



# TARTALOM

TARTALOM .....	2
ÜDVÖZÖLLEK KEDVES OLVASÓM! .....	3
ARTIC COMPUTING .....	4
Spectrum Chess.....	13
Spectrum Voice Chess .....	13
Planet of Death .....	17
Inca Curse .....	19
Ship of Doom .....	21
Espionage Island.....	23
Galaxians.....	25
Gobbleman .....	27
Invaders.....	28
Frog~5 .....	30
Showdown .....	31
Invasion Force .....	33
Spectrum Micro Chess .....	35
Cosmic Debris.....	37
3D Combat Zone.....	39
Spectrum Chess II .....	42
3D-Quadracube .....	44
Flight Simulator.....	46
Golden Apple .....	48
Dimension Destructors .....	50
I'm In Shock.....	52
Earth Defence .....	54
Santa .....	56
X-Maze.....	58
Spectraprobe.....	59
Snake .....	61
Road Racers.....	62
Millimon.....	64
Jigsaw.....	66
Snooker .....	67
Reflections .....	69
Reversi.....	71
Golf.....	73
Mothership .....	75
Monkey Bizness.....	77
Bear Bover .....	79
ARTIC COMPUTING SZOFTOGRÁFIA.....	82
KALANDOZZ SPECTRUMON .....	86
2006. ZX SPECTRUM JÁTÉKAI.....	91
Farmer Jack in Harvest Havoc! .....	104
SquareMania .....	107
MOST AKKOR SPECTRUM JÁTÉK, VAGY NEM SPECTRUM JÁTÉK?.....	109



## ÜDVÖZÖLLEK KEDVES OLVASÓM!

Ünnepi számot, a tizedik FanZiXet tartod a kezvedben (vagy képernyődön)! Nagyon megható és igen jólesik, hogy Sir Clive mennyire boldog volt a kilencedik szám tavalyi megjelenésének hírére, nélküle aztán biztos nem jöhetett volna létre ez a fanzine.

Torta azért nem lesz, lesz viszont kiválasztott kiadó. Sokat morfondíroztam, hogy melyik is legyen, valami nagyon tipikusnak akartam választani, de Spectrum kiadók esetében sok mindenre lehet azt mondani, hogy tipikus, már csak azért is, mivel többnyire egymás ötleteit



próbálták újrahasznosítani. Szóval a sok tipikusból választottam egy elég ismert, mégsem túl elismert, az Artic Computingot.

A legtöbb szoftverház szinte a semmiből nőtte ki magát, majd zuhant később saját nagysága miatt csődbe vagy csődközelbe. Ennek negatív példaként olvashattál a FanZiX ötödik számában az Imagine-ről. Pozitív példa lehetett volna például a Microsphere, de ők nem vállalták fel a nagyra növést, inkább idő előtt feladták a szoftveripert, abbahagyták a fejlesztést. Az Artic valahol a kettő között, a bátrak, és jelentéktelenebbek útján járt, a semmiből jött és nem sokkal később el is tűnt ugyanott, nyomot sem hagyva. Nem voltak szerencsések, nem voltak zseniális húzásai és ötleteik sem mindig találtak célba, nem voltak hatalmas sikereik, egyszerűen csak próbáltak talpon maradni. Azt hiszem jellemző rájuk, ahogy a legnagyobb sikerüket nem aratták le, ami az egyébként nem túl jól sikerült 1984-es World Cup Football lehetett volna, de a nagy bevételekkel járó sikert helyettük a játékot kicsi módosításokkal 1986-ban újra kiadó US Gold zsebelte be. Az Artic sztorijának első, nagyobbik fele fér bele ebbe a számba.

Folytatódik a modern kori játékok rovata is, ezúttal a 2006-os év játékcsoakra került területekre.

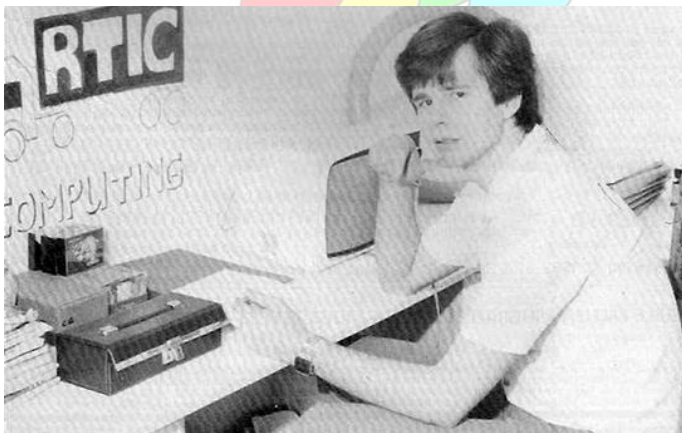
Mezei Róbert  
M/ZX  
mzx @ Sinclair.hu  
fanzix.hu

# ARTIC

Richard Turnernek, az Artic egyik alapítójának a mikroszámítógépek világába való érkezése pusztán baleset volt, mondja. Ő és leendő cégtársa, Chris Thornton is a Malet Lambert középiskolába járt Hullban. 1979-ben az iskola beindított egy számítógépkurzust. Chris Thornton majdnem azonnal feliratkozott, de Richard Turner kezdetben nem volt annyira lelkes. *„Nem akartam menni a kurzusra, mert ez azt jelentette, hogy hiányozni fog egy szabad órád hatodikban”,* meséli Turner. *„De úgy*

*tűnt, hogy mindenki más feliratkozik, ezért úgy gondoltam én is, hogy nekigyürkőzők. Két héttel a tanfolyam kezdete után már függő lettem.”* Az újonnan felfedezett érdeklődés okán Richard Turner rábeszélte a szüleit, hogy vegyenek neki egy ZX-80 mikroszámítógépet a 18. születésnapjára. Richard Turner egyébként nem volt az a tipikus vérszegény csodagyerek elektronokkal az ereiben. Megvei kalapácsvető bajnok volt iskolásként. Az angol iskolák atlétika bajnokságán kétszer indult,

de soha nem lett tizenharmadiknál jobb, annak ellenére, hogy potenciális érmesnek tekintették. *„Nem tudtam megfelelően dobni, olyan ideges voltam.”* A Middlesbrough központú Linsac, az első ZX-80 szoftvercégek közül az egyik,



Richard Turner az egyik alapító

programokat keresett, hogy eladják azokat. Richard Turner elküldött egy programot nekik, amit elfogadtak. Richard programozó társának, Chris Thorntonnek, szintén volt néhány szabad hónapja, a Hull Egyetemen kezdődő tanulmányai előtt. Így együtt elkezdtek a Linsac-nek programokat írni. Richard Turner első játéka, amiket írt, a Battleships és a Star Trek volt. Úgy döntött, hogy inkább stratégiai játékokat ír a népszerűbb arcade stílusú játékok helyett a gép korlátai miatt. Így magyarázta: „A ZX80 törli a képernyőt minden egyes alkalommal, mikor valami megmozdul, így az egyetlen játéktípus, amit csinálhattál, egy gondolkodtató játék, és nem egy arcade, amelyek csak a Spectrummal jöttek be.” „BASIC-ben kezdtünk programokat írni, de Chris hamarosan átváltott gépi kódra. Először fogalmunk sem volt a gépi kódról, de szereztünk egy programot valamelyik magazinból, és sikerült kiválasztani néhány megfelelő utasítást. Ez nem volt túl sikeres módszer, úgyhogy végül úgy döntöttünk, veszünk egy témáról szóló könyvet. Egy egész utasításkészletet használtunk belőle és elkezdtünk gépi kódot használni.” Tovább írtak a Linsac-nek programokat, de a szünet vége felé egyre kevesebb idejük volt erre. Richard Turner Chelmsfordba utazott, megkezdte tanulmányait. 1981 januárjában Richard Turner és Chris Thornton úgy döntött, hogy nem írnak másnak programokat, inkább saját céget alapítanak a kiadásra, így született meg az Artic Computing. „A név a neveink kezdőbetűinek egy anagrammájából

származik”, magyarázta Richard Turner. „Különböző nevre gondoltunk, a legtöbb rettenetes volt, végül így fogadtuk el az Articot. Akkor nem is gondoltunk a csuklós (articulated) teherautóra, de ez lett a logónk.”

Az első hat hónap kemény volt — a cég jövedelme mindössze 21 font volt, de a ZX Chess fordulópontnak bizonyult, rendkívül népszerű lett, ami nem csoda, ez volt az első sakkprogram ZX-81-re. A játékot az első ZX Microfaiaren, 1981 nyarán mutatták be. Tumer az erőforrásaikat a végsőkig kihasználta: „Előző este még mindig kazettákat másoltunk hét ZX81 segítségével, bedobáltuk őket műanyag zacskókba az instrukciókkal együtt, amiket az iskolai fénymásolón sokszorosítottunk.” A játék nagy siker volt a vásáron: a cégnek 1500 font bevétele lett belőle. Chris Thornton, a játék szerzője úgy emlékszik, hogy nagyon nehéz volt megírni, majdnem egy év telt el az eredeti ötlettől a késztermékig. Ezek szerint még ZX-80-ra kezdte a fejlesztést.

Visszaemlékezve az Artic kezdeti hónapjaira, Richard Turner azt mondja, hogy az egyik legnagyobb hiba az volt, hogy túl olcsón adták a programokat. „A ZX-81 piacban van egy sznob elem. Ha túl olcsón adsz el programokat, nem veszik meg. Teszteltem a Zombies című programmal, amit egy négyes csomagban árultunk, viszonylag sokat fordítottunk a reklámokra, az Artic gyorsan adósságok között találta magát. A csomagot 2 fontért árultuk. Majd kivettük a Zombiest a csomagból, és eladtuk külön 3.50

fontért. Az eladások azonnal megugrottak, ami a legtöbb elmélettel ellentétes.”

Ebben az időszakban Richard Turner elköltözött Dagenhambe, a Ford összeszerelő üzemében kezdett dolgozni, és kalandjátékokat írt szabadidejében. Közben végezte az egyetemet, ahol felajánlottak, hogy egy évet csúsztasson, de ő ezt nem akarta. „Tudtam, hogy soha nem fogok visszamenni, ha már szabad voltam egy évig.”

Az Articnak 1982-ben 12 db ZX-81-gyel kapcsolatos játékprogramja volt. A legkelendőbb a ZX Chess I és II, valamint az Adventure A, B és C, és a Galaxians volt. „A ZX Chess a legnagyobb sikerünk a postai megrendelés-oldalon, de valószínűleg több Galaxianst adtunk el, ugyanis volt egy nagy rendelésünk a W.H. Smith-től 2.500 Galaxians kazettára.” A Galaxianst William Wray, egy hulli gimnazista írta. Mikor William Wray először járt az Articnál azzal a céllal,



William J. Wray, az ijednek tűnő gimnazista a legelső fontos láncszemek egyike az Artic gépezetében

hogy programokat vásároljon, ő és Richard Turner beszélgetni kezdtek, aminek hatására William Wray később elküldte egy saját programját. A kiadó segítségével William játékát, a Galaxianst kiprovozták és forgalmazni kezdték az Artic címkéje alatt. A W.H. Smith hatalmasnak számító rendelését a januári ZX Microfair eredményezte. „Láttam John Rowlandot, a Smith piacfejlesztési menedzserét a ZX Microfai-én és mondtam neki, hogy ez egy ragyogó program, gyere és nézd meg magad. Odajött, mire a gyerekei játszani kezdtek a Galaxians-szal. Ez mindig működik.”

Az Articnak akkoriban a kazetták minősége okozta a legtöbb gondot. Egy új kazettás magnó ugyan sok problémát megoldott, de a kazetták minősége nagyon változó volt. Több forrásból is először jó minőségű szalagokat kaptak, majd a minőség idővel sokat romlott. Sok kazettát visszaküldtek az elégedetlen vevők. Egyszer 250 darab ZX Chesst kellett kicserélni, mert azok használhatatlanok voltak. De az Artic kicserélte mindet, habár ez egy fájdalmasan ráfizetéses művelet volt a kezdő cégnek. Ráadásul minden olyan vevőnek, aki hibás kazettákat vett, névre szóló leveleket küldtek, amiben elnézést kértek az okozott kényelmetlenségéért.

A kazettaminőség problémája később megoldódott egy lutoni cégnek, a Work Force-nak hála, ők következetesen jó minőségű kazettákat gyártottak. „Teszek egy kis kísérletet egy szalag-másoló céggel, ami a Galaxians és a ZX Chess programokból fog termelni

számunkra”, mondta Richard Turner. „A vállalat úgy tűnik, nagyon profi, és remélem, hogy leveszi a szalaggyártás terhét a vállunkról.” A Work Force nem sokkal később már szoftverkiadóként is működött.

Egy másik probléma, ami befolyásolta az Articot és minden más szoftverházat, a szerzői jogok vitatott kérdése volt. Ha abból indulok ki, hogy az Artic addigi bevételeit egy sakk programnak és egy arcade-klonnak köszönhetette, rendkívül érdekes a cég hozzáállása a kérdéshez, de ezt már nem tudom velük megvitatni :) Szóban minden szerzői jog fontos volt, mert a számítógépes szoftvergyártás egyre jövedelmezőbb vállalkozássá vált, de kényelmes volt a kettős mérce használata. „Ez egy nagy probléma”, mondta Richard Turner. „Más cégek próbálják másolni a szoftvereinket. Igyekszünk védeni a programjainkat azáltal, hogy önkicsomagolóvá tesszük őket, gépi kódban, úgy, hogy senki más ne tudja feltörni őket. De egy kis gondolkodással átírhatod a töltő rutint, hogy másolhasd a programot.” De egy cég sem vállalta be a drága pereskedést szoftverügyek miatt, mindenki kivárt. „A legtöbb ember annyira elégedett, ha sikerül másolni a programjainkat, hogy azt megírja és elmondja nekünk. Mi csak figyelmeztetjük őket, hogy ne adják tovább a másolatot.” Mondta akkoriban Richard Turner. Felvetődött lehetőségként a szoftvergyártók szövetsége, akik a saját reklámjaik beszüntetésével kényszeríthetnék a jogsértő cégek hirdetéseinek megszüntetését a számítógépes magazinokban.

Az Artic kezdett egyre nagyobb bevételekre szert tenni, mégsem látszott a hatalmas nyereség, szinte minden fontot újra befektettek berendezésekbe és készletekbe. Mindazonáltal, az Artic körülbelül napi 300 fontot termelt, csak a postai megrendeléseket számolva. És ez csak nőtt, ahogy más számítógépekre is kezdtek forgalmazni szoftvereiket. Sőt a hardverek irányába is léptek, memóriabővítőt gyártottak ZX81-hez. Ennek ellenére Richard Turner még nem tervezte, hogy az Artic több legyen, mint egy szoftverház: „Természetesen mozgunk a jobb gépek felé”, utalt az újonnan megjelenő egyre fejlettebb mikrogepekre. „Végül szeretnénk építeni egy olcsó számítógépet, de nem tudom, hogy valaha is lesz-e ehhez elegendő tőkénk”.

Az első Spectrumra megjelentetett programjuk az 1982. szeptemberében kiadott **Spectrum Chess** volt, amit a ZX-81 verzióhoz hasonlóan Chris Thornton, a cég 'sakk-felelőse' alkotott. Ezzel egy időben az Artic Computing korlátolt felelősségű társaság, tehát Ltd lett.

Következő játékkuk, amit én nem veszek görcsös alá (mivel igazából egy nyereményjáték, nem klasszikus számítógépes játék), a **Krakit** Angliában (ZX-81-re és Spectrumra) és a tengerentúlon (ZX-81-re és Timex TS1000-re) is megjelent november elsején, és 10.000 fontos nyereménnyel kecsegtette a vásárlókat. Ez az összeg egy éves angol átlagkeresetnek felelt meg! Az Angliában megjelenő ZX-81 és Spectrum verziók egy kazettán jelentek meg, a kazetta egy-egy





2012-es kép, de a környéken valószínűleg nem sok minden változott, a cím alapján ez az Artic első székhelye, Richard Turner szülői háza, tipikus angol sorházas környék

oldalán. A játék szerzője az amerikai megjelentető, a torontói székhelyű International Publishing & Software Inc volt. A játék címe tehát Krakit, a Crack It szlengesített változata, ami arra utalt a borítón lévő kulccsal és zárral együtt, hogy a nyereményért 12 rejtélyt, rejtvényt kell feltörni, vagyis megfejteni a lehető leggyorsabban. A tucatnyi megfejtés mind tartalmazott egy országot, egy várost és egy dátumot. Ezek közül kellett egyet kiválasztani, felírni a szelvényre, amit a borító tartalmazott, és beküldeni az Artic címére. A nyeremény a megfejtésben szereplő város bankjában volt felvehető, ahová a tervek szerint a kiadó utaztatta volna el a szerencsés nyertest és társát. Később a nyereményt növelték, minden eladás után egy fonttal (9.95 font volt a program ára). Egy évvel a kiadás után az Artic befejezte a játék promócióját. „Sok ember úgy döntött,

hogy nem veszi meg a kazettát, mert a barátaik elmondták nekik, hogy a játék milyen nehéz” változta fel a döntés hátterét Richard Turner. Közben a nyeremény már 14.000 fonton állt és a megfejtéseket továbbra is várták. Mivel ezután több hír nem érkezett a Krakit-ról, feltételezem, hogy senki sem nyerte meg a nyereményt.

Richard Turner Adventure A-ja, tehát a **Planet of Death** után a sorozat B (**Inca Curse**), C (**Ship of Doom**) és D (**Espionage Island**) részét 1981-ben írta az akkor tizenkilenc éves Charles Cecil, aki a cég első alkalmazottainak egyike, közben pedig a birminghami egyetem hallgatója is volt. „A születőben lévő videojáték-ipar hihetetlenül izgalmas volt – néhány hardcore kiskereskedőnek adtunk el, valamint az úgynevezett microfair-eken közvetlenül a közönségnek: asztalsorok voltak, amikre kipakoltuk a játékaikat, a hátunk mögül pedig eladtuk őket. Emlékszem az első alkalomra, mikor valaki megkért, hogy írjam alá az egyik játékom - úgy éreztem magam, mint egy filmsztár.”

A ZX-81-re megjelent négy kaland 1982 decemberében megjelent Spectrumra is, sőt a Sinclairrel kötött egyezség szerint mind a négy játékot forgalmazta a Sinclair is, saját neve alatt. A karácsonyi dömping további öt játékot tartalmazott. Megjelent két népszerű ZX-81-es játék, a **Gobbleman** és a **Galaxians** Spectrumra írt változata is, valamint a Galaxianst író William Wray másik arcade-remeke az **Invaders** is. És még nincs vége, mert Chris Thornton második Spectrum sakkjá, a **Spectrum Voice Chess** is megjelent,



utóbbi játék annyiban különbözik a Spectrum Chess-től, hogy „beszél”. Valamint két egyenként talán ki sem adható játék ”válogatása” is megjelent **Frog-5/Showdown** címmel. A négy kalandjáték közül a Planet of Death lett a legnépszerűbb, de a többi is megjelent az eladási toplistákon, szép sikereket arattak. A többi játékból a Galaxians vitte a primet, hónapokat töltött a TOP20-ban, de a Voice Chess is szép eladásokat produkált.

A karácsonyi, tömeges megjelenés után kicsit lassult a kiadások menete, 1983 tavaszán az **Invasion Force** és egy újabb sakk, a 16k-s gépekre átirrt sakkprogramjuk, a **Spectrum Micro Chess** jelent meg. Utóbbi néhány hétig TOP10-es volt, amivel folytatódott az Artic sakk-sikerszériája. Az Invasion Force a Gobbleman Speccy változatát is író Simon Wadsworth játéka volt, neki előtte megjelent már a Bug-Byte-nál egy ZX81-es kalandjátéka Adventure címmel.

Nyáron megjelentettek hat játékot. A **3D Combat Zone** és a **Cosmic Debris** is Jon Ritman munkája volt, akinek

már egy évvel korábban megjelent egy lövöldözős játéka az Articnál ZX-81-re, a Namtir Raiders. Jon tévészerelőként dolgozott, munka mellett kezdte programozói karrierjét. Megjelent egy újabb sakk, a **Spectrum Chess II**, természetesen Chris A. Thorntontól, a **3D-Quadracube** Vin Marsdentől, egy repülés-szimuláció, a **Flight Simulator**, és a kalandsorozat 'E' betűjelű tagja, a **Golden Apple**. Utóbbit az addig csak árkádotok szerző, 17 éves iskolás, Simon Wadsworth írta két hét alatt, miután felvetette Richard Turneréknek, hogy szívesen folytatná a kalandsorozatot, ha már másnak a vállalat vezetése mellett nincs arra ideje... A toplistákat mindegyik játék elkerülte, de az elterjedtségükből ítélve a két Jon Ritman játékból viszonylag sok fogyhatott. A másik véglet a Flight Simulator, aminek a megjelenési dátuma sem egyértelmű, de az sem, hogy vajon miért maradt ki minden hirdetésből, és miért nem foglalkozott vele egyáltalán a szaksajtó, miért nem érdemelt egyetlen egy említést sem?



A cég fejlődését, és az általuk elérhető erőforrások minőségének gyors változását mutatja az Inca Curse (Adventure B) borítójának fejlődése, az első és a negyedik között körülbelül egy-másfél év telhetett el.

Persze utóbbi kérdésre válasz a játék gyenge minősége, de ennyi erővel a Frog~5/Showdown kettős is jobban elsikkadhatott volna.

Az Artic története eredetileg Richard hálózszobájában kezdődött szülei házában, Hullban, de 1983 nyarára a cég szoftverkatalógusa 93 címre nőtt, nem lehetett halasztani az önálló telephelyre költözést. A Hulltól északra fekvő kis település, Brandesburton lett a cég következő állomása. Az Artic ekkor már 15 embert foglalkoztatott, köztük három telemarketingest és hat főállású programozót, akik fizetést kaptak, plusz jogdíjat az eladások után. Michael Hunt volt a vezérigazgató, Richard Turner az ügyvezető igazgató és Chris Thornton a műszaki menedzser.

Az egyetlen őszi kiadvány a **Dimension Destuctors**

volt Jon Ritmantól, ez

volt az első Artic játék, ami az akkori trendnek

megfelelően saját, egész oldalas hirdetésekkel kapott. Népszerű játék lehetett, de nem annyira, hogy a TOP10-ben megjelenjen.

Szeptemberben az Artic terjesztési szerződést kötött az oktató szoftvereket gyártó Arnold Wheaton Software-rel azok szoftvereire, de nem láttam jelét, hogy ennek

lett volna kézzel fogható eredménye, mint jövőbeli kiadás.

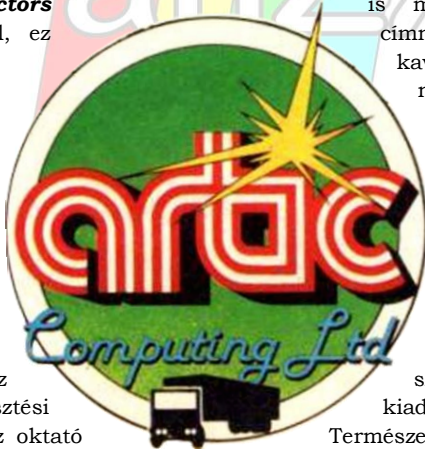
Év végére megint beelendült az Artic, próbálták kihasználni, kizsigerelni a karácsonyi vásárookban játékokra lesők felfokozott hangulatát és nem kevesebb, mint 12 (+1) játékot adtak ki. Ezek közül hármat még 1983-ban hirdettek is, a többit valamiért nem.

A három reklámozott játék az **I'm in Shock**, az **Earth Defence** és a **Santa** voltak. Utóbbinak, vagyis a jó öreg Mikulásnak köszönhető a +1 játék, ugyanis bónuszként a B oldalon az **X-Maze** című játékokca található. A maradék kilenc játékot 1984 tavaszán kezdte hirdetni az Artic, ezek a **Spectraprobe**, a **Snake**, a **Road Racers**, a **Millimon**, a **Jigsaw**, a **Snooker**, a **Reflections**, a **Reversi** és a **Golf**, amit St. Andrews néven is említenek. A Spectraprobe ZX-81-re

is megjelent Alphaprobe címmel, ami egy kis kavarodást okozott: a mai napig él az a tévhit,

hogy van egy Alphaprobe című játék Spectrumra is. A Jigsaw kivételével, ami Chris A. Thornton játéka, mindegyik játék külsősöktől való, a legtöbb szerzőnek az egyetlen kiadott alkotása.


