomagot és pontosan célzol. Az ellenség nem tud elfogni, erre tényleg ne számíts, ha kell, akkor Kína és India teljes lakosságának sokszorosát felfegyverzi ellened a galád Fernandez, és ha számot kellene adnia a többmilliárdos emberáldozatról, akkor is csak az idegesítő kis kacagását hallatná. És még valami, amire ne számíts a játék címét hallva: Fernandeznek meg kellene halnia, de nem fog...

## HÁTTÉR

A *Commando* és a *Rambo* 1985-ös év végi megjelenésével megérkeztek a "run and gun" típusú játékok ZX Spectrumra is. A stílus sikere egyre több Arcade gép kiadását, majd azok Speccyre konvertálását, sőt azok klónjainak megírását eredményezte. Ilyen klón a *Fernandez Must Die* is. A *Commando* és a *Rambo* kasszasikere után nem értek el igazán nagy eladásokat a hasonló stílusú játékok (*Jackal*, *Guerilla War*, *Who Dares Wins II*), így a *Fernandez Must Die* sem, hiába volt a játék fejlesztője az akkoriban sikeres és divatos Probe Software Ltd. A Probe egy 1984-ben alapított londoni cég, kezdetben kiadóként próbáltak érvényesülni, majd gyorsan átálltak játékfejlesztésre, rengeteg platformra, sok nagy cégnek írtak játékokat. Spectrum esetében a legnagyobb partnereik: Mastertronic, US Gold, Firebird, Ocean, Virgin és az Image Works. A WOS adatbázisa szerint 47 játékot írtak Spectrumra, de valószínűleg ez a szám sokkal magasabb, csak nem minden játéknál vannak feltüntetve a szerzők, ugyanígy a kor többi platformját sem hanyagolták, nagyon sok lábon álltak, így nem is vágta őket földhöz a 1992-



1993-as platform-korszakváltás. 1995-ben felvásárolta őket az Acclaim, és az ő londoni stúdiójukként folytatták a szoftverfejlesztést.

## ÉRTÉKELÉS

Jó borító, jelvény és egy (a forradalmi bakik történetéről szóló) vicces poszter jár a játékhoz. Csillagos ötös a betöltőkép. Egyszerű, sablonos a sztori, a hozzá kapcsolódó feladat meg pláne az. Kár, hogy egy kis humort sem sikerült a játékba csempészni, céltalannak tűnik, egyszerűen nincs semmi fogódzó az agynak, folyamatos szaladgálásnál és lövöldözésnél többre nem szabad számítani. A látvány az átlagnál szebb, de pár perc után a sok ismétlődő blokk miatt kicsit unalmassá válik. Sok játéknál jól teljesít a kvázi monochrom megjelenítés, itt sem rossz választás, csak emulátor alatt a játékos alatt mozgó piros folt elég idegesítő. Érdekes, hogy valós hardveren ezt nem érzem. Azt a következtetést levonhatom, hogy a Probe Software-nél nem tesztelték a játékot PC-s emulátoron :) A figurák, az animáció szépen kidolgozottak, ilyen szempontból abszolút profi a megvalósítás. A 128K-s lemezes verzió kellemes menü- és játékenét is tartalmaz, a hangeffektek mindkét verzióban ugyanazok, teljesen korrekt a minőségük és mennyiségük. Az vezérlés módjai és az irányítás érzékenysége, használhatósága is maximálisan megfelel. A készsége szint viszont kevésbé jól eltalált, nem elég nehéz elbánni az ellenség egy-egy tagjával, de elképesztő sokan vannak, ugyan

tömegben is elég buták, de olyanok, mint egy zombihadsereg, csak jönnek és jönnek... így bele is lehet fásulni a ritkításukba, jönnek a hibák, aztán az életvesztés. Felesleges, sőt nem is lehetséges stratégiát alkalmazni, néhány kis ügyeskedést leszámítva. Nehezíti az élvezhetőséget, hogy a számítógép önhatalmúlag vagy érzékeli az ütközéseket vagy nem. Azt hiszem érezhető, hogy nem vagyok elájulva a játéktól, nem is tudok érvelni mellette, nem jut eszembe a poszteren kívül semmi, amiért érdemes lehetett annak idején lecsapni erre a nem is olcsó akciójátékra. Nem hozott semmi újat, csak a három évvel azelőtt még kelendő stílusról próbált lehúzni egy újabb bőrt, annyit ér, amire tervezték: egy jó megvalósítású, ám fantáziamentes, teljesen szürke játék, ami egy korabeli angol játékosnál általában a megfelelő kategóriába

kerülhetett, ráadásul még Fernandez sem hal meg.

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



#### MÁSOK SZERINT

WOS: 5,53/10

C&VG: 8/10

Crash: 87%

Sinclair User: 63%

Your Sinclair: 8/10

MicroHobby: 6,67/10

## FOXX FIGHTS BACK

KIADÓ:	Image Works, 1988, £8.99 (£12.99 lemezen)
FEJLESZTŐ:	Denton Designs (John Heap)
STÍLUS:	Arcade - akció
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	47840 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	3:25
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet: újradefiniálható Joystick: Kempston, IF2, Cursor



### EREDETI ÚTMUTATÓ

„Sovány, szegény, és készen áll, hogy tegyen valamit. Egy róka, aki nem fog nemet mondani. Túl sokszor próbálták legyőzni a kutyák, most ő fogja a Pokol Beagle-jeit a túskebokorba kényszeríteni. Küzd végig az utadat golyók és bombák ellen, még a természet erői is ellened vannak.

Te és a párod kifogytatok az ételből, és mivel első a fészek, ki kell menned, beszerezni. Különféle élelmiszerek vannak szétszórva a földeken; be kell gyűjtened őket, és visszatérni az örökké éhes feleségedhez. Az út mentén vannak mindenféle ellenséges lények, akik megpróbálnak megállítani a beszerzési munkálatodban, vagy csak gyors uzsonnát keresnek. Fel vagy szerelve megbízható pisztolyoddal, így képes vagy harcolni a telhetetlen kutyák ellen.

Négyféle fegyver van a játékban. Ha a legerősebb (és a legnehezebb) van nálad, a géppuska, akkor séta közben is tudsz tüzelni. Ne feledd, hogy ha ez a fegyver van nálad, akkor csak ugrani tudsz futó helyzetben.

A bal alsó sarokban látható FOX szó tartalmaz egy Pantometert; ez azt mutatja, hogy Foxx milyen hosszúnak



érfi a nyelvét. Minden alkalommal, amikor Foxx megsérül, az állóképessége csökken, a nyelve pedig lógni kezd; és ha a nyelve túl hosszú lesz, akkor Foxx meghal. El kell kerülnie a falaknak ugrást is, mert az is megölheti. Valamint megfullad, ha vízbe esik. Ha elveszti egy életét, a képernyő visszagördül a térkép aktuális szakaszának elejére.

Le kell lőnod az ellenségeket, és ne érintkezz velük, kerüld a lövedékeiket is. Egy pisztollyal felfegyverkezve indulsz el, amivel lassan tüzelhetsz, és nem túl pontosan. A játék különböző pontjain más fegyvereket találhatsz, melyek különböző tulajdonságokkal rendelkeznek. Egyszerűen felveheted őket, mindössze át kell futnod rajtuk vagy rájuk kell ugrnod.

A játék során találsz majd különböző élelmiszereket, ezeknek két típusa van: begyűjthető és megehető.

*Begyűjthető:* Ezek azok a különböző dolgok, amikért a nejed küldött ki, hogy beszerezd őket; kolbász, alma, piték és hasonlók. Csak négyet bírsz el egyszerre; ami éppen nálad van, láthatod a státusz soron. Az élelmiszerek hazacipeléséért házi sárkányod megjutalmaz, helyreállítja az állóképességed.

*Megehető:* A játék során találhatsz csirkékkel teli ketreceket és alvó nyuszikkal teli lyukakat. Ezeket megeheted, amivel extra pontokhoz és extra állóképességhez jutsz.

Néhány lyuk lehetővé teszi, hogy gyorsabban hazaérj. Miután átjutottál egy ilyen rövidítésen, az útvonal nyitva marad, egyszerű hozzáférést biztosítva az aktuális térképszakasz és az otthonod között.

A játékot három étellel kezded; egy extra életet találhatsz minden szinten, vadászkiürt alakban.”

### SEGÍTSÉG

Róka úr a szélsőséges hangulatváltásokra képes feleségével lakik egy helyre kis rókaodúban. Az évek során már megszokta, hogy mihelyt némi táplálékot visz haza, ő lesz a hős, de ha két perc múlva még otthon tartózkodik, eltelve önnön nagyságával, máris lusta naplopóvá válik neje szemében. Egy szigeten laknak, így nincs nagy meritési lehetősége élelem beszerzésének tekintetében. Már többször számba vette a lehetőségeit, melyekből 24 van szám szerint. 12 elérhető almafa van, 4 helyen tud tojást lopni, 2 helyen talál pitét, rákot és ivóvizet. Aztán van

még egy méhészet, ahonnan lépesmézet lehet szerezni, a mókusoktól pedig egy zsák mogyorót. Beszerző körútjai során maximum négy tételt tud megávitni. Húst a rákon kívül nem vihet haza, mert a felesége vega, aki nem tudja, hogy a rák is egy állat. Ez nem jelenti azt, hogy Róka úr portyái során nem fogyaszt semmi fogára valót, mikor már lóg a nyelve a kimerültségtől, pl. valami jó kis tyúkhúst. Mint tudjuk, a rókák evolúciójuk során eljutottak a fegyverhasználatig, Róka úr sem veti meg a jól használható eszközöket, a pisztolytól az aknavetőig mindent megtanult használni, nem csinál az ilyesmiből lelkiismereti kérdést, csak az ügyessége és gyorsasága szab határokat. Az evolúció egyaránt ad és el is vesz, utóbbi okán a rókák képtelenek üszni, meg tudnak fulladni egy nagyobb pocsoltyában is, ezt a veszélyforrást egy szigeten nehéz elkerülni, de Róka úr már ezzel is megtanult együtt élni. A buta vadászok két helyen rókacsapdát is kiraknak, de mindig ugyanoda, így ez sem okozhat különösebb problémát. A helyi nyulak saját alagútrendszerrel építettek a sziget több pontján, ezek jól használhatóak rókák számára is, hiszen a felszíni veszélyeket is el lehet ezeket a járatokat használva kerülni és táplálékkal is szolgálnak.

### HÁTTÉR

*A játék a Denton Designs, azon belül pedig John Heap munkája, akinek olyan játékokat köszönhetünk, mint az Alien, Shadowfire, Enigma Force, The Great Escape, Where Time Stood Still és utolsó műve volt a Foxx Fights Back. Nem rossz elődök.*



### ÉRTÉKELÉS

Remek a körítés, szép a borító, a betöltőkép, jó a sztori, elsöre talán kicsit érthetetlen, hogy mit is kell csinálni, de később egyértelművé válik. A feladat, a az élelem beszerzése, egy folytonosan ismétlődő, mégis elég változatos cselekmény a játékban. Van, ami könnyebben elérhető, más étékért pedig nagyobb kockázatot kell vállalni. Változatosak a veszélyek, vannak statikus akadályok és mozgó ellenségek. Van, ami lelőhető és van, ami felzabálható, és vannak olyanok is, amik maximum optimálisan elkerülhetőek. A játék látványvilága magával ragadó, minden aprólékosan ki van dolgozva. A háttérben húzódo hegvektől az előtérben látható Fox feliratig és a mellette lévő füves részig, na és persze a lógó nyelvvel jelzett életerőig. Rengeteg nagyon szép animáció, vicces epizódok (biciklire pattanó emberek, az asszony beszólásai) színesítik a játékot. A menüzene is remek, Georges Bizet Carmenjéből a Les Toreadors. A hangeffektek szintén átlagon felüliek, így kulcsinben nem találok hibát. Mint ahogy vezérlésben sem, hiszen

mind a választható módok, mind azok használhatósága, érzékenysége tökéletes. Jó, hogy a fegyverek mind kicsit máshogy viselkednek, és hogy nem lehet őket bármilyen testhelyzetben használni. Nehéz a játékot végigjátszani, de nem lehetetlen, sok nehéz helyzetet meg lehet tanulni, ha nem is gyorsan, de rögzül a megoldás. Nagyon jó hangulatú, remekül kivitelezett játék, ami valamiért sem saját korában, sem azóta nem vívta ki a véleményem szerint őt megillető elismerést, ami nyilvánvalóan azt jelenti, hogy túlértékelem a produkciót, de akkor sem találok benne hibát. Nagyon örülök, hogy megismertem, egy addiktív, humoros, egyedi játék, a klasszikusok között lenne a helye.

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



### MÁSOK SZERINT

WOS: 7,71/10  
 Sinclair User: 75%  
 Crash: 85%  
 C&VG: 73%  
 Your Sinclair: 8/10  
 MicroHobby: 7/10

## BLASTEROIDS

KIADÓ:	Image Works, 1989, £9.99 (£14.99 lemezen)
FEJLESZTŐ:	Teque Software Development Ltd (Dave Colledge)
STÍLUS:	Arcade – lövöldözős, Asteroids-klón
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	48288 byte (48K-n utántöltős)
TÖLTÉSI IDŐ:	5:35
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet: újradefiniálható Joystick: Kempston, IF2



### EREDETI ÚTMUTATÓ

„A Blasteroids egy játék árkádban jártasoknak. Használd a tolóerő három formáját, az aszteroidákkal és halálos ellenséges űrhajókkal teli szektorokon és galaxisokon át vezető utadon végig harcolnod kell, hogy végül legyőzd a gonosz MUKORT, aki minden galaxist ural.

A Blasteroids-nak négy különböző szintje van: könnyű (Easy Warp), közepes (Medium), kemény (Hard) és Szakértő (Expert). Mindegyik több galaxist és minden galaxis 9 és 16 közötti szektort tartalmaz a nehézségi szint függvényében. Repülj abba az szektorba, amivel játszani szeretnél. A kemény és szakértő szinteket kerüld el, kivéve, ha nagyon tapasztalt vagy a hajód tolóerő-vezérlésében.

A hajód átalakítható a következő módokon:

**SPEEDER** - a leggyorsabb hajó

**FIGHTER** - a legtöbb tüzérő

**WARRIOR** - a legjobb páncél.

Te irányítod a hajódat a forgatásával és lökésével, de ne feledd, hogy a hajónak van tömege és lendülete.

Egy szektor megtisztításához meg kell semmisítened vagy kiiktatnod az összes jelenlévő aszteroidát. A nagyobb aszteroidák lövésével

széthasítod őket kisebb aszteroidákra, amelyeket aztán meg kell semmisítened. Az ütközések és tolóerő használata csökkenti az energiát, amit fel kell töltened, begyűjtve a kristályokat. A kristályok lila aszteroidákból szabadulnak fel, mikor azok teljesen megsemmisülnek. A kristályok energiataralma csökken, ahogy pusztulnak. Repülj át a kristályokon, hogy elnyeld az energiájukat.

A galaxisban való utazásod során különféle ellenséges hajókkal fogsz találkozni. Ezek mind különböző megjelenésűek és különböző módokon támadnak. Egy ellenséges hajó megsemmisítése után gyakran látsz egy különleges eszközt – repülj át rajta, hogy felvedd.

Mikor befejezel egy szektort, a következő portál pörög a képbe –





repülj rá, hogy a galaktikus térképre kerülj.

A hajó irányításához mozgasd a joystickot balra vagy jobbra: így forgatod a hajót a kívánt irányba. A tolóerő használatához nyomd a joystickot előre. A gyors tüzeléshez tartsd nyomva a tűz gombot.

#### A galaktikus térkép

Kiválaszthatod a következő szektorot a hajó forgatásával, amíg az általad meglátogatni kívánt szektor van kijelölve. Nyomd meg a tűz gombot, hogy belépj a szektorba.

Az egyes szektorok tartalmát kis jelek képviselik, aszteroidák és ellenségek típusa (ha van). A megtisztított szektorok nem tartalmaznak semmit - meglátogatva ezeket csak pocsékolod az értékes üzemanyagot. Azokat a szektorokat, amik kívül esnek az elérhető területen, kérdőjelek jelölik - közelebb kell utaznod hozzájuk, hogy felfedezd a tartalmukat.

#### Aszteroida típusok

A NORMÁL aszteroidát el tudod pusztítani egy lövéssel. A lila aszteroida kristályt tartalmaz.

A POPCORN aszteroidák esetén több találat szükséges, mielőtt megsemmisülnek. Nőnek, ahogy lövöd őket. Minden popcorn aszteroidát meg kell semmisíteni a szektor megtisztításához.

A TOJÁS aszteroidák piócákat tartalmaznak. Mikor kibocsátja őket, feléd indulnak, hogy rád tapadjanak. Elkezdik nyelni az energiádat. Légy nagyon gyors vagy ütközz tárgyakkal, hogy megpróbáld lerázni őket.

A KUTATÓ aszteroida nagy sebességgel feléd repül az első lövés után. Lődd meg többször, hogy elpusztítsd.

#### Különleges eszközök

Ezek szabadulnak fel, amikor ellenséges hajókat pusztítasz el, 8-félék lehetnek:

- Pajzs - ezek korlátozott védelmet nyújtanak az ütközések és ellenséges tűz ellen. A pajzsok száma megjelenik a képernyő felső részén. Lebomlanak, ahogy találatot kapsz.
- Robbanótöltet - ezek biztosítják a dupla lövést.
- Extra erejű lövedék - a lövéseid penetrációja javul ettől az eszköztől.
- Ripstar - ez a fegyver mikor aktív, a hajó centrifugaszerűen forog, és nagy tempóval lő. Csak egyszer használható fel egy Ripstar felvételével. Az aktiválásához húzd vissza a joystickot, és nyomd meg a tűz gombot.
- Extra üzemanyagtartály - lehetővé teszi, hogy több üzemanyagot szállíts egy időben. Az üzemanyag-kijelző növekedni fog, hogy ezt is mutassa
- Rásegítő - növeli a tolóerőt.
- Kristály mágnes - ha összegyűjtöd, vonzani fogja a kristályokat a hajó felé.
- Köpeny - láthatatlanná teszi a hajót az ellenség számára, és



*megakadályozza, hogy rád ragadjanak.*

*Míndezek a speciális funkciók csak egy korlátozott ideig működnek.*

### Mukor

*Ha a galaxis minden szektorát megtisztítottad, akkor szembe kell nézned a MUKORRAL. Megpróbálja elpusztítani a hajódat azzal, hogy neked megy és miniatűr ellenséges hajókat küld ellened. Úgy támadhatod, hogy a csápjait lövöd. Ha már elpusztult minden csápjja, a MUKOR eltűnik, és hagy neked néhány speciális fegyvert. Ha megtisztítottad az összes galaxist (Több galaxis minden szinten), és sikerül legyőzni a MUKORT, akkor azzal meghódítod őt és megtisztítod az egész szintet.”*

### SEGÍTSÉG

Praktikus, metamorfózisra képes űrhajóddal kell megtisztítani galaxisokat. Három fázisa van hajód átalakulásának. Alaphelyzetben Fighter módban vagy, mikor nagy a tüzerő, de sérülékenyebb és lassabb vagy, ebben az állapotban nem tudsz ellenállni a portál vonzásának sem. Warrior módban úgy néz ki a hajód, mint Mézga Aladár Gulliverklíje, így kicsit csökken a tüzerőd, de kipárnázottnak érezheted magad. Harmadik mód a Speeder, ahol hajód összezsugorodik, ellenáll a portál vonzásának, gyors, de tűzereje minimális. A módok között a 'le' gombbal tudsz választani. Aszteroidákból van fehér, lila, kék, és sárga. A fehér az átlagos, csak el kell pusztítanod, a lila ugyanez, de az utolsó darabjában energia kristály van. A kék, tehát a popcorn



aszteroidák megnőnek, majd megállnak, ha lövöd őket. A nagy sárgák a kutató aszteroidák, ahogy meglövöd őket, száguldani kezdenek feléd, ilyenkor egy újabb lövéssel kivégezheted őket. A tojás alakú, kisebb méretű sárgák a tojás aszteroidák, talán a legveszélyesebbek mind közül. A kibocsátott piócáit minél előbb pusztítsd el, különben elszívják minden energiád.

Néha belibeg a képbe egy-egy ellenséges hajó, ezeket kilőve fontos kiegészítőkhöz juthatsz hozzá, de vigyázz, valamelyik ló rád, a másik feléd halad, szóval nem hagynak békén, amíg meg nem semmisíted őket. A kiegészítők közül leghasznosabb talán a pajzs (a pontszám mellett láthatod az aktuális pajzsok számát), minden kapott pajzs gyakorlatilag egy életet jelent. Ha van pajzsod és elfogy az összes energiád, nem életet veszítesz (ezt a képernyő alján láthatod, mikor elveszítesz egyet, credits néven), csak egy pajzsot. Rendkívül hasznos tud lenni az energiaduplázó, ha felveszed, végigkísér az egész játékon. A dupla löveg és a nagyobb tüzerő is kellemes, de sajnos mindkettő időleges. Az energiamágnes viszont remek és szintén állandó segítség, ha felveszed,



nem kell többé mászkálnod a mindenfelé röpködő energia kristályok után. A tolóerő növelő és a ripstar talán a legkevésbé értékes, a köpennyel pedig még soha sem találkoztam, úgy tűnik nagyon ritka. Mukor a neve a galaxisok vezetőjének, sokat és gyorsan mozog, kisebb hajókat küld ellened, de gyorsan kiismerhető.

#### HÁTTÉR

Az Atari 1979-es Asteroids-ának hivatalos „folytatása” az 1987-es Blasteroids. Az Image Works szerezte meg a jogot, hogy elkészítse a játék hivatalos változatát számtalan platformra, köztük Spectrumra is. Fejlesztőként némi meglepetésre a Teque Software Development Ltd van megjelölve, ők az Argus Press kvázi hazai fejlesztőgárdája voltak. Dave Colledge a játék írója a Blasteroidson kívül csak egy játék fejlesztésében vett bizonyíthatóan részt, a Domarknál megjelent Xybots programozásában, ami nem melleleg szintén egy Atari licences arcade adaptáció.

#### ÉRTÉKELÉS

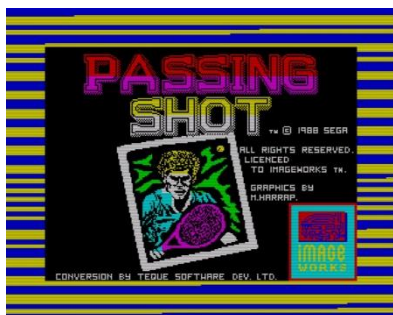
A körítés átlagon felüli, ugyanakkor semmi különleges. Jó a borító és a betöltőkép. Hasonló játékoknál

megszokott nyúlfarknyi útmutató helyett részletes, mindenre kiterjedő leírást kapunk. A feladat ki lett bővítve az Asteroids-klónoknál megszokotthoz képest több apró, de a játékelményt jelentősen növelő dologgal. Pályákra, galaxisokra lett szabdalva a játék, ezzel is fogódzót adva a játékosoknak, hiszen nem rossz tudni, hogy van valaminek eleje és vége. A látványvilág nagyon szépre sikerült, minden kis részletet, animációt, effektet szépen kidolgoztak a grafikusok, harc közben még a közeli égitest is megjelenik a háttérben. Nagyon ritkán ugyan tapasztaltam olyan hibát, hogy egy-egy figurának nem látszik egy 8x8 pixelnyi darabja, pontosabban, mintha fekete alapon feketére váltana. Sajnos zene csak a 128K-s verzióban van, de a hanghatások mindkét verzióban nagyon jók. Nehézségi szintből négy is van, ebből kettő túl könnyű, egy kicsit nehéz és egy nagyon nehéz. Az első két szinten sajnos sok dolog (pl. tojás aszteroida) meg sem jelenik játék közben, így ezek a szintek egysíkúnak és túl rövidnek is érezhetőek. Nehézségi szinttől függ az is, hogy mennyi galaxist kell felszabadítani és az is, hogy a galaxis szektorai mennyire „sűrűk”, tehát mennyi az aszteroida és az ellenséges hajók. Emiatt kicsit olyan, mintha négyzetesen emelkedne a készségi szint, talán jobb lett volna csak a sűrűségen változtatni. Van viszont kooperációra sarkalló kétjátékos mód, amiért nagy dicséret jár a programozóknak. Egymást nem lehet löni, csak segíteni. Talán nem elég egyértelmű, hogy miként lehet



## PASSING SHOT

KIADÓ:	Image Works, 1989, £8.99 (£14.99 lemezen)
FEJLESZTŐ:	Teque Software Development Ltd (Nicholas Kimberley, Mark Harrap)
STÍLUS:	Arcade/Sport szimuláció - Tenisz
GÉPTÍPUS:	48K/128K
MÉRET:	40362 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	4:57
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet: Q,A-fel, O,P-balra, jobbra, Sp-tűz, 1/2- zene be/ki (128K) Joystick: Kempston, IF2



### EREDETI ÚTMUTATÓ

„Nyomd meg a tűz gombot a kezdéshez. Ha párost szeretnél játszani, akkor mindkét irányítás beállításánál a tűz gombot kell megnyomnod. Írd be a monogramod az abc-ben mozgatható jel segítségével, majd válaszd ki a nehézségi szintet – a magasabb szinteken már világszínvonalon, keményebb ellenfelek ellen kell helytállnod.

A Passing Shot lehetővé teszi, hogy egy három szettes mérkőzés döntő szettjét lejátssz. Ha párost játszol, akkor a két játékos ugyanazon az oldalon áll, a számítógéppel vezérelt párossal szemben. A vonal jelzi a határokat, amikor párost játszol.

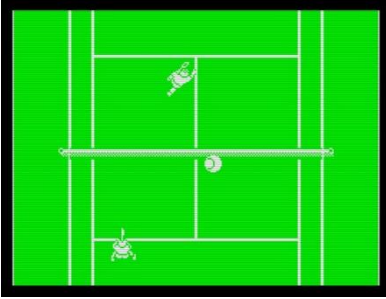
A pálya nézete a Passing Shotban a nézők szintjén van, a labdamenet közben kapcsol be ez a felső nézet, lehetővé téve a legjobb rálátást és a kontrollálását a történeteknek.

Négyféle ütés van a Passing Shotban: lapos, nyesés, pörgetett és áttemelés.

A labda villogása közbeni ütőválasztással szerváld a labdát. A kijelző átvált felső nézetbe. A joystickkal irányítod a játékos mozgását, de a joystick tűz gombjának megnyomásakor a különböző irányokkal változtathatod a lövés típusát.

A játék a tenisz általános szabályait követi, és tartalmazza a szokásos funkciókat: kettős hibák, test érintés, ász, ász szerva, stb. A tenisz szabályainak értelmében hat játékot kell nyerned a szett megnyeréséhez.





*Ha sikerül megnyerni a mérkőzést, a következő körben egy másik helyen, egy másik meccsen találkozod magad.”*

### SEGÍTSÉG

A következő irányoknak megfelelően választhatod az ütés típusát:

- előre/hátra – lapos/magas ütés
- balra/jobbra – nyesés/pörgetés

Minden labdamenetben az alsó térfelezen vagy és minden labdamenet végén látod az állást, valamint egy hol szomorú, hol vidám napocsát, annak megfelelően, ahogy állsz a döntő szettben. Minden ütés után felülnézetben látod a labda mozgását a pálya felett, ami ad némi információt a labda magasságáról is, minél nagyobb a labda, annál nagyobb a magasság, bár nem arányosan, a laposan ütött labdáknál is aránytalanul megnő a labda mérete.