Természetesen a felsorolt játékokon kívül volt még rengeteg megjelentetés más platformokra is, ugyanis ekkorra már VIC-20-ra, Commodore 64-re, és Oric-1-re is volt Artic



1983. ősztől használt logó, először inkább a kétszínű verziót használták, később pedig a színeset is.

játék. Például C64-re és Spectrumra jelent meg a **Mothership** című játék, de hogy mikor, az kérdéses, a Commodore verzió borítójának stílusa, mintázata alapján 1983 végén. Feltételezhetően ekkor jelent meg a Spectrum verzió is, ha egyáltalán megjelent. A Mothership az Artic 1984 júniusi katalógusában ACS107-es, míg a **Lyno** című játék ACS108-as azonosítóval szerepel, de egyik játék kiadására sem vennék mérget, amíg nincs legalább egy elérhető kazettaborítójuk, vagy nem tűnik fel legalább egy példányuk valamelyik aukciós oldalon. A Mothership biztos elkészült, van letölthető verzió a WOS-on, de a Lynonak még a címe sem szerepel a WOS adatbázisában, lehetséges, hogy végül licenz-problémák miatt elmaradt a megjelenése. 1984 első öt hónapjában mindössze két játék jelent meg az Articnál. Valószínűleg februári kiadás volt Nigel P. Johnstone Donkey Kong-klónja, a **Monkey Bizness** (néha Biznes, máskor Business). A játék semmilyen hirdetésben nem szerepelt, pedig a nem sokra hivatott

előző karácsonyi játékok még májusban is reklámozva voltak. Valószínűleg decemberre volt tervezve, de több hónapos csúszással 1984 márciusában jelent meg a **Bear Bouver**, amihez szintén kötődik némi reklám baki. A játék az Artic legmagasabb példányszámban eladott játéka lett, Jon Ritman tervezte, írta, Guy Stevens szerezte a zenéjét. Jon Ritman így emlékszik: „Miután akkoriban láttam az Ultimate-tól a Jetpac-et és a Pssst-t, úgy határoztam, hogy kell néhány aranyos grafika, Clive Sinclair-nek volt az ötlete egy elektromos autóról abban az időben, és láttam a Burger Time-ot egy Mattel platformon. A Burger Time játékmenetét használtam fel alapvetően, de a sztorival megakadtam az elektromos autó miatt. Kimerültem a sok animációs probléma miatt és kerültem a rettegett spectrumos színűtközést, akkoriban ez volt az egyik legsimább játék. Egy kifinomultabb platform fejlesztettem a játékokat - összekapcsoltam két Spectrumot és 3 Microdrive-ot, az első Spectrumon raktam össze a kódot, a másodikon



## LYNO

You've played board games, now try this exciting new word game, Lyno! Based around the 'Scrabble' concepts. Create words from a mass of jumbled letters to score the highest points possible. Land on the Ace or allow one complete line to touch both sides of the board, you gain extra points. Two player game - real family fun.

**SPECTRUM 48K** ACS 108

Vajon megjelent a Lyno, a Scrabble-hoz hasonló szókirakós játék? Mindenesetre az 1984. júniusi Artic katalógusban szerepel 9.95 fontos áron és a képből azt a következtetést vonhatom le, hogy valamilyen platformra legalább részben el is készült. A kép alapján viszont még a platformra sem tippelnék...



futtattam, ez azt jelentette, hogy a játékaim nagyobbak lehettek, bár a gyakorlatban én arra használtam az extra helyet, hogy az animációs képkockákat tároljam. Ez a játék az elsők között volt abban az értelemben, hogy a játékban végig szól a zene. Akkor váltam teljes munkaidős játékprogramozóvá és otthagytam addigi munkámat. Több jó értékelést, kritikát kaptam a játékról, amiből kb.7000 példányt adtak el. A Bear Bover volt az első játékom, ami megkapta a megfelelő reklámot, próbáltuk okosan csinálni, néhány hónapig szöveg nélküli teljes oldalas hirdetéseket raktunk a magazinokba - emlékszem, mentem egy játékboltba és két ember a pultnál tűnődött, hogy vajon mi lehet ez a játék. De az egész terv szétesett, mikor néhány hónapon belül nem volt a boltok polcain a játék. Ez volt az utolsó játékom az Artic Computing-nál." Végül a folyamatos eladásokkal több, mint 40 ezer darab kelt el a játékból, toplistákra nem került, de tényleg népszerű volt és elég jó kritikákat kapott.

Nyárig csend volt a kiadás szempontjából, más dolgok kötötték le az Artic vezetőit, tervezték saját kiskereskedelmi lánc megnyitását is, üzleteket szerte az Egyesült Királyságban Artic Software Stations néven. Az üzletek természetesen több cég termékét forgalmazták (volna). Az első "állomás" 1984 júliusában nyílt meg Actonban, Nyugat-Londonban,

és megduplázta a cég londoni központjának személyzetét. Arra a kérdésre, hogy miért választotta ezt a helyszínt, Jeff Raggett, az Artic londoni marketing menedzsere így válaszolt: „Egy központban lévő telephely £300-400 lenne egy hétre, ebből kijön több kisebb, így nem kell azt a rengeteg kazettát eladni a rezsi fedezésére. Egy csomó ember kritizált minket, mondván, örültek vagyunk, hogy üzleteket nyitunk, de így legalább láthatjuk, hogy mit lehet eladni, és beszélhetünk az emberekkel arról, hogy milyen játékokat szeretnének.”

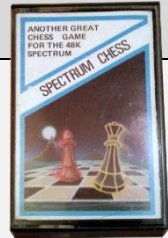
Egy másik marketing innováció az Artic pultegysége volt. Ezek az egységek olyan dobozok voltak, amelyek képesek voltak akár 64 kazettát is tárolni, újságárosoknak adták el őket, hogy az emberek ott helyben vásárolhassanak szoftvert, ahelyett, hogy nagyobb kereskedőkhöz kellene menniük. Jeff Raggett szerint ezek az egységek rendkívül sikeresnek bizonyultak.

Május végén a sikerek után kisebb csapás érte a céget, hiszen az egyik alapító, Chris Thornton és az Arnold Wheaton Software-től Derek Wilson összeállt, és egy új kiadót alapítottak, a Keriant.

...A TÖRTÉNETET FOLYTATOM  
A KÖVETKEZŐ SZÁMBAN

## SPECTRUM CHESS

KIADÓ:	Artic Computing, 1982, £13.95
FEJLESZTŐ:	Chris A. Thornton
STÍLUS:	Sakk
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	16812 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	1:46
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet



## SPECTRUM VOICE CHESS

KIADÓ:	Artic Computing Ltd, 1982, £9.95
FEJLESZTŐ:	Chris A. Thornton
STÍLUS:	Sakk
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	37179 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	3:35
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet



Az egyszerűsítés kedvéért egy játékként kezelem ezt a két sakkot, mert a Voice Chess beszédén kívül csak színbeli különbségek vannak köztük.

### EREDETI ÚTMUTATÓ

(CSAK A SPECTRUM VOICE CHESS-NÉL)

„A Spectrum Voice Chess beszél hozzád a Spectrumba beépített hangszóróból. Lehetséges erősíteni a beszédet, ha a kimeneti kazetta portot rákötöd egy erősítőre. A legjobb eredményt a maximális basszus állás jelentheti.”

(MINDKÉT JÁTÉKNÁL)

„Mielőtt elkezded játszani a játékkal, néhány kérdésre kell majd válaszolnod.

Az első kérdés, a „PLAY ANALYSE OR LOAD” ’L’-el betölthetsz egy korábban elmentett játékot. Ha ’A’-t választasz, felállíthatod a táblát egy helyzet

elemzéséhez. Mindazonáltal most meg fogjuk nézni a normális helyzetet, mikor a válaszod: ’P’. Ekkor választanod kell egy szintet, ami lehet ’W’ vagy ’B’ (fehér vagy fekete). Végül kiválaszthatod a SPECTRUM CHESS játékok szintjét. A szintek 0-tól 6-ig terjednek:

Level 0: 2 mp-en belüli válaszlépés, a legkönnyebb szint

Level 1: 15 másodpercen belüli válasz, ésszerű játék

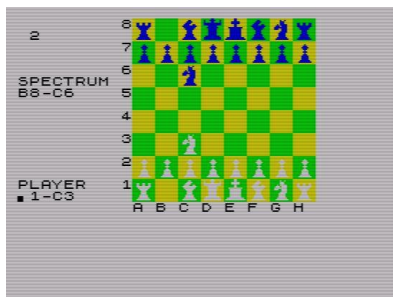
Level 2: 40 mp-en belüli válasz, alkalmi játékosoknak

Level 3: 3 percen belüli válasz, átlagos játékosoknak

Level 4: 5 percen belüli válasz

Level 5 és 6: legalkalmasabbak levelezős sakkra, vagy egy nagyon erős parti játszásához.

Ezek hozzávetőleges időzítések és játékhelyzettől függően változnak. Most készen állsz a sakkozásra. A bábukat grafikus ábrák képviselik a



táblán. Minden négyzetet képvisel egy koordináta, A-H balról jobbra és 1-8 alulról felfelé.

Egy figura mozgathatásához add meg az aktuális koordinátáját, majd egy szünet után azt a koordinátát, ahova lépnél vele, végül pedig nyomd meg az Entert. pl. E2 E4 Enter. Ha szabálytalan a lépés, akkor az INVALID felirat jelenik meg és egy szabályos lépést kell megadnod.

A Spectrum Chess mindig ajánl neked egy lépést, ha az 'M' betűt gépeled be, kivéve a nullás szintet és a játék kezdetét. Mindkét esetben az 'M' begépelését a játék figyelmen kívül hagyja. Ha hibázol, amíg begépeled a lépésedet, használd a DELETE-t, hogy kijavítsd azt.

Ha sáncolni kívánsz, akkor a KIRÁLY mozgását kell begépelned, amiből a Spectrum Chess tudni fogja, hogy sáncolni kívánsz. Mikor a Spectrum Chess sáncol, a kijelzőn a 0-0 vagy 0-0 - 0 jelenik meg. Használhatod ütésnél az en passant lépést is, ha a Spectrum Chess használja ezt a lépést, a kijelzőn a PXPEP felirat lesz. 'T'-vel mentheted le a játékot a kazettaszalag adott pozíciójában, ahová vissza kell majd állítanod egy későbbi betöltéskor.

'Z'-vel kinyomtathatod a tábla aktuális állását ZX printerre.



'O'-val kinyomtathatsz minden addigi lépést vagy a képernyőre vagy a nyomtatóra, attól függően, hogy van-e nyomtató a gépre kötve. Ha a képernyőre nyomtatsz, először az első 20 lépést látod; majd nyomj meg egy gombot, hogy lásd a következő lépéseket. A lista végén nyomd meg az Entert, hogy visszatérj a játékba.

Ha szeretnéd feladni a játékot, nyomd meg az 'S' gombot.

#### POZÍCIÓ ELEMZÉS:

Tegyük fel, hogy 'A'-val válaszoltál az első kérdésre, akkor a táblán lesz minden egyes bábú, mindegyik ott ahol volt. Ekkor megváltoztathatsz minden táblamezőt az alábbiak szerint:

XX000: Törli XX-et, ahol XX a mező koordinátája, pl E2

XXCPM; Elhelyezi 'P' figurát 'C' színben XX-re, ahol C, P és M jelentése a következő:

C - szín: 'W' (fehér) vagy 'B' (fekete)  
P - figura, 'P' gyalog, 'R' bástya, 'N' huszár, 'B' futó, 'Q' királynő, 'K' király  
M - mozgás. 'Y', ha a figura mozgott, 'N', ha nem. Ez fontos a gyalogoknál, királyoknál és bástyáknál.

'X...' tisztítja le a táblát. Ez végjáték elemzéséhez ideális.

Ha befejezed a figurák felállítását, 'Q'-val léphetsz ki. Ekkor szint kell majd választanod. Egy másik módja



az elemzés részhez való belépésre, ha játék közben 'S'-t gépelsz be. Ekkor megkapod a kérdést: "PLAY ANALYSE OR LOAD?" Válaszd az 'A'-t.

Ezzel a módszerrel megváltoztathatod a játékszintet, vagy akár szint is cserélhetsz a játék során! A játék befejezése általában a sakk-matt.

Ilyenkor a Spectrum Chess billentyűleütésre vár az újraindításhoz."

### HÁTTÉR

Chris Thornton sakk alapprogramja, pontosabban a ZX81-es alpprogram első Spectrum verziója, többféle borítóval, kétféle verzióban jelent meg. A verziók látszólag csak a színek használatában különböznek. Lehet, hogy nem a sakk programokból volt az Articnak a legnagyobb bevétele, mégis a legfontosabb szerepet játszották a kiadó fennmaradása szempontjából, jókor voltak jó helyen, vagy inkább jókor hoztak egy akkor jelentősnek számító pénzügyi bevételt, mind a ZX81-es, mind a Spectrum változatok. 1982 szeptemberében jelent meg, így az első Spectrumra megjelent sakkprogram volt a Sinclair-Psion-Micro Gen-féle Chess-szel holtversenyben. A két program közötti legnagyobb különbség az árban

mutatkozott meg: a Sinclair 7.95, míg az Artic 13.95 fontos kezdőáron kínálta játékát. Elég nagy különbség, amit talán az Articnál is észleltek, ugyanis a Spectrum Voice Chess 1982. decemberi megjelenésekor 9.95 fontos kezdőáron került forgalomba, míg a Spectrum Chess ára addigra 9.45 fontra esett.

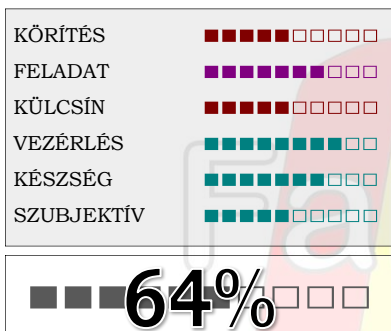
### ÉRTÉKELÉS

Mint már írtam, alapvetően a két program megegyezik, a legnagyobb különbség, hogy a Voice Chess beszél, vagyis elmondja a lépéseket. Ez egy hasznos tulajdonság lehetne pl. gyengén látó játékos esetén, de nem vagyok benne biztos, hogy a beszéd minősége elégséges a biztos megértéshez. Kisebb különbség, hogy a háttér sötétkék lett a Voice Chessnél, ami egy kicsit emel a játék látványvilágán.

A továbbiak már mindkét programra vonatkoznak. Mindenféle extrával ellátott egyszerű látványvilágú sakkprogramok elég szimpla borítóval (volt mindkettőnek egy-egy korábbi, még szimplább, kétszínű borítója is), betöltőkép nélkül, de méretes, mindenre kiterjedő útmutatóval. Érdekes, hogy a Sinclair konkurens programja is gyakorlatilag ugyanazokat a plusz kiegészítéseket tartalmazza, mint az Artic játéka. Mindkét cég ZX81-es alpból dolgozott, de az Articé jóval korábbi, ezért azt hiszem, hogy nem az Artic csórta az ötleteket. Alapvetően semmi komoly hibát nem találok a programokban. Ami hiányzik: némi hang, dallam, a lépés beírásánál egy kis intelligencia, ha nem irom be a két pozíció közé a szünetet, akkor is



rájöhetne a program a lépésre. És abból kiindulva, hogy az Artic is három különböző színű verziót adott ki, logikus lépés lett volna beépíteni a programba a színek választhatóságát. A nehézségi szintek között feltételezhetően megvannak a tényleges különbségek, ezt nem ellenőriztem, annyira nem vagyok türelmes, hogy mindet kipróbáljam. Állítólag a Sinclair program magasabb szinteken jobb, mint a Spectrum Chess magasabb szinteken.



*MÁSOK SZERINT*

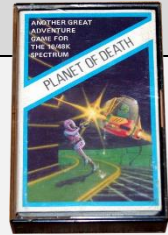
Spectrum Chess:  
WOS: 4,80/10

Spectrum Voice Chess:  
WOS: 7,43/10

Home Computing Weekly: 70%

# PLANET OF DEATH

KIADÓ: Artic Computing Ltd, 1982, £5.00  
 FEJLESZTŐ: Richard Turner, Chris A. Thornton  
 STÍLUS: Kaland - szöveges  
 GÉPTÍPUS: 16K  
 MÉRET: 9021 byte  
 TÖLTÉSI IDŐ: 0:57  
 VEZÉRLÉS: Billentyűzet



```

I AM ON A MOUNTAIN PLATEAU
TO THE NORTH THERE IS A STEEP
CLIFF
OBVIOUS EXITS ARE DOWN, EAST AND
WEST
I CAN ALSO SEE
A PIECE OF SHARP FLINT
TELL ME WHAT TO DO
GET FLINT
OK..
TELL ME WHAT TO DO
  
```

## EREDETI ÚTMUTATÓ

„A kalandjátékok olyan játékok, amelyekben felfedezel egy különös, új világot, elhagyva a kényelmes széked komfortját. A számítógép úgy fog működni, mint a bábod, szemekkel és a többi érzékszerveddel.

Rövid kifejezésekkel utasíthatod a számítógépet, általában igével, plusz főnévvel, és feltéve, ha a számítógép megérti, engedelmeskedik a parancsodnak. Ha a számítógép nem érti, akkor próbáld újraszövegezni a parancsot.

Minden helyen találhatsz tárgyakat, amiket manipulálhatsz, használhatsz más helyeken, hogy segítsék a kalandban való előrehaladásod. Amikor parancsot gépelsz be, használd a DELETE-t a betűk törlésére.

Ebben a kalandban egy idegen bolygón szenvedsz hajótörést. A célod, hogy elszökj a bolygóról megtalálva foglyul ejtett és mozgásképtelen űrhajódat.

Különböző kockázatokkal és veszélyekkel fogsz találkozni kalandod során, néhány természetes, néhány nem - de mindegyiket le kell győznöd a sikerhez.”

## SEGÍTSÉG

Az általánosan elfogadotthoz képest nem a LOOK szolgál az aktuális helyszín leírására, hanem a REDE parancs, ami talán a REDESCRIBE rövidítése lehet.

## HÁTTÉR

Az Adventure-sorozat egyetlen 16K-s tagja és az egyetlen, amit Richard Turner és Chris Thornton írt. Hónapokig volt az eladási TOP20-ban.

## ÉRTÉKELÉS

A lehető legegyszerűbb kivitelezésű, és ha nem venném figyelembe a kiadás idejét, akkor azt mondanám, hogy pofátlanul rövid és üres kalandjáték. A sztori szerint egy idegen bolygón vagy, de ezt a történet nem nagyon támasztja alá. A helyszínek mintha össze-vissza lennének, a hangulat nem is tudom...



Leginkább nincs semmilyen hangulat, mert nem alakítja ki semmi. Semmi atmoszférateremtő nincs a játékban. Nem kell izgulni semmi miatt, csak szépen sorban megcsinálni azt a néhány teendőt. Kivitelezésben kalandjátéknál ennél minimalistább nincs is. Vezérlése nagyon egyszerű, főleg ha tudom, hogy melyik szavakat ismeri az értelmező, ami nem a legszokványosabb szókincset jelenti. Nehézségi szintről a szó megszokott értelmében nem beszélhetek, mindenhol a lehető legnasszabb dolgot kell művelni, ahol meg nem, azt alig lehet kitalálni. A sok negatív jellemző ellenére azért tudom ajánlani a játékot az abszolút kalandjáték-kezdőknek. Bizonyos alapdolgozat meg lehet belőle tanulni és gyorsan be lehet fejezni.

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



MÁSOK SZERINT

WOS: 5,40/10

C&VG: 6.33/10

# INCA CURSE

KIADÓ:	Artic Computing Ltd, 1982, £6.00
FEJLESZTŐ:	Charles Cecil
STÍLUS:	Kaland - szöveges
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	12021 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	1:13
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet



## EREDETI ÚTMUTATÓ

„A kalandjátékok olyan játékok, amelyekben felfedezel egy különös, új világot, elhagyva a kényelmes széked komfortját. A számítógép úgy fog működni, mint a bábod, szemekkel és a többi érzékszervvel.

Rövid kifejezésekkel utasíthatod a számítógépet, általában igével, plusz főnévvel, és feltéve, ha a számítógép megérti, engedelmessé válik a parancsodnak. Ha a számítógép nem érti, akkor próbáld újraszövegezni a parancsot.

Minden helyen találhatsz tárgyakat, amiket manipulálhatsz, használhatsz más helyeken, hogy segítsék a kalandban való előrehaladásod. Amikor parancsot gépelsz be, használd a DELETE-t a betűk törlésére.

A játék gépi kódban lett megírva. A program "ADVENT"-ként lett lementve, de egyszerűen be tudod tölteni a LOAD "" CODE utasítással.

Ebben a kalandban egy dél-amerikai dzsungelben találsz magad, közel egy eddig még háborítatlan inka templomhoz. A templomon belül találsz sok kincset; a célod az, hogy menj ki annyi kincessel, amennyivel csak tudsz. Vigyázz, ne hagyd, hogy a káprázat legyőzzön a vesztet. A kaland

```
I AM IN A JUNGLE CLEARING
EXITS ARE SOUTH
I CAN ALSO SEE :
A BRANCH
TELL ME WHAT TO DO
TAKE BRAN
IT IS HEAVY WITH LOTS OF LEAVES
TELL ME WHAT TO DO
REMO LEAV
OK
TELL ME WHAT TO DO
GET BRANCH
OK
TELL ME WHAT TO DO
```

akkor ér véget, ha visszatérsz a dzsungel tisztására a kincsekkel. A legmagasabb pontszám a kincsekért 3200 pont. Mivel ez a kaland nagyon hosszú, így vannak kezetta rutinok, amelyekkel be tudod tölteni és le tudod menteni a játékot, annak bármely szakaszában.

A játék mentéséhez ki kell lépned (QUIT). Ezután a számítógép megkérdezi, hogy szeretnéd-e menteni a játékot. Ha a válaszod "Y", a számítógép megjeleníti a READY CASSETTE üzenetet, ekkor indítsd el a magnón a felvételt és üsd le bármelyik gombot. A játék mentése 2 másodpercig tart.

Hogy egy korábban mentett játékkal játszhass, mikor futtatod a programot, válaszd "Y"-nal arra a kérdésre, hogy vissza akarsz-e állítani egy korábban mentett játékot. A számítógép ekkor megjeleníti a READY CASSETTE

üzenetet, ekkor indítsd el a magnón a lejátszást és üsd le bármelyik gombot. A játék ezután ott fog folytatódni, ahol abbahagytad.”

### SEGÍTSÉG

Ez nem az Indiana Jones, nem üldöznek, senki sem akar megölni, nyugodtan állj neki ágat gallyazni, aztán fáradj be az elhagyatott inka templomba.

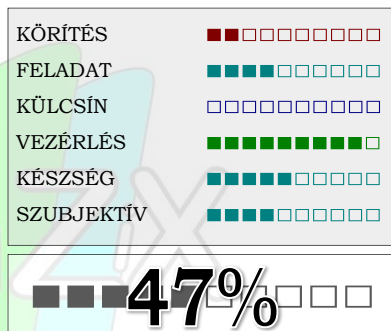
### HÁTTÉR

Volt neki két különböző kétszínű és két színes borítás változata is, a régi borítók információk részén a játék címe: Adventure 'B' (Inca Treasure). A Sinclair-féle kiadás sokkal elterjedtebb. Az Inca Curse volt Charles Cecil első kalandjátéka, nem volt túl sikeres, bár megjelent néha az eladási TOP20-ban.

### ÉRTÉKELÉS

Az Inca Curse minden szempontból előrelépés a Planet of Death-hez képest. A sztori és a helyszínek már összeegyeztethetők, valamivel több a helyszín is, nőtt (nem sokat) a

játékíró is és a gondolkodtató részek száma is. Alapvetően azonban elődjének gyengeségeit vitte tovább: fapados leírások, minimalista dizájn, kétszavas vezérlés. Indiana Jones filingre számítottam, attól viszont nagyon távol áll, könnyű végigjátszani, néhol logikátlan, máshol szájbarágós. A helyszíneken szinte semmi sallang, gumicsont, amin rágódni kéne. A templomba való bejutás előtt, már a lépcsők tetején azért kukkants be az ablakon :)



### MÁSOK SZERINT

WOS: 5,00/10

C&VG: 7/10



# SHIP OF DOOM

KIADÓ:	Artic Computing Ltd, 1982, £7.00
FEJLESZTŐ:	Charles Cecil
STÍLUS:	Kaland - szöveges
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	12857 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	1:21
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet



## EREDETI ÚTMUTATÓ

„A kalandjátékok olyan játékok, amelyekben felfedezel egy különös, új világot, elhagyva az otthonod komfortját.

A számítógép úgy fog működni, mint a bábod, és kontrollálni fogja az érzéseidet. Rövid kifejezésekkel utasíthatod a számítógépet, általában igével, plusz főnévvel. Ha a számítógép nem érti a parancsot, akkor próbáld újrászövegezni a parancsot. Amikor parancsot gépelsz be, használhatod a RUBOUT-ot a betűk törlésére. Minden helyen találhatsz tárgyakat, amiket manipulálhatsz, használhatsz más helyeken, hogy segítsék a kalandban való előrehaladásod. A játék gépi kódban lett megírva. A program "ADVENT C"-ként lett lementve, de egyszerűen be tudod tölteni a LOAD "" utasítással.

Az Adventure C-ben egy felderítő repülés közben a hajódat egy Graviton Sugár segítségével behúzza egy idegen Cirkáló. Fred, a kisállat-androidod tájékoztat arról, hogy a cirkáló egy humanoid rabszolga küldetésen van, célja, hogy humanoidok lakta bolygókat kutasson fel, melyekből mintát vesznek, és az agyuk helyébe mikrochipet ültetnek.

```
YOU ARE IN A COLD ROOM
EXITS ARE NORTH, WEST
I CAN ALSO SEE :
A POOL OF WATER
A LITTLE GIRL
A HIDDEN DOOR
TELL ME WHAT TO DO
```

A célod az, hogy kiszabadulj a hajóddal azáltal, hogy megnyomod a vezérlő gombot a fő számítógépes teremben. Egyszerűen hangzik. Vannak azonban különböző veszélyek.

Mivel ez a kaland nagyon hosszú, így vannak kazetta rutinok, amelyekkel be tudod tölteni és le tudod menteni a játékot, annak bármely szakaszában. A játék mentéséhez ki kell lépned (QUIT). Ezután a számítógép megkérdezi, hogy szeretnéd-e menteni a játékot. Ha a válaszod "Y", a számítógép megjeleníti a READY CASSETTE üzenetet, ekkor indítsd el a magnón a felvételt és üsd le bármelyik gombot. A játék mentése 2 másodpercig tart.

Hogy egy korábban mentett játékkal játszhass, mikor futtatod a programot, válaszd "Y"-nal arra a kérdésre, hogy vissza akarsz-e állítani egy korábban

mentett játékot. A számítógép ekkor megjeleníti a *READY CASSETTE* üzenetet, ekkor indítsd el a magnón a lejátszást és üsd le bármelyik gombot. A játék ezután ott fog folytatódni, ahol abbahagyta.

### SEGÍTSÉG

Trágár lelkületűeknek ideális program, itt minden szónak van négybetűs változata, és van, amelyiket fel is tudod használni. Igen, igen, azok a szép android lányok... Mert „Luxuriában minden óhaj teljesül...”

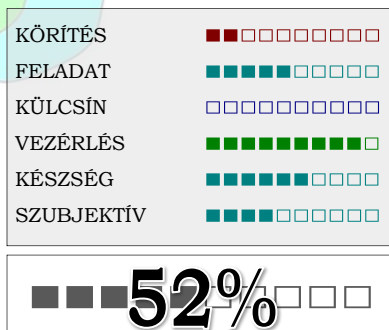
### HÁTTÉR

Volt neki két különböző kétszínű (*Adventure 'C'* címmel) és két színes borítás (*Ship of Doom*) változata is, az első nagyon ritka, a második viszonylag ritka. A régebbi borítókön, az információs részen a játék neve: *Adventure 'C' The Alien Space Ship Adventure*, a Sinclair kiadása pedig *Adventure C: The Ship of Doom*-ként fut. Utóbbi kiadás a legerjedtebb. Van egy nem hivatalos, néhány csúnyácska grafikával és néhány plusz helyszínnel, teendővel feltuningolt változata is, ami az *Incentive Software 'The Graphic Adventure Creator'*-jával készült 1986-ban.

### ÉRTÉKELÉS

Az A, B és D kalandnál is megszokott, egyszerű kivitelezésű kaland gyenge körítéssel, fantáziátlan történettel. Előrelépés az A és B kalandhoz képest a játéktér mérete és összetettsége. A feladat nem tartogat

meglepetéseket, néhány érdekes kivételtől eltekintve. Az Artic és a liftek között viszont lehet valami kapcsolat, mert a Planet of Death után itt is megjelenik a liftgombok megfelelő sorrendben való nyomkodása. A vezérlés a szokásos négy betűs, két szavas, amit Angliában nem minden esetben szerettek, ahogy olvasom a kritikákat, nekem megfelel az egyszerűsége miatt. Tetszett, hogy a játékban lehet más élőlényekkel találkozni. Frednek, a segítő androidnak a szerepeltetése kicsit feldobja a hangulatot. Talán ez a kaland az, amit legjobb szívvel tudok ajánlani az első négy Artic kalandjáték közül, viszonylagos jó tulajdonságai miatt, talán ennél sikerült kialakítani legjobban a kívánt légkört és itt a leglogikusabb (néhány kivételtől eltekintve) a történetvezetés. Azt furcsállom, hogy a WOS-on értékelők viszont ezt tartják a leggyengébbnek.

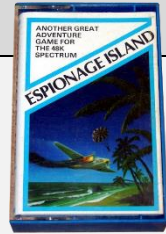


### MÁSOK SZERINT

WOS: 4,43/10  
C&VG: 7,33/10

# ESPIONAGE ISLAND

KIADÓ:	Artic Computing Ltd, 1982, £8.00
FEJLESZTŐ:	Charles Cecil
STÍLUS:	Kaland - szöveges
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	17051 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	1:39
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet



## EREDETI ÚTMUTATÓ

„A kalandjátékok olyan játékok, amelyekben felfedezel egy különös, új világot, elhagyva az otthonod komfortját.

A számítógép úgy fog működni, mint a bábod, és kontrollálni fogja az érzéseidet. Rövid kifejezésekkel utasíthatod a számítógépet, általában igével, plusz főnévvel. Ha a számítógép nem érti a parancsot, akkor próbáld újraszövegezni a parancsot. Amikor parancsot gépelsz be, használhatod a RUBOUT-ot a betűk törlésére. Minden helyen találhatsz tárgyakat, amiket manipulálhatsz, használhatsz más helyeken, hogy segítsék a kalandban való előrehaladásod. A játék gépi kódban lett megírva. A program "ADVENT D"-ként lett lementve, de egyszerűen be tudod tölteni a LOAD "" CODE utasítással.

Az Adventure D-ben kiküldtek egy felderítésre, megfigyelni egy ellenséges szigetet. Valahol el van rejtve a szigeten egy titok. A te feladatod, hogy megfigyeld a szigetet. Balszerencsére az egyik motorod találatot kapott egy ellenséges tűzben, és kénytelen voltál elhagyni a gépet. A kalandod a repülőgépen kezdődik, és az ellenség fellegvárának szívébe

```

WELCOME TO ESPIONAGE ISLAND
(ADVENTURE 'D')
YOU HAVE BEEN SENT ON A
RECONNAISSANCE MISSION TO
OBSERVE AN ENEMY ISLAND.
SOMEWHERE HIDDEN ON THE ISLAND
IS A SECRET. YOUR MISSION IS TO
OBSERVE THE ISLAND, HOWEVER ONE
OF YOUR ENGINES IS HIT BY ENEMY
FIRE AND YOU ARE FORCED TO
ABANDON YOUR PLANE.
YOUR ADVENTURE BEGINS IN THE
PLANE AND LEADS TO THE HEART OF
THE ENEMY STRONGHOLD. YOU MUST
THEN RETURN TO YOUR AIRCRAFT
CARRIER, BUT BEWARE, YOUR SIDE
MAY BE FOOLED BY YOUR DISGUISE

DEDICATED TO LIZ, KATH & TONE
HIT ANY KEY TO START
  
```

vezet. Vissza kell majd térned a repülőgéphordozódra, de vigyázz, a társaidat lehet, hogy megtéveszti az álhád.

Mivel ez a kaland nagyon hosszú, így vannak kazetta rutínok, amelyekkel be tudod tölteni és le tudod menteni a játékot, annak bármely szakaszában. A játék mentéséhez ki kell lépned (QUIT). Ezután a számítógép megkérdezi, hogy szeretnéd-e menteni a játékot. Ha a válaszdod "Y", a számítógép megjeleníti a READY CASSETTE üzenetet, ekkor indítsd el a magnón a felvételt és üsd le bármelyik gombot. A játék mentése 2 másodpercig tart.

Hogy egy korábban mentett játékkal játszhatsz, mikor futtatod a programot, válaszdolj "Y"-nal arra a kérdésre, hogy vissza akarsz-e állítani egy korábban mentett játékot. A számítógép ekkor megjeleníti a READY CASSETTE

*üzenetet, ekkor indítsd el a magnón a lejátszást és üsd le bármelyik gombot. A játék ezután ott fog folytatódni, ahol abbahagytad.”*

### SEGÍTSÉG

Egy repülőgépen találd magad egy ejtőernyővel, aminek zsinórja van, meg egy ajtóval, aminek fogantyúja. A megoldás: ugorj ki, de ejtőernyővel a hátadon! Ne feledd, a földön már nem számít előnyösnek az ejtőernyő viselése, megnehezíti a mozgást a dzsungelben! Ha robbanószert találsz, akkor az lehet, hogy elektromosan aktiválható, E27-es foglalattal! Az öltözéked egészen megváltoztatja más emberek reakcióját, és miután az amerikai hadsereghez tartozol, így tudhatod, hogy bajtársaid hajlamosak a sajátjaik szitává lyuggatására, szóval ne provokáld őket a saját érdekedben. És egy fontos tanács a végére: ne csak nézd, érezd is! Nem, nem az őslakos nőre gondoltam..., bocsa a dárdáért!

### HÁTTÉR

Charles Cecil utolsó Spectrum játéka többféle borítóval is megjelent, az Artic mellett a Sinclair is megjelentette a játékot. Úgy tűnik a Sinclair volt az ügyesebb forgalmazó, az ő változatuk az elterjedtebb.

### ÉRTÉKELÉS

A körítés elég semmilyen, a borító rendben van, betöltőkép nincs, a sztori nyúlfarknyi, de legalább nem fantasy, a feladat homályos. A játék végigjátszása elég egyszerű, csak egy bizonyos eseményláncolat visz a megoldásig. Alapvetően a történetvezetés logikus, bár szükség

van néha érdekes megoldásokra, egyet nem is találtam volna ki, ha ki nem hámozom a programból a benne használható szavakat. Nincs a játékban sok felesleges tárgy, a helyszíneken pedig, ha jól emlékszem, akkor egyáltalán nem volt elterelés. Ha a helyszín leírásán és a távozási irányokon kívül volt valami megjegyezve, akkor azt biztos fel kellett használni a megoldáshoz. A látványvilág a lehető legegyszerűbb, nincs illusztráció, grafika, de még színek sem. Hangok sincsenek. A vezérlés a megszokott bepötyögős, minden szónak elég az első, vagy az első négy betűjét beírni. Nehézségi szint szempontjából az eddigi nem túl nagy kaland-tapasztalatom alapján a könnyebb játékok közé sorolom az Espionage Island-et. A játékidő rövid, kevés a jobban elgondolkodtató történet a játékban. Hiányoznak a környezeti leírások, vagy bármi, ami javítana az egyhangú atmoszférán, de legalább a bejárható helyszín nagyobb, mint az A és B kaland esetén.

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



### MÁSOK SZERINT

WOS: 4,50/10  
C&VG: 8/10



# GALAXIANS

KIADÓ:	Artic Computing Ltd, 1982, £4.95
FEJLESZTŐ:	William J. Wray
STÍLUS:	Arcade – lövöldözős, Galaxian-klón
GÉPTÍPUS:	16K
MÉRET:	15921 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	1:28
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet (CS, Z – balra, jobbra, Sp – tűz, A – játék befejezése, S – játék megállítása) Joystick: Kempston



## EREDETI ÚTMUTATÓ

„Ismét ezek a pokoli idegenek a KÜLÖNÖS bolygóról, tombolva támadják szülőbolygódat. Halálig kell harcolnod, hogy megvédd otthonodat. Külenc nehézségi szint közül választhatsz.”

## SEGÍTSÉG

Pusztíts el minden feljebb található színes űrhajót, mert ők az ellenségeid!

## HÁTTER

A Galaxians a Namco 1979-es fix-shooter típusú Galaxian című árkádjának első és egyik legsikerültebb klónja. Talán csak az Atari két évvel később megjelenő

licenzelt változata jobb. A játékról mindössze egy teszt készült, az is leközölt, tehát nem volt egy agyonsztárolt termék, ennek ellenére hetekig, hónapokig top 20-as és akörüli eladásokat produkált.

## ÉRTÉKELÉS

A játékot négy különböző borítóval is megjelentette az Artic (az itt szereplő a harmadik verzió). Igazán semmi extra, egy űrcsatát ábrázol. Sajnos a betöltéskori kép sokkal puritánabb, ahogy a leírás, a sztori is a lehető legrövidebb. A feladat meglepően hű az eredeti árkádkhoz. Alapvetően nem túl változatos, tanulható, kiszámítható. Grafikailag sem sokkal marad el az eredetitől, leginkább a háttér hiányzik és a gördülékenység. A látványvilág szép, a figurák még



mozgolódnak is valamennyit. A hanghatások nagyon jók, még az eredeti játéokban hallható állandó háttérzaj is megvan. A vezérléssel alapvetően nincs sok probléma, talán csak a saját űrhajó lövedékének sebessége lehetne kicsit gyorsabb. A kilenc különböző nehézségi szint talán túlzás, annyira kicsi köztük a különbség, nagy jóindulattal talán háromnak érzem, maximum ötnek. Egy kevésbé ügyes játékosnak, mint például én, mikor a támadó hullámok végén már csak egy delikvens marad életben, zsidbasztó tud lenni, hogy jön újra meg újra a maga rendkívül kiszámítható mozgásával, lövéseivel, nagyon könnyű elkerülni, de annál nehezebb eltalálni, akár percekgig el tudok vele vacakolni, közben meg elmegy a kedvem ettől az amúgy remek játéktól.

KŐRÍTÉS	■ ■ ■ ■ □ □ □ □ □ □
FELADAT	■ ■ ■ ■ ■ ■ □ □ □ □
KÜLCSÍN	■ ■ ■ ■ ■ ■ □ □ □ □
VEZÉRLÉS	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ □ □
KÉSZSÉG	■ ■ ■ ■ ■ ■ □ □ □ □
SZUBJEKTÍV	■ ■ ■ ■ ■ ■ □ □ □ □



MÁSOK SZERINT

WOS: 8,19/10

Home Computing Weekly: 65%

Crash: 53%

# GOBBLEMAN

KIADÓ:	Artic Computing Ltd, 1982, £4.95
FEJLESZTŐ:	Simon Wadsworth
STÍLUS:	Arcade – labirintus, Pac-Man-klón
GÉPTÍPUS:	16K
MÉRET:	8221 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	0:49
VEZÉRLÉS:	Billentőgomb (Q, A – fel, le, O, P – balra, jobbra)



## EREDETI ÚTMUTATÓ

„Egy kísértetjárta labirintusban találd meg a magad, amelyben arra vagy ítélve, hogy addig barangolj, míg meg nem esznek a lakók - egy csapat éhes szellem! Van három életered, hogy elmenekülj a házigazdák elől. A túléléshez meg kell enned az ételeket. A mágia pontok lehetővé teszik, hogy megedd a szellemeket - egy bizonyos időn belül.”

## SEGÍTSÉG

Fuss, Forest, fuss!

## HÁTTÉR

A legtöbb ZX Spectrumra megjelent klón versenyében esélyesként indul az 1980-as születésű Pac-Man, az egyik legismertebb pénzbedobós játék. Az Artic változata ezek közül semmiben sem tűnik ki, nem véletlenül nem lett sikeres.

## ÉRTÉKELÉS

Három vagy négy különböző, nem túl szép borítóval jelent meg betöltőkép és tisztességes útmutató, sztori nélkül. A játékból több lényeges dolog is kimaradt: a szellemek kis kuckója, a szellemek intelligenciája, a gyümölcsök és a változó játéktér. Na meg nem utolsó sorban: nincs figyelmeztető fázis az ehető és már nem ehető szellemek állapota között. Hogy picit pozitív legyenek: jó a haláléffekt, tetszik, hogy kicsit bonyolultabb a labirintus, vannak jó effektek. Ezen kívül semmi jó... Minek ez a fejtelten rohanás?

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

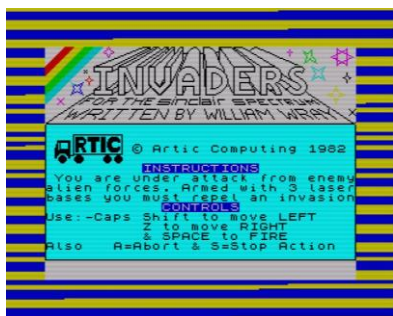
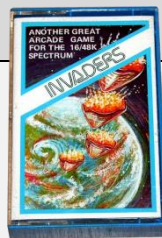


## MÁSOK SZERINT

WOS: 6,06/10  
Crash: 27%

# INVADERS

KIADÓ:	Artic Computing Ltd, 1982, £13.95
FEJLESZTŐ:	William J. Wray
STÍLUS:	Arcade – lövöldözős, Space Invaders-klón
GÉPTÍPUS:	16K
MÉRET:	14921 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	1:23
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet (CS és Z - balra, jobbra, Sp -tűz)



## EREDETI ÚTMUTATÓ

„A Földet ismét megtámadták az Idegenek. Harcolnod kell a halálig, hogy megvédd fenyegetett bolygódat.”

## SEGÍTSÉG

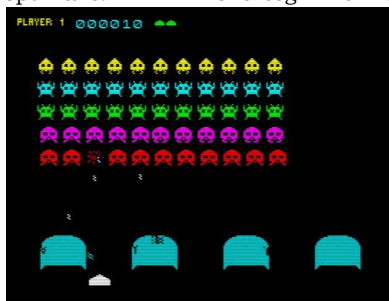
4 „játékmód” van, „input game” elnevezéssel. Az első mód az alapjáték, a másodikban nehezítés, hogy a felső, sárga színű idegeneket két lövéssel lehet csak leszedni, az első lövés után csak elsápadnak. A harmadik módban az idegenek ferdén is tudnak lőni, tehát a bázisok alá is. A negyedik mód pedig a második és harmadik ötvözete.

## HÁTTÉR

Nem csak az Invaders, a többi Space Invaders másolat sem döntött eladási rekordokat. Talán az angolok 1982-re már únták ezt a játéktípust?

## ÉRTÉKELÉS

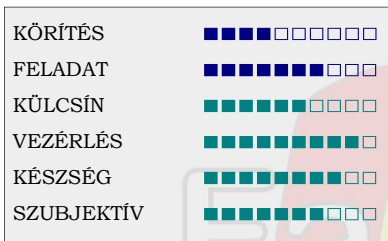
Furcsa ez a sikertelenség, hiszen az Invaders igazán jól sikerült. Mondjuk nem a körítés az erőssége, az biztos. Mindig panaszkodok ezekre a nyúl farknyi útmutatókra, amire logikus válasz, hogy anélkül nem egyértelmű számomra, hogy mit kell csinálni? Egyértelmű, az biztos, de miért nem lehet egy ici-pici fantáziát mozgósítani és írni egy négy-öt mondatos sztorit? A feladat a mindenki által ismert klasszikus, megspékelve a különböző játékmódokkal, amik oldják kicsit a megszokás okozta unalmat. A látványvilág szép, színes, jó effektekkel. A hangok is jól szólnak. A vezérlés ugyan mindössze egy billentyűkombináció, de nagyon jól használható, az érzékenységi szint optimális. A nehézségi szint



emelésével elérhető legszembetűnőbb



különbség a támadók tüzelési gyakoriságának növekedése, más nagyobb változást nem vettem észre. A Galaxianshoz hasonlóan nem igazán látom értelmét a kilenc nehézségi szintnek, de inkább ez, minthogy egy se legyen. Úgy tűnik, hogy a Spectrumnak leginkább testhezálló klón 1982-ben a Space Invaders volt, három remek klónja is megjelent, melyek közül talán az Invaders a nyerő, ha nem is nagy különbséggel.



MÁSOK SZERINT

WOS: 7,74/10

Home Computing Weekly: 65%

Popular Computing Weekly: 4/10

# FROG~5

KIADÓ: Artic Computing Ltd, 1982, £4.95 (a Showdown-nal)  
 FEJLESZTŐ: J. Dale  
 STÍLUS: Arcade – akció, Frogger-klón  
 GÉPTÍPUS: 16K  
 MÉRET: 7608 byte  
 TÖLTÉSI IDŐ: 0:45  
 VEZÉRLÉS: Billentyűzet (Q, A - fel, le, O, P - balra, jobbra)



## EREDETI ÚTMUTATÓ

„Ez az a fajta játék, ahol át kell szlalomozni a forgalmon, átjutni a békával az úton. Vidd Fredet az úton át a ketrecébe”

## SEGÍTSÉG

A helyszín alighanem Észak-Korea, a 18 sávból ítélve, de valami nem stimmel... Talán egy alternatív valóságba kerültem? Autók vannak az úton, nem is kevés! Egy mazochista béka, Fred élete a tét, aki újra meg újra átüget az úton csak azért, hogy ketrecébe bújhasson. Biztos sokat olvasta a FrogBook-on, hogy „Az út a fontos nem a cél”

## HÁTTÉR

Joggal sikertelen játék, az egyik leggyengébb Frogger-klón, pedig nagy a tülekedés a címért! És ezt a Forward Software újra kiadta...

## ÉRTÉKELÉS

Minimum két különböző borítóval lett kiadva, ami csoda a kazettán lévő két játékot látva. Betöltőkép nincs, a borítón a szöveg szerint „Teljes utasítás a játékon belül”. Ja, igen, ez lenne az: „Vidd Fredet az úton át a ketrecébe”. Begépelős játékoknál már elfogadható grafika, rossz színhasználat, szegényes látványvilág, kicsi és békára illetve autóra nem is hasonló figurák. Gyenge a vezérlés érzékenysége. Az úton átjutni gyerekjáték, lehet, hogy a sokadik próbálkozás után nehezedik valamennyit, de számomra ez nem derült ki. Nagyon gyenge produkció...

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



## MÁSOK SZERINT

WOS: 2,45/10

## SHOWDOWN

KIADÓ:	Artic Computing Ltd, 1982, £4.95 (a Frog-5-nal)
STÍLUS:	Arcade – akció, Boot Hill-klón
GÉPTÍPUS:	16K
MÉRET:	8574 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	1:03
VEZÉRLÉS:	Billentőüzet (bal oldali cowboy: 1..5, Q..T - fel, le, CS..V - tűz, jobb oldali cowboy: 6..0, Y..P - fel, le, B..Sp - tűz)



### EREDETI ÚTMUTATÓ

„Üdvözöllek a vadnyugaton, ahol az emberek a „fegyver törvénye” szerint élnek. Áthaladva Creeksville-en egy kocsmái verekedésbe keveredtél Sweet Lucy Love (a helyi Saloon kabaré táncosainak sztárja) száma közben. Másnap reggelre párbajra hívtak ki. Ellenfeled a rettegett SPECTRUM, akit úgy ismernek, hogy a legdurvább, legkeményebb, leggyorsabb fegyverforgató nyugaton. Halálosan pontos, soha nem vét el egy lövést sem, téged is ki fog teríteni. Az egyetlen reményed, ha elbújsz a kaktuszok vagy a vagonok mögött, és hirtelen lelövöd.