### HÁTTÉR

*1988-ban jelent meg a SEGA Passing Shot című sport-árcádja. A Blasteroids után a Passing Shotot is a Teque Software (a későbbi Krisalis) adaptálta Spectrumra. A kódolási feladatot Nicholas Kimberley végezte, ez volt az első munkája, ő egyébként arról lehetne nevezetes, hogy ő írta a Spectrum kereskedelmi érájának*

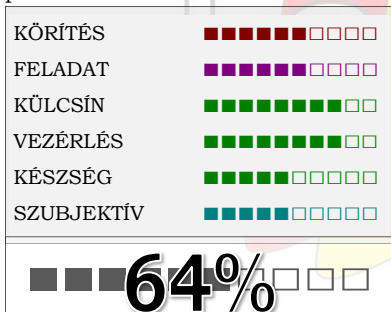
*utolsó játékát, a Dalek Attackot. A grafika Mark Harrap szintén bemutatkozó munkája.*

### ÉRTÉKELÉS

Látva a korabeli magazinok kritikáit, valamit biztos rosszul látok, nem gond, egyszerűen nem igazán tetszik ez a játék, sőt már az alapkonceptió is távol áll tőlem, a nézetek váltogatása játék közben. A körítés nem rossz, bár már az útmutatóból is érződik, hogy a játékban az akció és szimuláció aránya erősen előbbi felé tolódik el. Nem igazán tetszik az sem, hogy csak döntő, harmadik szettet játszhatok. Az meg pláne, hogy a számítógép kijelenti néhány saját labdájára, hogy az "ÁSZ", pedig ott lengetem az ütőmet a labda fölé úgy, mint máskor is, mégsem tudom elütni, és olyan is van, hogy még odafutni sem enged, nem érzi úgy, hogy elérnem a labdát. A megvalósítás mindamellett profi, a grafika kimondottan jó, gördülékeny, a nézetváltás sem zavaró technikailag. De azért egy szimulációnál (még akkor is, ha nem egészen az, csak részben akar annak látszani) a látványnak közelebb kellene állni a valósághoz. Nem mintha sokat teniszeztem volna életemben, de valahogy az egész nem elég realiztikus. A 128K-s verzióban végig szól a zene, ami Spectrumon szép dolog, de picit zavaró, inkább kikapcsolom, a labdapattogás jobban tetszik. Ami amúgy jobban tetszik 48K-s módban, 128K alatt valahogy nem találták el az effektet. A vezérlés alapvetően jónak tűnik, de nehéz a használata amiatt, hogy a játék nézetet vált és azt sem tudom, hogy



hol áll az emberem épp abban a pillanatban, aztán meg lekésem az ütés lehetőségét. Még legkönnyebb módban is nagyon nehéznek és legfőképp esetlegesnek érzem a játékot. Nem rossz játék a Passing Shot, de teniszezéshez ott a Match Point, kell annál jobb? Tetszik viszont, hogy két játékos is játszhatja, páros módban.

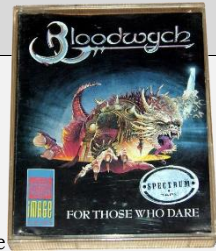


MÁSOK SZERINT

- WOS: 7,60/10
- Sinclair User: 81%
- Crash: 85%
- Your Sinclair: 65%
- C&VG: 68%
- Microhobby: 7,33/10

# BLOODWYCH

KIADÓ:	Image Works, 1990, £9.99 (£14.99 lemezen)
FEJLESZTŐ:	Philip Taglione, Pete James, Anthony Taglione
STÍLUS:	Kaland - RPG
GÉPTÍPUS:	48K/128K
MÉRET:	72078 byte (utántöltős)
TÖLTÉSI IDŐ:	8:36 (utántöltős)
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet: (1.j:) 1,2 - balra, jobbra, 3,4 - fel, le 5 - tűz, (2.j:) 6,7 - balra, jobbra, 8,9 - fel, le, 0 - tűz Joystick: Kempston, IF2, Cursor



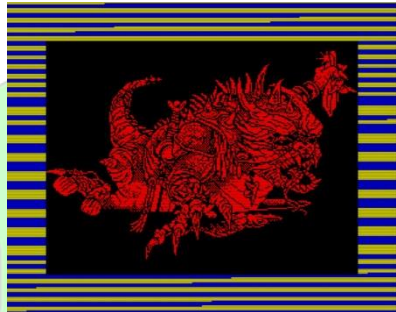
## EREDETI ÚTMUTATÓ

„A *Bloodwych* egy kifinomult szerepjáték, egy kaland játék, amely kihasználja a számítógép minden fejlett funkcióját. Rengeteg időt és energiát fektettünk abba, hogy a *Bloodwych* egyedülálló élmény legyen a számítógépes kalandjátékok között. Jellemzők:

- Egy fejlett karakter interakció rendszer, amely lehetővé teszi, hogy teljes mértékben kommunikálhass az összes lényvel és az emberekkel a játék során.
- Kifinomult varázslat és harci rendszerek, fokozva a realiztikus játékmenetet.
- Könnyen használható ikon-alapú rendszer.
- Lenyűgöző háromdimenziós nézetek.
- És egy csomó egyéb dolog...

Ez az útmutató tartalmazza a háttérinformációkat és a teljes útmutatót a játékhoz. Lehetővé teszi, hogy gyorsan elkezdhesd játszani, és élvezd a játékot.

Az útmutató végén találni fogsz néhány tippet és trükköt, hogy a legtöbbet hozhassd ki a *Bloodwych*ből.



Ezek segíteni fognak, hogy pontosabb képet kapj a játékról részleteiben. Most pedig hagyd, hogy a kaland elkezdődjön...

### A *Bloodwych* legendája...

Régi szokás, hogy Trazere népe továbbadja a legtöbb ősi legendát, ahogy a *Bloodwych*, vagyis a pszicho mágusok titkos rendjének történetét is. Azt mesélik, hogy sok évmillióval ezelőtt a *Bloodwych* uralkodott Treihadwyl ősi és erős városa felett. Titokban ott tárgyalták meg Trazere földjének ügyeit, miközben üléseiken büntetéseket és jutalmakat osztottak ki a polgároknak, és nagyon élvezték a szerepüket. Évszázadokon át Trazere népe a *Bloodwych* tiszteletteljes félelmében élt, de amíg ők uralkodtak, a föld biztonságos volt. Biztonságos, vagyis, amíg egy sötét

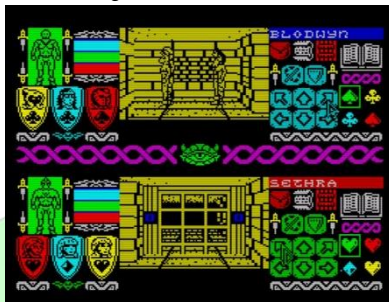
reggelen a nagyapád dédnagyapja megfogant.

A Bloodwych tagjai közt ott volt Zendick, a második erőben és misztikus művészetben, egyedül a Nagy Sárkány volt előtte. De minden hatalom és bölcsesség ellenére, Zendick is csak egy olyan teremtmény volt, akit a kapzsiság és személyes ambíciói vezéreltek. Már nem volt elégedett a mester mágus árnyékában, így elutasította a Bloodwych útjait és sötét és gonosz művészeteknek hódolt. Sok évnyi fondorlatos cselszövés után Zendick készen állt, hogy olyan csapat mérjen, amiről már régóta álmodott, és azon a napon hívta a sötétség erőit, és elpusztította a Nagy Sárkányt, a Bloodwych vezetőjét.

A Bloodwych testvérei fel voltak készülve erre a támadásra, de így is képtelenek voltak ellenállni Zendicknek, mielőtt száműzték őket örökre az asztrális síkba. Azt mondják, hogy Zendick harsogó gonosz nevetése hallatszott azon a napon az egész országban. Egész nap és egész éjjel a nevetést hallották, a következő napon az ég elsötétült, és esett a véres eső, a föld megnyílt, és Trazere sok jó polgáráról soha többé nem hallottak.

Ezután elmondták, hogy a következő holdakban Zendick Treihadwylbe hívta az éjszaka lényeit, és az ország népe nem mert naplemente után kimenni az utcára. És lassan a mágusok városa átalakult. A sáncok fölött ijesztő tornyok jelentek meg, és beléjük nagy kristályokat helyeztek, hogy lassan szívják ki az energiát és az életet a földből. Ezzel az energiával Zendick meg akarta idézni az Entropia

urát, a tiszta káosz megtestesülését, aki feloldaná a világegyetem szövetét alkotóelemeire. Azután Zendicknek egyedül állna hatalmában a világot újraalkotni a saját képére. Igen, egy kissé örült volt. A káosz nem hagyta meg semmit, csak a kristályokat, amiből megszületett.



Évről évre Treihadwyl földje egyre sivárabbá és hidegebbé vált. A város úgy tűnt, hogy gonoszszágot sugároz, és megfertőzi mindazokat, akik a befolyásába kerülnek. Trazere és az emberek csupán árnyékaik voltak annak, amik azelőtt voltak, és a gyermekek születése, és a növények betakarítása a sírás ideje volt, nem az öröme. Egyszer egy nagy tömeg, felfegyverkezve alig többel, mint az elméjük, vonult be a városba, és elhatározta, hogy véget vet a mētelynek, ami tönkretette az életüket. Csak egy ember tért vissza, kiéhezve, megégetett testtel és csupaszon. Alig volt ideje elmondani a borzalmakat, amiket látott, mire az utolsó lélegzétvétele borzongatta végig testét és a lelke csatlakozott elesett bajtársaihoz.

Most, ahogy írom ezt a pokoli naplót, úgy érzem, mintha élnék. A betegség és kétségbeesés átjárják a földet, és az őseink életért való vágyakozás, amit a gyerekeink soha nem fognak



élni. Csak annyi maradt, hogy imádkozzunk. Imádkozzunk, hogy a Bloodwych visszatér és bosszút áll értünk.

Helveth Sharpquill, írnok.

Írta: saját kezűleg ezt a 4080. évben

Seth 13. napján, a sötétben.

... valahol, mélyen a Lelkek Birodalmában, egy lélek nyúlt a társai felé. Láthatatlanul, mint a szél, a sok szellem összegyűlt. Habár alaktalanok voltak, a lelkek összekapcsolódtak, megosztották a gondolataikat. Szó nem hangzott el, hangot nem adtak ki, de az asztrális úrben egy gondolat alakult.

„A Bloodwych vagyunk, halhatatlan mágusok, a fény kutatói. Minket nem győznek le, testvérek. Zendick sötét mágiája túl sokáig gyarapodott. Meg kell semmisíteni, ez a megfelelő idő. Zendick befolyása túl erősre nőtt. Az Entrópia ura gyűjti hatalmát, és hamarosan elkezdődik a rombolás pestise. Ha nem száműzzük őt a káosz birodalmába, akkor minden elvész...”

„Saldar és Vestryl, tiétek a legfontosabb feladat, amit a Bloodwych valaha vállalt. Meg kell találni Trazere utolsó tizenhat bajnokát, és összekapcsolni az elmétekben a két legméltóbbat. Ezt követően, a világegyetem megmentéséért el kell őket vezetni Treihadwyl szívébe, megtalálni és megsemmisíteni a kristályokat. Menjetek, és Bloodwych szelleme legyen veletek...”

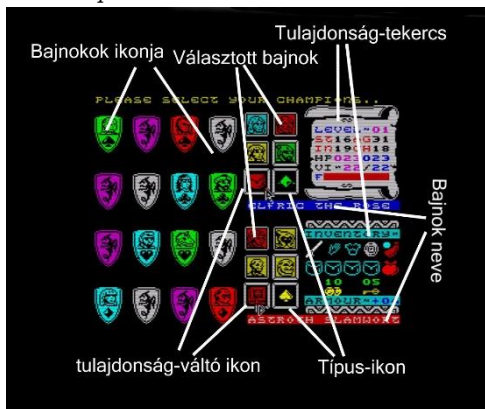
Murlock Darkheart úgy ébredt, hogy egy hideg kőből épült átjáróban találta magát. Felnyögött, ahogy felült, szeme

könnybe lábadt a fájdalomtól. Azonnal eszébe jutott az előző este. Furcsa, hogy annyi kalandor érkezett ugyanabba a magányos kocsmába ugyanazon az estén. Megigérte magának, ez lesz az utolsó alkalom, hogy egy csepp mézbor is érinti ajkait. Hogy volt lehetséges, hogy egy erős és méltóságtejes mágus, mint ő, együtt tivornyázik a harcosokkal? Soha többé nem lesz képes varázslatdobáló társai szemébe nézni. Most azonban, a fő gondja az volt, hogy kikészüljön abból a mocskos üregből, ahol bolyongott részeg kábulatban. Ahogy sétált, Murlock szíve elszorult. A folyosók úgy tűnt, sosem érnek véget, miközben egymásból kanyarogtak, mint egy hatalmas labirintus. Épp azon kezdett töprengeni, hogy talán arra rendeltetett, hogy patkányélelem legyen ezen az istentelen helyen, amikor úgy tűnt, meglátott valamit, mintha valami mozgott volna előtte. És meglehetősen biztos volt benne, ahogy befordult a sarkon, hogy látott egy alakot, ahogy az elindult a sötétben. Ha a szeme nem csapja be, az egyik kalandor volt, akivel este találkozott a kocsmában.

Darkheart üldözőbe vette volna, mikor egy hirtelen hányinger fogta el, és a földre zuhanva öklendezni kezdett. A feje úgy érezte, fel fog robbanni, és meg fog zavarodni a furcsa látomásoktól, amik ismeretlenek voltak számára. De a fájdalom nem volt hosszú életű. Az émélygés hamar alábbhagyott, helyét egy megnyugtató érzés vette át. Ahogy magához tért, Darkheart rájött, hogy valami nagyon furcsa történt vele, de nem félt ... a Bloodwych volt vele.

### Hogy játssz a játékkal

Te egy vagy a Bloodwych-ből. Fel kell vened Trazere utolsó bajnokaiból az egyiknek a személyét. Először fel kell fedezned Treihadwyllt, toborozni még bajnokokat, és összegyűjteni olyan eszközöket, melyek támogatnak feladatodban. Miután kész vagy, meg kell szerezned a négy kristályt, amiket a tornyokban őriznek. Vidd őket az ötödik toronyba és ott pusztítsd el Zendicket, és kergesd az Entrópia urát a káosz birodalmába. Ehhez le kell majd győznöd Zendick ügynökeit. Az Entrópia ura Trazere sok



állampolgárát furcsa szörnyekké alakította át, és sokakat elméjükben módosított pszichotikus gyilkosokká. Közülük néhány segíthet neked, de sokan megpróbálnak majd elpusztítani téged.

Sok szerencsét a küldetéshez, és ne feledd, a Bloodwych szelleme mindig veled lesz.

A Bloodwych játszható billentyűzettel vagy joystickkal, melyek utánozzák a számítógép egér vezérlőjének funkcióit. A gép felajánlja a lehetőséget, hogy definiáld a billentyűzetet. Ha joystickot szeretnél

használni, válaszd az előbbi opciót, és használd a joystickot a beállításhoz. A játék legtöbb funkciójának aktiválásához mozgasd a mutatót (kis nyíl a képernyőn) az ikon fölé, majd nyomd meg a tűz gombot, hogy aktiváld az ikont. Az egyes játékos mutatója kék, a kettes játékosé piros.

### A karakterekről

A karakter kiválasztási oldal mutatja a tizenhat bajnokot. Egy bajnok megtekintéséhez kattints a karaktert képviselő pajzsra. A bajnok megjelenik, a játékos egyik négyzetében a képernyő jobb oldalán, valamint a bajnok adatai megjelennek a tulajdonság-tekercsen. Kattints a zsák ikonra (tulajdonság-váltó ikon) ahhoz, hogy megnézd a karakter zsákjának tartalmát. A zsák ikon átvált könyv ikonra. Kattints erre a karakter varázslatainak megtekintéséhez. A könyv ikonból tekercs ikon lesz. Kattints erre, hogy visszatérj a Tulajdonság-tekercshez. (Lásd: a varázslat és leltár magyarázatot az útmutatóban)

Ha szeretnél megtekinteni egy másik bajnokot, megleheted, kattints a pajzsra. Ezen a módon megtekinthetsz annyi bajnokot, amennyit csak szeretnél. Ha kiválasztottad az összes megfelelő bajnokot, kattints a „Bajnok típusa”, kártya ikonra, hogy megerősítsd a kiválasztást. Ha mindkét játékos (két játékos módban) kiválasztotta a bajnokokat, a játék elkezdődik. Győzd meg arról, hogy azok a bajnokok vannak kijelölve, akiket szeretnél, mert nem találkozol velük újra. Minden játékos akár négy bajnokot is választhat, hogy teljes legyen a csapata.

Lelki típusok

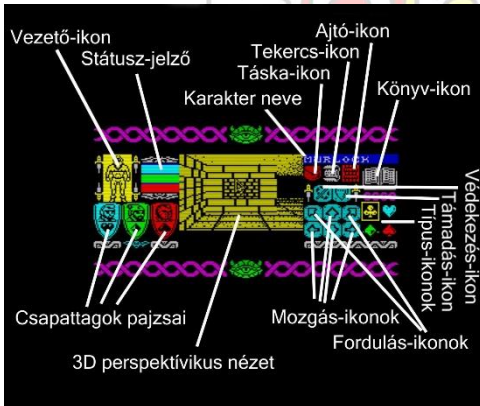
A négy lelki típus mindegyikét eltérő színű kártya jelzi. Minden típusnak más erősségei és gyengeségei vannak. A típusok a következők:

- Harcosok ♠
- Mágusok ♣
- Kalandorok ♥
- Íjászok/orgyilkosok ♦

Bármilyen lelki típus végrehajthat és megkísérelhet olyan műveleteket, melyek általánosságban egy másik típushoz kötődnek, ettől függetlenül lehetnek nagyon ügyesek is a dologban.

Karakter tulajdonságok

Kattints a tekercs ikonra, ez előhívja az aktuálisan kiválasztott vezető tulajdonság-tekercsét. Ez megmutatja a következő képességeket:



- Szint (LEvel): A karaktered tapasztalatát jelzi. Hatással van az összes alapvető készségre és a speciális képességekre. Minél magasabb a szint, annál hozzáértőbb.
- Erő (STrength): Ettől függ, hogy milyen könnyedén üt harc közben és milyen kárt okoz az ellenfélnek.

- Mozgékonyosság (AGility): Ez szintén hat a harci képességre, valamint arra, hogy milyen jól tud támadások elől elugrani.
  - Intelligencia (INtelligence): a varázserőre van hatással
  - Kisugárzás (CHarisma): Azt jelzi, hogy mekkora befolyása van a többi karakterre.
  - Eredményesség (Hit Points): Azt mutatja, hogy mennyi kárt tud tenni, mielőtt meghal. Visszaállítható a megfelelő italokkal, varázslatokkal, vagy pihenéssel. Az első szám mutatja az aktuális szintet, míg a második a maximális.
  - Életerő (VItality): Jelzi, hogy mennyi energiája van. Ha visszaesik nullára, akkor sérüléseket fog elszenvedni. Bájitalokat és varázslatokat használhatsz, hogy elősegítsd a helyreállítását. Az első szám mutatja az aktuális értéket. A második pedig a maximális.
  - Élelem (Food): Ez a sáv azt mutatja, hogy mennyire jól táplált egy karakter. Ha a sáv rövid, a karakter éhes, és hamarosan szüksége lesz ételre. Az élelem-szint befolyásolja a sebességet, amivel az életerő helyreállítható.
- Kattints bárhol a tekercsen, hogy visszatérj a fő vezérlő kijelzőre. A jelenlegi vezető fontos tulajdonságai megjelennek a státusz-jelzőn a vezető ikonja mellett. A három sáv a következőket mutatja: eredményesség, életerő, és varázserő.
- A karakterek cseréje, mozgatása  
Mozgatóskor vagy egy jelentősebb tevékenység végrehajtásakor a Bloodwychben az aktuálisan kiválasztott csapatvezető az, aki végrehajtja az akciót. A csapat többi

tagja a saját szándéka szerint reagál. A jelenlegi vezetőt jelzi a jobb oldali karaktertípus ikonoknál a keretezés. Az aktuális vezető változtatásához egyszerűen kattints kétszer a megfelelő típus-ikonra. Ne feledd, hogy a vezetőnek nem feltétlenül kell elől lennie a csapatban.

Bármikor módosíthatod a csapat tagjainak sorrendjét. Ehhez egyszerűen kattints egyszer a tag típus-ikonjára, mire az fehér lesz. Most kattints egyszer az új helyzetére és a sorrend megváltozik.

Mozgást úgy érthetsz el, hogy kattints a megfelelő mozgás-ikonra. Ne feledd, hogy a jobbra vagy balra kanyarodás a karaktert elfordítja kilencven fokkal az aktuális pozícióban, míg a lépés balra vagy jobbra a karaktert balra vagy jobbra tolja, de nem fordítja irányba.

Mikor egy mozgás-ikon aktívá válik, akkor felvillan az ikon, és a karakter annak megfelelően mozog. Ha megpróbálsz egy olyan helyre lépni, ami már foglalt, pl. egy pillér, vagy más karakter van ott, az ikon villogni fog, de a mozgás nem megy végbe.

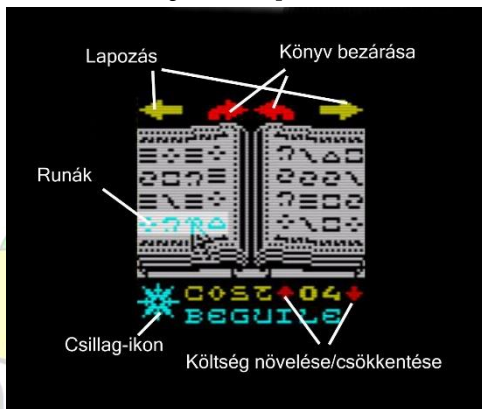
Lépcsőházak: ahhoz, hogy fel- vagy lemenj egy lépcsőházban, csak lépj be. Nem szükséges, hogy a lépcsőház felé nézz. Ha belépsz a lépcsőházba, fel vagy le fogsz jutni attól függően, hogy eredetileg felül vagy alul álltál.

Ajtók: az ajtó-ikonnal lehet nyitni vagy zárni az ajtókat, vagy a 3D-s nézeten rájuk kattintva. Ha korábban használtál egy folyamatos varázslatot, vagy egy varázslat arra vár, hogy felhasználód, akkor az ajtó-ikon rejtve lesz egy csillag-ikon által. Ahhoz, hogy az ajtó-ikon látszódjon, először meg kell szüntetni a

varázslatot. Ha zárt ajtót próbálsz kinyitni, akkor megjelenik a "LOCKED" felirat. A zárt ajtók megfelelő kulccsal vagy varázslattal nyithatóak.

#### Varázslatok

Kattints a könyv-ikonra, és megjelenik a varázskönyv. Ha lapozni akarsz,



kattints a sárga nyilakra. A könyv bezárásához és a vezérlőhöz való visszatéréshez kattints a piros nyilakra.

Ahhoz, hogy egy varázslatot használj, először kattints valamelyik rúnára, amiből négy van minden oldalon. Csak ismert varázslatokat választhatsz, és ezek színekkel vannak megkülönböztetve (zöld, kék, piros, vagy sárga). A még nem ismert varázslat színe szürke, és nem lehet kiválasztani. Az aktuálisan kiválasztott varázslat neve, színe és költsége látszik a könyv alatt. Ha nincs varázslat kijelölve, a könyv alatti részen szürke csillagok vannak, és nincs megnevezett varázslat. A kiválasztott varázslat költségét meg lehet változtatni, ehhez kattints a nyilakra az aktuális érték két oldalán. A költség emelése növeli a varázslat

erejét és a találat esélyét (cast %), de jobban megcsapolja a varázserőd. A költség csökkentése a varázserő kisebb csökkenését jelenti, de csökkenti a varázslat erejét és pontosságát is. Az aktuális varázserőd megjelenik a 3D nézet alatt. A varázslat sikeres alkalmazása növeli a szakértelmed ebben a varázslatban, ami biztosítja, hogy a varázslat olcsóbb és/vagy hatékonyabb lesz számodra a jövőben. A varázslat, aminek használatát így előkészítetted, így marad, amíg nem használod fel, vagy nem választasz ki egy másik varázslatot, vagy amíg a csapat nem alszik.

Egy varázslatot felhasználhatsz, ha a csillag-ikonra kattintasz. Ha a varázskönyvet bezárod a varázslat használata előtt, akkor az ajtó-ikon helyett megjelenik a csillag-ikon, ami szintén felhasználható a varázslat használatához. Ha egy karakternek van egy varázslata előkészítve, mikor a karakter harcba kezd, akkor a varázslat lesz először felhasználva, automatikusan. Ez csak akkor lehetséges, ha a karakternek aktuálisan megfelelő varázssereje van. A varázslat kis találati százalék mellett lehet, hogy sikertelen lesz, ezt jelzi a megfelelő üzenetet. Varázslás után a karakter ideiglenes büntetésként kimerül, amíg helyre nem áll egy újabb varázslat kivitelezésére. Ez a gyógyulási idő hosszabb a magasabb szintű varázslatok esetén.

Minden varázslatnak van egy változatos hatása, ami a varázsképeséged, a varázslathoz felhasznált energiád, a varázslattal

kapcsolatos tapasztalatod és a szerencse kombinációja. A találati esély sávja világosan jelzi, hogy milyen esélyed van a varázslat sikeres felhasználására. Miután egy varázslat felhasználásának a képességében eléred a 100%-ot, hatására a varázslat kezd megerősödni.

Néhány varázslatnak folyamatos hatása van. Amikor ezeket használod, amíg tart a varázslat, az ajtó-ikon helyett megjelenik a csillag-ikon. A varázslatot törölheted az ikonra kattintva. Más varázslatot nem tudsz használni, amíg más varázslat van folyamatban. Ha varázslatot választasz és felhasználsz a varázskönyvből, míg egy másik varázslat folyamatban van, az is megszünteti a folyamatban lévő varázslatot. Viszont előkészíthetsz egy varázslatot, miközben egy másik varázslat folyamatban van. Az előkészített varázslatot vagy felhasználhatod a varázskönyvből, vagy törölheted az aktuálisan folyó varázslatot, felfedve a csillag-ikont a fő panelen.

Minden karakter szakosodott a mágia egy fajtára, egy színére. Ezt jelzi a színük a típus-ikonban és a pajzsuk. A színnek megfelelő varázslatot könnyebben használják és jobban fejleszhető a jártasságuk, és hatékonyabbak, mint a más színű varázslatokban. A mágia minden színének van egy befolyási területe:

- zöld, kígyó mágia, fizikai terület
- kék, hold mágia, elme és illúziók területe
- vörös, sárkány mágia, tűz és energia felhasználási területe

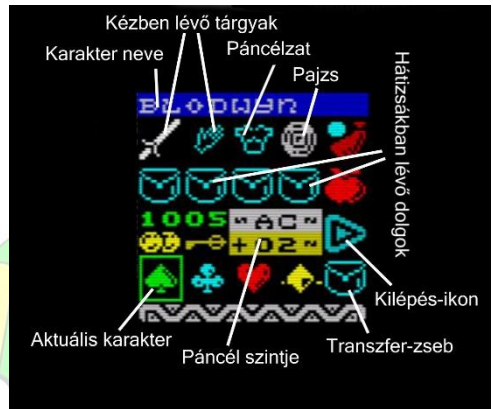
- sárga, káosz mágia, a mágia és élet természetére hat

A pikk és a káró jelűek kapnak egy új varázslatot minden második szinten. A kör jelűek kapnak egyet minden szinten, és a treffek kettőt szintenként. Az új varázslatokat alvás közben tanulják, mikor a karaktert meglátogatják a varázstündérek. Az egyik varázstündér meglátogatja a karaktert alvás közben és felajánl egy varázslatot, mindaddig, amíg a karakternek esedékes az új varázslat. Ha elégedetlen a felajánlott varázslattal, a karakter elutasíthatja, és akkor valószínűleg fel lesz ajánlva neki egy másik, mikor következő alkalommal alszik.