A te cowboyod van jobbról.”

### SEGÍTSÉG

Sweet Lucy Love vehette el az eszed, ha kiállsz a félelmetes Spectrummal. Hát magadra vess! Ráadásul nem egy egyszerű párbajnak leszél részese, hanem egy hiper-turbó verziónak, ugyanis a nyertesnek ötször kell megölnie ellenfelét!

### HÁTTÉR

A Boot Hill a Midway 1977-es pénzbedobósa, Spectrumon nagyon kevés klónja van, azok is többnyire magazinokban megjelent begépelős

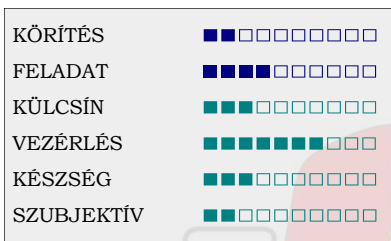


játékok. Ez alól az Articnál megjelent Showdown (vagy a játékon belül Show-Down) sem kivétel, ugyanis több mint egy évvel a kiadása után a Your Spectrum 1984 januári számában megjelent begépelős játékként is.

### ÉRTÉKELÉS

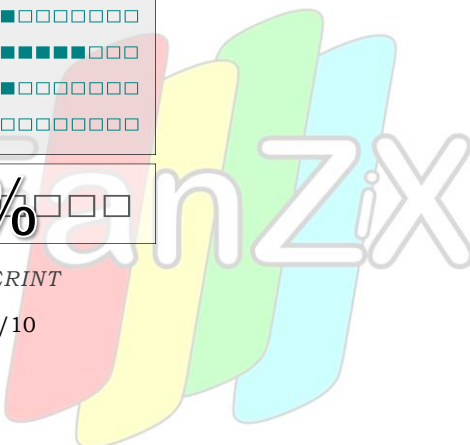
Betöltőkép nincs, de a Frog-5-hoz képest Háború és Béke terjedelmű sztori tartozik a játékhöz. A feladat az eredetihez képest annyiban butított, hogy mindkét cowboy csak testére merőlegesen, előre felé tud löni. A grafika gyengécske, viszont rengeteg a zene. Egy picit bajban is vagyok, mert máskor hiányolom, most meg sokallom, mintha nekem semmi se lenne jó. Szóval sokallom, mert mikor valamelyik emberke meghal, nemcsak neki fájdalmas a halál, hanem a játékosnak is, mivel

halálosan lassan temetődik el a delikvens. Ilyenkor szól a gyászzene és a játékosban gyűlik a feszültség. A vezérlés nem tökéletes, de nem is okolhatom minden halálomért. Halálomból sok száz volt, mert ez a Spectrum nevezetű alak piszok jól lő, gyakorlatilag esélytelen voltam ellene. Ha nem lenne ugyanaz a neve, mint a kedvenc számítógémemé, akkor utálnám is veszettül.



MÁSOK SZERINT

WOS: 3,17/10



# INVASION FORCE

KIADÓ:	Artic Computing Ltd, 1983, £13.95
FEJLESZTŐ:	Simon Wadsworth
STÍLUS:	Arcade - lövöldözős
GÉPTÍPUS:	16K
MÉRET:	9021 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	0:55
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet (CS, Z - balra, jobbra, F - tűz, Q - kilépés, H - pillanatállj)



## EREDETI ÚTMUTATÓ

„Te maradtál a Föld védői közül, szemben egy hatalmas idegen inváziós flottával. Küldetésed: megállítani az inváziót. Támadásod fókuszpontjának az anyahajó vezérlőtermének kell lenni. Az anyahajót segíti sok bombázó hajó, akik téged bombáznak.

Alul látod a lézergyűdát, amivel jobbra-balra mozoghatsz és löhetsz. A képernyő tetején látod az anyahajót. A villogó kék-fehér terület a vezérlő terület. Ha kilöved ezt a részt, akkor elpusztítod az anyahajót. Az anyahajó alatt láthatod az idegenek erőterét. Lyukakat kell lőned benne, hogy kilőhesd az anyahajót. Ha egy nagy energiájú részét löved ki az erőterékből, akkor minden addig okozott kár javítva lesz az anyahajón. Figyelem:

az erőter különös hatással van a rakétákra. Az erőter fölött röpködnek a bombázók: arra fognak törekedni, hogy megsemmisítsék az ágyúdat a bombáikkal.

Más: ha a bónusz számláló eléri a nullát, akkor a játéknak vége. Vagy, ha a hajó ellátmányod kimerül, akkor a játéknak vége.”

## SEGÍTSÉG

Két nehézségi szint közül választhatsz, mikor a játék előtt a „Do you want a suicidal game?” kérdésre válaszolsz. Ha 'Y' a válaszod, tehát igen, öngyilkos játékot akarsz, akkor azt is kapod. Inkább válaszolj nemlegesén. Az erőteret eltalálva azt veheted észre, hogy háromszor adja azt Ludas Matyi vissza, a találat becsapódási pontjából három halalos lövedék csapódik feléd.

## HÁTTÉR

Sakk, kaland és arcade-klónok után az Invasion Force az első játéka az Articnak, ami saját ötleten alapul (legalábbis nem találtam hasonló pénzbedobós játékot). A játék, akár a többi Artic játék, nem sokat szerepelt a korabeli sajtóban, nem szerepelt eladási listákon, de nem fogyhatott túl rosszul az aukciós oldalakon fellelhető példányainak alacsony áraiból



*kiindulva. Simon Wadsworth második játéka az Articnál, mutat némi fejlődést a Gobblemanhoz képest.*

### ÉRTÉKELÉS

Felejthető borító, elfelejtett betöltőkép és sablonos szöveg mellett értékelendő, ahogy a játékban lévő instrukció bemutatja a játékot. A feladat nem szokványos, de nem is túl addiktív. A külsín felemás, kicsit kezdetlegesebb a figurák, de az Artic műhelykocsi nagyon jópofa ötlet. A színhasználat sem rossz, a mozgások gördülékenyek, a hajók, lövedékek sebessége jól összehangoltnak tűnik. Jók a hangeffektek. A vezérlés egy billentyűkombináció, talán nem a legjobb kiosztással, de mivel csak három gombot kell használni, így nem vészes. A készségi szint lehetne kicsit jobb is, például lehetnének nehézségi szintek, és nem öngyilkos szintet szeretnék. Vagy ha

életvesztéskor megmaradnának az erőtér sérülései, már az is nagy segítség lenne. Összességében nem rossz játék az Invasion Force, de nem is talállok benne olyan tulajdonságot, ami miatt igazán ajánlhatnám bárkinek is.

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



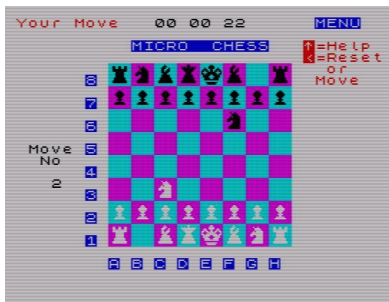
MÁSOK SZERINT

WOS: 6,00/10

Home Computing Weekly: 70%

# SPECTRUM MICRO CHESS

KIADÓ:	Artic Computing Ltd, 1983, £6.95
FEJLESZTŐ:	Chris A. Thornton
STÍLUS:	Sakk
GÉPTÍPUS:	16K
MÉRET:	5181 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	0:37
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet



## EREDETI ÚTMUTATÓ

„A program kirajzolja a sakkasztalát a bábukkal, és egy menüt:

D - Demo,

W - Játék a Fehérrel,

B - Játék a Feketével,

S - tábla beállítása játékhöz.

### JÁTÉK

Ha játszani szeretnél, akkor válaszd ki a színt a W (fehér) vagy B (fekete) megnyomásával. A bábuid a tábla alsó részén jelennek meg. Egy bábu mozgatásához írd be a bábu koordinátáját, amit mozgatni szeretnél, aztán annak a mezőnek a koordinátáját, ahova lépni szeretnél. Írd a számot előre, pl 2E 4E. Utána a lépés megjelenik a kijelző bal felső részén, mint E4 E2. A lépések szabályossága ellenőrzésre kerül, a szabálytalan lépések figyelmen kívül

lesznek hagyva. Ha a lépés szabályos, akkor a számítógép lép. Az átlagos válaszütdő 4 másodperc.

Van is egy óra a képernyő közepén, hogy lásd a saját lépéseidre fordított időt.

A menü megváltozik.

↑ = Segítség

< = Újraindítás

Ha megnyomod a ↑-t (Symbol Shift 'H'), a számítógép lép helyetted.

Ha megnyomod a <-t (Symbol Shift 'R'), a számítógép visszaállítja kezdéshez a táblát, és a kiindulási menüt.

A játék elfogad minden szabályos lépést, az en passant lépést, sáncolást és a gyalog vezérré való előléptetését is. Sáncoláshoz a király lépését írd be, pl. 1E1G.

A számítógép többféle megnyitást ismer.

### Helyzetelemzés

Nyomd meg az 'S'-t, hogy beállithasd a táblát eg adott helyzetbe.

Minden leírás rendelkezésedre áll a programon belül, hogy hogyan működik ez a lehetőség.

### Demonstrációs játék

Nyomd meg a 'D'-t és add meg a nyitó lépést. A számítógép ezután mindkét oldallal játszik. Érdekes ezt megfigyelni.”

HÁTTÉR

Miután az Artic mindkét 1982-es sakkja csak 48k-s gépeken volt játszható, 1983-ban meg még mindig nagyon sok 16k-s Spectrumot adtak el, a sakkprogramok is népszerűek voltak, így az Artic részéről célszerű volt kiadni egy 16k-s sakkot is. Így meg is volt a sorminta: 1982. szeptemberétől 1983. júniusáig pont három havonta jelent meg mindig egy új Artic sakkprogram.

ÉRTÉKELÉS

A körítés némileg változott a 48k-s nagytesókhoz képest, a borító megmaradt, de a leírás már sokkal egyszerűbb lett, és egy kicsit komolytalanabb. Látványvilágra nekem jobban tetszik egy hangyányival az elrendezés miatt. Csipog is lépésekkor, jobb lett a vezérlés is, vagyis jobb lehetett volna. Mert valamilyen furcsa, legalábbis általam rekonstruálhatatlan ötlettől vezérelve megváltozott a koordinátamegadás menete: nem a

normális módon (betű és szám), hanem fordítva kell megadni a koordinátákat, majd azok már a normális módon jelennek meg. Miért kellett ezt a bugyutaságot elkövetni? Nehézségi szint nem nagyon van, csak abszolút kezdőknek, vagy krónikus kissebbrendűségi komplexusban szenvedőknek ajánlom a játékot, túl könnyű megverni a gépet.

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



MÁSOK SZERINT

WOS: 6,67/10  
Home Computing Weekly: 75%

## COSMIC DEBRIS

KIADÓ:	Artic Computing Ltd, 1983, £4.95
FEJLESZTŐ:	Jon Ritman
STÍLUS:	Arcade – lövöldözős, Asteroids-klón
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	39700 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	3:00
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet (X, C - balra, jobbra, Sp-tűz, SS-előre, Q..P-térugrás)



### EREDETI ÚTMUTATÓ

„Egy idegen aszteroidamező közepén találd magad. A túléléshez fel kell robbantanod az aszteroidákat a lézer fegyverrel, hogy elkerüld a velük való ütközést, és meg kell semmisítened az idegen űrhajókat, mielőtt azok intéznek el téged! A program betöltése után négy oldalt láthatsz 12 másodpercenként. Közben két játékssebesség közül választhatsz: 1 - gyors, 2 - öngyilkos. Ha szeretnél két játékos módban játszani, akkor nyomd meg a 3-ast, ezután minden más gomb megnyomása esetén indul a játék. Az aszteroidák kilövéséért 40-100, az ellenséges űrhajókért 400-800 pont jár. Egy extra hajót kapsz 10.000 pont után.”

### SEGÍTSÉG

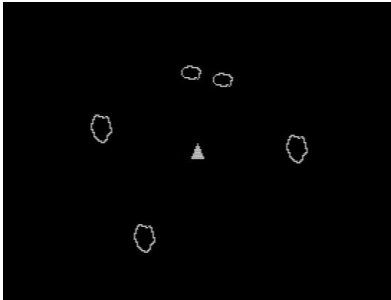
A megszokott csupasz Asteroids téma: minél több aszteroidát darabolj

fel és a lehető legtovább ne ütközz nekik. Az űrhajó vezérlése is a megszokott forgás+előre típusú és megvan a kínos helyzetekre való hipertérugrás is, amikor egy random helyre ugrasz a képernyőn (akár egy aszteroida elé). Az aszteroidák kilövésakor azok kisebb darabokra szakadnak, aztán azokat kilöve megint kisebbekre, egy minimális méretet elérve pedig meg is semmisítheted őket. Az egyre kisebb darabok a lövésed folyamányaként más irányba kezdenek sodródni.

### HÁTTÉR

Jon Ritman első megjelent szerzeménye, így gondolt vissza rá: „Ez volt a második Spectrum játékomban (az első egy igazán szar Space Invaders-klón volt). Ez egy klónja az örökre csodálatos Asteroidsnak. Azt hiszem, három hónapig tartott, hogy befejezzem, de még mindig kerestem az utam a Spectrum és a programozás tekintetében. Volt róla néhány méltányos értékelés és kb. 5000 példány kelt el - ami egyáltalán nem volt rossz érték azokban a napokban. Azt hiszem, az Artic Assembler-rel írtam, ami hatalmas javulás volt a Bug Byte ZX81 assemblere után.”

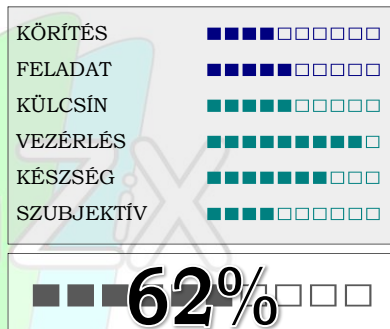




### ÉRTÉKELÉS

A betöltés után a 3D Combat Zone ismerőinek deja vu érzésük lehet, a dizájn, a "betűtípus" teljesen ugyanaz. Mivel Jon ezt a játékot írta hamarabb, így a híresebb, nagytestvér használta a kisebb fejlesztését. Ismerkedésként a szép kazettaboritón megcsodáható a ZX0-ás úrhajó, majd némi információ olvasható a betöltőképernyőn. Sztori nincs, pontosabban annyi, amennyit látok magamtól is. A játék fekete-fehér, az eredeti pénzbedobóshoz hűen, az aszteroidák mozgása egyenletes, de nekem túl gyorsnak tűnik, főleg az eredetivel összehasonlítva. Érdekes az ütközéskori effekt, a hanghatások jók. Az egyetlen billentyűkiosztás megfelelő, a vezérlés érzékeny. A három nehézségi szint dicséretes, de

én, mint Asteroids-hoz nehezen alkalmazkodó játékos, inkább egy lassabb verziót próbálnék ki. Az első számban értékeltem a Sinclair Planetoids-át, írtam is, hogy nem a szívem csücske ez a játéktípus, de az a verzió számomra játszhatóbbnak tűnik. Összehasonlítva a két játékot, nem látok nagy különbséget, a Cosmic Debris tempójában gyorsabb, így talán nehezebb, hangeffektekből jobb, a másik látványvilága kevésbé sivár, de emezt meg kicsit feldobja az ütközés-effekt.



### MÁSOK SZERINT

WOS: 7,00/10  
 Home Computing Weekly: 65%  
 Home Computing Weekly: 90%

## 3D COMBAT ZONE

KIADÓ:	Artic Computing Ltd, 1983, £5.95
FEJLESZTŐ:	Jon Ritman
STÍLUS:	Arcade – lövöldözős, 3D, Battlezone-klón
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	14571 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	2:09
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet (C,V - balra, jobbra, SS,M - előre, hátra, Space - tűz) Joystick: Kempston, IF2



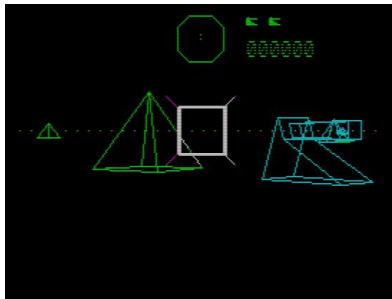
### EREDETI ÚTMUTATÓ

„Hosszú évszázadokon át véres csaták dúlták fel Lacentra síkságát, egyedül kell harcolnod az életedért, egykor csodálatos otthonod harci flottájának egyetlen túlélőjeként. Csak vándorolsz a rádióaktív sivatagban és véded magad a továbbra is erőszakos ellenséggel szemben. Egy tank pancsnoka vagy és magadra maradvra, elhagyatottan az ellenséges tankok, repülő csészealjok és szuper tankok ellen kell manőverezned, közben elkerülni az akadályokat. A hő-kereső rakéták már mind elfogytak, csak a páncéltörők maradtak, mint muníció. Rádadásul abból is csak egyet használhatsz egyszerre. Először csak az alsórangú megszálló klánok, majd az idő múlásával a szuper tankok is

megjelennek a radaron. A radar képernyője és az üzenetek segítenek megkeresni az ellenségeidet. Pontozás: tank - 500 pont, csészealj - 1000 pont, szuper tank - 2500 pont.”

### SEGÍTSÉG

Betöltést követően egy kis várakozás után megnézheted a három ellenségtípust, majd gombnyomásra indul a játék. A kép nagyobb alsó részét a környezeted látott része foglalja el. Felül, középen van a radar, aminek középpontja mindig a te pozíciód, a radaron lévő pont(ok) pedig az ellenség(ek)et jelölik. Az irányok a szokásosak, 12 óránál a veled szemben lévő, 6 óránál pedig a hátad mögötti rész radarképét látod. A radartól balra 'ENEMY TO LEFT' vagy 'ENEMY TO RIGHT' felirat jelenhet meg, ami az ellenség hozzáad képest elfoglalt helyzetére utal, tehát, hogy téled balra vagy jobbra van. A páncéltörő lövedékkel csinnyán bánj, mert elég nagy hatótávolságú, és amíg célba vagy röppájája végére nem ér, addig nem tudsz újra lőni. Mikor lövésre készen állsz, akkor a radartól jobbra az 'ARMED' feliratot láthatod. Felette a még felhasználható életeid száma, amit 20000 pont megszerzésével



gyarapíthatasz. Gyorsan kiderül, hogy az ellenséges járművekre teljesen felesleges távolról lődözni, mert kifigyelik, hogy tüzelsz és gyorsan odébbállnak. Szóval csak közelről és biztos találat reményében érdemes löni. A tereptárgyak látszólag nem sok vizet zavarnak, ennek ellenére elég rendszeren fenn lehet rajtuk akadni, amit pittyegő hang jelez, tehát javaslom ezek nagy ívben való elkerülését. Az ellenség járművei jól kiismerhető sorrendben követik egymást játékról játékra.

#### HÁTTÉR

Nem sokan vállalkoztak az Atari 1980-as klasszikusának, a Battlezone-nak a Spectrumra konvertálására, Jon Ritman volt az úttörő. Jon később, a Match Day-jel vált híressé, a Combat Zone volt a második Spectrumra írt játéka. Így gondol vissza honlapján a játékra: „Egyike a legkorábbi valós 3D-s játékoknak, a 3D Combat Zone a Battle Zone klónja volt, amit sűrűn játszottam egy helyi hamburgeresnél. Mivel nem sokra emlékeztem az iskolában tanult matematikából, így újra kellett tanulnom a trigonometria alapjait - most úgy tűnik, mintha könnyű lett volna azt használni. Tisztán emlékszem az első forgó

drótkockára, csak ültem és bámultam órákon át. Ez manapság nem tűnik túl soknak, de abban az időben varázslatos látványnak számított. Volt róla több jó értékelés és el is kelt több, mint 6000 példányban. De mégiscsak egy napi munka volt.” Nem veszem készpénznek a példányszámra utaló adatot, de a Jetpac állítólagos 300 ezréhez képest elenyésző, bár az Artic játékok nem voltak soha az eladási listák éllovasai.

#### ÉRTÉKELÉS

Az eredeti játékgépen a háttérben a távoli hegyeket, Jon Ritman változatában csak a horizontot jelképező pontokat lehet nézni. A grafika minden egyéb módon is meglett csapolva, mondhatom elég gazdaságos lett. A betöltőkép egyszerre mutat meg több dolgot a játékról és a zöld-fekete rajzzal talán tiszteleg az inspiráló őse előtt. A borító, sztori és útmutató az átlagos szinten van. Zene nincs, játék közben van egy állandó pulzálás, néha effektek, így nem panaszkodhatok, de elégedett sem lehetek teljesen, hiszen a látványhoz hasonlóan gazdaságos a „hallvány” is. A feladat messze áll a változatostól, de a térbeli mozgások miatt minden helyzet más és más, így oldja a monotóniát. A vezérlésre kijelölt billentyűkkel nem vagyok kibékülve, nem értem, hogy az előre, hátra páros miért nem függőlegesen helyezkedik el egymáshoz képest. Pláne, hogy a tüzelés is oda lett pakolva melléjük. Joystickkal nagyon jó a "kiosztás", könnyen irányíthatóvá válik a tank. Az érzékenység megfelelő, a mozgás lassú.



## SPECTRUM CHESS II

KIADÓ:	Artic Computing Ltd, 1983, £9.95
FEJLESZTŐ:	Chris A. Thornton
STÍLUS:	Sakk
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	17023 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	1:52
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet



### EREDETI ÚTMUTATÓ

„Mielőtt elkezded játszani a játékkal, néhány kérdésre kell majd válaszolnod. Az első kérdés, a „PLAY ANALYSE OR LOAD” ’L’-el betölthetsz egy korábban elmentett játékot. Ha ’A’-t választasz, felállíthatod a táblát egy helyzet elemzéséhez. Mindazonáltal most meg fogjuk nézni a normális helyzetet, mikor a válaszod: ’P’. Ekkor választanod kell egy szint, ami lehet ’W’ vagy ’B’ (fehér vagy fekete). Végül ki kell választanod a SPECTRUM CHESS játék szintjét. A szintek 1 másodperctől 16 óráig vannak. Add meg az időzítést másodpercben. Azonban ha a számítógép gondolkodási ideje alatt megnyomod a ’P’ gombot, akkor a gép meg fogja játszani az addig legjobbnak talált lépést. Az időzítés maximum 3 számjegyes lehet. Most készen állsz a sakkozásra. A bábukat grafikus ábrák képviselik a táblán. Minden négyzetet képvisel egy koordináta, A-H balról jobbra és 1-8 alulról felfelé.

Egy figura mozgathatásához add meg az aktuális koordinátáját, majd egy szünet után azt a koordinátát, ahova lépnél vele, végül pedig nyomd meg az Entert. pl. E2 E4 Enter. Ha szabálytalan a lépés, akkor az

INVALID [sic] felirat jelenik meg és egy szabályos lépést kell megadnod.

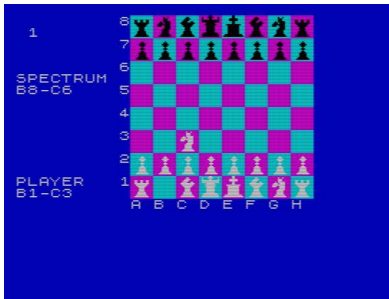
A Spectrum Voice Chess mindig ajánl neked egy lépést, ha az ’M’ betűt gépeled be szinten, kivéve a nullás szintet és a játék kezdetét. Mindkét esetben az ’M’ begépelését a játék figyelmen kívül hagyja. Ha hibázol, amíg begépeled a lépésedet, használd a CAPS SHIFT-et, hogy kijavítsd azt.