A 32 varázslat rövid leírása:

- Kígyó varázslatok:
  - Armour - viseld ezt a varázslatot büszkeséggel
  - Paralyze - a fagyasztott élet rövid lehet
  - Compass - sosem fogsz eltévedni
  - Levitate - egy valóban könnyű varázslat
  - Warpover - tíz erejével rendelkezél
  - Renew - mindent gyógyít, kivéve a benuást
  - Arcbolt - egy felvillanyozó tapasztalat
  - Formwall - azoknak, akik szeretik a falakat
- Hold varázslatok:
  - Beguile - ezüsttel vonja be a nyelved
  - Confuse - nem tudják, mi ütött beléjük
  - Coceal - amit nem látnak, nem tudják ellopni
  - Vanish - most látsz engem... most nem

- Truview - soha többé nem veszítesz a bújócskában
- Illusion - elég igazi, hogy fájjon
- Mindrock - azoknak, akik úgy gondolják, hogy szeretik a falakat
- Wychwind - csak felrobbantja őket



- Sárkány varázslatok:
  - Missile - egy az újások szemébe
  - Magelock - minek bajlódni az ostoba kulcsokkal
  - Vitalise - soha nem érezted ennyire jól magad!
  - Dispell - mit a mágia alkot, azt a mágia el is pusztítja
  - Fireball - egy robbanás csapatban
  - Recharge - erősíti a leglaposabb gyűrűt
  - Firepath - feküdj a vörös szőnyegre
  - Blaze - nem kell engedély ehhez a tüzes robbanáshoz
- Káosz varázslatok:
  - Terror - hű!
  - Deflect - egy varázslat, ami eltereli a nyilakat
  - Alchemy - Midasz keze
  - Antimage - sose aggódj a varázslók miatt

- *Spelltap* – csapás minden varázslóra
- *Summon* – sosem jársz egyedül
- *Vivify* – mit a halál tesz, csak apró kellemetlenség
- *Disrupt* – úgy ismert, mint "halálcsapás"

### Leltár és tárgyak kezelése

A fő képernyőn a táska-ikonra kattintva hívhatod elő a leltár kijelzőt. A leltárban minden karakter 10 tárgyat tarthat. Az első négy tárgy közül egyet tart a bal kezében, egy elemet tart a jobb kezében, egy páncélt visel, és egy pajzsot cipel. A treff és káros típusú karakterek csak kis pajzsot használhatnak. A maradék 6 lehetséges tárgy helye a hátizsákban van. Ezek alatt látható a karakter páncéljának aktuális szintje. Ez azt jelzi, hogy mennyire hatékony a karakter páncéljának ütéselelyelő képessége. Minél kisebb a szám, annál hatékonyabb a páncél. Mellette, jobbról van a kilépés-ikon, erre kattintva visszatérsz a fő vezérlő kijelzőre.

Ez alatt a csapat típus-ikonjai vannak. A karakter, akinek a leltárát látod, ki van emelve egy kerettel. Az utolsó ikon a transzfer-zseb.

Egy másik karakter leltárjának kiválasztásához kattints a megfelelő típus-ikonra. A karakter neve megjelenik a kijelző tetején és a leltára látható lesz.

Bármely tételre kattintva a leltárban, a tétel rajza megjelenik a transzfer-zsebben, ahol könnyen kezelheted. Hasonlóképpen, ha egy üres helyre kattintasz, akkor a transzfer-zsebben lévő tárgy átkerül az üres helyre. Kezekbe bármit tehetsz, de a fegyverek, gyűrűk, pálcák és botok

csak akkor hasznosak, ha ott vannak. A páncélzat helyére csak viselhető tárgyat, pajzsok csak pajzsok, hátizsákba pedig bármit rakhatsz.

Ha cserélni akarsz egy elemet a transzfer-zsebben lévő elemre, akkor csak klikkelj a leltárban lévő elemre, és felcserélődnek.

Ha el akarsz dobni egy elemet, ami a transzfer-zsebben van, egyszerűen klikkelj oda a 3D-s nézeten, ahol a tárgyat hagynád. Hasonlóképpen, ahhoz hogy felvegyél egy tárgyat, kattints rá a 3D-s nézeten, és ez bekerül a transzfer-zsebbe. Ha már van ilyenkor valami a transzfer-zsebben, akkor eldobod azt.

A kulcsok, pénzürmék száma megjelenik a páncélzat szintjétől balra. Egy kattintással egyet rakhatsz ezekből a transzfer-zsebbe. Ha még kattintasz a transzfer-zsebre, akkor annyival több darabot raksz ezekből az eszközökből oda.

Ha tárgyakat akarsz karakterek között cserélni, akkor rakd a tárgyat a transzfer-zsebbe, majd válaszd ki a fogadó karaktert, és mozgasd az elemet egy üres helyre az ő leltárjában.

Ahhoz, hogy használj egy elemet, mint élelmiszert, italt, vagy gyógyitalokat, tedd a tételt a transzfer-zsebbe, és kattints rá. Ezt az a karakter fogyasztja el, amelyiknek a leltárját aktuálisan nézed. Ha egy étel vagy ital van a transzfer-zsebben, akkor a karakter jelenlegi élelmiszer-szintje megjelenik a 3D nézet alatt a tájékoztatás miatt.

Kardot és más fegyvereket a karakternek a kezében kell tartani. Ez igaz a botokra, pálcákra és gyűrűkre is. Egy tétel lehet mindkét kézben, de

ha mindkét kézben közelharcifegyver van, akkor a bal oldalt fogja a karakter használni. Ha egy karakter íjat kíván használni a harcban, akkor az íjnak és nyilaknak kell a kezeiben lenni.

Ha az egyik csapattag meghal, a leltárja továbbra is elérhető lesz. Ha a csapattag távol volt a csapattól a halál időpontjában, akkor először a testet kell megtalálni, hogy a leltár elérhető legyen. Nem érhető el olyan halott karakterek leltárja, akik nem voltak a csapatod tagjai.

### Harc

Harc lesz, ha a csapatod találkozik egy ellenséges lényvel, vagy ha a csapatod indít támadást egy lény ellen. A harc a következő hat lehetséges cselekvési irányt követheti:

1. Semmi sem történik (ez nem ajánlott)
2. Visszavonulás: gyors mozgással minél távolabb jutni az ellenségtől
3. Támadás: a támadás-ikonra kattintva
4. Védekezés: a védekezés-ikonra kattintva (ez hasznos lehet, ha végre kell hajtaniod egy dolgot, mint például újrendezni a csapattagjaidat)
5. Varázslás (lásd a varázslatokat)
6. Lövedék kilövése: a támadás-ikonra kattintva, miközben új és nyilak vannak a kezeidben

Harc közben a karakterek követik a harci utasításaid és általában önmaguktól cselekedni fognak. Ezután csak ellenőrizned kell a csapattagok leltárját és varázskönyvét. A csapat vezetője nem vesz részt a támadásban, amíg vizsgálod a leltárját vagy varázslatot választasz. Harc közben tetszés

szerint megváltoztathatod a csapat vezetőjét és a tagok sorrendjét, és mindig megpróbálhatsz menekülni. A csapat továbbra is harcolni fog, amíg vagy az összes karakter meghal, vagy az ellenség meghal vagy elmenekül. Közelharc alatt csak olyan karakterek használhatnak lőfegyvereket, akik a hátsó sorban vannak. Ütni, vágni pedig csak olyan karakterek tudnak, akik az első sorban vannak. Varázslatokat bármilyen pozícióból lehet használni.

Bármikor, mikor a csapat sérülést szenved, a sebzés mértéke felvillan a sérülést szenvedő tag pajzsán, és a státusz-jelzőn is látszik a bekapott találat miatti sérülés. A csapat által okozott sérülés a két üzenet ablakban jelenik meg egy miniatűr pajzs ikonnal (a találatot elérő tag ikonja), az azonosítást megkönnyítendő.

### Kommunikáció más karakterekkel

A csapattagok pajzsaira kattintva a kommunikációs panel jelenik meg:

**Ajánlat (Offer):** Ajánlat egy objektumra, ami a tranzszer-zsebben van, amit szeretnél elcserélni, vagy eladni. A vásárláshoz aranyban kell megadni az ajánlatot. A parancsot egy adott tranzakció alatt többször lehet használni. Például, ha egy szörny nemet mond az ajánlatodra, akkor ajánlatsz többet vagy kevesebbet. Ez működik akkor is, ha cserébe ajánlatsz egy másik tárgyat. Amennyiben pillanatnyilag nem veszel, adsz vagy cserélsz semmit, akkor a felajánlott tárgy, mint egy ajándék kerül bemutatásra.

**Vásárlás (Buy):** Érdeklődés, hogy egy szörnynek vagy karakternek van-e eladó holmija.



**Eladás (Sell):** Ajánlat vétel a transzfer zsebben lévő tárgyra.

**Csere (Exchange):** Egy szörmynél vagy karakternél lévő tárgy kiválasztása, függetlenül attól, hogy ők akarnak-e vele kereskedni.

**Igen - Nem (Yes - No):** Ezek az ikonok arra használhatóak, hogy kérdésekre válaszolj.

#### Egyéb parancsok

Ezeket ugyanott érheted el, mint a kommunikációs panelt.

- **Kilépés:** A kilépés-ikont használhatod, hogy kilépj a kommunikációs menüből.
- **Kazetta-műveletek:** Ha a TAPE-ikonra kattintasz, az aktuális játék elmenthető (S), vagy egy régi játék betölthető (L), vagy ki lehet lépni a kazetta műveletekből (Space).
- **Szünet:** Ha rákattintasz a homokóra-ikonra, azzal felfüggesztheted a játékot, amíg lila a keret-szín.
- **Alvás:** Az alvás ikonra kattintva a csapat aludni fog. Ez felgyorsítja a csapat regenerálódását eredményességben, életerőben és varázserőben. Jobb alvás érhető el, ha egy ágygal állsz szemben az ikonra kattintás előtt. Az alvás nagyon fontos. A karakterek csak alvás közben fognak tapasztalati szintben előre lépni, és csak akkor tanulhatnak új varázslatokat. Általában jó ötlet csata után aludni.

#### Javaslatok és tanácsok

##### Indulás

- Amikor először játszol a Bloodwych-csel, kísérletezz a játék irányításával. Próbáld ki a különféle ikonokat és a menüket, és hogy milyen hatással vannak a különböző varázslatok. Ha egy kis

időt szánsz a Bloodwych különleges funkcióinak feltérképezésére, könnyebb lesz a játékban az előrehaladásod, mikor már komolyan játszol.

- Mindig készíts térképet. Reménytelenül elveszthetsz nélküle. Jelezd az ajtókat és szobákat rajta. Ha egy tárgyat vagy karaktert hagysz el, jelöld meg a helyét a térképen. Az is egy jó ötlet, hogy jelöld meg a helyzetét minden gödörnek és csapdának, amivel találkozol, így elkerülheted őket a jövőben.

##### Harc

- Tartsd szemmel a csapat tagjainak eredményességi pontjait, és állj készen, hogy valakit hátra kell állítanod, vagy el kell menekülnöd a regenerálódáshoz. Jó ötlet, hogy a legjobb varázslód legyen a csapat vezetője harc közben, és a hátsó sorban álljon. Ily módon tudnak varázsolni, míg az első sorban lévők tudnak harcolni. Legyen néhány megfelelő varázslatod előkészítve, mert a karakterek első cselekedete az lesz, hogy az előkészített varázslatokat felhasználják.

##### Varázslat

- Próbáld megtalálni a megfelelő egyensúlyt a csapattagok színeiben. Ahogy a karakter sokkal jobb lesz varázslásban a saját területén, saját színű gyengébb varázslókat (mint pikk és káró) tanít. Néhány különösen fontos varázslatot meg kell tanulnia mindenkinek. Ne félj használni a mágiát – csak jobb leszel tőle.

##### Karakter lelki típusok

- **Pikk:** a Bloodwych harcosai. Bármilyen fegyvert, páncélt, pajzsot

tudnak használni. Általában magasabb az eredményességi pontjuk és erejük, mint a többi karakternek, de nem túl jók varázslásban.

- A treffék a Bloodwych mágusai. Bár gyengék alacsony szinten, de hamar erőssé válnak, mert megtanulják a varázslatokat, és nő a tapasztalatuk. A magas szintű treffék félelmetes ellenfelek.
- A kör karakterek minden készségben elég jók. Ezermesterek. Ők sokkal jobb személyiségek, mint a többi típus, így nekik sokkal jobban mennek a tárgyalások.
- A kárók képességei magasak a lopakodásban, újáztatban és megfigyelésben. Ha megtámadják az ellenséget, nagy kárt fognak okozni neki, feltéve, hogy náluk van a megfelelő gyilkos fegyver. Gyakran fogsz olyan dolgokat észrevenni, amik fölött különben átsiklanál, ha az aktuális csapatvezetőd egy káró.

Általános

- Ne legyél túl mohó, ha meg kell válni valamitől, amire már nincs szükséged, mivel a legtöbb dolgot lehet értékesíteni vagy lehet vele kereskedni.
- A csarnokokban van regenerációs kamra. Ezek a mágikus helyek újraélesztik a halott karaktereket. Próbáld megtalálni ezeket gyorsan és emlékezni, hogy hol vannak.
- Ne legyél túl mohó a gyilkolásban - nem könnyű szörnynek lenni...
- Kereskedés során fontosnak fogod találni, hogy látszódjon a lettár.
- Lehetőleg ne legyél túl mohó a két játékos módban. Ha vita van köztetek a játék egy aspektusában,

próbáldjátok megoldani azt, mielőtt a végén megölitek egymást!

- A Bloodwych egy nagy és bonyolult kaland. Szinte biztosan nem tudod befejezni egyszerre. Könnyedén mentheted a pozíciód a kassetta-ikonra kattintva. A következő alkalommal betöltheted a mentett pozíciót és folytathatod a játékot attól a ponttól, ahol abbahagytad. Hasznos lehet számodra, hogy rendszeresen mentheted a játékállást. Ily módon nem fog ki rajtad egy előre nem látható katasztrófa, ami az egész csapatod halálát jelenti, vagy egy áramszünet!"

#### SEGÍTSÉG

Talán csak annyival egészíteném ki, hogy válassz jól, aludj sokat és szerelkezz fel bőségesen!

#### HÁTTÉR

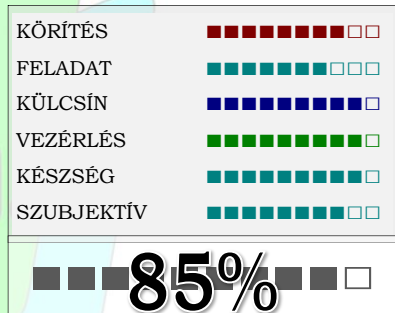
„Túl sok D&D játékot játszottam az Egyetemen, és emlékszem, egy éjjel próbáltam elaludni, tűnődve azon, hogy lehetne egy D&D-t számítógépre tenni. ... barátom és kollégám, Pete James, hasonló álmatlanságban szenvedett és hát művész volt, a C64-en rajzolt néhány képernyőt egy belső nézetű perspektivikus játékról. Valójában két-játékoskal képzelte a játékot, és az volt az ötlete, hogy egy sakk-szerű alapú börtönben játszódik. Akkoriban történt, hogy a Dungeon Master megjelent Atari ST-re, és kicsoda játék volt! Három héttel később kidöglésig játszottuk... Akkoriban beszéltem a Mirrorsofttal, és felvetették, hogy tudnék e írni egy DM konverziót C64-re... Pete vitt be nekik képernyőterveket, amíg végül

*igent mondtak, de én azt mondtam: 'Nem, van egy jobb terüünk, ami két-játékos lesz egyidejűleg.' Ők azt mondták 'Oké, de ST és Amiga verziót is akarunk'. Ez volt a legnagyobb projektünk. Őt verziót csináltunk - Spectrum, Amstrad, C64, ST és Amiga ... Szerencsére volt egy jó DM-ünk. A Bloodwych lassan nőtt. Enyém volt az ST, Amiga és C64 verzió, míg a testvéremé a Z80 verziók Amstradra és Spectrumra. Nem volt könnyű bepaszsirozni az 512k kódot egy 48k-s Spectrumba vagy egy 64k-s Commodore-ba, de mindet belenyomtuk. A Spectrum változatnál hét byte maradt szabad! Fontosnak éreztük a 8 bites verziók elkészítését, különösen, hogy a játékot eleve C64-re terveztük. Szégyen, hogy ilyen rosszul ment az értékesítése."*

#### ÉRTÉKELÉS

A végtelennek tűnő útmutatóban egy dologról nincs szó: az iránytűről. Mégpedig azért, mert a játékban nincs iránytű, sajnos. Így még térképpel is sikerült eltévednem. A feladat néha kicsit monoton, ismétlődő, de kellően addiktív. A grafika kitűnő, egy kifogásolnivalót találtam: a földön heverő tárgyak. Néha alig látszanak, és néha azt sem tudom hirtelen eldönteni, hogy hol vannak, előre kell még lépnem, vagy nem... A vezérlés majdnem tökéletes. Azért majdnem, mert a tökéletes megoldás az egér lenne. A nehézségi szintet néhol túl erősnek éreztem, de kis gondolkodás után általában

rájöttem, hogy mit kellene máshogy csinálni, más varázslatot használni, vagy előzőleg valamit még megtenni, stb. Tehát majdnem optimális, elgondolkodtató. A játékmenet végig egyensúlyban marad, nem lesz túl egyszerű a karakterek fejlődésével, nem billenti ki semmi. Még a kilencvenes évek elején játszottam ilyen stílusú játékkal, PC-n az Eye of Beholderrel, amitől a Bloodwych több dologban elmarad a hardver szűk keresztmetszete miatt. A játék így is élvezetes, mai fejjel már ugyan túl hosszú, de csak ajánlani tudom minden kalandkedvelőnek!



#### MÁSOK SZERINT

WOS: 8,04/10  
 Crash: 75%  
 Sinclair User: 89%  
 Your Sinclair: 94%  
 C&VG: 90%  
 Microhobby: 70%

## BACK TO THE FUTURE – PART II

KIADÓ:	Image Works, 1990, £10.99 (£14.99 lemezen)
FEJLESZTŐ:	Images Ltd (Tony Mack, Daren White, Damian Stones, Jason G. Lihou, Karl D. Jeffery, Stuart Hibbert, David Whittaker)
STÍLUS:	Arcade – Akció, Logikai
GÉPTÍPUS:	48K/128K
MÉRET:	241202 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	20:52 (utántöltős)
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet: újradefiniálható (alapbeáll.: Z,X-balra, jobbra, K,M – fel, le, L-tűz, P-pillanatállj, Q-kilépés) Joystick: Kempston, IF2, Cursor



### EREDETI ÚTMUTATÓ

„Visszatérve 2015-ből egy ártatlan városnéző túráról Dokinak néhány nagyon rossz híre van Marty számára. Hacsak nem megy vele vissza a jövőbe, hogy változtasson a történelem menetén, a jövőben a családja veszélyben lehet. Rajta áll – vagy inkább rajtad –, hogy helyrehozza a dolgokat.

A BACK TO THE FUTURE PART II nem csak egy játék – hanem öt különálló játék, ahol mind elmesél egy fejezetet a sztoriból, veled, mint főszereplővel, Marty McFly-jal.

Ha láttad a filmet, szereztél ugyan némi előnyt, hiszen minden szint alapja a film egy különleges jelenete,

de végül csak gyors reflexekkel és még nagyobb éberséggel lehetsz biztonságban. Rajtad áll. Gondolkozz a jövőről...

A cél, hogy juss át épségben Hill Valley-n a városházához, így megelőzve a fiad jövőbeli katasztrófáját. A légdeszkád piszok gyors járgány, szükséged lesz rá, hogy elkerüld Biffet és bandáját.

A képernyő két részre van osztva. A nagyobb, felső terület a játéktér, míg az alsó a státuszterület az egész játék alatt. A státuszterület mutat mindent, amit tudnod kell, mindent a szintről, ahol vagy, beleértve az évet, amiben vagy (ez esetben 2015), az energiaszinted (teljes szinttel kezdesz, amit kimerítesz a játék alatt), a





maradék életeid és időd, valamint a pontszámod.

A billentyűzetet vagy botkormányt használva vezérelheted a mozgásod a képernyőn. Forduláshoz irányítsd magad abba az irányba, amerre menni akarsz. Gyorsításhoz nyomd előre a botkormányt, fékezéshez pedig húzd hátra. Meg tudod ütni a közeledő támadókat a tűzgömbbal, hosszabban lenyomva például az aknák, rácsok, víz és járdaszegélyek felett tudsz átugrani.

A küldetésed a 2. szinten, hogy kividd Jennifer a házból, anélkül hogy összefutna a számítógép-vezérlésű lakókkal, mert az komoly kárt okozna Jennifer idegrendszerében, sőt magában az idő szövetében is.

Felülről látod jövőbeli otthonod, és látni fogsz még Jenniferen kívül 2 vagy 3 más lakót. Kívünni őt egyszerűnek hangzik, de távol áll attól, hiszen valójában nem irányítod Jennifert közvetlenül. Egy nyolc-irányú mutatód van. Váltogatva az irányokat bármelyik helyzetbe, villogni fog kettő elérhető ajtó. A kijelölés gombot használva ki tudod nyitni a villogó ajtókat. Mikor az ajtók kinyílnak, a kapcsolódó szobákban tartózkodó lakók átmennek egy másik szobába.

Mindössze annyit kell tenned, hogy biztonságosan kijuttatod a házból Jennifert, anélkül, hogy összefutna jövőbeli családja tagjaival. Ez alapvetően egy logikai rejtvény, tehát van bőven időd, hogy hátradőlj és keményen elgondolkodj rajta, merre mozogj legközelebb. A siker kulcsa abban rejlik, hogy ne csak Jennifer mozgását figyelj, hanem a jövőbeli családtagok mozgását is. Memorizáld, melyik irány melyik ajtót nyitja, és vedd figyelembe, hogy indirekt módon, de irányítod a jövőbeli család mozgását is (Ugyanazon a módon, ahogy Jennifert irányítod).

Ez egy kicsit olyan, mint a sakk, abban az értelemben, hogy gyakran előre kell gondolkodnod két-három lépéssel annak érdekében, hogy jó helyzetben maradj, szóval egy kis előrelátás nem árt. Sok szerencsét...

Rájönni, hogy milyen hiba miatt változott meg az idő szövege és kijavítani azt a legfontosabb dolgok, de mielőtt ezt megtehetnéd, vissza kell jutnod a DeLoreanhez élve – és ez 1985-ben, ebben a helyzetben nem lesz egyszerű!



A 3. szint egy jobbról-balra görgetős harci játék, ahol a küldetésed, hogy harcold végig az utad Hill Valley-n és érj el a DeLorean. Az utcákon szembetalálkozol különböző helyi

lakosokkal, mindegyikük ellened vannak ezek nem túl kedves emberek. Ahhoz, hogy megvédd magad, ismersz néhány egyszerű harci mozdulatot az ártalmatlanításukra (lehet, hogy többet szeretnél, de ne feledd, Marty nem Bruce Lee). A mozdulatok a következők

Séta balra, jobbra, guggolás és ugrás, ezek elég nyilvánvalóak, de a rugás és ütés kicsit bonyolultabb. Minden harci mozdulat kicsit más (ahogy látni fogod játék közben), ezért más hatással lesznek az áldozatokra – és attól is valószínű, hogy pontosan kit is próbálsz megütni.



Akár a második szint, a 4. szint is egy logikai rejtvény, bár ebben valószínűleg jártasabb vagy. Ez egy tologatós-kirakós alapú rejtvény, ahol a célod, hogy kirakd a csempéket helyes sorrendben, hogy megkapd a teljes képet.

Ebben a játékban a kép, amit kaptál, egy mozgó kép a gitározó, táncoló Martyról. Vagy legalábbis az lenne, ha a csempék nem lennének ilyen szörnyen összekeverve. A te dolgod, hogy csúsztasd a csempéket helyes sorrendbe, hogy kialakuljon a kép, mielőtt a határidő lejár.

Mozgatni a csempéket könnyű – kirakni a képet nem annyira. Látod, hogy egy hely mindig üres, erre a

helyre tudsz csúsztatni egy csempét. Csak jelöld ki egy csempét és mozgasd a megfelelő irányba, hogy kitöltsd az ürt – amivel csinálsz egy újabb üres helyet. Egyszer a kép majd összeáll és kész vagy.

Akár a második szintnél, itt is előre kell tekintened, ha meg akarod oldani a rejtvényt.

Még 1955-ben, Marty követi Biffet a Tengermélyi Varázs bálba és üldözőbe veszi az autóját légdeszkáján (amit még 2015-ből hozott). Még mindig Biffnél van az Almanach, és az idő helyreállítása miatt Martynak vissza kell szereznie, mielőtt Biff eléri célját.

Az 5. szinten, ahogy az első szinten is, különböző ellenségekkel kell megküzdened, beleértve az öreg Biffet, Biff csatlósait, és Hill Valley rendőrségét is – szerencsére harcolhatsz is velük ugyanúgy. Ahogy korábban, tárgyakat kell gyűjtened utad során az extra energiáért, pontokért és erősítésért (lásd a részletekért az első szintet).

Ne felejtse el, hogy vissza kell szerezned Biff-től az Almanachot, a jövőd függ ettől.

Még ha sikerül is befejezned a Back to the Future Part II-t, a kaland még messze nem ért véget, hiszen jön a játék folytatása. Van még egy további fejezet, ahol visszamész a ...



*Keresd a BACK TO THE FUTURE PART III-t az Image Works-től.”*

### SEGÍTSÉG

Az első és az ötödik szinthez, tehát a légdeszkázás szintekhez van egy jó tanácsom, ami furcsán fog hatni a filmet ismerőknek: nyuszi legyél McFly! De konkrétan, ha tudsz azonosulni a gondolattal, akkor már csak azzal kell törődnöd, hogy a hét különböző útszakaszon szedd össze a legtöbb energiapótló segítséget.

A második szinten legyél inkább sas, mert annyira nehéz meglátni a lényegét. Jennifer a baloldalon lévő sötétkék szobában tartózkodik, mikor elkezded felülről kukkolni, mikor onnan kimozdul, már jobban látszik, hogy karaktere megkülönböztető jellel van ellátva (van négy jelölt sarka). Célod, hogy az alsó sárga ajtón kijuttasd. Rajta kívül vannak még a házban mások is, velük nem találkozhat Jennifer. A 4 irány valamelyikét lenyomva 2-2 ajtó fog villogni, ha a tűz gombot ilyenkor lenyomod, a villogó ajtók kinyílnak és mindenki, aki a kinyíló ajtókon át tud menni az aktuális helyéről más ajtó kinyitása nélkül, az nekilődül és átmegy a nyitott ajtón egy másik helyiségbe. Sorrendileg Jennifer az utolsó minden esetben.

A harmadik szint az alternatív 1985-ben játszódik, ahol szintén megjelent a Way of the Exploding Fist. Marty szereti a számítógépes játékokat, biztos emlékszik az ütés és rúgás típusokra. Gyorsan kiderül!

A negyedik szint egy kirakós, ahol csak tologatni kell a kép darabjait.

Az ötödik szint pedig csak annyiban különbözik az elsőtől, hogy egyel

több pályaszakaszról áll és mások az ellenségek.

### HÁTTÉR

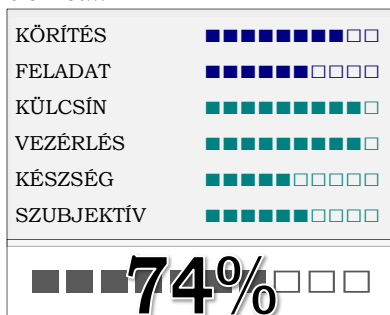
*A játék fejlesztésével megbízott Images Software Ltd-t 1988-ban alapította az akkor 20 éves Karl D. Jeffery (a Mutant Monty írója). Első ténykedésük a Super Wonder Boy volt, ezután következett a Vissza a jövőbe 2. film adaptációja. A játék útmutatójából úgy tűnhet, kérdéses, vajon mi történik a film harmadik részében, pedig ez nem így volt: a film harmadik részét már júliusban bemutatták Angliában, míg a játék csak szeptemberben jelent meg.*

### ÉRTÉKELÉS

A körítés az elvárható szintet hozza: a filmhez illő borító, betöltőkép, megfelelő útmutató. A feladat változatosnak mondható az öt, pontosabban 4 különböző típusú küldetés miatt, bár egyik sem egy világmegváltó, sőt a második szint kivételével még eredetinek sem mondhatóak. Fantáziátlan az alap, de a megvalósítás profi, nem lehet különösebb panasz sem grafikailag, sem (menü)zeneileg. Hangeffektekkel nincs telítve a játék, de ami van, az rendben van. A látványvilág izléeses, a második szintet kivéve jól áttekinthető, egyértelmű. Az átvezető kép jó ötlet, de ha úgymint mindig be kell tölteni külön, akkor miért nem változatosabb kicsit? A vezérlés módjai tökéletesek, a használhatósága majdnem az (újradefiniált) billentyűzetnél volt problémám a pillanatállj és kilépés gombokkal). A játék nehézsége szintenként más. A légdeszkázás

részeknél egy felismerés kell, onnantól gyerekjáték a teljesítés, így elég unalmassá válik. A második szint logikája egyedi, de sajnos mindig ugyanaz a megoldás, szóval kétszer-háromszor rendben, aztán meg csak fölös időtöltésnek tűnik. A harci rész elvileg igényelne reflexeket, ügyességet, valójában nem, szerencsés esetben elsőre végig lehet menni rajta. A kirakóshoz kell némi logika, az idő sem túl sok rá, de egy kis rutinnal nem nagy kunszt kirakni. Szóval mit is mondjak... Profi megvalósítás, de akkor is csak egy tucatjáték, gyorsan felejthető és fantáziamentes. Plusz ez a fajta utántöltős mód nem valami nyerő, emulátoron oké, de valós gépen mire betöltöm az első szintet, négyszer vagy ötször meg kell állítani a magnót, rossz esetben tekergetni

vissza, megtalálni a megfelelő blokkot...