Ha sáncolni kívánsz, akkor a KIRÁLY mozgását kell begépelned, amiből a Spectrum Chess tudni fogja, hogy sáncolni kívánsz. Mikor a Spectrum Chess sáncol, a kijelzőn a 0-0 vagy 0-0 - 0 jelenik meg. Használható ütésnél az en passant lépést is, ha a Spectrum Chess használja ezt a lépést, a kijelzőn a PXPEP felirat lesz. ’T’-vel mentheted le a játékot a kazettaszalag adott pozíciójában, ahová vissza kell majd állítanod egy későbbi betöltéskor.

’Z’-vel kinyomtathatsz a tábla aktuális állását ZX printerre.

’O’-val kinyomtathatsz minden addigi lépést vagy a képernyőre vagy a nyomtatóra, attól függően, hogy van-e nyomtató a gépre kötve. Ha a képernyőre nyomtatsz, először az első 20 lépést látod; majd nyomj meg egy gombot, hogy lásd a következő lépéseket. A lista végén nyomd meg az Entert, hogy visszatérj a játékba.





Ha szeretnéd feladni a játékot, nyomd meg az 'S' gombot.

**POZÍCIÓ ELEMZÉS:**

Tegyük fel, hogy 'A'-val választál az első kérdésre, akkor a táblán lesz minden egyes bábú, mindegyik ott ahol volt. Ekkor megváltoztathatsz minden táblamezőt az alábbiak szerint:

XX00: Törli XX-et, ahol XX a mező koordinátája, pl E2  
XXCPM; Elhelyezi 'P' figurát 'C' színben XX-re, ahol C, P és M jelentése a következő:

C - szín: 'W' (fehér) vagy 'B' (fekete)  
P - figura, 'P' gyalog, 'R' bástya, 'N' huszár, 'B' futó, 'Q' királynő, 'K' király  
M - mozgás. 'Y', ha a figura mozgott, 'N', ha nem. Ez fontos a gyalogoknál, királyoknál és bástyáknál.

'X...' tisztítja le a táblát. Ez végjáték elemzéséhez ideális.

Ha befejezted a figurák felállítását, 'Q'-val léphetsz ki. Ekkor szint kell majd választanod. Egy másik módja az elemzés részhez való belépésre, ha játék közben 'S'-t gépelsz be. Ekkor megkapod a kérdést: "PLAY ANALYSE OR LOAD?" Válaszd az 'A'-t

Ezzel a módszerrel megváltoztathatod a játékszintet, vagy akár szint is

cserélhetsz a játék során! A játék befejezése általában a sakk-matt. Ilyenkor a Spectrum Chess billentyűleütésre vár az újraindításhoz."

**HÁTTÉR**

1983. nyarán jelent meg a Chess II, a reklámja szerint két évnyi kutatás és fejlesztés eredménye. Sikeres lehetett valamilyen szinten, ugyanis manapság a legolcsóbban és legkönnyebben fellelhető Artic sakkprogram.

**ÉRTÉKELÉS**

Látszólag nem sokat változott a Spcetrum Voice Chess-hez képest. Még a borító is majdnem teljesen ugyanaz, a római számok kivételével. Az egyetlen szembetűnő dolog, hogy sokkal finomabban meg lehet határozni a számítógép sakktudását. A korabeli lapok szerint a több évnyi fejlesztés ért valamit, javult a játék intelligenciája, én pedig ezt készséggel elhiszem.

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



**MÁSOK SZERINT**

WOS: 7,00/10

# 3D-QUADRACUBE

KIADÓ:	Artic Computing Ltd, 1983, £4.95
FEJLESZTŐ:	Vin Marsden
STÍLUS:	Logikai- Tic-Tac-Toe
GÉPTÍPUS:	16K
MÉRET:	16714 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	2:55
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet



## EREDETI ÚTMUTATÓ

„A játék egy 4x4x4-es kocka alkotta 64 kis kockán játszódik. A játék célja, hogy létrehozz egy 4 kockás vonalat. Ezek lehetnek függőlegesek, átlósak, vízszintesek vagy a kockában vagy a szeleteken. Annak érdekében, hogy lásd a kocka belsejét, az fel lett vágva 4 szeletre, mindegyik 3D hatással jelenik meg a képernyőn. A játék elején választhatsz, hogy egy másik ember vagy a spectrum ellen szeretnél játszani. Minden játékosnak meg kell adnia minden körben a lépését, a szelet, a sor és az oszlop koordinátájával, majd megjelenik a saját színű kocka a megadott koordinátákon. A lépések megszakításához nyomd meg a '0'-t még mielőtt megadod az oszlop értékét. A játékból való kilépéshez nyomd meg a 'Q'-t.”

## SEGÍTSÉG

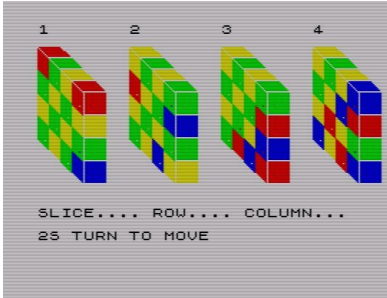
Kezdsénel meg lehet adni a neve(ke)t, ami később a toplistán jól fog mutatni. Már a játék kezdetén hozzá kell szokni a ráérős tempóhoz, amit a játék (csak el)nyújtani tud. A négyzetes tábla szeleteinek sorszámai balról jobbra, a jól áttekinthető sárga-zöld mezők sorszámai felülről lefelé, oszlopszámai balról jobbra növekednek.

## HÁTTÉR

Vin Marsden ezt az egy játékot írta, feltehetőleg beküldte az Articnak, akiknek megtetszett és kiadták.

## ÉRTÉKELÉS

A játék az angliában 'Tic-Tac-Toe'-ként ismert játék bővített verziója 3D-ben. Hasonlít a '4-et egy sorba' nevű játékhoz is, annak is lehetne a sikban korlátozott, térben bővített verziója. A lényeg a bővítésen van, mert akármelyik alapjátékot is nézem, azt ugyanúgy lehet papírral-ceruzával is játszani, de a 3D hatás miatt a bővítést nehéz lenne modellezni papíron, tehát az ötlet alapvetően jó. A körítés elég gyenge, a borító és a betöltőkép (főleg utóbbi) a lehető legegyszerűbb, a leírás



minimális, de elfogadhatóan. A játék kezelése egyértelmű, a látvány a szokásos szint körüli, de a rajzolási sebesség a BASIC nyelv használatának köszönhetően nagyon lassú. Hangok szinte nincsenek, ha a gombnyomásra megszólaló beep-et nem számítom. A vezérlés a lehető legjobb lenne, ha nem lenne az a bizonyos csigatempó. Főleg a számítógép lépésekor frusztráló a koordináták kiírása és a kocka kirajzolása között eltelő hosszú idő. A játék nehézségi szintje egyértelműen az ellenféltől függ. A számítógép nem tartozik a ravasz játékosok közé, de

alapvető hibákat sem követ el, sőt el sem néz szituációkat, szóval egy jó átlagos ellenfélnek fogadható el. Másik játékos ellen meg elég kevesen fogják játszani, de legalább annak is megvan az esélye. Összesítve egy teljesen átlagos logikai játék, nagy erőssége nincs, hibaként is csak a tempót vetném fel neki.

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



MÁSOK SZERINT

WOS: 7,00/10

Home Computing Weekly: 70%



## FLIGHT SIMULATOR

KIADÓ:	Artic Computing Ltd, 1983, £4.95
STÍLUS:	Repülés szimulátor
GÉPTÍPUS:	16K
MÉRET:	15584 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	1:46
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet (B – féklap be/ki, C – rádió-irányadó váltás, D/U – Le, fel, R/L – Jobbra, balra, J,K – -/+ fékszárny, P,O – Motorerő +, -, M – Térkép ki/be, G – Futómű ki/be)



### EREDETI ÚTMUTATÓ

„Repülnöd kell az egymotoros gépeddel és sikeres leszállást bemutatnod a leszállópályán. Célszerű megismerkedned a vezérléssel kezdés előtt.

A kijelzőn a pilótafülke különböző kezelőszervei és jelzői vannak. Néhány ezek közül magától értetődő, a többi:

- DME – távolságmérő berendezés
- ROC vagy ROD - emelkedési vagy süllyedési arány
- ALT - magasságmérő

A CRT monitor úgy működik, mint egy mesterséges horizont, vagy egy térkép a környékről.

Nota bene

Nem fogsz tudni felszállni, ha nem éred el a 100 csomós sebességet.

Landoláskor próbáld a sikló pályát 6-800 láb/perccel elérni. A CRT monitor nem jelzi az engedélyt a leszállásra, kivéve, ha a dőlésszög megközelíti +/- 10 °-ra az ideálist.”

### SEGÍTSÉG

A játék az alábbi indiszkrét kérdéssel kezdődik: 'TAKE-OFF?', vagyis akarsz-e felszállni? Ha igen, akkor rajta. Ha nem, akkor valahol a levegőben kezdesz, ehhez meg kell adnod a kezdő repülési magasságod, a szélirányt fokban, a szél sebességét. Végül még definiálhatod a helyet is, ahol lenni szeretnél (szigorúan a program határain belül): először add meg a jeladót (pth, dbr, uwb, edn, fkk, sab, tla), majd még három jellemzőt (sugárirány, orrirány, DME). Ha a felszállást választod, akkor 'P'-vel nyomd fel a motort 150 környékére (PWR), majd mikor a sebesség eléri a 100 csomót (KNT), akkor nyomd az 'U'-t az emelkedéshez. Egy darabig csak a lila kijelzőn látod a változást, majd kicsivel később a magasságmérőn is (ALT). Ha elérted a választott utazómagasságot, akkor a ROC/ROD kijelzőt a fel/le gombokkal belőheted nullára,

ilyenkor a gép stabilan tartja a magasságát. Persze addigra már behúztad a futóművet is. A térképnézetre kapcsolva láthatod a jeladók nevét és helyét és a saját helyzeted (kivéve, ha elhagytad a térképet). Vigyázz a manőverekkel, mert gyorsan el lehet veszíteni a kontrollt a gép fölött. Ha felszálltál, akkor illik az üzemanyag elfogyása előtt le is szállnod. Felszálláskor látod a pozíciód UWB-hez képest. Leszálláshoz ugyanezek a pozíciók kellene, csak a másik irányba kell néznie a repülő orrának (HDG). A részleteket találd ki, nekem ennél többre nem sikerült rájönnöm, kiviteleznem meg pláne nem.

HÁTTÉR

*A Sinclair/Psion-féle Flight Simulation hatalmas eladási sikere sok programozónak megmozgatta a fantáziáját. Meglehetősen sikertelen játék lehetett, amiről tett a kiadó is, hiszen sehol sem hirdette, nem említette egyetlen egy magazin sem. Szinte beszerezhetetlen, 30 font körüli az értéke, tehát manapság az egyik legmagasabban jegyzett speccys repülő 'szimulátor' :)*

ÉRTÉKELÉS

Jó borító, a betöltőkép maga a műszerfal. A leírás alapvetően kevés egy szimulátor használatához. Feladat nincs, azt csinálsz, amit csak akarsz, de sok mindent nem tudsz úgysem, még hosszasan repülni sem, mert kevés az üzemanyag. Grafika

még csak-csak ráfogható, hogy van, hiszen a repülő ábrázolva van, de hang az nincs. A vezérlés egy gombos, tehát egyszerre ne akarj motorerőt növelni és emelkedni pl. Ezt sem fogadom el, de azt meg pláne, hogy nem tudták legalább a balra és jobbra billentyűket egymás mellé, vagy a fel, le gombokat egymás alá pakolni. Másik dolog: ne hagyd térképnézeten a kijelzőt, mert nem fogod látni, hogy hol vagy, csak miután kikapcsoltad, majd újra bekapcsoltad a térképet. A mutatók változnak, a kis kijelzőn egy repülőgépnak látszó tárgy van, gyakoroltam is órákon át, de hiába erőlködöm, nem tudom beleélni magam ebbe a fajta 'repülésbe'. Valószínűleg nem rendelkezem a játék szórakoztató használatához elégséges képzelőerővel, kábítószert pedig nem fogyasztok, emiatt nem érzem, hogy repülnék, de még valami ahhoz hasonlót sem ebben a játékban. Biztos, hogy bennem van a hiba? Ha szóban kellene összegezmem, akkor a pocék vagy szörnyű jelzőkkel illethetném.

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



MÁSOK SZERINT

WOS: 4,25/10



## GOLDEN APPLE

KIADÓ:	Artic Computing Ltd, 1983, £6.95
FEJLESZTŐ:	Simon Wadsworth
STÍLUS:	Kaland - szöveges
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	26221 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	2:20
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet



### EREDETI ÚTMUTATÓ

„A kalandjátékok olyan játékok, amelyekben felfedezel egy különös, új világot, elhagyva a kényelmes székek komfortját. A számítógép úgy fog működni, mint a bábod, szemekkel és a többi érzékszervvel.

Rövid kifejezésekkel utasíthatod a számítógépet, általában igével, plusz főnévvel, és feltéve, ha a számítógép megérti, engedelmessé válik a parancsodnak. Ha a számítógép nem érti, akkor próbáld újraszövegezni a parancsot. Használj teljes szavakat, például GET, DROP, HELP; I = Inventory (Leltár), L = helyszín leírása. Ebben a kalandban az Arany Alma (Golden Apple) megtalálásáért indított küldetésben találsz magad. A kalandozásod el fog vezetni egy nagy udvarházba, a tengerre, egy hajó

fedélzetére, és egy sziget hegyére. Kincseket fogsz találni út közben, de a legfontosabb, hogy megtaláld az Almát! Minden helyen találhatsz tárgyakat, amiket manipulálhatsz, használhatsz más helyeken, hogy segítsék a kalandban való előrehaladásod. Mivel ez a kaland nagyon hosszú, így vannak kazetta rutinok, amelyekkel be tudod tölteni és le tudod menteni a játékot, annak bármely szakaszában.

A játék mentéséhez ki kell lépned (QUIT). Ezután a számítógép megkérdezi, hogy szeretnéd-e menteni a játékot. A gép meg fog kérdezni a program kezdetén, hogy akarsz-e betölteni egy korábban lementett játékot.”

### SEGÍTSÉG

Ha beírod az INSTRUCT igét, akkor kapsz még egy kis kiegészítést a feladatodról:

„Ebben a kalandban meg kell találnod 13 rejtett \*kincset\* és egy biztonságos helyre vinni őket.

A számítógép úgy fog viselkedni, mint a bábod és egy vagy két szavas kifejezésekkel utasíthatod.

Néhány szó, amit használhatsz: NORTH, SOUTH, EAST, WEST, UP, DOWN, GO LOOK, SCORE, HELP, EXAMINE, GET, DROP, INVENTORY.

```
I am in the mansion grounds
There are exits
North,South,East,West.
Around me I can see:
nothing special.
What next?
>N
OK.

I am at the front porch
There are exits :
South.
Around me I can see:
A locked Door

What next?
>I
I am carrying :
nothing at all.
What next?
>
```

Több mint 150 szót ért meg a program. A többit neked kell megtalálnod.

NB: Főnevekre azzal a szóval hivatkozz, amelyik a leírásban nagybetűvel kezdődik.

Pl. A box of Matches=MATCHES.” Minden szó lerövidíthető négy betűre és néhány egyre (N, S, E, W, U, D, L, J).”

Ha kincset találsz, azt abból látod, hogy a kifejezés két csillag között lesz, pl. \*A silver Bar\*. Amikor azt mondja egy felirat, hogy hagyd a kincseket itt és mondd azt, hogy SCORE, akkor azt hidd el nyugodtan.

### HÁTTÉR

Simon Wadsworth szinte kieroszakolta a vezetésnél az Adventure sorozat folytatását, így emlékszik az elkészítésre: „A gépi kódú programozásról már sokkal többet tudtam és elég magabiztosnak éreztem magam egy egész Z80-as kaland megírásához. Két héttel később végeztem is és ez a játék volt az eredmény. Jó volt a fogadtatása, annak ellenére, hogy kicsit túlságosan inspiráltak Scott Adams játéakai.” (Scott Adams az Adventure International legendája volt már akkor is.)

### ÉRTÉKELÉS

Sajnos az Artic ötödik kalandjánál sem próbált elmesélni egy történetet, csak behajít in medias res, majd kitalálsz magadnak valamit. Amúgy nagyon tetszett ez a kincskereső történet, voltak benne ugyan olyan részek, amit segítség nélkül az életben sem tudtam volna megoldani, de voltak olyan megoldandó feladatok is, amelyeket hosszú gondolkodás, próbálkozás után sikerült abszolválnom, és ez nagy örömet okozott. Sajnos illusztráció nincs, de legalább színek már vannak és pittyegés is a parancsok megadásakor. A nehézségi szint maximálisan jó lenne, ha nem lenne az a pár elsőre megoldhatatlannak tűnő, ám utólag már megmagyarázható rejtvény, melyekben a logika azért mintha nyomokban megjelenne. Ennek ellenére ajánlom hozzám hasonlóan kezdő kalandoroknak és gyorsabb sikerélményt kereső haladóknak is.

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



### MÁSOK SZERINT

WOS: 7,40/10  
C&VG: 4/5

# DIMENSION DESTRUCTORS

KIADÓ: Artic Computing Ltd, 1983, £5.95  
 FEJLESZTŐ: Jon Ritman  
 STÍLUS: Arcade - 3D lövöldözős  
 GÉPTÍPUS: 48K  
 MÉRET: 16727 byte  
 TÖLTÉSI IDŐ: 1:57  
 VEZÉRLÉS: Billentyűzet (Q..Y - fel, A..H - le, 0, P - balra, jobbra, CS..Sp - tűz  
 1 - pillanatállj, 2/3 - hang ki/be, 4 - kilépés)  
 Joystick: Kempston, IF2)



## EREDETI ÚTMUTATÓ

„Elérve a magányos, de békés világűr feltáratlan régióit, egy pötty jelenik meg a harci gép szkennérének kijelzőjén. Ahogy haladsz előre, a pontok nőnek, amíg tisztán meg nem látod őket tökéletes 3D formában. Elfutni, otthonodtól ilyen távol öngyilkosság lenne, nincs más választásod, mint felkészülni a harcra! Remegő ujjaddal éred el a lézer tűz gombját. Elrántod a gépet, hogy elkerülj egy ellenséges harcost, aki elsúvit melletted vakmerő kamikaze támadásban.

Életben tudsz maradni ilyen rossz oddszok ellenére ebben a csatában? Miért? Kérdezed magadat, ezek a harcosok, akik itt vannak, miért akarnak megölni téged, és honnan

jönnek? Vajon elég sokáig életben maradsz, hogy ezt megtudd?”

## SEGÍTSÉG

Furcsa helyek lehetnek a világűr feltáratlan régióiban, néha azt gondolom a játékot játszva, hogy arrafelé át lehet jutni a Csillagok Háborúja galaxisába. Legalábbis ezek az ellenségek nagyon hasonlítanak néhány ottani űrhajóra. Persze, bármiféle hasonlóság/egyezés kizárólag a véletlen műve. A lényeg, hogy aprítsd a kezdetben random támadó, később már formációba rendeződő ellenséget.

## HÁTTÉR

„Egy másik háromdimenziós játék, - írja Jon Ritman saját, régi játékaival foglalkozó honlapján - a Dimension Destructor volt az első kísérletem arra, hogy programot tervezzek a semmiből kiindulva. Azt kell mondanom, hogy nagyon silány lett, viszont kapott néhány jó kritikát és mintegy 7000 példányát értékesítettük. Fárasztó volt, egy teljes lebegőpontos motort programoztam neki, nem tudom, miért.” Valóban kelendő lehetett a játék, toplistás ugyan nem lett, de mai

ára 2-3 font, vagyis kellőképpen elterjedt játék.



### ÉRTÉKELÉS

A borító közepes, a betöltőkép szép, az útmutató olyan, amelyet egy ilyen stílusú játék megkíván. A feladat nincs túlbonyolítva, az biztos, és ha nem is székbe szögező a hatása, de én legalábbis könnyen rászánom magam egy újabb, meg egy mégújabb menetre. Grafikailag körülbelül egy úrbéli Combat Zone a játék, a hangok korrektek, a vezérlés pedig minden

szempontból jeles. A nehézségi szint lehetne egy picit kevésbé emelkedő, de ez lehet, hogy csak kifogás keresés. Szórakoztató játék, Jon Ritman játékaai határozottan jobbak és jobbak, és még ezután jött a Bear Bover!

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



### MÁSOK SZERINT

WOS: 7,12/10

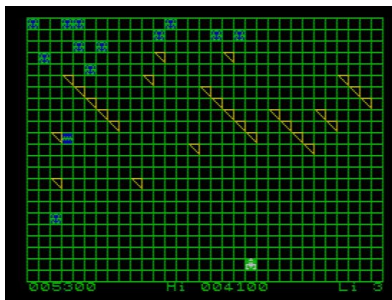
Personal Computer Games: 5/10

Crash: 68%

ZX Computing: 90%

## I'M IN SHOCK

KIADÓ:	Artic Computing Ltd, 1983, £4.95
FEJLESZTŐ:	Colin Jones
STÍLUS:	Arcade - lövöldözős
GÉPTÍPUS:	16K
MÉRET:	5852 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	0:50
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet (CS..V, B..Sp - balra, jobbra, H..En - tűz)



EREDETI ÚTMUTATÓ

„Ez volt tehát, ahová visszatértünk – egy rémült csatamező és hamuk. Átutaztuk az univerzumot, hogy megmentsük a Földet, kitessékeltük a betolakodókat és hatalmas áldozatokat szenvedtünk el, csak hogy ezt találjuk, az egész egy csapda volt. Haragomban belecsaptam valamibe az öklömmel. Amíg távol voltunk, tömegesen idejöttek, és mostanra nem maradt semmi. Hetek alatt felépítették a saját világukat, a saját harcmezőjüket, ahol felkészültek a végső csatára.

Tudták, hogy jövünk, mi maradtunk az egyetlen fenyegetésük. A kimerült, fáradt földlakók egyetlen harci pilótája, legénységével. Nem voltunk hősök, (hogy is tudnál hős lenni, amikor nincs senki, akit

megmenthetnél?), de csak egy dolgot tudtunk tenni.

Harcolnunk kellett velük a saját világukban – egy hazug világban, ami gúnyt űz a lövéseinkből, egy világban, ami egykor a miénk volt. Ha szemben állhatnánk velük, lelőnénk őket, de a sugarak féltőn elpattannak az üres térbe. A fedélzeti számítógép segíthet, de reménytelen túlerőben vannak. Azon tűnődtem, hogy ha most megsínáljuk, vagy ha inkább elmegyünk, vajon mit tudnánk újraépíteni...

Jégvirág szaladt le az ablakon... sokkban vagyok”

### SEGÍTSÉG

Háromféle ellenség van, az első kettő nagy tömegben támad, majd jön az egyedülálló pók, az idegenek anyahajója, mint bónusz. A lövések lepattannak a háromszögekről, az irány egyértelmű. Az ellenség lövései viszont áthatolnak mindenben, de még levegőben elpusztíthatóak.

### HÁTTÉR

Colin Jones neve leginkább két Codemastersnél megjelenő játéka, a Rockstar Ate My Hamster és a Slightly Magic miatt ismert, de neki is el kellett kezdenie valahol. Ez a kezdet volt az I'm in Shock. Később dolgozott Mel



*Croucherrel az Automatanál és a CRL-nél is. A Deus Ex Machina-t ő programozta C64-re és MSX-re is. De volt játéka az Atlantisnak és tervezett játékokat az Argus Pressnek is. Az I'm in Shock lehetett minden játéka közül a legkevésbé sikeres, napjainkban gyakorlatilag beszerezhetetlen.*

### ÉRTÉKELÉS

Jó borító, tetszik a sztori is, de sajnos itt el is fogyott minden, ami jó. A feladat, ez a lepattogós lövöldözés még jó is lehetett volna, de nem lett az. A grafika sajnos nagyon gyenge, villog is a képernyő, a figurák is kicsik és csúnyák, a hang gyakorlatilag állandó zaj. A vezérlés kriminális. Az még rendben van, hogy csak a megadott billentyűkkel lehet vezérelni az űrhajót. Nagy gond viszont, hogy pontosan pozicionálni az űrhajót teljes képtelenség, egy-egy karakternyit lépni nem lehet, annyira túlérzékeny a vezérlés. A készség szint sem valami jó, ha automata tüzeléssel beállok olyan helyekre, ahol nincs ellenség, akkor előbb-utóbb mindenkit leszedekek lehetséges probléma nélkül. Egy kellemes,

egyedi játék is lehetett volna kis odafigyeléssel, így csak egy elszalasztott lehetőségnek látom. Azért az még eszembe jutott, ha én lennék az utolsó esélye a Földnek, természetesen, mint pilóta, akkor az I'm in Shock ellenségeivel szeretnék szembe-kerülni, azt hiszem, jó eséllyel hős lehetnék a végére, akármekkora sereggel is állnék szemben.

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

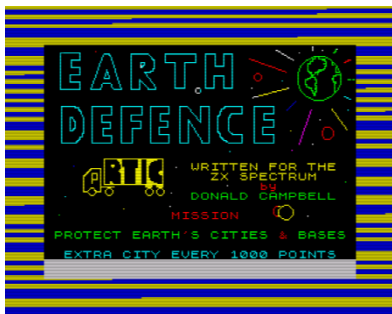


### MÁSOK SZERINT

WOS: 5,92/10  
 Home Computing Weekly: 60%  
 Your Computer: 2/5  
 Crash: 55%  
 Personal Computer Games: 1/10

## EARTH DEFENCE

KIADÓ:	Artic Computing Ltd, 1983, £4.95
FEJLESZTŐ:	Donald J. Campbell
STÍLUS:	Arcade – lövöldözős, Missile Command-klón
GÉPTÍPUS:	16K
MÉRET:	14563 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	1:39
VEZÉRLÉS:	Joystick: Kempston, IF2



### EREDETI ÚTMUTATÓ

„Neked kell megvédened a városokat és a rakétaállásokat a betörő nukleáris rakéták pusztításától. Te parancsolsz három rakéta bázisban és neked kell elkapni az ellenséges rakétákat, és elpusztítani őket. Az első támadási hullám után bónusz pontokat kapsz a városok száma és a megmaradt rakéták alapján, majd a támadás újraindul”

### SEGÍTSÉG

Három bázisod van, de a két szélső csak a rakétákat tárolja, köztük pedig hat püpot látsz, ezek a védendő városok. Ha le akarsz szedni egy atomrakétát, akkor elé célozz, ne rá. A lövedéked pont ott fog felrobbanni, ahol az irányzékod áll a tűzgomb megnyomásakor. Ne akarj megvédeni mindent, ha valamit megtanulhatsz

ebből a játékból, az lesz, hogy nem védehetsz meg mindenkit, valahova összpontosítanod kell a figyelmed, különben minden elpusztul.

### HÁTTÉR

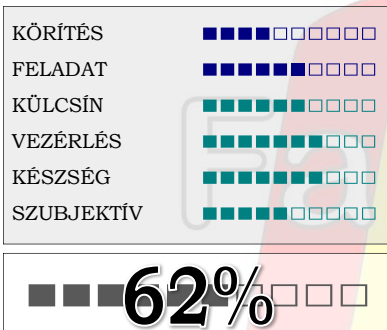
Az *Earth Defence* és a *Millimon* voltak Danald J. Campbell első két játéka az Articial. Az Atari 1980-as *Missile Command*-jának klónjaiból viszonylagosan sok van Spectrumra. Egyikül sem lett nagy közönségkedvenc. Érdekes módon viszont az *Earth Defence* megélt az Articial még egy 1984-es utánkiadást is más borítóval.

### ÉRTÉKELÉS

Jó a borító, vacak a betöltőkép, gyenge és hazúg az útmutató. A feladat butított, mert nem lehet mind a három bázist használni a támadások megfékezésére. A látvány nem rossz, a mozgás folyamatos, a kurzor mozgatása sebességében és gördülékenységében is jó. Jók a robbanások. A hanghatások nagyon jól etaláltak. A vezérlés jó, érzékenysége optimális, kár, hogy a 6.0-n kívül nincs billentyűzetes vezérlési lehetőség. A nehézségi szintek közül a harmas használhatatlan, a másik kettő megfelelő. Nem szeretem típusú játék,



de nem akrok senkit lebeszélni róla, mert témájához és alapvető, örökölt hibáitól függetlenül egy mérsékelt, de mégiscsak addiktív játék néhány remek megoldással.



MÁSOK SZERINT

WOS: 5,86/10

Home Computing Weekly: 45%

Crash: 63%

Sinclair User: 5/10

# SANTA

KIADÓ:	Artic Computing Ltd, 1983, £5.95 (bónusz játékkal)
FEJLESZTŐ:	Jon Smith, Don Day
STÍLUS:	Arcade - akció
GÉPTÍPUS:	16K
MÉRET:	11977 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	1:41
VEZÉRLÉS:	Joystick: Cursor



## SEGÍTSÉG

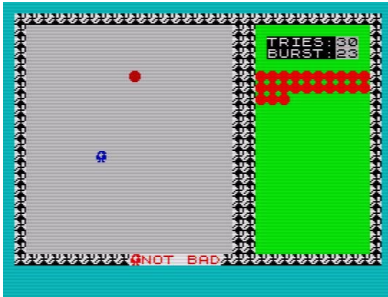
Nincs eredeti útmutató, de ettől most nem leszek túl tanácstalan, a feladat nagyon egyszerű. Pontosabban feladatok, sorban:

1. Peek in the pudding: segíts Mikulásnak megenni a karácsonyi pudingot – és megtalálni a 9 elrejtett érmét. De ne edd meg a kukacot! A játék addig tart, míg vagy az érméket, vagy a kukacot meg nem találod.
2. Stop the snowflakes: állítsd meg a havazást. Varázspálcáddal meg kell érintened a lehulló hópehelyeket, hogy ne vastagítsák a hótakarót. Ha 15 hópehely leesik, akkor maga alá temet a hó.
3. Stack the stocking: Segíts Mikulásnak elkapni az ajándékokat és bedobni őket a

zokniba. A lehulló ajándékok egy pillanat alatt eltűnnek, úgyhogy sietned kell, gyorsan mögéjük kell állnod és beletolni őket a zokniba. A játék addig tart, míg nem kerül elég ajándék a zokniba, vagy a sok fejedre eső ajándék miatt abba nem hagyod a gyűjtögetést.

4. Rudolf goes racing: szalomozz az erdőben Rudolfgal, a rénszarvassal. A 'verseny' tíz útközéig tart.
5. Burst the Balloons: ki kell durrantanod minél több léggömböt. A léggömbök alulról érkeznek, neked föléjük kell állnod. Idővel lejjebb kerülsz, és egyre nehezebb lesz elkapni a lufikat.
6. 12 days of xmas: ajándékokat kell keresgélni, de hogy mi a pontos cél, azt nem tudom.





HÁTTÉR

Jon Smith és Don Day BASIC játékgyűjteménye a Santa, amit az Artic nem túl szimpatikus módon érdekesnek talált a karácsonyi kiadásra. Az A oldal, tehát a Santa 6 játékot tartalmaz, a B oldalon még ajándék is van, Jon Smith újabb BASIC remeke, az X-Maze.

ÉRTÉKELÉS

Vacak játékok versenyére nagyon jó eséllyel pályázhatna a Santa. A reklámjában hét eredeti és szórakoztató úrkorszaki játékot emlegetnek, mindegyik ragyogó, színes grafikával, direkt a fiatalabb Sinclair felhasználóknak. Ebből a hétből hat a Santa A oldalán van egybecsomagolva. A borító rendben van, a betöltőkép csúnyácska, lehetséges, hogy útmutató is van. A lényegből, a feladatból ugye hat is van, gyakorlatban azonban semmi,

nincs bennük kihívás, nem néznek ki jól, ráadásul a legtöbbjük (a Rudolf-szalom kivételével) teljesen értelmetlen, mint játék. Nem hiszem, hogy ez kisgyerekeknek bejönne. Mind a hat rész nagyon el van nyújtva és mindegyik nagyon lassú, ez a két tulajdonság együtt pedig nagyon lehangelő, pláne türelmetlenebb gyerekek számára. A vezérlés mindössze a kurzorgombokra hagyatkozik, aminél nem sok rosszabb van, ha nincs kéznél egy Joystick meg egy hozzá való vezérlő. Tehát ezt sem nevezném gyerekbarátnak. Összességében egy szörnyű és szánalmas pénzlehuzásnak látom, a karácsonyi jószándék megvámolásának.

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

■ ■ □ □ □ □ □ □ □ □

**16%**

MÁSOK SZERINT

WOS: 2,14/10  
Crash: 28%



# X-MAZE

KIADÓ: Artic Computing Ltd, 1983, £5.95 (a Santa B oldalán)  
 FEJLESZTŐ: Jon Smith  
 STÍLUS: Arcade - labirintus  
 GÉPTÍPUS: 16K  
 MÉRET: 8484 byte  
 TÖLTÉSI IDŐ: 0:55  
 VEZÉRLÉS: Joystick: Cursor (+billentyűzet)



## SEGÍTSÉG

Eredeti útmutató nélkül csak tippelni tudok, de valószínűleg Mikulással kell ajándékokat gyűjteni a labirintusban, ami szobákra, folyosókra van osztva. A labirintusban kis kék szörnyecskék (talán krampuszok) laknak, velük ne kerülj testi kapcsolatba, mert belehalsz. Az ajándékokon (lila tárgyak) kívül a helyiségekben kulcsokat is találhatsz, ezeket nem látod, csak ha rájuk lépsz. Mindig csak azt a szobát látod, amiben vagy, ahogy becsukódik mögötted egy ajtó, azzal szem elöl veszted az előző szobát. Mikor egy ajtóhoz lépsz, a program megkérdezi, hogy megpróbálsz-e átlépni rajta. A válaszod Y (igen) vagy N (nem) lehet. Ha kulcsra lépsz, akkor is döntened kell, hogy fel akrod-e venni. Ha igen, akkor még azt is meg kell mondanod,

hogy melyik kulcscsomóra akarod lecserélni az újat. Bizonyos ajtókból a sötét kazamatákba kerülsz, ahol csak vakon böklászhatasz, amíg nem találsz egy tűzhelyet és felmész vissza a labirintusba. Közben az idő múlik és nem jövek rá, hogy mire megy ki ez az egész kis BASIC játék :)

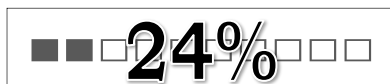
## HÁTTÉR

A Santa kazettáján lévő hét játék közül a 'legkomolyabbat' rakták B oldalalnak az Articial.

## ÉRTÉKELÉS

Juuj. Ez veszedelmes. Ötlet még van benne, de ez a tempó... Valós gépen, gyorsítás nélkül nagyon kegyetlen, próbáld csak ki! (oké, gyorsítva is az)

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



MÁSOK SZERINT

WOS: 3,00/10

# SPECTRAPROBE

KIADÓ:	Artic Computing Ltd, 1983, £4.95
FEJLESZTŐ:	D. Niner
STÍLUS:	Arcade – Lunar Lander-klón
GÉPTÍPUS:	16K
MÉRET:	2970 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	1:48
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet (5,8 – balra, jobbra, Y – rakéta, fel)



## EREDETI ÚTMUTATÓ

„Te vagy az N.S.S. SPECTRAPROBE parancsnoka. Feladatod, hogy furcsa bolygókat vizsgálj meg és landolj rajtuk  $\leq 10$  m / s sebességgel. Az anyagajód fog elszállítani az idegen bolygó légkörébe, és ledobni a felszínre. Repülj az üzemanyag-lerakókra, hogy feltöltsd az üzemanyagod, és a leszállópályára, hogy egy új bolygót látogathass meg. A játékban találkozhatasz teli és üres üzemanyaglerakatokkal, leszállópályával és halálos légi spórával is. A képernyő alján látható a fedélzeti számítógép, ez két részből áll, az INFO az információs sor, és az állapotjelentés, ami a következőkből áll:

- 1 - Bolygó száma
- 2 - Sebesség (V)
- 3 - Üzemanyag (F)

## 4 - Pontszám (P)

Van öt progresszív nehézségi szint, minél magasabb, annál nehezebb. Ezen felül a 3-5 nehézségi szinteken vannak halálos légi spórák, amelyeket el kell kerülni, mert az érintésük halálos.

Néhány dolog, ami halált okoz:

- 1 - Landolás több mint 10 m/s sebességgel
- 2 - Landolás egyenetlen talajon
- 3 - Elfogy az üzemanyag
- 4 - Halálos légi spórának ütközés

**FIGYELEM** a bolygók felszínéhez közel az erős mágneses húzó hatás a gyanútlan pilótákat a halálba vonzza. Pontozás:

- 10 pont - üzemanyag feltöltése
- 25 pont - leszállás
- 25 pont - minden bolygóért az 5. után”

## SEGÍTSÉG

Minden leszállás előtt látod a bolygó felszínét, a tereptárgyakat, harmadik szinttől a spórákat. Majd megjelenik az anyagajód és egy neki tetsző helyen megindítja a landolásodat. Ekkor vagy a leszállóhelyre, vagy egy üzemanyaglerakatra kell landolnod. Ha leszállóhelyre landolsz, akkor következik egy újabb bolygó, ha üzemanyagra, akkor feltöltődik az űrhajód, majd ki kell lőnod az



űrhajódat. Ilyenkor az INFO sorban megjelenik a 'Press launch trust 1-9' felirat, ahol azt adod meg, hogy hány karakternyi magasra emelkedjen az űrhajód. Ezután az 'L' gombbal lövöd ki magad a megadott magasságba.

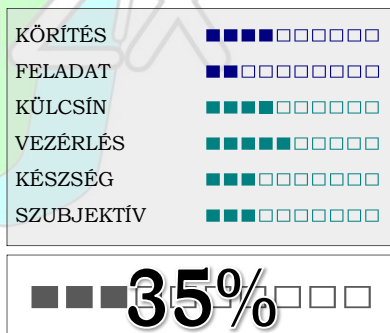
#### HÁTTÉR

*Begépelős BASIC játékok kedvenc témaválasztása volt a Lunar Lander. A Spectraprobe nem begépelős ugyan, de BASIC. Nehezen beszerezhető játék, nagyon keveset adhattak el belőle. Ritkaságát talán az is jelzi, hogy a WOS adatbázisában Spectraprobeként borító nélkül és Alpha-Probeként is szerepel. (a játék adatainál szereplő borító saját kreálmányom a hrdetések és a ZX81-es borító alapján)*

#### ÉRTÉKELÉS

Jó borító, és az Artic-szinhez képest igényes betöltőkép és betöltést megakasztó instrukció jár ehhez a könnyűsúlyú játékhoz. A feladat, ez a gravitációs-navigálás típus alapve-

tően szórakoztató is lehet, ha jó a megvalósítás. És itt kezdődnek a gondok. Oké, hogy véletlenszerű minden egyes pálya, de a mellékelt játékból vett képen is látszik, hogy nem biztos, hogy a random kreálmány felépítése alkalmas a pálya teljesítésére. Ehhez kapcsolódik, hogy egy életvesztés után vége a játéknak, tehát végzetes következménye lehet a rossz pályagenerálásnak. És itt háttérbe szorul az is, hogy gyengék, kicsik a figurák, szegényes a látványvilág. Vagy, hogy egyszerre csak egy gomb lehet lenyomva, magyarul csak oldalra lökheted a hajót, vagy az esést lassíthatod. Így összességében nem túl szórakoztató a Spectraprobe, pedig alapvető primitívsege ellenére benne volt a lehetőség.



MÁSOK SZERINT

WOS: 5,30/10

# SNAKE

KIADÓ: Artic Computing Ltd, 1983, £4.95  
 FEJLESZTŐ: Phillip Baker  
 STÍLUS: Arcade – akció, Snake-klón  
 GÉPTÍPUS: 16K  
 MÉRET: 8220 byte  
 TÖLTÉSI IDŐ: 0:59  
 VEZÉRLÉS: Billentyűzet (6,7 – balra, jobbra, 8,9-fel, le)



## SEGÍTSÉG

A kígyóval meg kell enned minden lila fejet. A fekete lyukak alagutak. Ha az egyikben bemész, akkor a másikon jössz ki. Minden más tereptárgy halálos. Pályánként kettővel növekszik a megemésztenő fejek száma.

## HÁTTÉR

*Phillip Bakernek a Snake az egyetlen játéka, emiatt ne szomorkodjunk annyira.*

## ÉRTÉKELÉS

Aranyos borítót, és feltételezhetően egy sablonos útmutatót dobozott az Artic ehhez a kis BASIC játékhoz. A kígyós játékok közül ez az a fajta, ahol a kígyó nem húzza maga után a farkát, hanem csak a feje nyúlik előre

és menet közben nem keresztezheti a saját testét valamilyen vallási ok miatt. A grafika és a hangok nagyon egyszerűek, a vezérlés elég katasztrófális, majdnem eltalálta a szerző a Sinclair Joy kiosztását, de végül mégsem sikerült. (ajánlatos hát a program 8020-as sorában módosítani K\$ értékét "6798"-ra, elérve ezzel a Sinclair Joy kiosztását) A játék nagyon lassú, a vezérlés nem elég érzékeny, addiktívásnak csak nyomait érezni, ennél sokkal-sokkal szebb, jobb és szórakoztatóbb kígyós játékok is vannak Spectrumra.

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

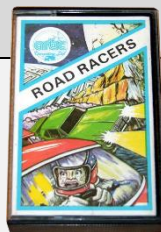


## MÁSOK SZERINT

WOS: 3,20/10  
 Crash: 45%

## ROAD RACERS

KIADÓ:	Artic Computing Ltd, 1983, £13.95
FEJLESZTŐ:	W. Moore
STÍLUS:	Arcade – autós, Rally-X-klón
GÉPTÍPUS:	16K
MÉRET:	9196 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	1:03
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet (0,9 – fordulás jobbra, balra)



### EREDETI ÚTMUTATÓ

„Vezesd az autód a pályán körbe. Menj keresztül az ellenőrzőpontok zászlóin, hogy pontokat szerezz, de vigyázz az üzemanyagra és a többi autóval a pályán. Követnek téged. Bónusz autót kapsz 1000 pont után.”

### SEGÍTSÉG

Játék kezdetén a képernyő jobb oldalán lévő radarképen kilenc fehér pöttyöt látsz, ebből négy mozog az egyik vagy te, a három másik pedig az üldözőid autója. A maradék öt, mozdulatlan pötty jelképezi az ellenőrzőpontok helyét. Aztán szintről szintre haladva ez a szám gyorsan növekszik, hét, majd kilenc és így tovább, ki tudja meddig. A második szinten már útakadályok is kerülnek

a labirintusba, aminek vonalvezetése változatlan marad.

### HÁTTÉR

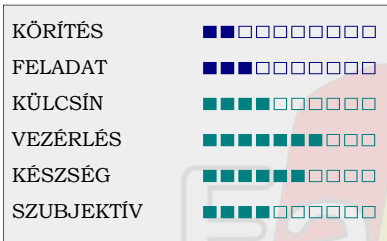
W. Moore egyetlen jegyzett játéka egyben a Spectrumra megjelent egyik legjobb Rally-X-klón, de ez annyira nem nagy dolog, tekintve, hogy nagyon kevés ilyen stílusú játék van.

### ÉRTÉKELÉS

A borító szépnek, képzeletet felcsigázónak mondható, ezzel az egész produkció egyik legjobb része. A játék nagyon kezdetleges minden más szempontból. Sajnos az eredeti, a Rally-X szabad irányíthatóságából csak a kanyarodás maradt meg, azt is az autó szemszögéből kell végezni. Sorban: a feladat tartogat kihívásokat, de nem túl addiktív. A látványvilág olyan átlag 1983-as, semmi animáció, egyedül egy robbanás effekt van. A görgetés darabos, a figurák kicsik. A hangokkal tulajdonképpen nincs bajom, elég hangulatosak. A vezérlésről még annyit, hogy néha, főleg a legrosszabb pillanatokban elfelejti érzékelní a program a billentyüleütéseket. A nehézségi szint nem egészen jól eltalált. Egyrészt az üldözők túl ügyesek, az eredeti játéktól eltérően sosem hibáznak,



nem ütköznek össze és nem lehet lerázni őket. Másrészt a radarkép beleolvad a fekete háttérbe, ami megnehezíti a tájékozódást a térképen, pláne, hogy mindennek fehér pötty a jele. Azt hiszem, a zászlók száma is túl gyorsan nő szintenként, de az lehet, hogy nem lenne baj butább üldözők mellett. Nem olyan vészes az összhatás, mint amilyennek először látszik, főleg, ha a többi 1983 karácsonyára megjelent remekkel hasonlítom össze.



MÁSOK SZERINT

WOS: 5,42/10

# MILLIMON

KIADÓ: Artic Computing Ltd, 1983, £4.95  
 FEJLESZTŐ: Donald J. Campbell, Gary Porter  
 STÍLUS: Arcade – lövöldözős, Centipede-klón  
 GÉPTÍPUS: 16K  
 MÉRET: 13855 byte  
 TÖLTÉSI IDŐ: 1:35  
 VEZÉRLÉS: Joystick: Kempston, IF2



## EREDETI ÚTMUTATÓ

„A lézerbázisodat irányítod, amivel le kell lőni a százlábút és elpusztítani a gombákat. Óvakodj a pókoktól. Három szinten játszhatsz.”

## SEGÍTSÉG

A százlábú osztódással szaporodik, kivéve, ha fejbőlöd, olyankor gombát hagy maga után. Mozgását tekintve is fura szerzet, balról jobbra és jobbról balra iparkodik, de ha akadályba ütközik, akkor egy sorral lejjebb ugrik. Márpedig a véletlenszerűen növekvő gombákból elég sok akadály képződik, így gyorsan a képernyő alján lehet a kukac.

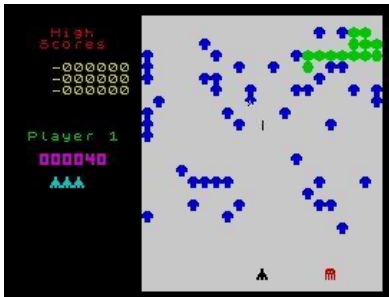
## HÁTTÉR

Az 1981-es kiadású Centipedenek és folytatásának, az 1982-es Millipedenek nincs túl sok klónja Spectrumra. A Millimon az Artic 1983-

as karácsonyi dömpingjének manapság legkönnyebben elérhető játékaik közé tartozik, tehát valószínűleg a népszerűbbek közé számított. A szerzőpárosból Gary Porter az ismeretlenebb, neki a Millimon az egyetlen jegyzett produkciója. A páros másik tagja, Donald J. Campbell a Millimon és az Earth Defence kapcsán kerülhetett kapcsolatba az Artical, ahol négy játékát jelent meg, majd egy gyors Tynesoftos (Super Gran) kitérő után az US Goldnál jelent meg 5db játéka. Utóbbiak érdekessége, hogy akár az Articalnál is megjelenhettek volna, hiszen a World Cup Carnivalon kívül (ami = World Cup Football) mind a négy játék az ex-articos John Prince-Donald Campbell szerzőpáros alkotása.