MÁSOK SZERINT

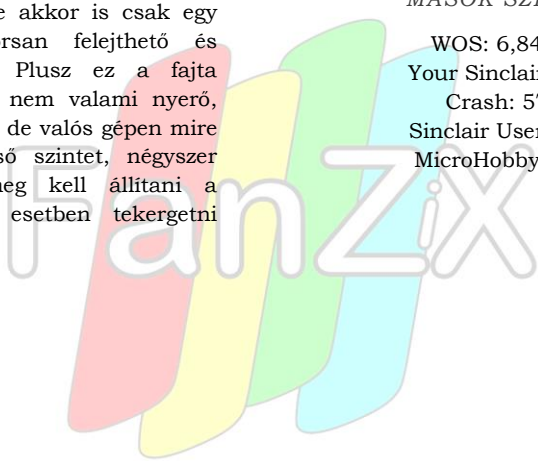
WOS: 6,84/10

Your Sinclair: 79%

Crash: 57%

Sinclair User: 59%

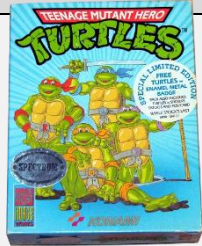
MicroHobby: 85%





# TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

KIADÓ:	Image Works, 1991, £12.99 (£15.99 lemezen)
FEJLESZTŐ:	Probe Software Ltd (David Perry, Nick Bruty), Sound Images, Alan Tomkins
STÍLUS:	Arcade – Platform, akció
GÉPTÍPUS:	48K/128K
MÉRET:	54564 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	5:33
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet: újradefiniálható (alapbeáll.: O,P – balra, jobbra, Q,A – fel, le, Sp – tűz, H – pillanatállj) + En – Info képernyő, CS – Party Wagon, S-fegyvercsere Joystick: Kempston, IF2, Cursor



## EREDETI ÚTMUTATÓ

### „KÉSZÜLJ FEL EGY KIS PÁNCÉLOS MEGTORLÁSRA

Néhány órával ezelőtt April O'Neilt elrabolta híradós furgonjából az undorító, könyörtelen terrorista-zsarnok Zúzó (eredetileg Shredder)! Ő egy aprító-szeletelő gép, egy gazember több gonosszággal, mint egy hadseregnyi elmeháborodott Bruce Lee.

A merész négyesnek ki kell agyálnia egy módot, hogy megmentse Aprilt, mielőtt Shredder átneveli őt, hogy csatlakozzon az ő Fűrge Láb Klánjához. Egyesíteniük kell ezt a feladatot a küldetésükkel, ami az átalakulásuk kezdete óta aktuális - megverni Shreddert és elvenni az Élet-átalakító Fegyverét, ennek a technológiának az egyetlen darabját, ami visszaváltoztathatja Szecska mestert (eredetileg Splinter), patkánybarátjukat emberré, aki egykor volt.

### HOGY JÁTSZD

A kezdeti célod, hogy megmentsd Aprilt, a szép hajadont, de a végső célod, hogy küzdened kell New York



utcáin és szennyvízcsatornáin át a győzelemért a TECHNODROME ellen, ami a gonosz Shredder és az Élet-átalakító Fegyver otthona.

Ha egy teknőst elfognak, ő használhatatlan lesz addig, míg meg nem találod, és ki nem szabadítod őt. (Foglyok bárhol lehetnek. Ahhoz, hogy kiszabadítsd őket, egyszerűen érintsd meg a kezüket.) Minden szint végén (kivéve a 2. szintet), sajnos találkozni fogsz egy Karate főnökkel, aki alig várja, hogy teknőslevest csináljon belőled.

EGY UTOLSÓ PICI TANÁCS: Tartsd egy szemed a fegyvereken, köteleken és életen – a tápláló pizzaszletek, találhatsz ilyesmiket, miközben haladsz a játékban előre.

## ÚSZÁS

Használd a joystickot a víz alatti manőverezéshez. Az úszási sebességed növeléséhez használd a tűz gombot.

## A BULIAUTÓVAL VALÓ BULIZÁSHOZ

A teherautóba való beszálláshoz állj rá és nyomd meg a Caps Shiftet. Ha már bent vagy, használd a joystickot az irányításához. Nyomd meg az S-t, hogy válts az AntiFürge Láb rakéták és a Vulkán Ágyú között. A tűz gombbal tudsz tüzelni. Az autóból való kiszálláshoz nyomd meg a Caps Shiftet.

## SZECSKA MESTER TÖBBCÉLÚ INFO KÉPERNYŐJE

Az első megjelenő képernyő az Információs (Info) képernyő. Itt választhatod ki az irányított teknőst. Mozgasd a joystickot fel vagy le a kiválasztáshoz, aztán nyomd meg a tűzgombot.

A játék folyamán visszatérhetsz az Info képernyőre az Enter megnyomásával. Ezt fontos megjegyezned, mivel előnyöket élvezhetsz azáltal, ha a különféle ellenségek ellen a megfelelő teknőssel veszed fel a harcot.

## A TEKNŐSÖK

A Karatedom mesés négyese várja a hívásod. Ezek a laza figurák, a színpad, a képernyő és a képregények sztárjai, telepumpálva a pizza erejével. Mindannyian más erősségekkel és egyedülálló személyiséggel. Neked kell eldöntened, hogy az egyes teknősök vezérlésére melyik pillanat a legalkalmasabb. Menj vissza az info képernyőre, hogy váltsd a teknősöket a helyzetnek megfelelően. Ne feledd: ezek a szamuráj pajtások csak



anyira tehetségesek az ősi harcművészetekben, mint te.

## LEONARDO

Leonardo elsődleges fegyvere a szórszálhasogató Katana Blade. A leghatásosabb, mikor az ellenséget a szennyvízcsatornában támadja, különösen egy rejtkehelyről.

## RAPHAEL

A tűhegyes Sai az ő preferált támadófegyvere. Az ütéseinek sebessége és kecsessége az, ami a legnagyobb büszkeséggel töltik el.

## MICHAELANGELO

Összehasonlítva a társaival, Michelangelo ereje csak átlagos. Azonban ellenségei csak úgy hullanak a lába körül nunchakus támadásaitól. Bátorsága is meghökkentő.

## DONATELLO

A halálos Bo (nem tévesztendő össze mindenki kedvenc futballistájával) Donatello szórakozási formája. Ne tévesszen meg az a tény, hogy úgy néz ki, mint egy egyszerű bot, mert ez a kis csöppség alul és felül egyaránt hazavágja az ellenfeleket.”

## SEGÍTSÉG

Játék közben vagy egy oldal-felülnézetben vagy oldalnézetben látod az éppen aktuálisan irányított teknősöd. Előbbi egyfajta térkép mód, ahol csatornalejárókat, ajtókat,

szóval valamilyen bejáratot kereshetsz, ahová belépve kerülsz az oldalnézetes akció módba. Hősi ninja küldetésed öt részre lett osztva, melyek a játékban különböző területeken (Area) játszódnak:

- 1: April megszöktetése
- 2: A gát megmentése
- 3: Szecska mester megmentése
- 4: Repülőtér
- 5: Zúzó elpusztítása

Akció közben is tudsz váltani a teknősök között, amire szükséged is lesz, mivel mindenki más-más extra eszközök tulajdonában lesz, ahogy haladsz előre. Sőt, ha egyikük kezd nagyon kimerülni, leválthatod egy egészségesebb társával.

#### HÁTTÉR

A nálunk *Tini Nindzsa Teknőcökként* híressé vált *kvartett* nevét a konzervatív angolok változtatták *Teenage Mutant Ninja Turtles*-ről *Teenage Mutant Hero Turtles*-re, mert a nindzsaság számukra inkább az agresszióval, durvasággal egyenlő. Így lettek a teknősbékák Hős Tini Teknősök. A Probe Software-nél David Perry és Nick Bruty kapta a fejlesztési feladatot (összesen nyolc remek játékot írt ez a páros). Előbbi felelt a kódolásért, utóbbi a megjelenésért. Az 1990 végi karácsonyi vásár szerint jól dolgoztak, ugyanis a játékból egy hónap alatt több mint 420 ezer példány fogyott, ami egyes források szerint csak a Spectrumra eladott példányok darabszáma, más források szerint az összes platformra értendő ez a hihetetlen adat. Érdekes, hogy az összes eladott példányszámról, akár csak a Spectrum, akár az összes

platform esetén, már nem lehet adatokat találni.

#### ÉRTÉKELÉS

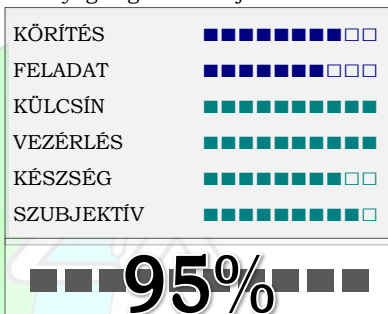
A körítés az Image Works-tól megszokott arculatnak megfelelő, profi. Járt a játékhoz kítűző, meg albumba ragasztható Panini matrica. Az útmutatóból talán többet is kihozhattak volna, nem mintha pár perc után nem lenne minden egyértelmű a játékban. A feladat ugyanis látszólag összetett, mégis egyszerű. Eszközöket kell használni, de minden frusztrációtól mentesen, gyorsan rá lehet jönni, hogy mit hova, mikor... Kis történeteket, célokat ad a játék, melyek sablonosak ugyan, de megtöltik az akciót egy kis étellel. Konkrétan az életek megoldása is nagyon szimpatikus: gyakorlatilag élet és halál helyett van a négy karakter és az esetleges fogságba esésük. A teknősöknek az útmutatóban kicsit el van túlozva a különbözősége, inkább a náluk lévő eszközök, mint habitusuk, fegyverük alapján kell közöttük választani. A látvány az oldalnézetes résznél szemet gyönyörködtető. Gördülékeny mozgások, animáció, kidolgozott, színes, színűtközésektől mentes figurák. Talán egy ici-picit lehetne





változatosabb. Az oldal-felülnézetes rész ehhez képest (talán a térképjellege miatt) sokkal gyerekesebb, inkább a nyolcvanas évek első felének játékeit idézi. Zene csak a kód beírása és Shredder szöveges üzenete után van, de gombnyomás után nem jelenik meg többet. Pozitív, hogy 48K és 128K alatt is hallható a zene és a hangeffektek is. A vezérlési módok és azok érzékenysége, használhatósága mind kitűnő. A nehézségi szint messze van az optimálistól, kis gyakorlással már túl egyszerű a játék. Hiába tűnik úgy az elején, hogy a második csatornában feltűnő Bebop elpusztíthatatlan, vagy a gát alatt úszkáló résznél mindig elfogy a levegő. Utólag mindkettőnél belátható, hogy 'persze, így egyszerű'. Aztán már nincs olyan epizód, ami hasonló fejtörést okozna. Az épületekben, csatornákban lakó lények nem jelentenek túl nagy

veszélyt, gyorsan kiismerhetőek. A játékélményt nem veti vissza, hogy viszonylag könnyű abszolválni egy-egy részt, mindig van valami kis cél, nem csak üres, könnyed lődörgésről szól a játék. Nem emlékszem, hogy nálunk mennyire voltak népszerűek a Tini Nindzsa Teknőcök, nekem speciel borsódzott tőlük a hátam, amin ez a jó hangulatú, addiktív, könnyűsége ellenére magával ragadó játék változtatott, nem lettem a rajongójuk, de már nem is viszolyogva gonolok rájuk.



MÁSOK SZERINT

- WOS: 8,24/10
- Sinclair User: 94%
- Crash: 80%
- C&VG: 85%
- Your Sinclair: 90%
- MicroHobby: 95%

## BACK TO THE FUTURE – PART III

KIADÓ:	Image Works, 1991, £10.99 (£14.99 lemezen)
FEJLESZTŐ:	Probe Software Ltd (Hugh Riley, Joe Bonar, Keith Burkhill, Flights of Fantasy)
GÉPTÍPUS:	48K/128K
MÉRET:	227182 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	16:41 (utántöltős)
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet: újradefiniálható (alapbeállítás: Q,A – fel, le, O, P- balra, jobbra, Sp-tűz, H-pillanatállj/indítás) Joystick: IF2



### EREDETI ÚTMUTATÓ

„AMI SZÍNRELÉPÉSED ELŐTT TÖRTÉNT...

Marty nagy bajban van. Miután visszatért 1955-be, hogy megpróbálja megállítani a gonosz Biffet, aki a saját érdekében meg akarta változtatni a jövőt egy lopott sport almanach segítségével, ő és a Doki sikerrel járt. De mikor a repülő DeLoreanbe, belül Dokival, belacsapott a villám és eltűnt, Marty hátramaradt 1955-ben. A problémái távol voltak attól, hogy végetérjenek.

Ugyanis másodpercekkel Doki eltűnése után Marty kap tőle egy levelet – a dátum 1885. Miután visszatért a vadnyugatra a villám segítségével, Doki úgy döntött, hogy letelepül, mint

kovács, elmagyarázva, hogy mennyire boldog ezzel és nem kér segítséget Martytól. A levél tartalmazott még egy részletes leírást is, hogy Marty hol találja meg a DeLoreant, amit Doki elrejtett egy használaton kívüli bányában, hogy a segítségével Marty visszatérhessen 1985-be. De mikor Marty és a Doki elmennek a bányába, hogy megjavítsák a DeLoreant, felfedeznek a közeli temetőben egy fejfát, amin a Doki neve áll – halálának dátuma mindössze néhány nappal azután, mikor a levelet megírta Martynak! Ráébredve, hogy csak ő mentheti meg Dokit, mielőtt meghal, Marty a DeLoreant használja, hogy visszatérjen 1885-be...

RAJTAD A SOR...

Rajtad áll, hogy Marty és Doki szerepébe bújva mindent helyrehozz, és mindenki visszatérhessen biztonságban a saját idejébe. Nem lesz könnyű, köszönhetően Buford "Vesztett Kutya" Tannen feltűnésének, aki az első volt Hill Valley gonosz Tannenjeinek hosszú sorában! Vadászott Dokira, mióta a városba érkezett – és most vadászik rád is. A BACK TO THE FUTURE PART III négy részre van osztva, melyeket

játszhatsz egyiket a másik után. Minden rész egy híres jelenetet mutat be a filmből – ha már láttad a filmet, annál jobb lesz. A részek progresszív módon nehezednek a végső részig, a legkeményebbig, amelyekben vissza kell térned 1985-be. De ne aggódj – kapsz tőlünk némi segítséget utad során.

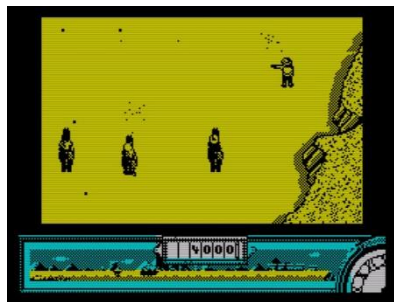
Bármikor megállíthatod a játékot a 'H' gomb megnyomásával, és újboli megnyomásával folytathatod azt.

### 1.SZINT: A SZEKÉR ÜLDÖZÉSE HELYSZÍN

Nem sokkal azután, hogy találkoznak egymással 1885-ben, Marty és Doki tervezi, hogyan juthatnának vissza 1985-be - amikor meghallják, hogy valaki sikoltozik. Clara, Hill Valley új tanárnője, egy elszabadult szekéren (ami mellel, egy fajtát ló húzta kocsi), egyenesen a szakadék felé! Nagy nyugalommal Doki a lovára pattan, és üldözőbe veszi.

### JÁTÉK

Az első játék célja, hogy eléred Clarát azelőtt, hogy a szekér elérné a szakadék szélét. Te vagy Doki a lovon, és Clara szekere mögül indulsz. Egy ablak a fő képernyő alatt mutatja, milyen közel vagytok, Clara és te, a szakadékhöz. Nincs szükség közvetlenül irányítanod a lovat, vágat



automatikusan. Viszont Doki cselekvéseit irányíthatod. Ha eléred Clarát, mielőtt eléri a szakadék szélét, akkor nyertél, és a következő szintre léphetsz.

A feladatot nehezítik az akadályok, ahogy felbukkannak az út mentén, és azzal fenyegetnek, hogy Dokinak fel kell adnia Clara megmentését. Tárgyak, mint például az indián tomahawk és a szekérről leeső poggyszék, repülnek Doki felé, és vagy le kell bukni előlük vagy átugrani őket; megtanulod majd, melyik indokolt, a tárgy magassága függvényében.

Egyes tárgyakat felvehetsz - bármit, ami nem pattog, például egy kalapot vagy ruhadarabot begyűjthetsz a Dokival, ha jobbra-átlósan lefelé nyomod a joystickot. Bónuszpontokat kapsz, ha minden elemet összeszedsz.

Hogy a dolog bonyolultabb legyen, az indiánok úgy döntöttek, hogy megzavarnak. Lóháton üldözik Dokit, próbálva leütni a lóról. Szerencsére van fegyvered, hogy megvédd magad, és tudsz löni előre és magad mögé is. Minden esetben, mikor Doki leesik a lováról, időt veszít és Clara közelebb kerül a szakadékhöz. Ha túl sokszor leesel, a szekér lezuhan a szakadékba és a játék véget ér.

## JÁTÉKON BELÜLI RÉSZEK

Ahogy közelebb kerülsz Clarához, megváltozik a nézőpont bizonyos időközönként - Te mindig Doki vagy a lovon, de most a történéseket felülről látod a felfelé görgetett képernyőn.

Az első felülnézeti részben egy csata kellős közepén találsz magad a lovasság és az indiánok között, végig a lövéseik keresztüztében haladsz, ahol sérülés nélkül kell átjutnod. Még mindig megvan a fegyvered, tudsz lőni az indiánokra -, de ne lőj a lovasságra! Tartsd szemet az akadályokat, nehogy leess a lóról.

A második felülnézeti részben, ami az utolsó része a szintnek, Hill Valley-n át vezet az utad - egy bankrablás kellős közepén át! Bufordot és bandáját sarokba szorította a lovcasság, ahogy kijöttek a bankból, és nagy lövöldözés folyik. Ismét kerülsz el a golyókat, és lödd a rosszfúkat, miközben kerülsz ki az akadályokat.

### SEGÍTSÉG

Ne lödd a lovasságot!

### 2.SZINT: CÉLLÖVÖLDE

#### HELYSZÍN

Esti ünnepség van Hill Valley-ben. A híres óratorony építése végre befejeződött, Marty és Doki a szabadtéri mulatságon vannak. Marty észrevesz egy régi típusú céllövöldét. Nem tud ellenállni a kísértésnek, miután az összes lögyakorlatát a Wild Gunman című játékban szerezte, fizet, tölts, és céloz ...

#### JÁTÉK

Ebben a részben a cél egyszerű - lőj, amennyit csak tudsz, amilyen gyorsan csak tudsz. A játékot első személyű perspektívában látod - ami azt jelenti, úgy látod a dolgokat, ahogy Marty látja őket. A fegyver megjelenik



a képernyőn, és segít egy kicsit, hogy van egy spéci irányzék, ami megmutatja, hogy hova céloz.

Mindössze annyit kell tenned, hogy céloz és lössz, és próbálsz annyi dolgot leütni, amennyit csak tudsz. Ne aggódj a lösszer miatt - annyi van, amennyit csak akarsz, de az idő rövid. Egy óra a jobb felső sarokban ketyeg, ahogy játszol, és mikor elfogy az idő, megjelenik Buford, és véget ér a játék. A legegyszerűbb célpontok a kacsák - ezek a galéria alján haladnak jobbról balra. Vannak még ugyanilyen irányban repülő kacsák, felül a galériában. Ezek gyorsabbak, tehát siess. Van még rengeteg jutalom elem, szóval tartsd nyitva a szemed.

Több pontot kaphatsz a kartonból kivágott Bufordért és bandájáért. Az ajtóknál és ablakokban jelennek meg - a lövöldöző Marty előtt közvetlenül. Nem tudnak lőni, de csak nagyon rövid időre jelennek meg, majd eltűnnek újra, ezért legyél nagyon gyors.

### SEGÍTSÉG

Nem csak a célokat tudod lelőni. Tekints a vásári lövöldé határain kívülre, és próbáld kilőni a háttérben néhány dolgot. Érdekes eredmények lehetnek! Ne lőj az öreg hölgyekre, és figyelj a különleges kacsabónuszokat!

### 3.SZINT: TÁLCADOBÁLÁS

#### HELYSZÍN

Az óratorony átadási ceremóniáján ki más bukkanhatna fel, mint a gonosz Buford "Veszett Kutya" Tannen és bandája, a cimborái - és persze keresik a bajt.

De mikor elindulnak, hogy belekössenek a Dokiba, nem számíthatnak a Martyval való találkozásra. Lehet, hogy nincs fegyvere, de nagyon jól bánik a frizbivel és felfegyverzi magát egy halom üres pástétomostállal a pitestandon, Buford és a bandája futhat a pénze után!

#### JÁTÉK

Buford bandája elrejtőzött a Hill Valley tere körüli házak mögött, te kint vagy a nyílt terepen, csak egy rakás tálcád van, hogy megvédd magad. A rosszfiúk megjelennek az ajtóknban, ablakokban, az ivó tetején és lőnek rád. Sikerült felkapnod egy régi sütő ajtaját, amit, mint egy primitív golyóálló mellényt használsz, de csak bizonyos számú lövés ellen véd meg - ha túl sok lövést kapsz, áttörik, felfedve Marty szívét. A következő találat halálos.

Szerezhetsz pástétomostálat - tizes halomban - egy asztalról a jobb alsó sarokban. Végtelen tál van, Marty bármikor feltöltheti a municióját.



Ahhoz, hogy eldobd őket, csak állítsd be magad irányba (Marty csak balra vagy jobbra mozdul) és tüzelj - dobd a tálcákat, amilyen gyorsan csak akarod. Pontosan kell helyezkedned, a célok eltalálása nem könnyű, de hamarosan belejössz. A trükk az, hogy elég gyorsan helyzetbe kerülj, hogy eltaláld a bandatagot, mielőtt eltűnne.

Azonban egy rosszfiú egyszeri eltalálása nem elég. Ezzel megszabadulsz tőle egy kis időre, de hamarosan visszatér. Háromszor kell eltalálnod, hogy végleg megszabadulj tőle, ekkor eltűnik a képe a Rosszfiú-Méteren a képernyő felső részén. Mikor mind a hat rosszfiú vereséget szenvedett, Buford maga jelenik meg, és őt kell legyőzni. Szabadulj meg Bufordtól is, és eljutsz az utolsó szintre.

#### SEGÍTSÉG

Az eldobott tálcát tudod csavarni a levegőben. Mozdasd a joystickot a kívánt irányba, amerre csavarni akarod a tálcát. Hasznos szűkebb ívekben!

### 4.SZINT: A VONAT

#### HELYSZÍN

Marty és Doki végül eljut a tervük megvalósításához, hogy visszatérjenek 1985-be - de az egyetlen módja, hogy felgyorsítsák a DeLoreant 88 mérföld/órára, az, hogy egy vonat elé rakják! Ezért úgy döntenek, hogy elrabolnak egyet...  
JÁTÉK

Martyval vagy, és a játékot egy mozgó vonat utolsó kocsijának tetején állva kezded. Végig kell menned a kocsikon, utad közben összegyűjtve Doki speciális sebességnövelő anyagát, amivel fel lehet gyorsítani a vonatot 88



mérföld/órára, és végül elérni a DeLorean a vonat előtt, mielőtt kifutsz az időből.

Ahogy sétálsz végig a vonaton, a Buford banda tagjai és a vonat mérnökei (akik nem akarják, hogy ellopják a vonatot) jelennek meg, és szembekerülnek veled. Szerencsére Martynak van még pár pítés tálja, amit eldobhat, hogy leüsse a banditákat a szerelvényről. Ha elég közel kerül, Marty meg is ütheti őket, vagy akár lebukhat és átcsúszhat a lábaik alatt. Valamint át kell ugrania a réseken, hogy átjusson kocsirol kocsira.

Legyél óvatos a statikus akadályokkal, ahogy a vonat gyorsul. A levélhorgok, víztornyok és jelzők mind leütik Martyt a vonatról, így vagy le kell buknod előttük, vagy át kell ugranod felettük. Ha leütnek, visszavisz a képernyőre a légdeszkád, mássz vissza az egyik létrán a folytatáshoz.

Az utad során vedd fel a hét sebességnövelő doppingszert, amiket az óvatlan Doki elejtett a vonat tetején. Minden egység növeli a motor sebességét 11 mérföld/órával, az utolsó pedig felnyomja 88 mérföld/órára. Ha végül eléred a motort, van még egy utolsó akadály, amit le kell küzdened, mielőtt visszatérsz 1985-be. A mozdony kazánja már túlmelegedett a különleges sebességnövelőktől, és a fűvókák gőzt lönek ki magukból. A gőz ártalmatlan, de a fűvókák is lelőhetnek Martyt a vonatról. El kell haladnod óvatosan a motornál, elkerülve a fűvókákat, és átugorod a DeLoreanba a vonat előtt. Ha sikerül, visszakerülsz 1985-be.



### SEGÍTSÉG

Minden alkalommal, amikor felveszel egy doppingszert, a vonat megugrik, ahogy felveszi a sebességet. Légy óvatos mikor ez történik, és láss át a hamun és füstön, ami megzavarhatja Martyt és emiatt leeshet a vonatról.”

### SEGÍTSÉG

Mit is mondhatnék egy ilyen tökéletes útmutató után?

### HÁTTÉR

A Mirrorsoft és a Probe Software harmadik közös projektje volt a Vissza a jövőbe harmadik része. A játék mind kritikai, mind üzleti szinten remekül teljesített.

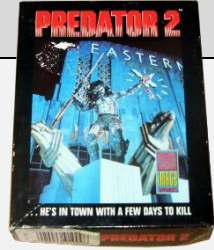
### ÉRTÉKELÉS

A körítés profi, bár egy szép betöltőképernyő elkert volna. A feladat változatos, és sokkal kevésbé sablonos, mint a második rész volt. A menüből a vezérlés mellett elérhető a céllövölde és a tálcadobáló szint gyakorlásra. A grafika, hangok, zene mind remekül legyártott, gördülékeny. Azt hiszem itt már valójában tényleg gyártásról beszélhetek, profi cégek által a fizetett árak megfelelő produktumok készültek. Az irányítás módjai (Interface 2 és billentyűzet)



## PREDATOR 2

KIADÓ:	Image Works, 1991, £10.99 (£14.99 lemezen)
FEJLESZTŐ:	Arc Developments (John Wildsmith, Paul Walker, Herman Serrano, Software Sorcery)
STÍLUS:	Arcade-lövöldözős, Operation Wolf-klón
GÉPTÍPUS:	48K/128K
MÉRET:	120376 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	11:58 (utántöltős)
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet: Q,A – fel, le, O,P – balra, jobbra, Sp-tűz, H-pillanatállj/folytatás Joystick: Kempston, IF2, Cursor



### EREDETI ÚTMUTATÓ

„A VADÁSZAT FOLYTATÓDIK  
A városban van néhány napot, hogy gyilkoljon. A Predator, a végső sport – gyilkolni emberi zsákmányért. Los Angeles polgárainak ez egy hihetetlen rémálom. Mike Harrigan nyomozó hadnagynak egy újabb piszkos munka, csak hogy legyen mit csinálni... Gyilkolsz vagy meghalsz!

#### A KÜLDETÉS

LOS ANGELES, 1997...

Rekord meleg nyár. Légszennyezéstől fullad a város. Rivális jamaikai és kolumbiai droggartellek harcolnak a rendőrséggel az utcák felügyeletéért. Te vagy Mike Harrigan hadnagy, egy kemény los angelesi zsaru, akinek eltökélt szándéka, hogy igazságot szolgáltat egy városban, amit elpusztít a kábítószer és jelenlétének szörnyű következményei. Feladatod, hogy átvedd az irányítást, és véget vess az utcai háborúknak a lehető leggyorsabban. Sajnos, nagyon rosszul alakulnak a dolgok, sőt egyre rosszabbul, sokkal rosszabbul!

Egy különleges FBI csapat kapta az ügyet. Együttműködést várnak az FBI és kapitányod, Pilgrim és az ő



felügyelő tisztje, Heinneman helyettes között. A FBI tudja, hogy van valami odakint. Valami sokkal halálosabb, mint az összes drogbáró összesen. Valami csendes, láthatatlan, legyőzhetetlen... és idegen! Ami sportból vadászik emberre. Emberi koponyát gyűjt trófeaként. Ami csupasz kézzel megöl négy gépfegyverrel felszerelt férfit, és ez a valami háborúba kezdett...

A következő információk különböző szigorúan titkos FBI jelentésekből vannak összeszedve:

+++ SZIGORÚAN TITKOS +++

10 évvel ezelőtt egy lopakodó idegen (azonnal "Predator"-ként említik) megsemmisítette a különleges erők egy elitcsapatát Közép-Amerikában. Csak egy túlélő maradt a csapatból.

Az ő vallomásából kiderült, hogy a Predator képes szinte teljesen álcázni magát egy olyan technológiával, ami fejlettségben messze a miénk felett áll. Fel volt fegyverezve egy lézeres irányzékú energiafegyverrel, amivel bármit fel tudott robbantani. Úgy tűnt, hogy erősen védett tűzfegyverek ellen, és nagy sebességgel és mozgékonyasággal változtatta a helyét. További vizsgálatok kimutatták, hogy a Predatorok meglátogatták már a Földet évszázadokkal ezelőtt, legalább 700 éve. Úgy tűnik, hőség és konfliktusok esetén tűnnek fel. Sportból vadásznak az emberekre, de csak azokra, akik méltóak az üldözésre. A legújabb hírszerzési jelentések arra utalnak, hogy a Predatoroknak vannak hálóik, borotvaéles díszkoszaik és teleszkópos lándzsáik, amivel egy embert apró darabokra szeletelhetnek. Ezek a fegyverek számunkra ismeretlen fémből készültek, ami önkönö és keményebb, mint a gyémánt. Ne próbáljon harcba kerülni egy Predatorral, amíg többet nem tudunk róluk, kerülje minden áron.

### 1.SZINT: LOS ANGELES UTCÁI

„Ami 30 perccel ezelőtt egy rutin közlekedési ügy volt, az most hihetetlen mértékű tűzharccá növekedett. Két motoros rendőr félreállított egy gyanús teherautót és belebotlott egy kábítószer-megfigyelésbe. A sebesült rendőrök most csapdába estek az ezt követő tűzharc közepén.”

#### A FELADATOD

Harcolj végig, míg eléred a drogbárók főhadiszállását és tartóztasd le a



főnököt, hogy kihallgathasd. Tovább lépsz, ha teljesítetted a feladatod.

### 2.SZINT: A PENTHOUSE APARTMAN

„Számos drokartell tagot megöltek. A kolumbiaiak és jamaikaiak közötti harc a Kelet L.A. legnagyobb kolumbiai drogbárójának penthouse lakásában folytatódik. Balszerencséjükre a Predator meghívta magát a buliba..”

#### A FELADATOD

Az FBI tudja, ki felelős a gyilkosságokért. Neked egyetlen esélyed van megtudni, de ki kell kérdezned a legnagyobb kolumbiai drogbárót, Ramon Vegat, de elérsz hozzá még a Predator vagy a jamaikaiak előtt?

### 3.SZINT: LOS ANGELES METRÓ

„A különleges FBI csapat és te is a Predatorra vadásztok. Saját rendőrcsapatod két tagját ölte meg. A nyomában vagy Los Angeles metró alagútjaiban...”

#### A FELADATOD

Eltökélted magad, hogy elkapod a Predatort társaid halála miatt. A Predator végül felfedte magát, de túl kell élned, ahogy visszaüldöződ őt az odujába...

### 4.SZINT: A VÁGÓHÍD

„Az FBI által vett mintákban nyomokban állati vért és szteroidokat találtak. A minta és más bizonyítékok

miatt arra a következtetésre jutsz, hogy a Predator bázisként egy vágóhidat használ. Az FBI egy lépéssel előtted van, és előkészületeket tett, hogy élve elfogja őt. Azt remélik, hogy egy speciálisan szigetelt védőöltözet viselésével megakadályozhatják, hogy a Predator infravörös látása észlelje őket. Azt tervezik, hogy nitrogénnel lefagyasztják. Sajnos, a terv visszafelé sül el. A Predator tudja, hogy várnak rá...”

#### A FELADATOD

Annak ellenére, hogy nem kedveled a különleges FBI csapatot, el kell menned a vágóhídra, hogy megmentsd őket a Predatortól. Vajon a sorsod vezet, hogy egy szemtől szembeni összeütközésbe kerül vele? A végső célja a játéknak, hogy túlélj mind a négy szintet, és végül szembekerülj a Predatortól saját területén. Csak így derül ki, ki a leggyőzedelmesebb vadász.

#### Játéklablak

A játék folyamán a drokartellek állandó támadása alatt állsz, ezért készen kell állnod arra, hogy megvédd magad. Minden szint elején kapsz egy .45-ös Magnum automata kézfegyvert 5 töltőléccel. Tüzelés előtt mozgasd a célkeresztet a célodra. Több bandatagot egynél többször kell eltalálnod, hogy kiiktasd.

Te mindig a képernyő közepén vagy. Ahogy a kurzor mozog, te is fordulsz abba az irányba. Minden szintnek vannak szakaszai, mikor közvetlen közélről támadnak meg. Irányítsd a kurzort a támadóra és tüzelj, hogy az aktuális fegyvered tusával ütést mérj az illetőre.

Ha nyitott szemmel jársz, talán észreveszel valami furcsát lopakodni a háttérben. A Predator az, kihasználva a fényelnyelő álcázási módját. Ne kerülj vele harcba!

A játék bizonyos szakaszaiban háromszög alakban elrendezett három pontot fogsz észrevenni, ami mozog a képernyőn. Ez a Predator lézeres irányzéka. Arra használja, hogy minden szinten elkapjon néhány bandatagot saját gonosz céljaira...

#### Energia

Ez a mutató azt mutatja, hogy mennyi energiád van hátra addig, mikor már olyan súlyosan megsebesülsz, hogy nem tudod folytatni a harcot. Az energiaegységek balról jobbra csökkennek. Figyelmeztetést kapsz, ha az energiád alacsony. Az energiád maximumig pótolható, ha gyűjtöd a testpáncélatot minden szinten.

#### L.A.P.D. jelvény

A rendőrségi jelvény. Sok ártatlan járókelő van, akiket nem szabad lelőni tűzharc közben. Ha véletlenül lösz egy ártatlant, a jelvényed fogyni kezd. Ha túl sokat lelősz, akkor a jelvény eltűnik, és kirúgnak a rendőrségtől.

#### Töltény

Ez a mutató azt mutatja, hány golyód maradt a jelenleg használt töltőlécben. Minden fegyver ugyanazt a löszert használja, kivéve a gránátvetőt, ami gránát rakétát, és a Magnumot ami a saját speciális végtelen löszert használja.

#### Töltőlécek

Azt mutatja, hogy hány töltőleced maradt. Fontos megjegyezni, hogy ha elfogy, akkor kénytelen vagy használni a következő, legjobb fegyvert, ami rendelkezésedre áll (a tüzelési ráta alapján rangsorolva). Őt

új töltőlecezt kapsz ennek a használatához.

#### Gránát rakéták

Ez egy speciális gránát, ami csak gránátvetővel használható. Amikor a gránátvetőt begyűjtöd, a gránát rakéta is biztosított lesz.

#### Pontszám

Mutatja az aktuális pontszámod.

#### Fegyver

Megmutatja, mi az aktuális kijelölt fegyvered. Csak egy fegyvert használhatsz egyszerre.

Egy új fegyver választásához löj rá a játéklakban. Minél jobb a fegyver, annál gyorsabb lesz a tüzelési ráta. A gránátvetőt tartják a legjobb fegyvernek, és a 45-ös Magnumot a legegyszerűbbnek. Természetesen a gyorsabb tüzelési ráta gyorsabban használja el a lőszer!

#### FEGYVEREK

M-203 gránátvető:

Ez a fegyver gránátrakétát lő és a leghalálosabb fegyver, ami rendelkezésedre áll. Valójában okos bombaként lép fel, megöl mindent, ami a képernyőn van. Ez egy egylövetű fegyver.

Mk I rohampuska:

A leggyorsabb fegyver az összes közül. Általános lőszerrel használ.

Mk II puska:

Egy meglehetősen gyors tüzelésű fegyver, általános lőszerrel használ.

Mk III puska:

Átlagos fegyver általános lőszerrel.

.45 automata Magnum:

A legalapabb kézfegyver a legalacsonyabb tűzerővel. Saját végtelen lőszerét használja.

#### TÁRGYAK FELVÉTELE

A játékban képes vagy fegyvereket, lőszerrel, páncélt összegyűjteni. Ezek az

elemek a játéklakban láthatóak. A fegyvereket kiemeli egy jelző, megmutatva őket. Egyszerűen célozz a kurzorral a tárgyra és löj, hogy begyűjtsd azt a játék során.

#### TIPPEK A JÁTÉKHOZ

1.szint: Ne lödd le a latin nőket, a taco árúst vagy a sérült rendőröket. Rossz reklám, ha bármilyen riporterekre vagy riportalanyokra lösz, akiket élőben közvetít a nemzeti TV! Koncentrálj a bandatagokra, akik gránátokat, késeket dobhatnak vagy rakétákat lönek, vagy másra, aki közlel rád támadni. A bandatagokat kapualjakban ténylegesen nem tudod lelőni, de kényszerítheted őket, hogy egy ideig fedjék fel magukat azzal, hogy lösz rájuk.

2.szint: Sok rejtett lőszer található ezen a szinten. Próbáld meg nem lőni a texasiakra!

3.szint: Néhány ember nem lő túl pontosan sötétben!

4.szint: Mikor összekeverednek, a víz és a nitrogén megzavarhatja a Predator látását! Ne lőj az FBI-osokra!"

#### SEGÍTSÉG

Az első szint a leghosszabb és a legkevésbé gondolkodást igénylő, gyakorlatilag ez azt jelenti, hogy aki nem Predator, azt lödd le. A kolumbiai nagyfőnök apartmanjához sajnos betévedt egy pár toloszékes, ártatlan nézelődő, akik próbálják épségben megúszni a tűzharcot, spuriznának is hihetetlen tempóban, ha nem lövöd le őket, akkor megúszhatják. Minden másban az első szint módszertana a nyerő. Az előrelátó gengszterek mindenféle

terep tárgyba lőszert rejtettek el, szóval ne kíméld a berendezést! A metróban sem kell cifrázni, örömteli meglepetésként fali elsősegélydobozokat találhatsz. A vágóhídon is van meglepi: több Predator is van, de puskatussal szét tudod őket verni. A fel-alá rohangáló, semmit sem látó, semmit sem érő FBI-osok pedig a látszat ellenére nem érdemelnek halált. Lőjj ész nélkül és Te leszel a nagy vadász!

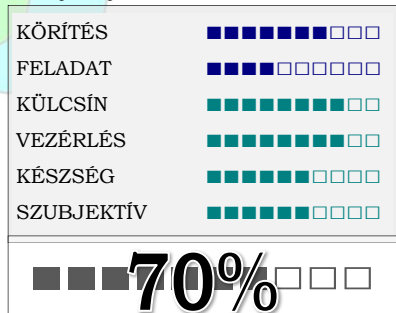
HÁTTÉR

*Hiába a három utolsó Image Works játék sikere, melyek ugyancsak filmadaptációk voltak, a Predator 2 nem tudta kihasználni sem a sztorit adó film, sem a játékmenet alapját adó, stílusteremtő Operation Wolf népszerűségét. Az Operation Wolf 1988 végén jelent meg Spectrumra. A Predator 2 két és fél évvel később. Az Operation Wolf egy évet töltött az eladási TOP20-ban, a Predator 2 egy percet sem. Sőt előbbi játék újrakiadása is hónapokig toplistás volt 1991 tavaszán. Mi ebből a tanulság?*

ÉRTÉKELÉS

Profi a körítés, de az útmutató talán túl sok platform felhasználóit szólítja meg. Például milyen latin hölgyeket nem szabad lelőni? Nem találkoztam velük... Szép a borító, és a betöltőképek sem rossz. Sztorin nem kellett dolgozni, de pl. a Vissza a jövőbe 3 feldolgozása megmutatja, hogy is lehet egy film fontos pillanataiból valami elfogadható játékmenetet összehozni. A Predator 2-nél csak a folyamatos lövöldözést tudták kiokumálni. A megvalósítás elég

profi, a monokróm jelleg megfelel a stílushoz, a kidolgozottság korrekt, a mozgás (kivéve a metrót) gördülékeny. A látványvilág mindazonáltal kicsit unalmas és egysíkú. Jók a hangeffektek, de a zenéhez hasonlóan csak 128K tulajok élvezhetik. A vezérlés megfelelő, bár nem túl praktikus ilyen játékoknál a billentyűzet. Lehet, hogy nem volt elég népszerű és elterjedt a nyolcvanas-kilencvenes évek Angliájában pl. a Kempston Mouse és ezért hiányzik a hasonló játékokból ez az irányítási mód. Kár, pedig azt hiszem élvezhetőbb lenne vele a játék. A nehézségi szint talán túl magasra lett kalibrálva, vagy csak nehezen tűröm a játék monotonitását, de főleg az első szint annyira feleslegesen hosszúnak tűnik, egyszerűen nem tudok végig koncentrálni... A Predator 2 nem sikerült rosszul, hozzá a kilencvenes évek elejének profi, de teljesen átlagos, mára már elfelejtett játékeinak színvonalát.



MÁSOK SZERINT

- WOS: 6,85/10
- Crash: 75%
- Sinclair User: 86%
- Your Sinclair: 73%
- MicroHobby: 73%

## ROBOZONE

KIADÓ:	Image Works, 1991, £10.99
FEJLESZTŐ:	Arc Developments, Richard Hewison
STÍLUS:	Arcade – platform, lövöldözős
GÉPTÍPUS:	48K/128K
MÉRET:	104420 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	10:04 (utántöltős)
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet: O,P – balra, jobbra, Q,A-fel, le, Sp-tűz, H-pillanatállj/folytatás Joystick: Kempston, IF2



### EREDETI ÚTMUTATÓ

#### „ KORAI IDŐK ZÖLD-TIPPJE NO.1

*Ne pazarold az energiát – kapcsold le a lámpát, a tévét, a hi-fit, ne pazarold a gázt, az áramot és a vizet  
NEW YORK...2067*

*Az ipari forradalom letelejtől, a 18. századtól az emberiség lassan gyilkolja a bolygót. Az egyik kezével kimeríti Földanya összes természeti erőforrását, a másik kézzel pedig visszafizetve ezt, piszokkal és szennyező anyagokkal telíti a légkört. Ahogy az emberiség elbukott a szennyezés miatt a 21. században, a világ legnagyobb koponyái végre kezdtek rájönni, hogy ha nem teszünk semmit azonnal, a földi élet hamarosan csak egy elavult fogalom lesz.*



*A végső döntés a bolygó legmagasabb hatalmaitól érkezett - minden magas népességű központból csak egy 'kevés kiválasztott' lenne megmentve, önfenntartó életet élve egy Hajóvároson, messze kint a tengeren. A lemaradók magukra maradnának a hegyek és dombok mögött, távol a pusztuló városoktól. Az érvéles logikus volt, de minden emberi együttérzést nélkülözött: vajon a semminél nem jobb, ha néhány kiválasztott túlélhet, és újjáépíthet? Úgy becsülték, hogy a városok feletti szennyeződés remélhetőleg eltűnik egy-két évtized alatt, így kiadták a parancsot, hogy megépítsék a Wolverine-eket, a nagy robotokat, arra programozva, hogy járőrözzenek a kihalt városokban és tartsák őket érintetlenül és álljanak készen az esetleges visszatérésre.*

#### KORAI IDŐK ZÖLD-TIPPJE NO.2

*Mielőtt kidobsz valamit, állj meg és gondolkodj el. Háttha valaki más használni tudná?*

*Eleinte a bűnözés féltelen volt és a Wolverine-eknek szembesülni kellett egy programozási összeférhetlenséggel. Az elsődleges irányelv az volt, hogy megvédjék a várost a kiválasztott kevesek visszatéréséig,*



de a város legnagyobb gondját a még mindig ott élő bűnöző elemek jelentették. A legalapvetőbb robotikai törvények megakadályozták őket abban, hogy közvetlen vagy közvetett módon tegyenek az emberi élet ellen, így az elsődleges feladatukat nem tudták elvégezni e törvények megsértése nélkül. Ennek eredményeként, sok Wolverine-t elpusztítottak az emberek, akik növekvő keserűségükben mindent támadtak, ami az őket elhagyó hatóságokat képviselte. Mindössze néhány rövid hónappal az Arany Utazás után elkezdődött a háború. Sajnos egy harmadik fél is készült belépni a csetepatéba...

#### KORAI IDŐK ZÖLD-TIPPJE NO.3

Vigyél annyi szemetet, amennyit csak tudsz a helyi újrahasznosító központba.

#### A DÖGEVŐK ELJÖVETELE

A semmiből jöttek. Eleinte a céljuk nem volt egyértelmű. A hatalmas rovarszerű robotok hatalmas orgiaszerű pusztítással elégették ki magukat, széttépve mindent, ami az útjukba állt. Amint a dőgevők megjelentek a legtöbb ember elmenekült, aki addig a városban maradt, de néhányan úgy döntöttek, hogy maradnak, és patkányként élnek a romok között.

Néhány hónapnyi igen intenzív aktivitás után a dőgevők célja világosabbá vált.

Egy hatalmas területet, ami a Central Park és környéke volt valamikor, teljesen kiegyengettek, és a helyén építettek egy hatalmas kupolás épületet (a 'Kemencét'). A dőgevők portyázó csapatokat küldtek ki, akik fém és fémötvözetek hulladékait

keresték, amire rátehetnék rákollójukat, majd visszaküldték a Kemencébe, ahol újrahasznosították, és vagy újabb dőgevőkre, vagy más 'titkos' célra fordították...

Természetesen a megmaradó Wolverine-ek próbálták védeni a várost a sötét támadóktól, de a fegyverzetük nem teljes körű harcra lett tervezve. Lassan, de biztosan, a Wolverine-ok egyre hullottak, amíg csak egy maradt...

#### KORAI IDŐK ZÖLD-TIPPJE NO.4

Ha van rá lehetőség, kerüld a csomagolt áruk vásárlását.

Az utolsó megmaradt Wolverine-nek elromlott a programja. Az ő beépített számítógépes könyvtárát (ún. Oracle) javíthatatlanul megrongálták. A képessége, hogy megvédje magát, súlyosan csökkent. Ami kevés műszere volt, annak tanúsága szerint a szennyezettségi szint riasztó ütemben nőtt. Minden rendelkezésre álló adat arra utalt, hogy az új szennyezés fő forrása a rejtélyes kupolás épület, amit a dőgevők építettek New York közepén. Ha a szennyezés tovább emelkedik, a Wolverine nem lesz képes működni. Az egyetlen, amit tehet, hogy valahogy megjavítja a rendszert, és megsemmisíti az épületet, mielőtt még túl késő lenne. Mint mindig, a dolgok nem is olyan egyszerűek...

#### KORAI IDŐK ZÖLD-TIPPJE NO.5

Ne pazarold a papírt, vegyél újrahasznosított papír termékeket.

1.szint: Reggel 9 óra, new yorki metró  
A Kemence környékét teljesen lezárták. A Wolverine egyetlen esélye, hogy megpróbál találni egy utat a régi, használaton kívüli new york-i metró rendszeren keresztül, ami



remélhetőleg elvezeti őt a Nagy Alma romjai közt...

A new yorki metrórendszer tele van dögevővel és néhány bizalmatlan emberrel. A Wolverine-nek találnia kell egy utat a régi alagutakban, amin feljuthat az utcákra.

#### KORAI IDŐK ZÖLD-TIPPJE NO.6

Sétálj vagy kerékpározz, amikor csak lehetséges.

#### (A) Pontszám

Ez mutatja az aktuális pontszámod. Mikor teljesítesz egy szintet, ezt átviszd a játék következő szintjére.

#### (B) Aktuális fegyver és lőszer

A Wolverine fel van szerelve egy alap fegyverrel, ami lehetővé teszi a célzott tüzelést, amíg a 999 lőszer kitart. Aztán újratöltődik még 999-nel. A Wolverine olyan fegyver-erősítőket tud gyűjteni, amik növelik a standard beépített fegyvere erejét és hatékonyságát.

#### (C) Szennyezettségi szint

Minél hosszabb ideig van a Wolverine egy szinten, annál nagyobb lesz a szennyezés szintje. Miután a szint eléri a maximálist, a Wolverine össze fog omlani, és a játék véget ér. Tehát minden szintet a lehető legrövidebb idő alatt kell teljesíteni.

#### (D) Energiaszint

A Wolverine maximális energiaszinttel kezdi a játékot. Ha egy dögevő

eltalálja, vagy ütközik egy dögevővel, esetleg egy nagyobb súly esik rá, akkor az energiaszint csökkenni fog. Energia felvételével a szint emelhető.

#### (E) Wolverine

A Wolverine-t te, a játékos vezérel.

#### (F) Felvétel

Más, kevésbé szerencsés Wolverine robotok alkatrészei szétszórva hevernek az alagutakban. A Wolverine felveheti ezeket, ehhez csak le kell guggolnia.

#### (G) Dögevők

Sok különböző típusú dögevő jelenik meg az alagutakban, és mindegyik ellen máshogy kell küzdened. Egyeseket nehezebb elpusztítani, mint másokat. Egyesek csak felderítők és így fegyvertelenek. Azonban ha hagyod őket elmenni, lehet, hogy egyre több dögevővel fogsz találkozni a szinten!

#### (H) Lyukak

Sok lyuk van, amin a Wolverine keresztül ugorhat, hogy elérje az alacsonyabb szinteket. Vissza is tud ugrani ezeken a lyukakon, csak alá kell pozicionálnia magát, leguggolni, majd felugrani egy mozdulattal. Balra vagy jobbra mozdulva a levegőben biztosítani fogja, hogy a Wolverine felhúzza magát, vagy balra vagy jobbra.

#### KORAI IDŐK ZÖLD-TIPPJE NO.7

Ne dobd el a szemetet és emlékezz az országcódra.

#### 2.szint: New York utcái

A Wolverine sikeresen jutott át a metró alagutakon és most szembesül New York utcáival. Ha eléri a dögevők Kemencéjét, akkor újjá kell építenie az Oracle számítógépét, minden tudása forrását. Az utcákon elrejtve ott vannak az Oracle komponensek,



amikre a Wolverine-nak szüksége van.

A szint elején azt sem tudja, hány komponensre lesz szüksége, vagy hogy azok mit is csinálnak. Csak összegyűjti őket, és ahogy azok összeépülnek, az információk elérhetővé válnak.

Nyomd előre a joystickod, hogy a Wolverine előre sétáljon. Húzd vissza, hogy megforduljon. Mikor a Wolverine egy keresztúthoz ér, balra vagy jobbra tud sétálni az utakon. A nézet ilyenkor átvált, és azt mutatja, ahogy a Wolverine az új irányában áll. A térképen való megfeleltetésnél vedd észre, hogy a város háttere változik attól függően, hogy a Wolverine merre néz.

Az ellenség lövésekor a Wolverine változtathatja a tüzelés magasságát. Egyszerűen tüzelés közben húzd hátra a botkormányt a magasság növeléséhez, vagy told előre a magasság csökkentéséhez.

Tárgyak begyűjtéséhez csak sétálj föléjük.

#### KORAI IDŐK ZÖLD-TIPPJE NO.8

Próbáld meggyőzni a szüleidet, hogy környezetbarát háztartási termékeket vegyenek.

#### A TUDÓS

Amikor 'Kiválasztott kevesek'-et kiválasztották az Arany Utazásra, az

egyik jeles robotmérnök kimaradt a listából. Nem értett egyet a kiválasztó rendszerrel, ami kizárta a megmentésre nem méltóakat, így végül kiesett a pártfogók kegyéből. Hónapokig dolgozott a Wolverine-ek tervezésén, azt gondolva, hogy arra használják őket, hogy a városokat helyreállítsák és tisztábbá, biztonságosabbá tegyék a környezetet. Az elitisták a Hajóvárosokról nem tájékoztatták, hogy miután a Wolverine tervek elkészültek, átprogramozták őket az új irányelvek szerint.

A Wolverine-nek meg kell találnia a tudóst, hogy segítsen neki. Az ő első számú prioritása a kommunikációs áramkör, ami lehetővé teszi számára, hogy kapcsolatba léphessenek a tudóssal, aki 'Tank'-ként (iskolai becenév, amikor őt 'Thinktank'-nek vagy röviden 'Tank'-nek hívták) ismert. Ha nem lesz meg ez az áramkör, Tank valószínűleg ellenségeként fogja támadni őt.

Eltelkintve az Oracle áramköri elemeitől, sok extra fegyver elérhető Wolverine számára az egész szinten. A szennyezési szintjelző emelkedik, ha hosszabb ideig tart befejezni a szintet. Nem minden Wolverine által gyűjtött fegyver fog megfelelően működni, mivel sok közülük a korábban megsemmisített Wolverine-ek egysége volt, és nem feltétlenül megbízhatóak.

#### KORAI IDŐK ZÖLD-TIPPJE NO.9

Próbáld kerülni a zajszennyezést.

#### 3.szint: Ki a tűzből, be a Kemencébe

A Wolverine visszaszerezte az Oracle-t és készen áll, hogy belépjen a Kemencébe, és megsemmisítse azt, mielőtt a szennyezés túl magas lesz. A



rakétagyorsítója segítségével, amit visszaszerzett és újra normálisan működik, képes áthatolni a Kemence védelmén.

A félig kész dőgevők felébrednek észlelve a Wolverine berepülését. Új dőgevő robotok és korábban nem látott repülő szerkezetek támadják meg, kétségbeesetten, hogy elpusztítsák a betolakodót, mielőtt eléri a Kemence szívét.

Sok extrát vehet fel a Wolverine, amit a Kemence belsejében használhat. Extra új fegyverek állnak rendelkezésre, és az energia helyreállítható, ha a Wolverine képes elég hosszan túlélni. A Kemence közepén van a Kemenceőr (más néven a Protector), aki állig felfegyverzett és nagyon-nagyon veszélyes. Ha a Wolverine képes elpusztítani őt, akkor nem csak megállítja a szennyezés forrását, de végleg megszünteti az új dőgevők gyártását!