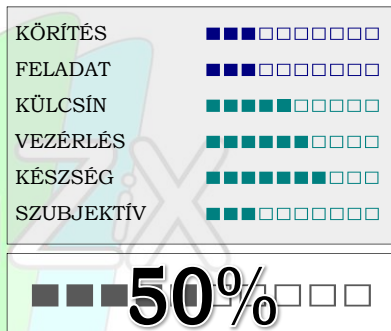
## ÉRTÉKELÉS

Jó, articos borító, gyenge betöltőképek és nulla sztori jár a Millimonhoz. A játék a cím alapján a Millipede klónja szeretne lenni, de a feladat jócskán butított ahhoz képest, csak csiga van extra szereplőként, tehát inkább a Centipede egyszerűbb játékméneté veszi át. A grafika egyszerű, akár a BASIC játékoknál, ez nem jelent szükségszerűen rosszat, ennél a játéknál a majdnem megfelelő szintet



hozza. A mozgás karakteres, karakteranimáció nincs. A hangeffektekkel van talán a legkevesebb baj. A vezérlés érdekes, lényegében kétféle joystick használható, a Kempston használhatóságát nem jelzi a program, a Sinclair joyt megbillentyűzetes vezérlésnek mondja. Persze onnan is vezérelhető, de csak mazochistáknak. Azt pláne furcsállom, hogy Kempstonnál a botkormány előre tolása az ágyú felfelé mozgását, míg Sinclair joynál a lefelé mozgását eredményezi. Másik furcsaság, hogy sorozatos tüzelés és Sinclair joy használata mellett néha magától balra mozog az ágyú. Nehézségi szintből három van, viszonylag nagy köztük a különbség. A találatokat néha nem érzékeli a program, pedig egyértelműen látszik

a karakteres mozzgatás miatt, hogy egy lövés sikeres, vagy nem az. Összességében egy közepes játéknak mondanám a Millimont, ajánlani nem tudom senkinek, nemcsak önmaga, hanem az inspiráló Centipede miatt sem. Úgy érzem, hogy ennél a játéktípusnál a szerencse szerepe sokkal nagyobb, mint a játéktudásé. Vagy az is lehet, hogy csak nincs optimalizálva a gombák száma, a szereplők sebessége, a távolságok... így számomra mindig egy tesztelés előtti produkciónak tűnik.



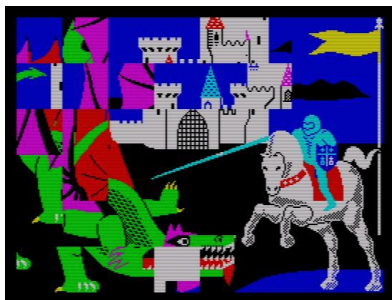
MÁSOK SZERINT

WOS: 6,62/10

Crash: 55%

# JIGSAW

KIADÓ: Artic Computing Ltd, 1983, £5.95  
 FEJLESZTŐ: Chris A. Thornton  
 STÍLUS: Logikai - kirakós  
 GÉPTÍPUS: 48K  
 MÉRET: 15599 byte  
 TÖLTÉSI IDŐ: 1:50  
 VEZÉRLÉS: Joytick: Cursor



## SEGÍTSÉG

Az eredeti útmutató nincs meg, de ez egy egyszerű kiarkós játék, így talán nem is hiányzik annyira. Feltételezem, hogy mindenki találkozott már ilyennel. Összesen két kép közül lehet választani, vagy a Sárkányölő Szent Györgyöt, vagy a gőzmozdonyt ábrázolót. A képeket 4x3, 4x6, 8x3 vagy 8x6-os darabokba lehet tördeltetni és összekevertetni a részeket. A lényeg, hogy a kurzor mozgatásával lehet cserélgetni az elemeket, nincs lyuk, mint az igazán klasszikus kirakóban.

## HÁTTÉR

Chris 'sakk' Thornton utolsó játéka az Articnál, ami maximum a nagyon fiatalok körében lehetett népszerű. A kiadás után nem sokkal Mr. Thornton másodmagával megalapította a

Kerian Ltd-t, hogy ott is írhasson egy sakkprogramot (Turbo Chess).

## ÉRTÉKELEÉS

Alapvetően nem is tudom, hogy mit írhatnék erről a játékról. Mikor más kiadóknál Manic Miner, Atic Atac, Deathchase vagy The Pyramid jelenik meg, akkor miért ír meg egy cégvezető egy kirakós játékot, ami mellesleg kb 1kB-os méretű a két képet leszámítva? A beküldött játékokat még úgy-ahogy megértem, mindenki elkezdí valahol, de komoly sakkprogramok után ez furcsa lépés. Amit vállal azt nem csinálja rosszul, egyszerűen feleslegesnek, ötlettelenségnek, szánalmasnak tűnik.

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



## MÁSOK SZERINT

WOS: 4,50/10  
 Crash: 47%

# SNOOKER

KIADÓ:	Artic Computing Ltd, 1983, £5.95
FEJLESZTŐ:	N.V. Davies
STÍLUS:	Sport – biliárd, snooker
GÉPTÍPUS:	16K
MÉRET:	5575 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	0:39
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet (8,5 / 7,6 – óramutató járásával megegyező, ellentétes mozgítás finom/gyors, A..Z – lökés, erő szerint növekvő sorrendben, Symbol Shift + N – kilépés)



## EREDETI ÚTMUTATÓ

„A program automatikusan fut és megjeleníti a snooker asztalt és alul a címet. Nyomd meg a SPACE-t a golyó alaphelyzetbe állításához és az eredményjelző lenullázásához. A fehér golyó a D-re kerül a zöld golyó mellé, a CAP SHIFT + kurzorgombok segítségével más kezdőpozíciót is találhatsz. A fekete vonal mutatja a fehér golyó haladási irányát, amit forgathatsz az óramutató járásával megegyezően a '7' és '8' gombokkal, vagy az óramutató járásával ellenkező irányba az '5' és '6' gombokkal, a '6', '7' gombokkal gyorsabb a forgatás. A lökés ereje választható, 'A'-tól 'Z'-ig, 'A' minimális, 'Z' a maximális erő. A pontozás teljesen automatikus és követi a snooker általános szabályait,

kivéve az érintés és a szabad labdaválasztás szabályt. A pontozótábla minden játékosnál jelzi az összpontszámot, az aktuális break számát és az utolsó lökéssel szerzett pontszámot. Symbol Shift + N törli az asztalt, készen állva egy új játékra.”

## SEGÍTSÉG

Két játékos snookerezhet ezzel a játékkal, a program jelzi, hogy az aktuális játékosnak mit kell beütnie egy lyukba (red – pirosat, colour – színeset, yellow – sárgát, stb.) Amúgy minden a szabályok szerint, ám fizika nélkül történik.

## HÁTTÉR

N.V. Davies egyetlen játéka manapság a legkönnyebben elérhető a '83 karácsonyi Artic-dömpingből, tehát elég kelendő lehetett.

## ÉRTÉKELÉS

Szörnyű... Sosem voltam oda a fizikáért, de ezt nem kellett volna, ez a játék a fizika sárba taposása. De nem akarom kihagyni ám az értékelést, szóval... A borító korrekt, betöltőkép nincs, a snooker szabályai hiányoznak. Persze a britek biztos az anyatejjel szívják magukba a sznűker



és rögbi szabályait, de nekem ez nem jött össze, így hátrányos helyzetemet csak az interneten tudtam orvosolni. A látványvilág nagyon egyszerű, a mozgás gyors, de minden a fizika megkerülésével működik. A hangok elfogadhatóak. A vezérlés működhetne is, meg használható is körülményessége ellenére, de nem ez a jó módszer és nem arra megy a golyó, amerre lököm. Na jó, látszólag arra megy, de eldönti, hogy néhány másik útban lévő golyót elkerül. A nehézségi szint nulla, ugyanis csak az ellenféltől függ ez az érték, számítógép ellen nem lehet játszani, élő embert meg nem talállok, aki ilyen szörnyűséggel szeretne játszani, vagy inkább kinlódni.

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

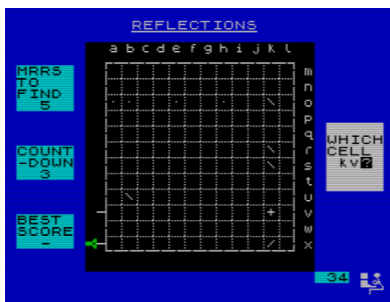


MÁSOK SZERINT

WOS: 5,12/10

# REFLECTIONS

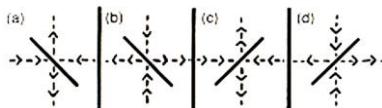
KIADÓ:	Artic Computing Ltd, 1983, £5.95
FEJLESZTŐ:	Brian Neenan
STÍLUS:	Logikai
GÉPTÍPUS:	16K
MÉRET:	8739 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	1:04
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet (1,2 – balra, jobbra, A – sugár kilövés, T – teszt indítása, E – új játék, G – tükrözés, N – új játék, a beállítottból)



## EREDETI ÚTMUTATÓ

„A cél, a játék lényege, hogy keress meghatározott számú elrejtett tükröt egy 12 x 12-es rácsban, a legkevesebb pont vesztesévével.

Löjj be egy fénysugarat a hálózatba (a veszteséged egy pont minden egyes sugárért). A sugár megjelenési pontja attól függ, hogy találkozott-e valamilyen tükrökkel, ha igen, a sugár iránya megváltozott. A sugarak iránya csak vízszintes vagy függőleges lehet. A lehetséges elhajlási szögek:



Bármikor tippelhetsz egy tükrözés helyére. Azonban arra kényszerülsz, hogy legalább egyszer találgass minden 3. fénysugár hálózatba lövése

után, ha a tipp rossz, akkor 3 pontot vesztesz. Ha a tipp jó, de a tükrözés szögét tévesen adtad meg, 3 pontot vesztesz. A legjobb pontszám az adott számú tükrözéshez állandóan megjelenik. Egy másik funkció, hogy választhatóan akár egy vagy két személy is játszhat: a játékos neve megjeleníthető a képernyőn. Végül, a játék teljesen gépi kódban lett írva.”

## SEGÍTSÉG

A tesztjáték arra jó, hogy megnézd, valóban 90 fokkal térítik el a tükrök a sugarakat.

## HÁTTÉR

A *Reflections* is feltehetőleg egy beküldött játék. Brian Neenan-nek nincs is más szerzeménye.

## ÉRTÉKELÉS

Nem rossz a borító, az útmutató fantáziátlan, betöltőkép nincs. Az ötlet jónak tűnik, de nem ilyen lehangoló megvalósítással. A látvány fatengelyes, a hangok szintén. A vezérlés körülményes, a rács körbeballagása és a fénysugár lövése még rendben van, csak lehetne más a billentyűkiosztás. De a tippelésnél kár, hogy nem lehet egy kurzor

mozgatni és tükröt lerakni. Rossz, hogy nincs kint állandóan a sorok és oszlopok betűjele, így nehéz követni és lejegyezni a történéseket. Az is rossz húzás, hogy tippelgetni kell a tükrök helyzetére. Aztán a kétjátékos módban mi a pláne? Elindítottam, megtaláltam a tükröket, mit csináltam egyes és mit kettes játékosként? A nehézségi szint inkább könnyű, mint nehéz, legalábbis azokkal a tükörszámokkal, amikkel még játszható marad a játék. Túl sok tükrő esetén már nagyon körülményes a megoldás és jobban előjön az, hogy a vezérlés fárasztó. Vannak rosszabb Artic játékok is, de attól a Reflections még nem lesz sem szórakoztató, sem addiktív.

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



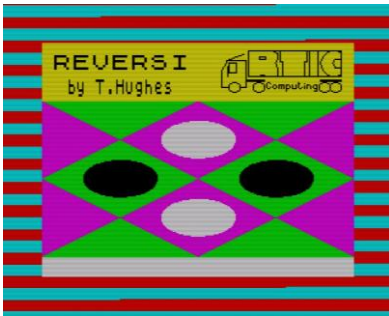
MÁSOK SZERINT

WOS: 3,67/10

Crash: 50%

# REVERSI

KIADÓ:	Artic Computing, 1982, £13.95
FEJLESZTŐ:	T. Hughes
STÍLUS:	Táblás - othello
GÉPTÍPUS:	16K+48K
MÉRET:	16781 byte (16K), 22644 byte (48K)
TÖLTÉSI IDŐ:	2:05 (16K), 2:26 (48K)
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet



## EREDETI ÚTMUTATÓ

„A Reversit 2 játékos játsza, Te és a számítógép. Tiéd a fehér korong, a számítógépé a fekete. A játékosoknak felváltva kell elhelyezniük egy korongot a tábla egy üres mezőjén úgy, hogy elraboljanak legalább egyet az ellenfél korongjai közül. A cél, a játék lényege, hogy több korongot rabolj el, mint az ellenfél. Korongok elrablásához óllóba kell fogni az ellenfél korongjait két saját koronggal egyenes vonalban, vízszintesen, függőlegesen, vagy átlósan. Az óllóba fogott korongok színe átváltozik saját színre. Ha nem tudsz érvényes lépést tenni, akkor újra az ellenfél lép. Ha az ellenfél sem tud lépni, vagy a tábla megtelt, a játéknak vége, és az nyer, akinek több korongja van a táblán.

### LÉPÉSEK:

Egy mezőt jelölj ki, beírva a sor számát, ami jelölve van a tábla bal

oldalán, majd az oszlop számát, ami jelölve van a tábla fölött. Ha a lépés szabálytalan, akkor "??" jelenik meg, és egy másik mezőt választhatsz. Lépés helyett bármikor beírhatasz egy opciós karaktert is.

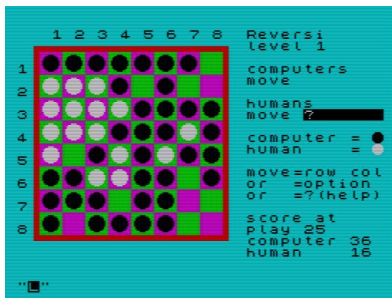
### OPCIÓK:

**b** - visszavonás. Ez a szolgáltatás lehetővé teszi, hogy javíts rossz döntéseket, visszavonva egy vagy több lépést. Adj meg egy számot akár pozitívat, akár negatívat.

**Pl. 5:** visszalép az ötödik lépésig, vagy **-1:** visszalép egyet, **-2:** visszalép kettőt

Ha nullát adsz meg, akkor a játék egy előtöltött állapotba kerül. Ez a mód lehetővé teszi, hogy létrehozz egy játékot a táblán, ahol a saját és a számítógép lépéseit is a billentyűzeten adod meg. Minden lépésnek meg kell felelnie a szabályoknak, kivéve, hogy 'p'-vel lehet passzolni, tehát kihagyni egy lépést, és az 's'-sel az általad beállított játék a szokásos módon folytatódik. Ez a mód használható két fél játékához is, a második a számítógép helyett mozog.

**f** - fájl mentéséhez. A jelenlegi játék mentése kazettára. Az 'i' opció lehetővé teszi egy ilyen mentett játék betöltését.



*i* - játék betöltése. Egy játék betöltése, ami az 'f' opcióval mentve lett. A játék ekkor folytatódik. A játék szintjének nem kell megegyeznie a mentett játékkal.

*l* - lista a lépésekről. Egy lépés összefoglaló a képernyőn.

*n* - új játék. Új játék indításához. A szint és az első játékos változatlan.

*s* - új játék. Új játék indításához. Választható a szint és az első játékos.

*?* - segítő információk kiírása. Az összes opciót kiírja a képernyőre.

A 16K-s verzióban csak az 'n' és az 's' opciók állnak rendelkezésedre."

### HÁTTÉR

T. Hughes egyetlen BASIC-ben írt játéka elterjedtségéből ítélve nem volt népszerű, keveset adhattak el belőle.

### ÉRTÉKELÉS

Jó borítója, gyenge betöltőképe, bőséges útmutatója és sok jó funkciója van az Artic Reversijének. A látványvilágban semmi extra, de szépnek mondható az összkép. A kirajzolás tempója a BASIC miatt kicsit lassú, de ez egy ilyen játéknál elnézhető. A hangok egyszerűek, de ez itt szintén nem probléma. A vezérlés kicsit körülményes (minek

ragaszkodni pl. a koordináták közötti szünethez?), jobbb lenne egy kurzoros módszer. Sajnos a BASIC miatt néhol ki lehet ugrani a játékból egy helytelen válasszal, vagy betöltéskor, kilépéskor is. Több nehézségi szint is van, a számítógép gondolkodását jelzi a figurájának mozgatása a lehetséges helyek között. Átlagos játék, valamiért határozottan rosszabbat vártam.

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



MÁSOK SZERINT

WOS: 4,67 / 10



# GOLF

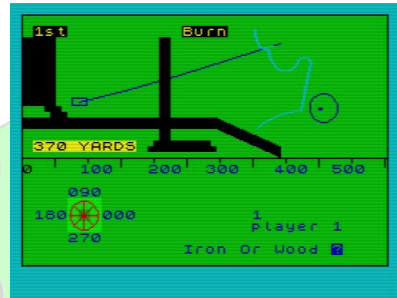
KIADÓ: Artic Computing Ltd, 1983, £5.95  
 FEJLESZTŐ: Derek Wilson  
 STÍLUS: Golf  
 GÉPTÍPUS: 48K  
 MÉRET: 31575 byte  
 TÖLTÉSI IDŐ: 2:48  
 VEZÉRLÉS: Billentyűzet



## EREDETI ÚTMUTATÓ

„A St. Andrew Old Course golfprogramja az Artictól a híres St. Andrew pályájának egy teljesen pontos reprodukciója. A program gondoskodik minden hendikepről, újonctól a profiig egyszerű maga a játék. A gép kérni fogja az ütő, az erő és a szög megválasztását stb, majd a számítógép hüen visszaadja az ütést. Egyből a lyukba ütni lehetséges, de a par elérése mindig nagy kihívás! Használat közben néha szükség van rá, hogy megnyomd az Entert, de többnyire elég egyszerűen begépelni a választásod. Ha 'C'-t ütssz be, mikor a lyuk száma a kérdés, akkor megjelenik az uptodate kártyád; ha a válaszdod '00', akkor véget ér a játék, utoljára megnézheted a pontszámokat. Ha 'H'-t ütssz be, az ütő kérdésénél, akkor egy listát kapsz az ütőkről, távolságokról:

Iron (Vas)	Yard	Wood (Fa)	Yard
2	205	1	280
3	190	2	260
4	175	3	240
5	160	4	220
6	145		
7	130	Putter	40
8	115		
9	100		
10	85	”	



## SEGÍTSÉG

Az ütéseknél az erőfirtató kérdésnél százalékban kell megadni az ütés erejét, az ütés típusánál pedig lehet egyenes (straight) vagy balra, jobbra kanyarodó (hook, fade) a választott. Az irány megadása fokokban történik, ehhez minden képernyőn látható segítség. Ha sikerül a célterületre juttatni a labdát, akkor változik a képernyő, itt már csak a putter nevű ütőt lehet használni.

## HÁTTÉR

Derek Wilson egyetlen játéka egy természetes BASIC program. Elterjedtségéből ítélve nem kapkodták, de fogyott.

## ÉRTÉKELÉS

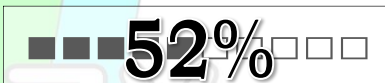
Nem vártam sokat ettől a magáról elég sivár képet festő játéktól. Az



egész körítését kicsit távolságtartónak érzem. Talán a golf arisztokratikus vonásait adták jól vissza? Mindegy is, a feladatban semmi extra sincs sem negatív, sem pozitív értelemben. Új ötlet nincs, a megszokott felülnézeti képen lehet tippelgetni ütőt, szögeket, meg erőt használva. A megvalósítás miatt sem tör ki a játék a szokások közül, nem jobb és nem rosszabb az átlagnál. A vezérlés szintén a megszokott körülményes, begépelős, ahol

könnyen félre lehet ütni bármit, aztán vízbe pottyán a labda. A nehézségi szint optimálisához közeli, annyira nem nehéz, hogy egy lyuk után kikapcsoljam miatta a gépet, de nem is túl könnyű, megvan benne a kellő kihívás. Nem rossz játék, de ettől a játéktól sem lettem golfőrült.

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



MÁSOK SZERINT

WOS: 6,62/10

# MOTHERSHIP

KIADÓ:	Artic Computing Ltd, 1983-1984?
FEJLESZTŐ:	Anthony Adam
STÍLUS:	Arcade - lövöldözős
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	23485 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	2:33
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet (Q,A – fel, le, O,P – balra, jobbra, CS..Sp – tűz, H – állj, K – folytatás) Joystick: Kempston, IF2, Cursor



## SEGÍTSÉG

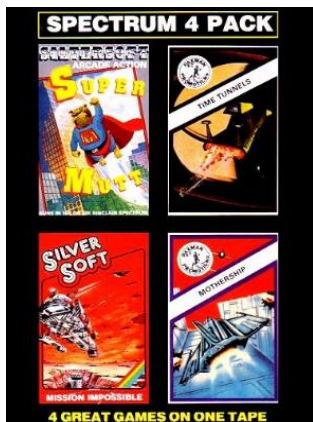
Eredeti útmutatót nem találtam, miután azt sem tudom, hogy valóban megjelent-e ez a játék. A játék C64-es változata valami egész más játék, így annak útmutatójára sem hagyatkozhatok. Az biztos, hogy öt nehézségi szint közül választhatsz és a játék minden szintje ugyanabból az öt részből áll. Mind az öt részben 20-20 ellenséget kell lelőned a következőre jutáshoz. Ha közben életet vesztesz, akkor nulláról kezdheted a skalpok gyűjtését. Ha pedig elfogy az üzemanyagod, akkor 'game over'. Az üzemanyagjelző a képernyő felső részén mutat egyre kevesebbet, alatta pedig a slapok száma egyre többet. Minden hullám után van egy szusszanásnyi idő,

utána feltankolva kapod vissza az űrhajódat az új hullám leküzdésére. Az első szinten még a felszín közelében kell e legegyszerűbb drónokat megsemmisítened, majd jön a sztratoszféra harc, harmadikként az aszteroida öv, majd bolgókörűli pályára állsz, ahol az ellenség, az anyahajó is található. Az ötödik hullám az anyahajó megközelítése egy árkon keresztül.

## HÁTTÉR

*Az Artic legititokzatosabb játéka. Egy biztos, 1983-ban C64-re megjelent. Elvileg ugyanakkor Spectrumra is meg kellett volna jelennie, ha megjelent valójában, akkor az 1983 ősze és 1984 tavasza között volt valamikor. A játék a WOS szerint megjelent a Prism Leisure Corporation PLC címkéje alatt*





A Paxman válogatásán rajta van, de megjelent előtte?

is, sőt az ő tulajdonukban lévő Paxman Promotions két válogatáskazettáján is. Természetesen attól, hogy rajta van két válogatáson, még lehet egy addig kiadatlan játék is, ami esetleg nem is lett igazán befejezve...

### ÉRTÉKELÉS

A borító csak egy feltételezett általam készített elképzelés a C64-es verzió és a Paxman válogatás alapján. A betöltőkép szép, de utójára töltődik be, ami meglehetősen furcsa megoldás. Az útmutató kérdéses, mivel nem ismert számomra. A feladat egy viszonylag változatos autotüzeléses küldetés, nem túlzottan addiktív, de nem is unalmas. A grafika kimondottan szép, a mozgás gördülékeny, gyors. Jók a figurák, az animációk, effektek. Szép a színhasználat és még háttér is van az akció mögött. A hangeffektek jók. Az irányítás módjaiért csillagos ötös, a kicsit túllőtt érzékenységért

négyes alá jár. A nehézségi szintek száma oké, de azok valódi nehézsége meglehetősen túl van húzva. Az egyes szintnek kellene a közepesnek lenni, a hármasnak pedig a legnehezebbnek. Pozitív, hogy a támadási hullámok nehézség szempontjából is elég változatosak. A játékok az eddigiek alapján igen jó is lehetne, de akad néhány probléma. Az ötös hullámig nem tapasztaltam ilyet, de ott többféle hibába ütközhet a program. Leggyakoribb: mindjárt induláskor a program ütközést érzékel egy számomra láthatatlan ellenséggel és sorban elveszi az összes életemet. Másik, ritkább eset, mikor egyszerűen, pécésen szólva újraindítja magát a gép. De van olyan is, hogy akadozva halad az űrhajó. Összességében minden utóbbi hibától függ. Ha elkerülnek, akkor egy átlagosnál összetettebb, rövidtávon szórakoztató lövöldözős játék a Mothership. Ha meg nem, az egy kicsit negatívabb megközelítést fog valószínűsíteni. Bármelyik is, van egy olyan érzésem, hogy ez a játék nem lett teljesen befejezve.