**KORAI IDŐK ZÖLD-TIPPJE NO.10**

*Segíts tisztántartani a környezetet."*

### SEGÍTSÉG

Az első szinten az egykori metró lepusztult alagútrendszeréből kell kijutnod. Kezdetben egy minimális tűzrejű fegyvered van, ezzel a magasban röpködő megfigyelők és a dőgevőket segítő emberek ellen már

ilyenkor is nagyon jó eséllyel felléphetsz. De a hatalmas, agyaras rovarok ellen semmit sem ér. És vannak még az olajfűrótorony és sáska kereszteződéséből létrejött robot-lények, ők valahol az emberek és agyarasok között vannak lőszerigényben. Ahogy keresed az utcára való kijáratot, találni fogsz dobozkákat energiapótlásra és falevélszerű fegyveráprédeket. Egyértelműen mindkettő nagyon fontos a túléléshez, utóbbiak főleg a szint végén, mikor meglátod, ki is őrzi az egyetlen kijáratot. A játékot pont az utcák alatt kezdted egy ötemeletes rendszer legfelső szintjén. Logikusan felül keresed a kijáratot, de sajnos nem tudod végigbotladozni a felső folyosót, merthogy törmelék zárja el az utadat, így kénytelen vagy legalább egy szinttel lejjebb merészkedni, aztán még lejjebb, néha feljebb, végül persze a felső szinten találsz célba. Ha az említett zord örön is túljutottál, már trappolhatsz is az utcán előre. A fura szennyezettségi viszonyokat jelzi, hogy a kitisztult ég ellenére az utcákat valami vörös fémpor fedi. A bejárható terület hat utca észak-dél és hat kelet-nyugat irányban, szigorúan derékszögű keresztezésekkel. Rák és kaszásók, meg repülő izék támadnak rád a romok között. Előbbi kettő a gyengébb ellenfél. Energiatánpótlásra itt ne számíts, találhatsz viszont 30-as gránátpakkot, vagy 10-es csomagot egy tri-way nevű lőszerből. Utóbbi a legjobb elérhető lőszered, viszont nagyon kevés. Meg kell keresned a kommunikációs egységet (egy kis antennás headset-szerű dolog), majd

az E.F.A. egységet (egy övnek tűnik), végül a tudóst. Ha mind megvan, újjáépíted az Oraclet és beléphetsz az utolsó szintre, a Kemencebe. Pontosabban berepülhetsz, mert már azt is tudsz. Célod a Kemence elpusztítása, amit nem néznek jó szemmel a létesítmény őrzésével megbízott DBSZ (Dögevő Biztonsági Szolgálat) őrői. Utad során itt is találhatsz lőszereket (Tri-way, Arker), melyekkel nagyobb magabiztossággal löheted a dögevőket. Végül elérkezel az Őrhöz, nagy Ő-vel, a DBSZ legnagyobb fejéhez (szó szerint). Ha őt is megsemmisíted, azzal megmented a világot, mert természetesen az idegenek ismét az egyik amerikai nagyvárosban építették fel központjukat. A kiválasztottak újra beláthatják egykor elhagyott városaikat, háromszoros hurrá a megmentőjüknek!

#### HÁTTÉR

Richard Hewison projektmenedzserhez tartozott a Mirrorsoftnál a Robozone, ő így emlékszik vissza a játék körüli bonyodalmakra: „Az eredeti történet ötlete egy TV-sorozattól származott... Bob Keen rendezett egy rövid animációs pilótát, amelynek az volt a célja, hogy segítse a TV-sorozat, a Robozone finanszírozását. A sorozathoz használt terv lett felhasználva a játékban, beleértve a 'zöld' újrahaznosítós témákat is. A Mirrorsoft valójában részt vett a rövid pilót filmzésének finanszírozásában. A rövid pilót kész lett, de messze nem lett olyan jó, mint azt remélték. Más problémák is felmerültek a fejlesztés ideje alatt, és a TV-ben sohanem

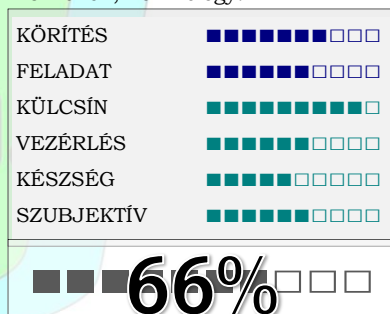
került adásba. A játékot az Arc Developments fejlesztette. Az eredeti játéktervekben nagy lehetőségek rejtettek, de az egész fejlesztés alatti különböző problémák miatt a terv egy elég nagy részét kidobták (csakúgy, mint a teljes PC-s verziót). Alapvetően egy másodosztályú "Ocean-stílusú" játék lett, ahol három nagyon különböző arcade szakaszt kell végigjátszani, ami szégyen. Végül a tervezettnél mintegy 8 hónappal később jelent meg, mivel tudtuk, hogy a TV-sorozat nem fog megjelenni, az Arc kapott néhány más projektet és Robozone egy a B/C termékük lett.”  
Az általános panaszra, hogy a játék unalmas, Richard Hewison így válaszolt: „Igen, sajnálom, hogy ezt mondják, hogy végülis kicsit unalmas játszani. Az elején mindnyájan tele voltunk jó szándékkal, esküszöm! Valahol útközben a játék le lett egyszerűsítve, az ellenség MI, a lőszer elhelyezése, stb. minden szinten egy nagyon esetleges módon történik.”

#### ÉRTÉKELÉS

Nem is tudom... Meglátva a játékot, először nem is értettem, hogy mivel szolgálhatott rá a sok finnyogásra, egyenesen lenyűgözőnek találtam a látványt. Aztán gyorsan árnyaltabb képet kaptam, de kezdem az elejéről: körítésnek van egy nagy poszter, egy jó útmutató (ami azért nem tökéletes, néhol mintha nem pont a kiadott játékvverzioról lenne szó, viszont vannak benne érdekes 'zöld tippek'), elfogadható borító és betöltőkép. És ha nem is híres a játék, de a hozzá kapcsolódó elmaradt TV-sorozat és a játék fejlesztése körüli bonyodalmak

szöttek köré egy kisebb fajta legendát. A három különböző technikájú, nehézségű arcade szint összegyűrése nem újdonság a Back to the Future – Part II és III után. Érezhető főleg az első két szintnél, hogy valami több szeretett volna lenni, de inkább kevesebb lett. A látványvilággal kapcsolatban nem változott a véleményem, nem a grafikusokon múlt, hogy nem lett jobb a játék. Még szintek közötti átvezető képek is vannak. A zene jó (legalábbis a 128K tulajoknak), a hang viszont nem az igazi, kb. mintha fehér zaj lenne. A feladatok megvágásán és az emiatti játékmenet butításon kívül a vezérlést érzem még az egyik nagyobb gyenge pontnak. Az első szinten a felugrásoknál, a második szinten a keresztutcákba fordulásnál emlegettem sokat a programozók felmenőit. Jó, ha ötödjére sikerülnek ezek a mozgások... A játék nehézségi szintje egy másik olyan dolog, ami hazavágja a játékléményt. Kezdem az első szintnél: sablonokból építkezik a grafika, szóval miért is muszály mindig ugyanazon az útvonalon megtalálni a kijáratot? Jó, ez sok játéknál felvetődik, tudom. Viszont az energia és a fegyverfejlesztő ízék lepakolása annyira random, hogy két játék között túl nagy, szinte nagyságrendnyi differenciák lehetnek. A második szinten a repülő ellenségeket majdnem lehetetlen megölni, biztos energiavesztést jelentenek, energiapótlás pedig nincs.

A harmadik szinten pedig annyi ör között kell végigkecmeregni, hogy család nélkül szerintem senki sem tudja megcsinálni. Ja, és az első két szinten olyan gyorsan nő a szennyezettség, hogy kizárólag a szint előre feltérképezésével lehet azokat teljesíteni, vagy óriási szerencsével. Az eddig sem túl pozitív képet még a játék véletlenszerűen fellépő összeomlásai is rontják, úgy látszik, hogy nyolc hónap csúszás alatt sem jutott elég idő a tesztelésre. Személy szerint nem látom ezt a játékot akkora szégyenfoltnak, mint aminek kikiáltották, van ennél sokkal rosszabb játéka is a Mirrorsoft/Image Worksnek, nem is egy.



#### MÁSOK SZERINT

WOS: 5,75/10

Crash: 58%

Your Sinclair: 72%

Sinclair User: 82%

MicroHobby: 85%

## CISCO HEAT

KIADÓ:	Image Works, 1991, £10.99
FEJLESZTŐ:	ICE Software (Alan Grier), Moonstone Computing
STÍLUS:	Arcade – autóverseny
GÉPTÍPUS:	128K
MÉRET:	79811 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	8:20 (utántöltős)
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet: O,P – balra, jobbra, Q,A-gyorsítás, lassítás, Sp-duda, En-váltás Joystick: IF2



### EREDETI ÚTMUTATÓ

„Ragadd meg egy nagy teljesítményű rendőrautó kormányát ebben a versenyben, ami körbevisz San Francisco híres helyein. A Golden Gate híd, Fisherman's Wharf, China Town, vagy Twin Peaks, mind felvillan izgalmas realizmussal.

Nyomd a dudát, hogy eltüntesd a többi autót az útból, ahogy vezérelt ezt az 5 szintes non-stop akciót, de csak a legjobb képes végigvinni - úgyhogy nyomd a gázpedált, és versenyezz a dicsőségért.

Idén is eljött az idő! San Francisco belvárosát már körbekerítettek a san franciscoi rendőrök éves autóversenyére felkészülve. A San Francisco PD-nél vannak a leggyakorlottabb sofőrök, mivel a rendőrségi üldözések napi eseménynek számítanak. Most ők fognak versenyezni egymással, és a versenyzők szakmai büszkesége a tét. A rajtvonalnál várják a jelet, és... különek! Sikerült jól indulnod, de meg tudod tartani a vezetést?

Csak a legjobb rendőrautó vezetők jogosultak erre a versenyre, meg tudod verni San Francisco legjobbait?”



### SEGÍTSÉG

A Golden Gate hídtól kell eljutnod a Treasure Islandig. A verseny öt részre van osztva, ezalatt bejárod San Francisco nagy részét. A városra jellemző hosszú, dimbes-dombos egyenes utak, néhány kanyargós rész és sok derékszögű kanyar alkotják a verseny szakaszait. Az első két etapot előre meghatározott idő alatt kell teljesítened. Az utolsó hármat is, de ott neheztésnél van egy közbeiktatott ellenőrző pont is, amit meghatározott idő alatt kell elérned. Az autód két sebességfokozattal rendelkezik, ezeket váltogathatod. Az ütközések súlyos idővesztést jelentenek, érdemes néha elengedni a gázpedált és visszaváltani a LOW, tehát az alacsonyabb váltófokozatra.

## HÁTTÉR

David J. Anderson és Ian Morrison ugyanabba a skót iskolába jártak, mikor elkezdtek programozni és együtt írták első Spectrum játékaikat is, melyek mind arcade-klónok voltak (Brain Damage, Exterminator, Galactic Trooper...) a Romik Software és a Silversoft számára. A sikerre való tekintettel 1984-ben megalapították a Platinum Productions nevű cégüket és ontották magukból a játékokat, az Oceannak, az US Goldnak, és a Software Projectsnek is írtak szinte kizárólag konverziókat. Ezután különváltak útjaik, Ian Alan Laird-dal párban megalapította a Giga Gamest, majd rövid ideig a Probe Software-nél is feltűntek, szinte csak konverziókon dolgoztak. Végül 1989-ben Ian megalapította glasgovi székhellyel az ICE (International Computer Entertainment) Software-t, ahol pl. Alan Grier, a Cisco Heat grafíkusa is elkezdte pályafutását. Talán mondanom sem kell, hogy az ICE csak konverziókat gyártott: Turbo Outrun, Chase HQ II, Hydra és végül a Cisco Heat. Kritikailag az első két játék fogadtatása sem volt túl jó, hiszen az első részekhez képest nem hoztak sok újat, utóbbi két játék pedig előbbi kettőhöz képest sem. Mi volt az ICE Software nagy, ám annyira nem dicső, inkább kínos húzása? Gyakorlatilag négy nagy kiadónak (US Gold, Ocean, Domark, Image Works) adták el ugyanazt a játékot különböző köntösbe csomagolva a mindenféle versenyekkel amúgy is túltelített piacon. Talán így már érthetőbb, hogy a Robozone mellett csak a Cisco Heat nem jelent meg lemezen az Image Works játécai közül.

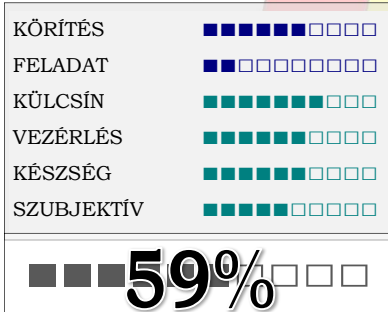


## ÉRTÉKELÉS

Gyenge produktum. Szépen megrajzolt kazettaborító és azzal megegyező csini kezdőképernyő, nyúl farknyi útmutató (mit is írhattak volna még) és egy poszter jár ehhez a csak 128K-s gépeken futtatható játékhoz. A feladat és minden egyéb annyira sablonos, hogy érthetetlen, mit is akarhattak elérni a piacon, ahol nem elég, hogy majdnem minden korábbi autó- és más versenyjáték újrakiadása kint volt nyomott 2-3 fontos áron, de sorban jelentek meg az új és kicsit fantáziadúsabb autós játékok is (Super Monaco Grand Prix, Hard Drivin', Toyota Celica Rally), sőt, a 11 fontos ár sem lehetett túl csábító. A verseny maga kicsit fura, ha befejezed az első szintet időn belül, láthatod, hogy mögötted senki sem fejezte be a versenyt, mind feladták (retired). Ehhez képest mindenki továbbjut a következő etapokra, teljes mindig a mezőny (kivéve, ha te elbuksz). Ez így elég igazságtalan, de kit érdekel... Furcsa és zavaró az, hogy az ütközések érzékelése mennyire véletlenszerű. Van, hogy egyértelműen átmehetsz egy autón minden probléma nélkül, de van olyan is, hogy dőngetsz lefelé egy dombról, és mindenféle előjel nélkül



felborulsz, mikor eléred a lejtő alját. Vagy sorozatosan áthajtasz fél autóval az útmenti házakon ütközés nélkül, aztán egy fához hozzáérve eldobod a kocsit. Nem tetszik igazán az sem, hogy a saját autóm akadályoz a kilátásban, hallom, hogy nekimentem egy másik autónak, de nem látok belőle semmit. Ezek a hibák sokat rontanak a játékélményen és negatívan befolyásolják az egyébként megfelelőre, talán kicsit nehézre belőtt készségszintet. Azt már írtam, hogy gyenge játék a Cisco Heat, de nem úgy, mint pl. egy 1983-as arcade klón, itt ahhoz a szinthez képest gyönyörű a grafika, remek hangok, zenék is vannak, első ránézésre ég és föld a kettő. Szóval mondhatnám, hogy nem rossz játék, nem csúnya játék, nem játszhatatlan, nem is túl nehéz, de valami nagyon hiányzik belőle, ami egy kis élettel töltené meg.



*MÁSOK SZERINT*

- WOS: 4,67/10
- Crash: 49%
- Sinclair User: 78%
- Your Sinclair: 68%
- MicroHobby: 80%

# TEENAGE MUTANT HERO TURTLES – THE COIN-OP

KIADÓ:	Image Works, 1991, £11.99 (£15.99 lemezen)
FEJLESZTŐ:	Probe Software Ltd (Dave Semmens, Doug Townsley)
STÍLUS:	Arcade –
GÉPTÍPUS:	48K/128K
MÉRET:	117506 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	22:36 (utántöltős)
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet: újradefiniálható (P-pause) Joystick: Kempston, IF2, Cursor



## ÜTMUTATÓ A BETÖLTŐBŐL

„A TÖRTÉNET EDDIG ...

April O'Neil nemcsak a TV News legjobb riportere a városban, hanem ő az egyetlen hír riporter New Yorkban, akit elrabolt a gonosz \* Fürge Láb Klán és azért él, hogy meséljen (megmentette a Turtles-ben, nem igaz??).

Nem csak ennyi, hanem bizonyítva, hogy mekkora egyéniség is ő, újra elrabolta a csúnya Fűrgé Láb Klán, és csak a kemény hátú, félpáncélú hősök menthetik meg? Vagy talán nem?

\* A Fűrgé Láb nem egy csúciszervezettségű kínai pedikűrös kartel, hanem jól képzett, velejéig gonosz, hitvány ninjitsuk a gonosz Shredder (Zúzó) szolgálatában.

## HOGY LEGYÉL HŐS

A dátum most, a hely New York és a játékosnak ki kell választania a kedvenc teknőst, amellyel megmenti az elrabolt Aprilt egy égő épületből, ami fertőzött az örült Lábak kelésével. De nem csak ennyi, menned kell, hogy megtaláld a sunyi segédeket, BeBopot és Rocksteadyt még Krang kicsinálása előtt, végül szembenézel Shredderrel a Technodrome-nál.

## GYERÜNK LEVERNI A FŐSZEREKET!

Beírtad a kódot, választottál, hogy melyik teknős akarsz lenni, választottál joystick és billentyűzet közül, rendeltél magadnak egy pizzát (szardella nélkül, természetesen) Mehetünk?

## PÖRGESD AZT A BOTOT!

Lenyomva a tűzgombot vagy a tüzet a bal vagy jobb gombbal, a teknősöd a három támadó mozdulat egyikét fogja bemutatni - rúgás, dőfés, lökés. A tűz és a fel egyidejű lenyomása után a teknősöd felugrik, és egy pörgetést csinál a levegőben. A tűz és le gombok megnyomására a teknősöd egyidejűleg felugrik és erőteljeset üt. A tűz és fel+jobbra vagy fel+balra hatására a teknős egy repülő rugást mutat be. Ha csak a fel / le / balra /

jobbra gombokat nyomod, teknősöd mozogni fog.

PIZZA

Ahogy az előző részben, ha felveszel egy pizzát, az energiádat pótolja.”

### SEGÍTSÉG

Haladj jobbra és verj el mindenkit, mindezt öt szakaszon keresztül. Legtöbbször a lovagrónadrágos ninjákkal (?) lesz dolgod, ők elég rafkósak, de harci technikájukon tudnának még mit csiszolni. Vannak még gördülő Napoleonok, ők már kicsit ügyesebbek és mutáns csatornapatkányok, akik szörnyű buták. A főellenségek félelmetesen képzetek, de sok mozgással kijátszhatóak.

### HÁTTÉR

A Taito 1986 májusában megjelentette a Nekketsu Kōha Kunio-kunt, ami később Renegade-ként is megjelent a nyugati világ ízlésének megfelelően átalakítva. A hatalmas népszerűség megnyitotta az utat a verekedős (angolul kifejezőbb nevei is vannak: gang beat-em-up, scrolling fighter) játékoknak, amik áradtak is bőségesen. Ezek egyike volt a Konami által kiadott Teenage Mutant Hero Turtles 1989-ben. A Spectrum konverziót a Probe Software készítette el 1991 karácsonyára. Az egy évvel korábban sikeres Image Works/Probe Software páros az első részből Spectrumra eladott első havi több mint 100.000 (vagy 420.000?) példány után joggal bízhatott a sikerben. Főleg, hogy a kódolást Dave Semmensre bízták, aki afféle verekedős játék specialista volt: a korábban megjelent Samurai Warrior

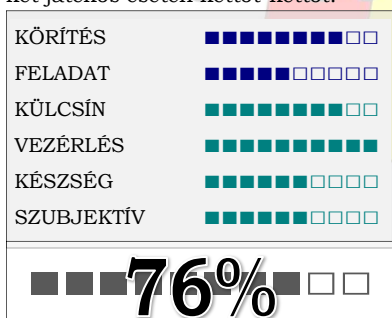


(Firebird), Oriental Games (Micro Style) és a Shadow Dancer (US Gold) is az ő gyermeke volt. A pozitív előjelek ellenére csalódnuk kellett, a negyedik helyen nyitott a karácsonyi vásár alatt, de pár hét alatt el is tűnt a listákról a "Turtles 2". Valószínűleg így is elérték a több tízezres példányszámot, de sajnos erről nincsenek információk.

### ÉRTÉKELÉS

Aki ismeri a Renegade vagy a Double Dragon sorozatot, az profiként fog játszani a Turtles 2-vel is, nem okoz majd neki semmi meglepetést, igazán negatívát és pozitívát sem. Mert túl sok egyéniség, ötlet nincs a játékban, körülbelül hozza azt a szintet, mint amit elődei után már el lehet várni. A feladat a szintek végi főnökkel megtűzdelte jobbra haladós csihipuhi. Néhol akad még némi nehezítés az adott pályaszakaszba építve. A grafika nem fog senkit lázba hozni, nem mintha rossz lenne, de fantáziátlan. A kétszínű, ismétlődő látványelemek és az állandó ellenfelek is pötytyet unalmasak. Zene van, már akinek a hardver enged, a hangok átlagosak. A vezérlés nagyon profi minden tekintetben. A készség szint nem tökéletes, kicsit nehéznek érzem a játékot. A

mesterséges intelligencia elég komoly, a leggyengébb ellenfelek is falkában támadnak, mindig próbálnak körbeállni. A malacarcú főellenségek elleni harc normál, tehát csalásmentes keretek között nagyon nehéz. De az ütések, rúgások hibás érzékelése miatt bizonyos elhelyezkedés esetén egy kis árnyékkarate is elég ellenük. Ennél a játéktípusnál a kétjátékos mód segít némileg, ez itt is működik, végeredményben nem is olyan rossz játék. De ami működik az első Tini Nindzsa játéknál, az itt nem. Ott a négy teknőssel játszom, csapatként használva őket, itt csak választhatok egyet közülük és pont. Attól, hogy egy verekedős teknőst vezérek, még jellegtelen marad a játék és a karakter is, legalább az első résznél bevált recept szerint váltogathatnám őket, egy játékos esetén a négy tekit, két játékos esetén kettőt-kettőt.



MÁSOK SZERINT

- WOS: 7,55/10
- Crash: 87%
- Sinclair User: 90%
- Your Sinclair: 89%
- MicroHobby: 84%

## 2007. ZX SPECTRUM JÁTÉKAI

2007 magyar szempontból fontos év volt, ekkor jelent meg ugyanis a 2015-ig utolsó magyar fejlesztésű játék. Tudod melyik volt ez a játék?

JANUÁR



A **Computer Emuzone** hónapja, csak az ő két játékuk látott ebben a hónapban napvilágot. Elsőként a **Nanako in Classic Japanese Monster Castle** című, ami a LOKOsoft 1991-es Classic Japanese Monster Castle c. játékának remékje. Mya a boszorkánytanonc, Nanako húga eldöntötte, hogy felrüg minden szabályt, felmegy a Heün tronyba. Nanako aggódik húga miatt, ezért keresésére indul, 25 szintet kell megmásznia, de csak kicsiket tud ugrani...

A második januári **CEZ** játék a **Phantomasa** volt, szintén egy régi, 1993-as LOKOsoft játék remékje. Egy kis droidlány vagy, aki az Androméda galaxis egy ismeretlen bolygóján lévő droidgyárban ébred és nem érti, a többiek miért nem mozdulnak, és miért néz ki máshogy, mint ők. Tűnődésed egy szerelő szakítja félbe, aki hirtelen megjelenve selejtesnek titulál, és szemétre vettet. Egy



házikóban ébredsz, ahol egy varázsló azt mondja, hogy különleges vagy és meg kell találnod Phantomast, aki egy másik különleges droid. Ha megtalárod és rátámadsz a kebleiddel, akkor megtudod az igazságot magadról...

FEBRUÁR

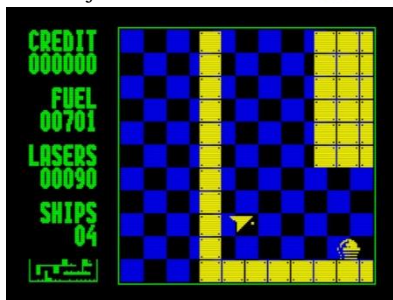
**Josep Coletas Caubet** kalandjátéka a **Codigo Secreto Lucybel: Apocalypse** egy trilogia harmadik, befejező tagja. A 2021-es holokauszt után az atomenergiával kapcsolatos iratok mind rendkívül veszélyesnek lettek minősítve és azonnal meg lettek semmisítve. 2501-ben New Detroitban az emberek a mesterséges élet új formáival és egy idegen fajjal, az arkiniaiaikkal élnek együtt, és



egyetlen cél, a túlélés hajtja őket. Lucybel egy zsoldos, aki mindig a legtöbbet ígérőnek dolgozik. Miközben áthajt a városon, kapcsolatban marad hű társával Betával, az ő felbecsülhetetlen értékű segítőjével. Betan kívül segítségül hívhatod a Dark Detroit Netet és a Consultart (Tanácsadót) is.

### MÁRCIUS

**Jonathan Cauldwell** játéka a **Blizzard's Rift**, egy 1982-es Atari arcade, a Gravitar klónja. A történet szerint Henri Latrina, neves űrkalandor a galaxis távoli sarkában idegen sírok tömegét fedezte fel. A hír terjedt és sírrablók lepték el a környéket. Latrina sajnos nem vehette ki részét ebből a tevékenységből, mert nyomtalanul eltűnt. Évszázadok teltek el és Latrina és felfedezése legendává, mítosszá vált. Évszázadokkal később Digby Blizzard vészjelzést vesz egy távoli helyről, a jutalom reményében megkeresi a jelzőt, ami legnagyobb megdöbbenésére Latrina legendás hajója, működő feketedobozzal... 128K-s játék!



A **Justin** a spanyol **CNGSoft**, azaz Cesar Nicolas Gonzalez izometrikus 3D játéka, melyet a Dinamic 1987-es programja, a Dustin ihletett, a grafika



Radastannak köszönhető. Feladatod, hogy kinyisd a kastély ajtajait, megkeresd a széfeket, felrobbantsd őket dinamittal, összeszedd az összes aranyat, végül elhagyd a helyszínt.

Az 1994-ben a Taito által kiadott Puzzle Bobble sok népszerű PC-s klónnal rendelkezik, de Spectrumra az egyetlen klónját a **Computer Emuzone**-nak köszönhetjük. A **Cannon Bubble** a MadriSX & Retro 2007 rendezvényen került először a nagyközönség kezébe. Feladatod, hogy a Deltenger legjobb kalózává válj és harcolj az életedért a rettegett Feketeszakáll ellen. Még csak tanonc vagy, de ágyúkezelőként ki akarod vinni a kapitányod tiszteletét. Gyakorolhatsz a király egy tisztje ellen, majd 30 szinten át Feketeszakállal kell szembenézned. 128K-s játék, megjelent lemezen is!



## ÁPRILIS

A **Judge Morry vs. Baldo Midget** szintén **Computer Emuzone** játék. Csak két játékos játszhatja, meghozza egymás ellen a két címadó ember bőrébe bújva. A kérdés: ki marad életben?

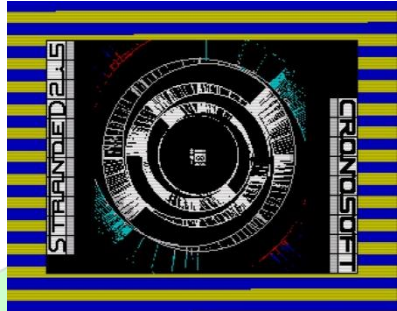


## JÚLIUS

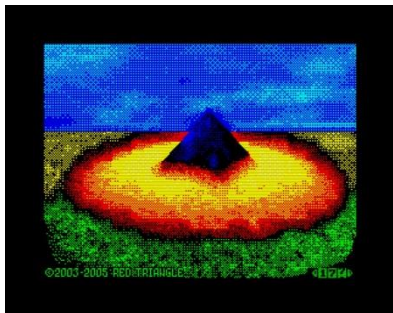
A **Cronosoft** három új játékot jelentetett meg. A **Quantum Gardening** Jonathan Cauldwell platformjátéka. A sztori szerint Eadwig Addlethorpe a sertéstenyésztő szezon vége után másik szenvedélyének, a tulipántermesztésnek hódolt. Eadwig kertje nagyban különbözik más kertektől, mind a növények, mind kártevők tekintetében, így jött létre a Kvantum kertészkedés. A módszerrel Eadwig gyakorlatilag alternatív



valóságokkal játszik: pl. vagy azt választja, hogy csigák támadnak a növényekre, vagy esik egész nap, és a csigák úgy döntenek, hogy inkább búvárkodnak. Persze, Eadwig utóbbit választja!



Másik **Cronosoft** kiadvány Bob Smith játéka, a **Stranded 2.5**, saját 2005-ös játékának, a Strandednek a továbbfejlesztése. Moosh nem vette jónéven Tyche béke és kereskedelmi híd ajánlatát a két világ között, és megsemmisítette a hidat, egy végső merész lépésként pedig elrabolta Tyche-t, mielőtt visszatérhetett volna saját világába, és börtönbe vetette. Egy jobb híd, sokkal biztonságosabb, mint elődje, ivel át a világok közt és támogatja Moosh csatlósait, hogy elvigyék Tyche egykor szabad földjeiről az ásványkincseket, olajt, értékes drágaköveket, és a polgárokat rabszolgaként hurcolják el, ezzel is szolgálva Moosh gazdagodását. De Tyche-t kimentik börtönéből hűséges segédei és elindul hazafelé, hat világ nyolc-nyolc szintjén kell végigballagnia célja eléréséhez. A harmadik **Cronosoft** kazetta a **Stronghold**, egy grafikus kalandjáték, melynek fejlesztője az orosz Red Triangle nevű csapat. Sok-sok évvel ezelőtt egy Gorgius nevű



varázsló érkezett a tengeren át Kitez városába. Kísérletezni kezdett mindenféle félelmetes varázslatokkal. Nagyképességében túlbecsülte erejét és felébresztett egy sötét teremtményt, aki addig szénbe volt zárva. Persze, ahogy várható volt, egy igazi problémamegoldó hősré lesz szükség!

SZEPTEMBER

**Phantomasa 2** a címe a **Computer Emuzone** játéknak, melynek főhőse a januárban bemutatkozó androidlány, Phantomasa, Első magasztos küldetése, az igazság keresése után Phantomasa már két lábbal a földön állva elhatározza, hogy összeszed minden pénzt Trutymó varázsló Ogonshiro kastélya körül. A játéknak különálló és több



dologban különböző 48K-s és 128K-s verziója is van.



A novgorodi Alekszander Szinyakov, kiadói néven **SAM Style** elkészült viking meséjének harmadik részével, a **Viking Quest 3**-mal. Hivatalosan csak TRD és SCL verzióban elérhető a játék (de némi ügyeskedéssel 128K-s gépre juttatható), sajnos sztori nincs, mint ahogy útmutató sincs. Egillel, a Vikinggel kell valami többé-kevésbé hősiés feladatot végrehajtani, aminek első lépéseként egy lócsontot kell adni az Órákulumnak, aki ezért étellelmelemmel fizet! De hogyan tovább?



**Josep Coletas Caubet** újabb spanyol nyelvű szöveges kalandjátékot jelentetett meg, címe **Witchcraft Edición Oro**. A tőle megszokottaktól eltérően nem egy sorozat tagja a játék, hanem a 2006-os Witchcraft című kalandnak lehet valamilyen változata, abból kiindulva, hogy az



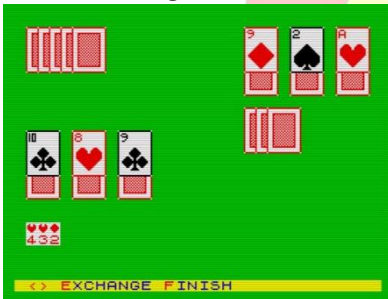
Edicion Oro angolul Gold Editiont jelent.

### OKTÓBER

A **Computer Emuzone** újabb játéka a **BeTiled!** a PopCap Games 2001-es Bejeweled című logikai játékának nem hivatalos konverziója. Segits a gonosz Dr. Cirilus-nak a kutatásán



és kísérletén keresztül, hogy irányíthassa a világot. Nyerd ki a videojátékok esszenciális kristályait, szereld össze őket, de gyorsan, mert túl instabilak, a végén az univerzum a tiéd lesz! Ha nem végzel időben, belerobban az egész az arcodba...



**Simon Laszcz**, egy angol programozó kártyajátéka a **Shithead**. A játék lényege, hogy minél előbb megválj a kártyáidtól, legalábbis utolsó ne legyél, mert akkor te vagy a shithead, vagyis a fa\*\*fej. A menüből elérhető

instrukciókban pontosan le van írva, hogy szabadulhatsz meg az összes lapodtól.



**Simon Allan** még 1985-bne kezdte megírni a **Wizard, What Wizard?** című játékát. Feltehetőleg nem 22 évig tartott neki, biztos tartott pár év szünetet is. Te vagy Tarquin, a gyakornok a Nagy Varázsló, Memnos mellett, aki hirtelen eltűnt egy kísérlet közben. A feladatod, hogy megtaláld Memnost. Simon a Gilsoft Quill Adventure System-jét használta játéka elkészítéséhez.



Az **Astro 2008** a spanyol **Canadul** csoport akció-kalandjátéka. 2007-ben egy tudóscsoport megfigyel egy új bolygót a Tejútrendszerben. A felfedezés nagyságára tekintettel küldenek egy expedíciót, hogy megismerjék a bolygó titkait. Egy év múlva landol a hajó az ismeretlen

bolygón, és az űrhajós megkezdi tudományos kalandját. Igen, ez az űrhajós te vagy! És ha valami arra utalna is, ez a játék nem a Jetpac!

## NOVEMBER



**Jonathan Cauldwell** nagyon népszerű tojásfej-sorozatának utolsó tagja is megjelent, mégpedig az első rész 18 éves évfordulójára, **Egghead 5: Egghead Round the Med** címmel. A menüben két játékmód közül lehet választani: puzzle vagy gyűjtögetős. 128K-s játék!

## DECEMBER



A magyar **Weird Science Software** ezidáig utolsó játéka a **Wizard of Wor**. A klasszikus, 1983-as C64 játék hű átirata ünnepi alkalomra, a 2007-es Speccyalista Napra jelent meg. Te és lehetséges játékos társad, tehát a Worriorok célja Wor labirintusainak megtisztítása, ahol a gonosz Wizard of

Wor és az ő csatlósai, a Worianok élnek.



A spanyol **Octocom** logikai játéka az **Isotopia** és kibővített, lemezre szabott változata az **Isotopia Construction Set**. Mindenki arra figyelmeztetett, hogy ez az átkozott formula, amit találtál, rendkívül veszélyes, de nem figyeltél a figyelmeztetésekre. Azt hitted, nagyon okos vagy, de most csak kétségbeesve nézed, ahogy a reakció fölött elveszted az ellenőrzést és az atomok elszőknek. Csoportosítsd őket és szabadulj meg tőlük, ha nem akarod, hogy az Univerzumnak baja essen. 128K-s játék!



Lee Tonks, vagyis a **Cheese Freak Software** szöveges kalandjátéka az **On Reflection**. Ez a 128K-s kaland valami más akart lenni, mint a többi "interaktív regény", és még valami,

ami nem fér bele a szokásos „kicsit humoros D&D” kaland sztereotípiába.



**Mark Woodmass** akciójátéka a **Boom Bot**. Gyakorlatilag ez egy Ant Attack mod, amiben a játékos célja a komplexum megtisztítása a hidrogénbombáktól még az idő lejárta előtt.



Az **Eurogamer** olvasóinak készült karácsonyi, exkluzív játék Jonathan Cauldwell **Christmas Cracker**-je. A játék célja, hogy Egghedet vezérelve kimentsd az Eurogamer hat munkatársát a hó fogságából. Vedd fel az ásót és mielőtt nekiesel, gondolkozz!

A spanyol **Topo Siglo XXI** játéka a **Viaje al Centro de la Tierra: Version Extendida**. Pontosabban ez nem egy friss teljes játék, hanem az 1989-es Topo Soft játéknak a kiegészítése a negyedik és ötödik



pályával. A játék Verne regénye, az 'Utazás a Föld középpontja felé' alapján készült.

A francia **Herve Ast** JSW-modja a **Willy in the Islands of Mystery - Part 1: Exploration**. Címe egy

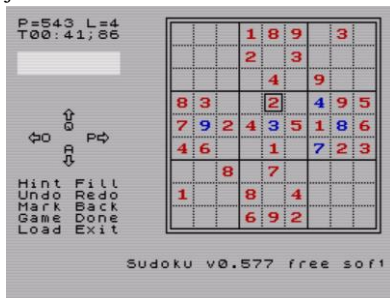


sorozatra utal, de (még) nem készült folytatása. Willy egy elfeledett civilizáció nyomában egy rejtélyes szigetre utazik. 128K-s játék!

Andrew Broad, tehát a **Broadsoft** is egy JSW-moddal jelentkezett, címe:



**Jet Set Willy 64: Manic Miner: James Bond.** A főszereplő James Bond, a világ leghíresebb ügynöke, akit már több százszor próbáltak eltenni láb alól, mellesleg hidegvérű gyilkos, szexmániás szépfüü, veszélyes sofőr, dohányzik és valószínűleg alkoholista is. 128K-s játékl!



A szerb **Tangram Design Sudoku**-ja maradt még a végére. Valamikor 2007-ben látott napvilágot. A felirat szerint a játék 6000db rejtvényt tartalmaz.

### ÉS AMI KIMARADT

**Igor Makovsky** JSW-modja, a **Marina: The Fire Quest** nagyon egyedí grafikával rendelkezik, de a mindössze 6 szoba és 12 összegyűjtendő tárgy arról tanúskodik, hogy ez a játék egyszerűen csak félbemaradt.

Ahogy a görög **John Fotou** lenyűgöző látványvilágú játéka, a **The Amazing Rocketeer** is. 'GAME OVER' és a csak külön-külön betölthető pályák végigvitele után egy végtelen ciklusba kerül a program, ahonnan nincs kiút, kár érte! Miért nem fejezhette be?

Az év fontos eseménye volt, hogy előkerült a **Durell Software** játéka **Death Pit**. A reklámok szerint 1985-ben kellett volna a játéknak

megjelennie, de nem találták elég jónak a megjelenéshez. Szerzője Clive Townsend, aki a Death Pit után, többek között az ott tanultakat is figyelembe véve alkotta meg a Saboteurt.

Előkerült egy 1989-ben elkészült, de ki nem adott spanyol játék, a **Vega Solaris** is. Szerzői Fernando Saenz Perez és Carlos Garcia Cordero, vagyis **Quasar és Eclipse**. Az eredeti kiadó a Dinamic lett volna, akik hirdették is a játékot, de nem sikerült megegyezni velük a díjazásról, aztán több kiadó képbe került, de velük is hasonlóképp jártak a szerzők. Talán túl sokat kértek?

Sok verseny is volt 2007-ben, amire készült rengeteg játék és program. Érdekes játék pl. a Bytemaniacos BASIC versenyében kategóriagyőztes Mojon Twins játék **Сила Цикла**, ami a kő-papír-olló és a tetris összeházasításának az eredménye.

A 2007-es Minigame Competition-on 4kB kategóriában induló Jonathan Caldwell játék a Big Baps is figyelmet érdemel, ez egy Burger Time-klón, valamint a szintén 4kB-os Holidays in Amsterdam, amit a lengyel Rafał Miazga készített a Frogger játék hatására, de csak a 18 életévet betöltötteknek!

Aztán persze volt vacak játékok versenye is, a CSSCGC 2007.

### ÖSSZEZGÉS

Előbbiek kihagyása után megmaradt mindössze 27db játék, amit mind Európában fejlesztettek 6 ország programozói, kis (kényszerű) hibát okoz a számításban a Stronghold, amit oroszok írtak, de angol kiadó adott ki:

ország	db
Spanyolország	12
Egyesült Királyság	11
Franciaország	1
Magyarország	1
Oroszország	1
Szerbia	1

Csapatok, kiadók közül a kor nagyágyúi, a Cronosoft és a Computer Emuzone az elsők.

Gépigény szempontjából a következő a sorrend:

gépigény	db
48K	13
128K	8
48K/128K	5
48K+128K	1

Játéktípus alapján szokás szerint az árkádok tarolnak, nincs sport, és a szokásosnál kevesebb a logikai játékok is:

játéktípus	db
Arcade	16
Logikai	4
Szöveges kaland	4
Kártya	1
Kaland	1
RPG	1

Terjesztés módja alapján 26db az ingyenesen letölthető, szabadon használható játékok száma (melyek közül azért jó párat meg is lehet vásárolni) és 1db játék (Quantum Gardening) 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
Wizard of Wor	8,61
Blizzard's Rift	8,54
Viaje al Centro de la Tierra	8,47
Cannon Bubble	8,41
Viking Quest 3	8,32
Sudoku	8,25
Quantum Gardening	8,25
Egghead 5	8,18
Stranded 2.5	8,00
Codigo Secreto Lucybel...	7,91

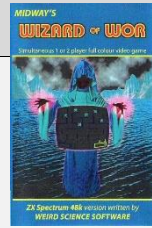
A WOS fórumában is lehetett szavazni a legjobb 2007-es játéokra, de sajnos ez pillanatnyilag nem elérhető az új formátumú fórumon, így ezzel nem szolgálhatok. De ha emlékezetem nem csal, akkor csekély számú szavazat megszámlálása után a Cannon Bubble, a BeTiled! És az Egghead 5 volt az első három (talán még a sorrend is stimmel).

A 27 játékból a Quantum Gardening kivételével mindegyiknek van számomra elérhető kazettára vehető változata, ha ezt megtenném, mármint a kazettára vételt, akkor az 1,7 MB-nyi játék felvételéhez 2 óra és 43 percnyi szalag lenne szükséges. Meglepő, de a legtöbb helyet a Sudoku foglalná el: kicsivel több mint 20 percet, a legkevesebbet pedig a Boom Bot, alig több mint másfél percet.

JÁTÉK CÍME	KIADÓ VAGY FEJLESZTŐ	HW
Astro 2008	Canadul	48K
BeTiled!	Computer Emuzone	48K/128K
Blizzard's Rift	Jonathan Cauldwell	128K
Boom Bot	Mark Woodmass	48K
Cannon Bubble	Computer Emuzone	128K
Christmas Cracker	Eurogamer	48K
Codigo Secreto Lucybel: Apocalypse	Josep Coletas Caubet	48K
Egghead 5: Egghead Round the Med	Jonathan Cauldwell	128K
Isotopia	Octocom	128K
Jet Set Willy 64: Manic Miner: James Bond	Broadsoft	128K
Judge Morry vs. Baldo Midget	Computer Emuzone	48K
Justin	CNGSoft	48K/128K
Nanako in Classic Japanese Monster Castle	Computer Emuzone	48K
On Reflection	Cheese Freak Software	128K
Phantomasa	Computer Emuzone	48K
Phantomasa 2	Computer Emuzone	48K+128K
Quantum Gardening	Cronosoft	48K
Shithead	Simon Laszcz	48K
Stranded 2.5	Cronosoft	48K/128K
Stronghold	Cronosoft	48K/128K
Sudoku	Tangram design	48K
Viaje al Centro de la Tierra: Version Extendida	Topo Siglo XXI	48K/128K
Viking Quest 3	SAM Style	128K
Willy in the Islands of Mystery - Part 1: Exploration	Herve Ast	128K
Witchcraft Edicion Oro	Josep Coletas Caubet	48K
Wizard of Wor	Weird Science Software	48K
Wizard, What Wizard?	Simon Allan Software	48K

# WIZARD OF WOR

KIADÓ:	Weird Science Software, 2007
FEJLESZTŐ:	Pgyuri, Njőzsi, Edy
STÍLUS:	Arcade – labirintus, lövöldözős
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	33585 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	3:05
VEZÉRLÉS:	Joystick: IF2



## EREDETI ÚTMUTATÓ

### „ÜDVÖZLÜNK A MISZTIKUS WOR KIRÁLYSÁGABAN!

Téged helyeztek parancsnokként egy elit Warrior osztag élére, azzal a feladattal, hogy túljárj a vérszjóslo Wizard of Wor eszén! Ahogy leszállsz az ő ördögi labirintusába, találkozol a halálos Worianokkal és talán még a varázslóval magával is! Csak néhány fegyvered van, a megbízható lézered, a radar szkennered, a tudásod és ravaszságod. Szükséged lesz rájuk, hogy megpróbáld legyőzni a varázslót, és elnyerd a Worlord címet! Készülj fel, majd kezdődjék a csata!

### A JÁTÉK CÉLJA

A Wizard of Wor játék célja, hogy minél több pontot szerezz a Worianok megsemmisítésével, akikkel a számos alvilági labirintuson való áthaladásod közben találkozol. A két játékos módban összedolgozhatsz vagy versenyezhetsz egy másik Warrior parancsnokkal.

### WARRIOROK & LÉZER LŐSZEREK

Minden játékot egy három Warriorból álló osztaggal kezdesz. Csak egy Warrior léphet be, és mozoghat a labirintusban egyszerre. Nyomd meg a 9-es gombot (vagy nyomd felfelé a



joystickot) és a Warrior belép a labirintusba az alsó bejáraton át.

A Warrior labirintusban való manőverezéséhez használd a 6-9 billentyűket (vagy a joystickot).

A lézerral való tüzeléshez nyomd le a 0-s gombot vagy a joystick tűz gombját. A lézerral csak abba az irányba tudsz löni, amerre a Warrior néz. Korlátlan mennyiségű lőszerral rendelkezel. De miután a Warrior leadott egy lövést, nem tud újra löni mindaddig, míg a golyó be nem csapódik egy Worianba vagy a falba.

(A két játékos módban használhatod az 1-5 billentyűket, vagy a másik Sinclair joystickot is)

### WOR LABIRINTUSA

Ajtók: a labirintus mindkét oldalán van egy-egy, a Warriorok, Worianok és Worlukok léphetnek át rajtuk.

Visszaszámláló: ha a Warrior nem lép a labirintusba 10 másodpercig, automatikusan kilökésre kerül

Radar képernyő: pontok mutatják a láthatatlan Worianok helyét a labirintusban

#### ELLENFELEK

Burwor: 100 pont, kék színű, mindig látható.

Garwor: 200 pont, sárga színű, gyakran láthatatlan.

Thorwor: 500 pont, vörös színű, néha láthatatlan és extra trükkös.

Worluk: 1000 pont + köv. pályán dupla pont, szárnyas szörny, átrepül a labirintuson.

Wizard of Wor: 2500 pont, gyakran jelenik meg egy Worluk lelövése után. Egyik helyről a másikra teleportál mágikus sebességgel, villámok kíséretében.

Kék Warrior (2. játékos): 1000 pont

Sárga Warrior (1. játékos): 1000 pont, pontok járnak a másik Warrior lelövéséért. Ugyanakkor csapatmunka esetén át tudnak haladni a másikon, annak megsemmisítése nélkül.”

#### SEGÍTSÉG

A sztori egy poszt-apokaliptikus, elképzelt közeljövőben játszódik. Épp a sokadik világháború után, amikor is egy unatkozó, megalomániás ember régi kéziratok alapján kitanulja ősei évezredek óta porosodó örökségét: a varázslás tudományát. Egy ideig nem is vette senki komolyan, mindenki csak bolondnak tartotta Wor varázslóját (merthogy ezt a művésznevet választotta), de egyre nőtt az ereje, befolyása, az emberek egyre nagyobb részét hajtotta rémisztő igája alá. A varázsló lakhelye

egy ismeretlen méretű földalatti labirintusrendszer, egy áthatolhatatlan börtön, hiába a technikai fejlettség, semmilyen eszközzel nem sikerült a labirintusról és a benne található veszélyekről még információt sem szerezni. A helyzetet csak két századnyi, még hadra fogható, önfeláldozó férfi segíthet, a Warriorok, akik bemennek a labirintusba és megpróbálnak onnan ki is jönni. A harcosok nem tudhatták mi vár rájuk, az elvarázsolt labirintusban szörnyű teremtmények vadásznak rájuk, egyedül végtelen lőszerrel ellátott fegyverükre és radarjukra számíthatnak.

A játékot egy vagy két Warrior játszhatja. Két játékos esetén érdekes, hogy mindkét fél számára egységes cél, tehát a szörnyetegek kiirtása ellenére pontot kaphatnak egymás lelövéséért is. Az tény, hogy nem mindenkinek fekszik a csapatmunka, de furcsa lenne pl. egy Alien film ilyen szemszögből... Minden szint a képernyő alján (bal és jobb sarokban) lévő cellából kezdődik, ahol 10 másodpercig lehet tartózkodni, a Warrioroknak ennyi idejük van kifűjni magukat, felmérni a terepet. A cella ajtaja bármikor nyitható (a fel gomb megnyomásával), de a 10 másodperc eltelté után az addigi menedék kiveti magából a visszahúzódó Warriorokat is. A szinteken előre jutva egyre több szörnyel kell megküzdeni. A szörnyek néha halálos mérget köpködnek, ha eltalálnak egy Warriort, az meghal. A köpetük nem veszélyes a saját fajtájukra, de egymáson nem tudnak átköpní. Mikor sikerül megölni egy ellenfelet,



annak a köpete is megsemmisül, ha volt neki. Az ellenfelek egyébként gyenge idegzetű lények, az idő múlásával idegesek lesznek és felgyorsulnak. Sajnos túlpörgetni nem lehet őket, nem kapnak szivinfarktust, talán nincs is szívük. Minden pályán van egy ajtó, zsilip, teleport, ki minek látja, ami 10 másodpercenként nyílik-záródik, át lehet rajtuk jutni az átellenes oldalra, amit előszeretettel használnak a szörnyszülöttök is. Mivel a helyszín egy elvarázsolt labirintus, nem meglepő, hogy a labirintusrészek (szintek) játékonként mások és mások, nem lehet felkészülni egyfajta harcra, nincs egy várható, tuti bűvöhely, bevált stratégia. Ennek ellenére szinte mindegyik pályán található egy-két olyan pozíció, ahol a bátor Worriorok tábort verhetnek és bevárhatják az ellenséget, főleg kétjátékos módban, mikor nem egymást aprítják, hanem vállt vállnak vetve beállhatnak egy kisebb folyosóra, sarokba, ahonnan a lehető legkisebb kockázattal mehet a mérsárlás.

Az ellenségek egy perverz biológus háziállatai. A Burwor farkasszerű kék lény, de lehet sárkány és kutya szerelemgyereke is. A Garwor egy sárga, meghatározhatatlan egyed, nekem kicsit T-Rexes, néha láthatatlanná tud válni, de a radarról nem tud ő sem eltűnni. Érdekes, hogy hívják: egérnek, medvének, disznónak, oroszlánnak... végül is ezek az állatok nagyon hasonlítanak egymásra. A Thorwor egy piros rák, skorpió vagy ezek turmixa nagy fejjel. A Worluk egy világoskék lepke, vagy légszerű teremtmény, vagy maga

Jeff Goldblum és a légy teleport-keveréke a híres filmből, villog a labirintus fala, mikor a pályán van. Wizard of Wor: a rosszcú nagyfőnök (meglepő módon 2500 pontot ér csak a teteme), mozgása teljesen kiszámíthatatlan, ha nem ölöd meg időben, akkor eltűnik.

#### HÁTTÉR

*Ha azt mondom WoW, a számítógépes játékokat ismerők rávágják, hogy „Igen, a World of Warcraft!”, a nagy elismertség és öröm ellenére én valami másra gondoltam, ami hasonló reakciókat váltott ki a maga idejében. Van persze néhány egykori C64 játékos, ők agyuk félreeső, régen érintetlen bugyraiból valami kellemes, nosztalgikus derengést érezhetnek a név hallatán, elméjük bitjei bájtokká egyesülnek, de lehet, hogy még nekik sem áll össze a kép. A megoldás egy 1983-ban megjelent Commodore 64 játék, a Wizard of Wor. Valójában már 1982-ben volt egy kezdetleges változata Commodore MAX-ra, a 64-es kvázi elődjére, ahol egy játékos játszhatott egy képernyőn, szegényes intelligenciájú szörnyek ellen, de manapság ezt már jóindulattal is csak béta verzióknak tekintenénk. Az 1983-as WoW már más tésztá, a Commodore saját szoftverfejlesztő csapata írta, a programozás Jeff Bruette tiszte volt. A játék az első C64 játékok közé tartozik, de olyan jól sikerült, hogy a minden idők legjobb C64 játékeit soroló toplisták állandó szereplője, hatalmas klasszikus, sőt, gyakorlatilag a Wizard of Wor etalon lett, a viszonyítási alap, egy olyan játék, amit a commodore-osok többnyire sajátjuknak tudnak és*

tudtak, nem konverzióknak. Pedig ez a remek játék „csak” egy hivatalos átirat volt.

Az eredetét a nyolcvanas évek egyik legnagyobb pénzbedobós automatákat gyártó cége, a Midway jelentette meg 1981-ben (egyres források 1980-at emlegetnek, ugyanakkor a "Midway's Wizard of Wor parts and operating manual"-on, tehát a „használati utasításon” az 1981. júniusi dátum írta). A játékot a Dave Nutting Associates két tervezője, Tom McHugh és a céget alapító Dave Nutting írta, ők és a cégük sem számítottak különösebben nagy névnek az arcade-iparban, inkább csak megbízható iparosnak. A két szerzőnek köszönhető a Sea Wolf és a Gun Fight című arcade is, a cégnek pedig a Gorf című játék és az Astrocade nevű konzol. Utóbbit a Bally (az ő videojáték-részlegük volt akkoriban a Midway) 1977-től hat évén át forgalmazta. A Wizard of Wor hardvere is gyakorlatilag egy továbbfejlesztett Astrocade konzol: kb. 1.79 Mhz-en üzemelő Z80 CPU, 320x204 pixeles, 256 színű kijelző. A hangért 2db Astrocade chip felelt, extraként egy Votrax SC-01 beszéd szintetizátor említhető, ami akkoriban tényleg különlegesnek számított. A játék szépre, jól játszhatóra, izgalmasra sikerült, valamiért mégsem lett elég népszerű, nem adtak el belőle sokat, nem kapott díjakat, gyorsan túlléptek rajta. A híret is csak a már említett C64 változatának köszönheti, pedig az nem adott semmi extrát a játékmenethez, kivitelezésében sem jobb, egyszerűen a bolygók együttállása kedvezőbb lehetett

megszületésekor és több emberhez jutott el.

Még azt sem állíthatom, hogy a Commodore-é volt az első és egyetlen átirat, hiszen az első konverzió az Atari több gépére is megjelent Midway által engedélyezett, hivatalos változat volt. Valószínűleg elég sokat eladtak belőle, de a hardver elég erős korlátai miatt kimondottan rosszul sikerült, lassú is, csúnya is lett, így a népszerűség messziről elkerülte.

Spectrumra is született hasonlóan felejthető próbálkozás a C64-es WoW megjelenésével körülbelül egy időben, 1983 júniusában The Wizard's Warriors címmel a wales-i Abersoft-tól. Nem véletlen, hogy a cím sem egyezik az eredetivel. Persze ez lehet akár azért is, mivel a Spectrum lett a kor licenceken kívüli platformja, a Commodore és Atari gépekkel szemben Speccyre nem volt divat hivatalos átiratot írni. A címen kívül szinte semmi más nem egyezik, csak az látszik egyértelműen, hogy a játék egy WoW klón. A legfontosabb eltérések: csak egy játékos játszhatja, az ellenségek színe ugyan stimmel, de nem varázslatos lények, hanem Warriorok, pontosabban még azok sem, ebben a játékban Warrioroknak nevezik a főhősöket és az ellenfeleiket is, a mozgás és a játék is döcögős, alacsony színvonalú. Érthetetlen, hogy ezt a verziót két évvel később a Mastertronic újra kiadta.

A nosztalgiahullám persze partra mosott több ilyen-olyan PC verziót, de a lelkes, olykor éjszakákon át tartó C64-es lövöldözéseket kivéve feledésbe merült a játék. Azt nem mondom, hogy vártunk és vártunk és reménykedtünk, mert sejtésünk sem

lehetett - néhány beavatott és jól informált kivételével -, hogy valaki előveszi a klasszikust és készít nekünk egy olyan változatot, ami összevethető a Commodore átirattal, különbség pedig csak ott mutatkozik, ahol a hardver adta határt már nem lehetett kitolni. Örömhöz büszkeség is társulhat, ugyanis a csapat, akiknek sikerült a lehetetlen küldetés, egy magyar fejlesztőcsapat: a Weird Science Software (Pgyuri, Njózsi és Edy). A WSS a játék bemutatóját a [sinclair.hu](http://sinclair.hu) 10. születésnapjára, a 2007-es Speccylista Napra időzítette, de a honlapjuk szerint a pontos megjelenési dátum: 2007. december 6., vagyis a Wow egy ünnepi ajándék a Spectrum-tábornak.

„Sajnos a Commodore programozási nyelv az nagyon messze áll tőlünk szakmai szinten, és így nem adatott meg az a szerencse, hogy ezt forrásszinten elérhettük volna, minden, ami benne van, az igyekszik az erős 95-97% közelében lenni” mesélte Pgyuri az ünnepi bemutatón a játék átírásának módjáról, „ez tapasztalati utas modellezés, rengeteg, hosszú hetek, hónapok játéka után alakult ki olyanra, amilyenre kialakult”. Pgyuri volt a projekt programozója, tervezője, grafikus, stb., 2006 júliusában kezdett a játék programozásába, Edy az artworkért, a dizájnért és a hangokért felelt, Njózsi menet közben kapcsolódott be, lendületet adva a fejlesztésnek, inspirálva az egyszerű holtpontra is jutó Pgyurit, segítve a projekt elkészültét.

A szerzők célja a játék betöltésének elkezdése után néhány másodperccel egyértelművé válik:

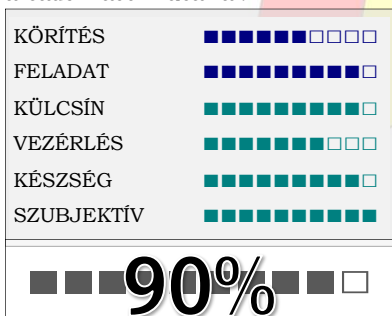


Nem, nem akarják C64-gyé változtatni a Spectrumot, csak megpróbálnak a lehető legközelebb kerülni a „klónozott” öshöz, ahogy Edy mondta a bemutatón: „a C64 feelinghez”. Hogy ez mennyire jól sikerült, arról a World of Spectrum oldalán a játék értékelése árulkodik. Jelen pillanatban a 2007-es játékok közül a Wizard of Wor a legmagasabb pontszámot elérő játék!

#### ÉRTÉKELÉS

A Weird Science Software kiadványa önmagában már azért is elismerést érdemel, mert fizikailag is megjelent kazetta formájában, azért meg pláne dicséret illeti, hogy saját borítót is kapott, nem a Midway vagy a Commodore által használt egyik eredetit kapta meg. A borító-belsőn angol nyelvű eligazítás található, sajnos a sztori elég rövid, akár az eredeti játék esetén. Grafikai kivitelezés terén nem érheti kritika a programozó(ka)t: a figurák szépek, animáltak, folyamatos a mozgásuk még sok egyednél is, jók az effektek, a látványvilág majdnem olyan, mint az eredetiben, kivéve, hogy ott vannak a háttérben csillagok, vagy

mik. De miért is kellene látszódni a csillagoknak a labirintusban? Hangok tekintetében is jó a helyzet, megmaradt a klasszikus dallam, jók az effektek is. Az irányítás sajnos csak Interface II-vel lehetséges. Ez talán az egyetlen komoly negatívuma a játéknak. A játék nehéz, de tanulható. Nem annyira nehéz, hogy elvegye a játékos kedvét egy újabb játéktól, inkább csak annyira, hogy úgy érezze, még egyszer meg kell próbálnia. Ritka az ilyen játék, ahol a két játékos ennyire jól összedolgozhat. Nagyon élvezetes ez a mód, utoljára a Target Renegade esetén éreztem ezt ennyire szórakoztatónak. Nem véletlen tehát a WoW magas értékelése, a meglévő elfogultság nélkül is azt mondanám, hogy a játékművelés eléri az eredeti verziók szintjét, és bizony egy olyan játék született, ami nyugodtan egy szinten említhető a nyolcvanas évek arcade klasszikusaival.



MÁSOK SZERINT

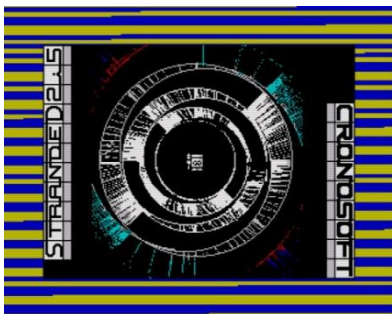
WOS: 8,11/10

Sinclair.hu: 9,39/10

RGCD: 67%

## STRANDED 2.5

KIADÓ:	Cronosoft, 2007, £2.99
FEJLESZTŐ:	Bob Smith, Lee du-Caine (zene)
STÍLUS:	Logikai - Akció
GÉPTÍPUS:	48K/128K
MÉRET:	38019 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	4:16
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet: újradefiniálható (alapbeáll: Z,X-balra, jobbra, K,M-fel, le, L-akció, Q-kilépés, P-szünet, R-újraindítás) Joystick: Kempston, IF2, Cursor



### FELADAT

„'Szóval ez az', kesereg Tyche, 'itt vagyok, Moosh bebörtönzött a rabszolgaságban lévő népemmel, mikor minden vágyam az volt, hogy támogassam a barátságot. Moosh nem vette jónéven Tyche béke és kereskedelmi híd ajánlatát a két világ között, és megsemmisítette a hidat, egy végső merész lépésként pedig elrabolta Tyche-t, mielőtt visszatérhetett volna saját világába, és börtönbe vetette. Egy jobb híd, sokkal biztonságosabb, mint elődje, ível át a világok közt és támogatja Moosh csatlóseit, hogy elvigyék Tyche egykor szabad földjeiről az ásványkincseket, olajat, értékes drágaköveket, és a polgárokat

rabszolgaként hurcolják el, ezzel is szolgálva Moosh gazdagodását.

De az ellenállás nő, és ha a vezetőjük visszatér, akkor elkezdhetik a harcot a zsarnokság ellen. És - a hűséges munkatársaival, akik beszöktek a börtönbe - Tyche megszökött fogva tartói elől, és elindul a hazafelé tartó úton...

Tyche-nek el kell távolítani az összes csempét minden szinten, áthaladva rajtuk, és elérve a kijáratot, átjutva a következő szintre. Miután egy világ mind a nyolc szintjét teljesítetted, kinyílik a következő világ, amihez kapsz egy jelszót. Minden elért világ minden szintjén végtelen étellel gyakorolhatsz, és minden világot fel tudsz oldani egy jelszóval. Teljesítened kell mind a 6 világot, hogy befejezd a játékot.”



## LEÍRÁS

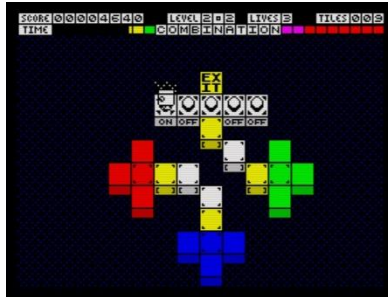
Igen, ilyen a politika. Azt hitted az első részben, hogy a jó célért küzdesz, aztán kiderült, hogy csak a zsarnokság kiépítéséért küzdöttél. Lelkiismeretfurdalásod arra ösztökél, hogy most Tyche-nek segíts, és ezzel semlegesítsd bűnödöt. Az első részhez képest megnőtt a híd hossza, és bonyolultsága is. A lényeg megmaradt, juss el úgy az exit mezőre, hogy közben minden összeomló mezőre legalább egyszer rálépsz, mire az eltűnik. Az első részhez képest az összeomló mező lehet akár több fázisban omló is, a kézbesítő mező lehet változó irányú is. Vannak On/Off állású kapcsolók is, ezek a hozzájuk kapcsolódó mezőkre tudnak hatással lenni. Itt is vannak állandó és mozgó mezők is. Minden típus 'működése' egyértelmű. Az idő múlása itt is szinkódos, de egy folyamatjelző az egész, különböző színekkel.

## HÁTTÉR

*A játékról azt írja Bob Smith, hogy még a 80-as években valami ilyennek képzelte, csak a tudása nem volt meg a megvalósításhoz, ezért az első rész egy technikai kompromisszumnak tekinthető, a második rész pedig az eredeti elképzelések megvalósításának. A Lee du Caine által a játékhoz írt muzsikákat le lehet tölteni a ubiktone.com-ról.*

## ÉRTÉKELÉS

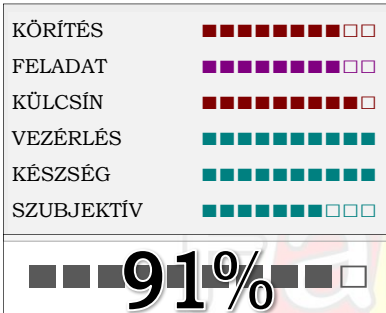
A körítés teljesszűrésű és minőségben is átlag feletti. Van kazettaborító (a gyengém), érdekes betöltőkép, stílusos menü, instrukciók és sztori. A feladat megmaradt az „egyszerű, és mégis bonyolult”-típusúnak, az első



részhez képest elfogadható és jól illeszkedő kiegészítésekkel. Elvileg, legalábbis a szerző szándéka szerint a látvány és hangzásvilág fejlődött az első részhez képest. A hangzásra ez egyértelmű, már 48K-s módban is jobb valamivel, 128K tulajoknak pedig teljesen egyértelmű, a menüzene, a játék alatt is szóló háttérzene miatt. A látvány érdekes, elvileg a címben szereplő 2.5 a két és fél dimenzióra utal, amiben megjelenik a játéktér. Nem tudom elkerülni az első résszel való összehasonlítást. Ott nincs térbeliség, de van szép csillagos háttér. A háttér egyértelműen jobban tetszett, a mezőknek sem hiányzott a plusz fél dimenziós kiterjedése, mondjuk ez a kicsit Highway Encounter-re hajazó menü és információs sáv tetszik. A vezérlésnél úgy érzem fejlődött a játék, nemcsak a többféle joy használhatósága és a billentyű újradefiniálhatósága miatt,



hanem a szintek újraindítása jó ötlet (életvesztés nélkül, ám az eltelt időt nem adja vissza). A nehézségi szint optimális, úgy jó, ahogy van, az új elemek adtak is hozzá és el is vettek valamit az első részhez képest. Ha különválasztva nézek meg minden kategóriát, akkor mintha mindenben fejlődött volna a játék egy parányit az első szárnypróbálgatáshoz képest, mégis, valamiért a játékelményben nem érzem ezt a pluszt, inkább kicsit gyengébbnek tűnik.



MÁSOK SZERINT

WOS: 7,89/10

MicroMart: 7/10

RGCD: 88%

## 2014. ZX SPECTRUM JÁTÉKAI

Az eddigi sémának megfelelően címnek azt kellett volna írnom, hogy 'Újdonságok (2014.09-12.)', de ez sajnos már nem lenne igaz, hiszen majdnem egy éve jelentek meg a most következő játékok. A lényeg, hogy kiegészíttem a 2014-es mezőnyt, amit a 2014/5-ös FanZiX óta listáztam az újdonságok rovatban. Tehát a kimaradtak:

### JÚNIUS

Egy júniusi elmaradással kezdem, a **Death Squad** játékaival, a **Willy the Wasp**-pal. Davey Sludge, a szerző csak ennyi fogózkodót írt játékaról: gyűjtsd össze az összes fiolát, hogy növeld a mérgeket, aztán keresd meg a parancsnokot és csípd meg! Gyűjts gyümölcsöt, hogy növeld az energiád és használd a fáklyát, hogy

megtaláld, ami az utadba kerül a sötét helyeken.



### SZEPTEMBER

Úgy emlékszem, hogy nem volt még szó a **Monument Microgames**-ről. A Facebook oldalán a névjege: 'Brand-new ZX Spectrum games on real media... for original hardware!'. Tehát a kiadó célja, hogy napjaink Spectrum játékeit fizikai formában,





valós géphez felhasználhatóan megjelentesse. Szeptemberben jelent meg pl. az **El Stompo Deluxe**, vagyis az ingyenesen elérhető Dave Hughes játék extrákkal kiegészített különleges változata. A képen látszik, hogy igazán igényes a kiadvány, a játék két kazettán 4 különböző változatban jelent meg, illusztrált instrukciós füzettel, a játékot tartalmazó Audio CD-vel és egy különleges adat CD-vel, amin bónusz anyagok és emulátorhoz való fájlok vannak. És mindezek egy izléses borítóval ellátott duplakazettás tokban találhatóak. Mindez 7 angol fontért, ami az angliai postát is tartalmazza.



**Rafał Miazga** Tetris-klónjának címe **Archeomania** és a 2014-es Wapniak nevű retropartyra jelent meg. A főhős egy régész, aki meglátogatott egy régi templomot. Sajnos rossz a helyzet - téglák hullanak a mennyezetről, és halálos tuskék haladnak lefelé. A hölgy megmentéséhez teljes sorokat kell törölni. A játék az 1996-os Tetris Plus klónja.

Denis Grachev az egyszemélyes **RetroSouls**. Új játéka, a **Sector: Invasion**. Már a címből kiderül, hogy 2013-as Sector című játékát mixelte

össze a szerző a Space Invaders-szel. Ebből lett egy a szerző által csak „hi-score game”-nek nevezett arcade-szösszenet.



Az **Air Traffic Control Rome** egy stratégiai játék, **Luca Bordonì**, a szerző szerint még az sem biztos, hogy játék. Ennek a 16K-s BASIC programnak az alapjait Luca még 1987-ben írta édesapja kérésére, aki nagy repülő-rajongó volt. A játék végleges verziójának elkészültéhez Jarrod Bentley és Einar Saukas nyújtott támogatást.



Juan J. Martinez, művésznevén **reidrac** augusztusban a #GBJAM 3 GameBoy fejlesztői versenyre nevezett be a The Legend of Traxtorral, amivel 21. helyet ért el. Alig több mint egy hónap alatt pedig megírta Spectrumra is. A történet szerint a Traxtor az utolsó

reménységünk, csak ő védhet meg minket! Vonósugarával a blokkokat az öbölbe mozgatja, majd kilövi őket úgy, hogy 3 vagy több egyforma blokk csatlakozzon, ezzel elpusztítva őket, mielőtt azok elérik a védelmi vonalát.



OKTÓBER

**Alessandro Grussu** egyetlen 2014-es, összesen ötödik játéka a **Cousin Horace**. A játék öt különböző fejezetből áll, vannak platform, lövöldözős, labirintusos, és logikai részek is. A főszereplő Horace, de nem a brit, hanem az ő amerikai unokatestvére. Egy nap az amcsi Horace meghívta magához a britet, a repülő meg is érkezett, de az unokatesó sehoh. Ekkor Horace (az amerikai) telefonhívást kapott a mobilján: 'Elkaptak testvérem! Segíts!', majd egy ismeretlen hang közli, hogy menj egy megadott helyre,



ami valahol a város szélén van, természetesen egyedül kell menned, különben az unokatestvéredet megölik, így kezdődik hosszú kalandod a kuzinod kiszabadításáért.



A **RetroSouls** második Nirvana engine-es játéka a **MultiDude**. A játék műfaja a Spectrumnak nagyon jól álló akció és logikai keverék. Hat különböző figurát kell a képernyőkön célba juttatni. Mindegyik figurának más-más szuperhős jellemzői vannak, amiket kamatoztatni kell a harminc pálya befelyezéséhez.



**Einar Saukas** a Loops of Zen című flash-játékot ültette át Spectrumra Zen címmel. A játékhoz Mister Beep írt remek zenéket, a grafikai megvalósítás szándékosan minimalista, „zen buddhista”. A játék lényege, hogy a képernyőn lévő idomokat úgy kell forgatni, hogy



orvosok és hisztérikus apácák próbálnak megakadályozni.



**Dazman** két játékkal is színre lépett halloweenre, az egyik egy AGD-vel készült ugralós-gyűjtögetős játék, a **Dark Tricks**. A sztori szerint a sütőtök mester és Brittle, a csontváz nem túl jó barátok. Brittle ugyanis a mester eltávolítását tűzte ki céljául és ehhez kéri a segítséged.



Másik **Dazman** játék a **Monty's Last Strike**. Monty a Gremlin Graphics legendás karaktere kel új életre ebben a játékban. Monty még mikor őfelsége börtönében ült, hallott bizonyos legendákat a királynő elveszett aranyáról, de nem volt ideje foglalkozni vele sok egyéb kalandja miatt. De most mikor hazatért Angliába, újra eszébe jutottak a kincsekről szóló történetek. A bányák pedig, miután Margaret Thatchernek

köszönhetően zárva vannak, ideális terepek tűnnek egy újabb kalandra.



NOVEMBER

Az **Ubhres Productions** logikai-akció-kalandjátéka a **Leovigildo ¿pero qué haces?** címet viseli. Benito herceg, a Salvalamalvadetierra örököse hadilábon áll a szerencsével és csak elherdálja legendás ősei vagyonát, amit az afrikai Jamacucos törzs kincsenek felfedezésével szereztek és befektették hajózásba, bányákba és egy társkereső irodába. A hercegnek egyetlen hú inasa maradt, Leovigildo, aki melleleg fülig szerelmes a hercegnőbe, aki valószínűleg ostoba urától és egy megbízással komoly döntéshelyzetbe hozza inasát, vagyis téged...



Első játékát az AGD segítségével készítette **Stephen Nichol**. A **Cap'n**

**Rescue** sztorija szerint Robert Goode vagy, egy elismert hajóskapitány, akit Mortyna, a gonosz boszorkány elvarázsolt, egy majom testébe kerültél Mortyna erődjébe, ahol meg kell találnod emberi testedet.



**Kas29** játéka a **Mystery** címéhez híven egy nagyon misztikus kalandjáték. A játék elején látható előzményből kiderül, hogy oxfordi professzorod nemrég tért vissza a távoli Tunguszkából, ahol talált valamit, valami eddig ismeretlen dolgot. A prof felkér, hogy utazz el Tunguszkába és keress válaszokat az ismeretlen kapcsolatban felmerült kérdésekre.



**Gabriele Amore** játéka sok címet felvett és elhagyott, mire elérte végső formáját és címét, mint **WWI Fighting Heroes and Some Crazy Aliens**. A lényeg ugyanaz maradt: egy

tankkal vagy egy repülővel kell megsemmisíteni az ellenséget. Jobb oldalon a harcmező látszik az ellenségekkel.



**Reidrac** második játéka az **Escape from Colony 8** címet viseli. Nem lehet biztonsággal megmondani, hogy mi történt, amikor először megtámadták a bázist, vagy, hogy honnan jöttek, de a 8-as Kolónia elveszett. Az egyetlen esélyed, hogy eljutsz a hangárba, és menekülsz ebből a rémálomból.



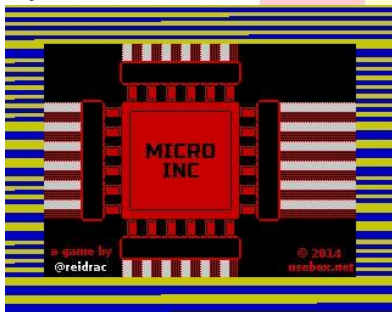
DECEMBER

A **Balachor's Revenge** a **Lasasoft** előző játékának, a **Catacombs of Balachorn** a folytatása. Hat éve, hogy elsőként Balachor várából, mikor megtudod, hogy Balachor, a gonosz varázsló újra megjelent, kifosztotta Greenburyt, a lakók a

segítségét kérik, így újra szembe kell nézned örök ellenségeddel.



**Reidrac** újabb játéka a **Micro INC**, egy szokványos logikai játék szokatlan megoldással. A szokásos rész: legyen minimum három ugyanolyan színű elem egymás mellett, ilyenkor ezek eltűnnek és pontot kapsz. A szokatlan, hogy a közepén lévő színes elemekből álló tömbre lövöd rá kívülről az újabb elemeket a megfelelő helyre. Meghatározott idő alatt kell teljesítened a szinteket.



**J.B.G.V.** játéka az **Un dos azul** és az **Una extraña historia**. Egyikhez sincs semmi bővebb információ, csak annyi, hogy „Egy epikus kaland, ahol meg kell találni egy elveszett tárgyat, felvenni kulcsokat és egyéb tárgyakat a játékban való előrehaladás érdekében”.



Úgy tűnik a spanyoloknak párosával megy minden decemberben :) Az **Uhhres Productions** is egy dupla kiadással örvendeztetett meg minket, egyrészt elkészült a **Sir Abadol 2.**, valamint az első rész extra kiadása a **Sir Abadol DX**. Utóbbi egy kibővített verzió, ami tartalmaz plusz képernyőket meg egyéb játékelemeket. A második részben a letelepedett és borágót termesztő Sir



Abadol egy nap érdekes jelenségre, egyértelmű ómenre lesz figyelmes: három varjú száll a feje felett koncentrikus köröket leírva. Hozzáteve, hogy még az orra is csordultig lett takonnyal, rájött, hogy a varjak csak a Badajozban lévő Yoghourteric királyságából jöhetnek segítséget kérni. Felugrott hát lovára, Anastasiora, és elindult az ismeretlen kalandok felé.



**Dazman** újrairta Monty Mole legújabb kalandját, a verzió címe: **Monty's Last Strike - A Christmas Job**. Lényegében az előző játékát öltöztette karácsonyi díszletbe, más változtatást nem alkalmazott.



**SAM Style** szilveszterre időzítette a **Wanderers - Chained in the Dark** című remek kalandjátékát. Sajnos történet nincs, így csak játék közben derül ki, miről is szól a szerző korábbi

sorozatához, a Viking Questhez nagyon hasonló 128K-s játék.

### ÖSSZEKÖZÉS

Ha jól számolom, akkor 81 megjelenést soroltam fel összesen, némelyikkel bajban vagyok nemzetiséget illetően, de ha nem tévedek, akkor a következő az országonkénti megoszlás:

ország	db
Spanyolország	32
Egyesült Királyság	28
Oroszország	11
Olaszország	7
Lengyelország	2
Brazília, Törökország	1

Alkotók közül Denis Grachev volt a legtermelékenyebb, 5 remek játékát mutatta be 2014-ben, az Ubhres Productions „csak” négyet (abból 1 remix) és több alkotó, kiadó vállalt 3 játékot.

Gépigény szempontjából a következő a sorrend:

gépigény	db
48K	48
48K/128K	19
128K	8
48K+128K	6
16K	1

Természetesen itt sok 48K/128K értelmezhető úgy is, hogy 48K+AY.

A legjobb, legkedveltebb játékok listáját nem tudom felállítani. Sajnos a WOS játékadatbázisának frissítése nélkül ez lehetetlen. Természetesen 2014-ben voltak jobb és kevésbé jó játékok is, de akár objektíven, akár szubjektíven nézem, a pozitív oldal abszolút fölényben van. Sok új szerző mutatkozott be, több verseny is volt. A változatosságnak jót tett, hogy

arányában csökkent az ismert játékmotorokat használó játékok száma. Bár bemutatkozott egy új, nagyreményű motor is, a Nirvana, melynek segítségével remek multicolor játékok készülhetnek a jövőben.

Mindössze a Shape Shiftert nem lehet elérni ingyenesen, ez az egyetlen kizárólag kereskedelmi úton terjesztett játék. A többi játéknak van elérhető kazettás változata. A legkisebb helyet a World's Hardest Game foglalja el, mindössze 1:01-et, a leghelyigényesebb pedig a Leovigildo 17 perccel és 46 másodperccel. Összesen a 3,9 MB-nyi játék felvételéhez 6 óra és 36 percnyi szalag lenne szükséges.





JÁTÉK CÍME	KIADÓ VAGY FEJLESZTŐ	HW
2048	Arda	48K
'My rendition' of Horace to the Rescue 2	Steve Broad	48K
Air Traffic Control Rome	Luca Bordoni	16K
Altair	Imensa Bola de Manteca	48K/128K
Androide	Monty Desing Ltd	48K
Archeomania	Rafał Miazga	48K/128K
Balachor's Revenge	Monument Microgames	48K
Bluber - The Last Odisey	Monty Desing Ltd	48K
Bomb Munchies - P.A.R.T.Y. Edition	Matthew Carrier	48K
Candy Fruit Attack	Jonathan Cauldwell	48K
Cap'n Rescue	Stephen Nichol	48K
Captain Drex	Hacker VBI	128K
Catch a Hare	kas29	48K/128K
Conspiralo	Martian Devel	48K
Cousin Horace	Alessandro Grusso	48K/128K
Cra'k the JAM	Smile Games	48K
Dark Tricks	Dazman	48K/128K
Dogmole Tuppowski - Las nuevas aventuras (o casi ...)	Jarlaxe	128K
DreamWalker (Alter Ego 2)	Retrosouls	48K+128K
El Stompo	Stonechat Productions	48K
El Stompo Deluxe	Monument Microgames	48K
Escape from Colony 8	reidrac	48K
First World Problems	ZX Studio	48K+128K
Flappy Bird ZX	Rafał Miazga	48K/128K
Game About Squares	ub880d & mborik	48K/128K
Genehtik	Monty Desing Ltd	48K
Glauzone	Glaurung	48K
Godkiller	Cthonian Godkiller	128K
GraviBots	Retrosouls	48K/128K
Guerrero Ninja	Fabio Didone	48K/128K
Horace Miner	Steve Broad	48K

JÁTÉK CÍME	KIADÓ VAGY FEJLESZTŐ	HW
Horace Miner 2	Steve Broad	48K
Hyper Space Postal Service	Lubiterum	48K
Isidoro, en la ciudad de la furia	Fabio Didone	48K
Killer Bees	Gary James	48K/128K
Kyd Cadet - The Eyeburx Plee	Paul Jenkinson	48K/128K
L'Abbaye Des Morts	DarkHorace & Jerri	48K/128K
Land of Mire Mare	Luca Bordoni	48K
Leonardo Lost Last Invention	Gabriele Amore	48K/128K
Leovigildo ¿pero qué haces?	Ubhres Productions	48K
Maniac Square	Tempus	48K
Mansion Kali II	Comodore Plus	48K
Maxim the Cat	Asylum Games	48K
Metal Man Reloaded	Oleg Origin	48K/128K
Micro INC	reidrac	48K
Monty's Last Strike	Dazman	48K/128K
Monty's Last Strike - A Christmas Job	Dazman	48K/128K
MultiDude	RetroSouls	48K+128K
Mystery	kas29	48K+128K
Ninja Twins - Going to Zedeaks	SAM Style	128K
Ninjajar!	Ubhres Productions	128K
Outland	ZX Studio	48K
Page's Castle Quest	T.D.F. micro-visions	48K/128K
Pyromania II: Chopper Rescue	Gabriele Amore	48K

# A KÖVETKEZŐ SZÁM TARTALMÁBÓL (...HELYETT)

Biztos vagyok benne, hogy lesz még következő szám valamikor, de most más dolgok kötnek le, például megírtam az Ishido: Way of the Stones szerintem elég jól sikerült Spectrum változatát. Az utolsó oldalon láthatsz is egy reklámot neki, XXI. századi nagyképű, idézgetős stílusban :)

Ehhez kapcsolódik, hogy ha szereted a logikai játékokat, akkor a közeljövőben nézz fel néha a [fanzix.hu](http://fanzix.hu)-ra, és nézz körül a játékok között, hátha találsz valami neked való dolgot!

V É G E

[mzx@sinclair.hu](mailto:mzx@sinclair.hu)

(minden szám letölthető a [fanzix.hu](http://fanzix.hu)-ról)



# ISHIDO

## The Way of Stones

2007 óta az  
első magyar  
ZX Spectrum  
játék!



**"EGYSZERŰEN ISHIDO  
KELL MINDENKINEK!"**

*(Amiga Joker, 1990. december)*

**"SZUPER! NEM LEHET  
SZABADULNI TŐLE!"**

*(Power Play, 1989. szeptember)*

**"EZ EGY NAGYON, NAGYON JÓ JÁTÉK... ÉS ELFÉR 16K-BAN."**

*(Pegaz, WOS fórum, 2015. október)*

**"SZERETEM! NAGYON BOLDG VAGYOK, HOGY VALAKI  
SPECTRUMRA KONVERTÁLTA - RÁADÁSUL ILYEN JÓL!"**

*(retromad, WOS fórum, 2015. október)*

**"NAGYON JÓL SIKERÜLT KONVERZIÓ - GYÁRI MINŐSÉG"**

*(csory, Speccyalista Kerekasztal, 2015. október)*

**"FANTASZTIKUS! NEMCSAK A JÁTÉK, HANEM A KÖRÍTÉS IS"**

*(Zozosoft, Speccyalista Kerekasztal, 2015. október)*

**INGYENESEN LETÖLTHETŐ!**



[www.fanzix.hu](http://www.fanzix.hu)