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



MÁSOK SZERINT

WOS: 5,38/10

# MONKEY BUSINESS

KIADÓ:	Artic Computing, 1984, £5.95
FEJLESZTŐ:	Nigel P. Johnstone
STÍLUS:	Arcade - akció, Donkey Kong-klón
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	38870 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	3:42
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet (6,7 - balra, jobbra, 8,9- ugrás/fel, le)

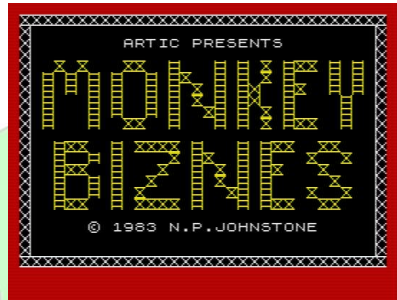


## EREDETI ÚTMUTATÓ

„Elég hősies vagy, hogy kihívd a szörnyű Kongot a végveszélyben lévő lány megmentéséért? Most megtudhatod ebben az izgalmas, több képernyős játékban, ami minden idők legnagyobb kedvence alapján készült! Mász fel a létrán, érd el a felső szintet, és mentsd meg a bajba jutott lányt a szörnyű Kong karmai közül - egyszerűen hangzik? Nos, először meg kell küzdened az égő hordókkal, amiket Kong gurít le az állványzaton. Ha eltalálnak, neked annyi, kivéve persze, hogy össze is tudod törni a hordókat a kalapácsokkal, amiket út közben találhatsz. De vigyázz! Ha kalapács van nálad, akkor nem tudod átugrani a hordókat és nem tudsz felmászni a létrákra.”

## SEGÍTSÉG

Kong hétszer húzza el előtted a mézesmadzagot, de a nyolcadik pálya végén csúnya véget ér a története. A kalapácsokat sok helyen megtalálod, de van egy sokkal furább eszközöd is, amit nem biztos, hogy építési állványokon keresnél: az esernyő. Nem vagy nő, tehát ne verekedésre használod, hanem rövidtávú ejtőernyőzésre, vagyis nagyobb magasságok életvesztés nélküli



áthidalására. Minden pályán fel kell jutnod a felső szintre, ahonnan egy akkor előtűnő újabb létra vezet a következő szintre. A nyolcadik szint viszont már a felhőkarcoló csúcsa, innen már nem tudja továbbhurcolni az ijedt hölgyet a csúnya, gonosz főemlős. Látod, hogy ott ücsörög hatalmas természetével a legfelső fémgerendán, és valamiért azt gondolod, hogy meg kell őt ölnöd. Pozitív hőshöz mérten eléggé szegyelnyivaló ötleted támad: szétvered a rögzítéseket az állványzaton, hogy szegény Kong ripityára zúzza magát.

## HÁTTÉR

Nigel P. Johnstone első játéka, aztán inkább ráállt a Humpty Dumpty témára, írt három játékot, majd eltűnt a színről. Az egészben az a legfurább, hogy a Monkey Business volt a négy





produkcója közül a legkelendőbb, pedig Donkey Kong játékokkal 1983 karácsonyán már elég jól ellátott volt a piac, volt Ocean, PSS, Blaby, Anirog, Phipps verzió is.

### ÉRTÉKELÉS

Szuper a borító, betöltőkép nincs, sztori nulla, van némi segítség a játék elkezdéséhez, más semmi. A feladat némileg hasonlít az eredetihez, sőt még több képernyőt is tartalmaz. A sok fémállványra való tekintettel a látványvilág elég acélos, bár nem látványos. Animáció minimálisan van, a figurák gyerekesek, csúnyák. A színhasználat nem rossz. A hangok kezdetlegesek, ennek ellenére teljesen megfelelőek. A vezérlés... nem is tudom, aki kitalálta ezt a 6,7,8,9 kiosztást, az alól én is kiütogetnék

egy-két fémgerendát. A nehézségi szint elég barátságos, érzésem szerint a másodiktól a hetedik szintig viszonylag könnyű, talán még a nyolcadik is a könnyű felé hűz inkább, egyedül az első szint tűnik elég jól optimalizáltnak ebből a szempontból. Nem lenne rossz játék a Monkey Bizness vizuális primitívsege ellenére, ha egy épkezláb vezérlést kapott volna. Nem kapott, így viszont elég gyatra a végeredmény.

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



### MÁSOK SZERINT

WOS: 5,88/10  
 Home Computing Weekly: 55%  
 Crash: 65%  
 Personal Computer Games: 5/10  
 Sinclair User: 7/10

## BEAR BOVVER

KIADÓ:	Artic Computing, 1984, £6.95
FEJLESZTŐ:	Jon Ritman (kód, grafika), Guy Stevens (zene)
STÍLUS:	Arcade – akció, Burger Time-klón
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	33047 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	3:13
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet (L,O,6-balra, Enter,P,7-jobbra, Q..T,9-fel, A..G,5-le, CS..Sp,0-időzített bomba) Joystick: Kempston, IF2



### EREDETI ÚTMUTATÓ

„A Bear Bover a legcsodálatosabb színes rajzfilm minőségű grafikával, animációval, robbanási effekttel rendelkezik, amelyet még eddig nem láttál, valamint nagyon rossz, vagyány medvékkel és egy speciális, titokzatos vendéggel.

Ted nem volt elégedett, mikor az új Sinclair elektromos autó megjelent. Már előre vásárolt egy csomó elemet, így alighogy a futár távozott, a nagyon büszke Ted ki is próbálta járgányát. Minden jól ment, amíg Ted észre nem vette, hogy a kocsi lassul. "Ó Istenem, " gondolta Ted, "ezek az elemek nem bírják túl sokáig." Ted körülnézett és végül leparkolt egy tatarozott épület előtt. Hirtelen azt vette észre, hogy az állványzat tetején valamin megcsillan

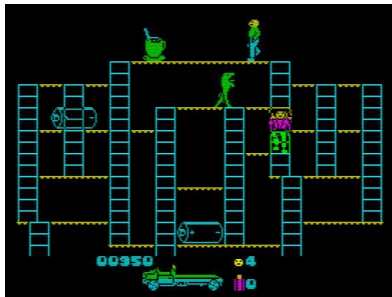
a napfény. "Ez tényleg egy elem lenne?". Kiugrott a kocsijából, hogy felmászik a legközelebbi létrán. Jól meg fog szomjazni, gondolta Ted, ahogy felmászott a következő létrán. De aztán rájött, hogy több miatt kell aggódnia, mint a kiszáradt a torka!

A játék megkezdése előtt kiválaszthatod a Baba Bear Mode-t az 1-es gomb megnyomásával, ezt használd, ha gyakorolni szeretnéd Ted mozgását, ilyenkor nem kell aggódnod a nehézfűk miatt.

Tednek fel kell másznia az állványzatra és össze kell gyűjtenie az elemeket az elektromos autóval, mielőtt a morcos medvék elfogják! Tednek vannak csekély számban időzített bombái, amiket az építési területen talált, ezeket használhatja segítségül."

### SEGÍTSÉG

Tényleg nem értem, ha el akarnék lopni három hatalmas akksit egy építkezésről, akkor nem csodálkoznék, hogy kigyűrt medvék meg egy bébi tírex akar megruházni érte. Az akksit mindig csak egy emelettel lejjebb lehet lökni, akár egy üldözőt is eltiporva ugyanazzal a mozdulattal. Ilyenkor az időzített



bomba hatásához hasonlóan rövid egészségügyi ellátás után visszatér a túlbuzgó delikvens és folytatja az üldözésed. Itt könnyen a saját vérszomjad áldozata lehetsz, mert a visszatérő építőipari dolgozó valamelyik szélső létrán tér vissza a munkához, lehet, hogy pont ott, ahol állsz. Tehát egyesével lökdösd lefelé a szajrét, mégpedig először a jobboldalit, legvégül a baloldalit, mert az a lényeg, hogy a legelső emeletről már az autódba juttasd az áramforrást. Ilyenkor járgányodba ugorva, átgurulsz a következő létraig és lökdösheted le a következő zsákmányt. Arra is figyelned kell, hogy mindig csak azt az akksit lökd le a földig, amelyik alatt az autód áll, ha nem így teszel, akkor az autód, miközben átgurulna a következő létraig, neki fog ütközni az utat elzáró áramforrásnak és ezzel vége a játéknak. Ha végzel egy pályával/építkezéssel, akkor jön mindig egy újabb, más elrendezésű létrákkal, mindig három akksival és munkásokkal (a nyolcadik szint után kezdődik minden előlről). 10000 pont után kapsz egy újabb életet. Közben, ahogy a zene megváltozása is felhívja a figyelmedet, megjelenik az állványzaton inni vagy enni való, ezek elfogyasztásával a pontjaidat

szaporíthatod. Ha máshová nem tudsz menekülni, rohanj a kocsidhoz, oda nem mennek utánad ellenségeid, de megfigyelheted azt is, hogy milyen algoritmus szerint mennek utánad és ennek a tudásnak a segítségével elcsalogathatod őket onnan, ahol éppen dolgoz lenne.

#### HÁTTÉR

*A játékot Jon Ritman készítette, Guy Stevens írta a zenéjét. Azt gondoltam volna, hogy ez egy toplistás, nagy példányszámban eladott sikerjáték volt, pedig nem, maximum Artimércével.*

*Azért az érdekelne, hogy ha Sinclair elektromos járművét, a C5-öt 1985 januárjában mutatták be, akkor Jon Ritman 1983-ban, mikor megírta a játékot, honnan tudta, hogy a Sinclair C5 akksijai nem fogják bírni a kiképzést? Mindenesetre beletráfált...*

#### ÉRTÉKELÉS

A körítés majdnem tökéletes, a tájékoztatás kicsit hiányos, a borító túl egyszerű, de a lényeg a kazettán pompásra sikerült. A Burger Time-klónoknak kevésbé népes a tábora, mint sok más, könnyebben másolható játéktermi gépeknek. Amiben ötlet is van, az még inkább ritka, szinte egyedi. A játék a betöltőképtől és a vezérlési menütől kezdve nagyon szépen kivitelezett, a hangok és a folyamatos zene (amivel a játékkal egy légtérben tartózkodó idegeit rendszeren meg lehet tépázni) is elsőosztályú. Az animációk, a figurák, a színek használata szinte tökéletes, egy idő után hangyányit unalmas. A mackók jellegzetes mozgása, a magas térdemelés Match Day rajongóknak

ismerős lehet. Egy ici-pici dolgot hiányolok: a zene kikapcsolhatóságát, nem azért mert engem, hanem mert mást zavarhat. A vezérlés sokrétű, tökéletes a billentyűk elosztása, a joystickok használata, a vezérlés érzékenysége. A két játékmód, mármint, hogy kismaci vagy nagymaci módban is játszhatok, nagyon tetszik. Mégpedig azért, mert nagyon jól ki lehet figyelni az állványon otthonosan mozgó ellenfelek "gondolkodását". Még enélkül a könnyítő mód nélkül is átlagon felüli, jól beállított a nehézségi szint, a mozgási sebesség, az állványok variálása, minden. Remek, szórakoztató, szellemes játék gyerektől felnőttig. Nálam az örökzöldek között a helye!

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



MÁSOK SZERINT

- WOS: 7,21/10
- Sinclair User: 8/10
- Crash: 90%
- Home Computing Weekly: 95%
- Popular Computing Weekly: 8/10
- Personal Computer Games: 7/10
- C&VG: 7,75/10
- Your Spectrum: 8,66/10

# ARTIC COMPUTING SZOFTOGRÁFIA



1982				
JÚL	AUG	SZEPT	OKT	NOV

**SPECTRUM CHESS** KAZETTA, 48K, £13.95

Minden extrával felvértezett, sokféle nehézségi szinttel ellátott sakkprogram.

1982			1983	
OKT	NOV	DEC	JAN	FEB

**PLANET OF DEATH (ADVENTURE 'A' – PLANET OF DEATH)** KAZETTA, 16K, £5.00, (ACS059)

Kalandjáték, ahol egy idegen bolygón szenvedsz hajótörést. El kell szöknöd a bolygóról.

**INCA CURSE (ADVENTURE 'B' – INCA CURSE)** KAZETTA, 48K, £6.00, (ACS060)

Kalandjáték, a dél-amerikai őserdőben egy addig ismeretlen inka templomot találsz, tele kincsekkel

**SHIP OF DOOM (ADVENTURE 'C' – SHIP OF DOOM)** KAZETTA, 48K, £7.00, (ACS061)

Kalandjáték, egy humanoidokat rabszolgaként eladó hajó keríti hatalmába úrhajódat, szabadulj a fogságból!

**ESPIONAGE ISLAND (ADVENTURE 'D' – ESPIONAGE ISLAND)** KAZETTA, 48K, £8.00, (ACS062)

Kalandjáték, egy szigeten kell megtalálnod az ellenség nagyon fontos titkát, majd visszajutnod a tiedhez.

**GALAXIANS** KAZETTA, 16K, £4.95, (ACS045)

A nevéhez hűen egy Galaxian-klón, löjj le minél több ellenséget.

**INVADERS** KAZETTA, 16K, £4.95, (ACS050)

A nevéhez hűen egy Space Invaders-klón, löjj le minél több megszállót.

**GOBBLEMAN** KAZETTA, 16K, £4.95, (ACS048)

Egy gyors és leegyszerűsített Pac-Man-klón. Járd végig a labirintus minden pontját.

**SPECTRUM VOICE CHESS** KAZETTA, 48K, £9.95

Mindazt tudja, amit a Spectrum Chess, plusz még „beszél” is hozzád.

**FROG-5-/SHOWDOWN** KAZETTA 2 JÁTEKKAL, 16K, £4.95

## FROG-5-

Frogger-klón. Kelj át az úton a békával.

## SHOWDOWN

Boot Hill-klón, ahol a vadnyugat legjobb pisztolyforgatója az ellenséged.

1983				
JAN	FEB	MÁRC	ÁPR	MÁJ

**INVASION FORCE** KAZETTA, 16K, £4.95

Egyedi lövöldözős játék. Lövésseiddel hatolj át a védelmi pajzson, hogy elpusztíthasd az anyahajót.

**SPECTRUM MICRO CHESS** KAZETTA, 16K, £6.95

16k tulajoknak szánt sakkprogram egy nehézségi szinttel.

1983				
ÁPR	MÁJ	JÜN	JÚL	AUG

**COSMIC DEBRIS** KAZETTA, 48K, £4.95

Asteroids-klón. Egyedül vagy és mindenfelől aszteroidák záporoznak feléd, véd magad.

**3D COMBAT ZONE** KAZETTA, 48K, £5.95, (ACS046)

Battlezone-klón. Egyedül maradtál az ellenfél tankjai, csészaljai és szupertankjai ellen.

**3D-QUADRACUBE** KAZETTA, 16K, £4.95

Amöba, vagyis Tic-Tac-Toe három dimenzióban.

**GOLDEN APPLE (ADVENTURE 'E' - THE GOLDEN APPLE)** KAZETTA, 48K, £6.95, (ACS063)

Kalandjáték, ahol kalandozásod során sok kincset találsz, de legfontosabb, hogy az Arany Almát megszerezd!

**SPECTRUM CHESS II** KAZETTA, 48K, £9.95, (ACS035)

Játékintelligenciában és nehézségi szintek számában bővített Spectrum Chess.

1983				
MÁJ	JÜN	JÜL	AUG	SZEPT

**FLIGHT SIMULATOR** KAZETTA, 16K, £4.95?

Repülés-szimulátor. Szállj fel, repülj, majd landolj.

1983				
JÜL	AUG	SZEPT	OKT	NOV

**DIMENSION DESTRUCTORS** KAZETTA, 48K, £5.95, (ACS058)

Egyszerű, de addiktív 3D lövöldözős játék, maradj életben a lehető legtovább.

1983			1984	
OKT	NOV	DEC	JAN	FEB

**MOTHERSHIP** KAZETTA, 48K, £6.95, ACS107

Az Artic legititokzatosabb játéka, egy űrbeli lövöldözős játék, ahol különböző hullámokat kell túlélned.

1983			1984	
OKT	NOV	DEC	JAN	FEB

**EARTH DEFENCE** KAZETTA, 16K, £4.95, (ACS057)

Missile Command-klón. Ahol meg kell tanulnod, hogy nem lehet mindent megvédeni.

**I'M IN SHOCK** KAZETTA, 16K, £4.95

Egyedi lövöldözős játék, ahol az idegenek szabályai szerint kell győzedelmeskedned a bolygó visszaszerzéséhez.

**SANTA** KAZETTA BÓNUSZSAL, 16K, £5.95

**SANTA**

Hat egyszerű karácsonyi játékot tartalmazó gyűjtemény.

**X-MAZE**

Karácsonyi labirintus-játék ajándékok gyűjtőgetésével.

**GOLF** KAZETTA, 48K, £5.95, (ACS042)

Egy híres angol golfpálya teljesen hű számítógépes megvalósítása.

**JIGSAW** KAZETTA, 48K, £5.95, (ACS043)

Az egyszerű tili-tolis kirakó számítógépes változata tili-toli helyett csere-berével, lyuk nélkül.

**MILLIMON** KAZETTA, 16K, £4.95

Egy Centipede-klón átlagos megvalósításban.

**REFLECTIONS** KAZETTA, 16K, £5.95

Egyszerű logikai játék, ahol egy rácsban meg kell találnod a rejtőzködő tükröket.

**REVERSI** KAZETTA, 16K, £5.95

Othello játék számítógépes megvalósítása sok extrával.

**ROAD RACERS** KAZETTA, 16K, £4.95, (ACS052)

Rally-X-klón. Érd el az ellenőrzőpontokat, de vigyázz a többi autóval.

**SNAKE** KAZETTA, 16K, £4.95

Snake-klón. Tápláld a pályáról pályára egyre éhesebb kígyót, óvakodj a tereptárgyaktól.

**SNOOKER** KAZETTA, 16K, £5.95, (ACS041)

Snooker-szimulátor, mellyel két játékos játszhat egymás ellen a szabályoknak megfelelően.

**SPECTRAPROBE** KAZETTA, 16K, £4.95

Lunar Lander-klón. Landolj a bolygókon, de vigyázz, ha nagy sebességgel teszed, akkor összetöröd magad.



1983	1984			
NOV	JAN	FEB	MÁRC	ÁPR

**MONKEY BIZNESS** KAZETTA, 48K, £5.95, ACS085

Donkey-Kong-klón. Ellenséged a hatalmas gorilla, célod: bajbajutott hölgyed kiszabadítása.

1984				
JAN	FEB	MÁRC	ÁPR	MÁJ

**BEAR BOVVER** KAZETTA, 48K, £6.95, ACS086

Burger Time-klón. Teddynek elegendő energiát kell összegyűjtenie, hogy odébb álhasson elektromos autójával.

1984				
ÁPR	MÁJ	JÚN	JÚL	AUG

**DEATH CHESS 5000** KAZETTA, 48K, £6.95, ACS092

Az Artic sakkvonalanak kakukktója. A klasszikus sakk akcióelemekkel kiegészítve.

**WORLD CUP FOOTBALL** KAZETTA, 48K, £6.95, ACS096, (5 012695 000963)

Foci szimuláció, ahol a világbajnokság megnyerése a célod kedvenc válogatottaddal.

1984				
MÁJ	JÚN	JÚL	AUG	SZEP

**MR. WONG'S LOOPY LAUNDRY** KAZETTA, 48K, £6.95, ACS 093

Mr. Wong mosodájában minden a feje tetejére állt, szedd össze a ruhákat és dobd a ledobóba.

**EYE OF BAIN (ADVENTURE 'F' - THE EYE OF BAIN)** KAZETTA, 48K, £6.95, ACS105

Kalandjáték. A halálos ítéletre várva kezdted a kalandot, de egy hatalmas kincssel a kezvedben fejezheted be.

**GROUND ZERO** KAZETTA, 48K, £6.95, ACS106

Kalandjáték. Nagy Britanniát nukleáris támadás éri, van esélyed túlélni, ha sikerül néhány dolgot összeszedned!

1984				
JÚN	JÚL	AUG	SZEP	OKT

**HUMPTY DUMPTY MEETS THE FUZZY WUZZIES** KAZETTA, 48K, £6.95, ACS098

Humpty Dumpty csapdába esett egy félelmetes labirintusban. Csak logikus és gyors döntéseidben bízhatsz.

**HUMPTY DUMPTY IN THE GARDEN** KAZETTA, 48K, £6.95, ACS099

Humpty Dumpty szívén viseli a virágok sorsát, de a gazokat nagyon nem csípi. Locsolj szisztematikusan!

**ENGINEER HUMPTY** KAZETTA, 48K, £6.95, ACS100

Humpty Dumpty egy gyár tetején ragadt és a szerszámai lejuttatását tartja a legfontosabbnak.

1984				
JÚL	AUG	SZEPT	OKT	NOV

**ON THE OCHÉ (DARTS)** KAZETTA, 48K, £6.95, ACS114

Darts játék, ahol a számítógép ellen kell küzdened az általad választott játéktípusban.

1984				1985
SZEP	OKT	NOV	DEC	JAN

**MUTANT MONTY** KAZETTA, 48K, £6.95, ACS117

Monty futóbolond, de szeretné összeszedni útja során az aranyakat és kiszabadítani bajba jutott hölgyét.

1985				
ÁPR	MÁJ	JÚN	JÚL	AUG

**PAWS** KAZETTA, 48K, £6.95, ACS121, 5 012695 001212

Mentsd meg a kiscicáidat a szervezkedő, gonosz kutyák elől. Vigyázz, az időd rövid.

1985				1986
SZEP	OKT	NOV	DEC	JAN

**DISCS OF DEATH** KAZETTA, 48K, £6.95, ACS124, 5 012695 001243

Szeretnél bajnok lenni? Akkor készülj fel életed leghosszabb és legegyszerűbb küzdelmére.

1985			1986	
OKT	NOV	DEC	JAN	FEB

**INTERNATIONAL RUGBY** KAZETTA, 48K, £7.95, ACS125, 5 012695 001250

Rögbi-szimuláció. Legyél az Öt Nemzet Bajnokságának győztese kedvenc válogatottal.

**BIG BEN STRIKES AGAIN** KAZETTA, 48K, £6.95, ACS126, 5 012695 001267

Mutant Monty újabb kalandja, tele politikusokkal, celebekkel, akik információikért mind valamit akarnak.

**ASSEMBLAGE** VÁLOGATÁS KAZETTA, 48K, £8.95, ACS127, 5 012695 001274

**HARRY HARE'S LAIR**

Harry, a nyuszi igazi sárgarépa-függő, de ezt a környezete nem tolerálja megfelelően.

**MUTANT MONTY AND THE TEMPLE OF DOOM**

Mutáns Monty most a végzet templomában próbál minél több aranyat összeszedni.

**CURSE OF THE SEVEN FACES**

Kalandjáték. Meg kell találnod és meg kell semmisítened a nagyon gonosz varázslót.

**ROBIN HOOD**

Klasszikus kaland a klasszikus nottinghami hőssel a sherwoodi erdőben.

**ALADDIN'S CAVE** KAZETTA, 48K, £6.95, ACS129, 5 012695 001298

Aladdint vezérled ebben a platformjátékban, aki csapdába esett egy varázsló labirintusában.

1986				
ÁPR	MÁJ	JÜN	JÜL	AUG

**RUGBY MANAGER** KAZETTA, 48K, £2.99, ACS130, 5 012695 001304

Rögbi-menedzser a Football Manager által kitaposott úton, fejleszd egyre magasabb szintre csapatodat.



1986				
JÜN	JÜL	AUG	SZEP	OKT

**THE MASTER** KAZETTA, 48K, £1.99

Jasper, maga sem tudja hogy, de belekerül egy vámpiros mozifilmbe, csak a Mester megölésével juthat ki.

**KIADVÁNY CÍME (EGYÉB CÍM)** KIADVÁNY TÍPUSA, HARDVERIGÉNY, KATALÓGUSSZÁM, VONALKÓD

Rövid leírás a játékról

HA A KATALÓGUSSZÁM ZÁRÓJELBEN VAN, AKKOR AZT 1984-BEN UTÓLAG KAPTA A JÁTÉK.

HA A VONALKÓD ZÁRÓJELBEN VAN, AKKOR AZT CSAK EGY KÉSŐBBI KIADÁSNAI HASZNÁLTÁK.

AZ IDÓVONAL A VALÓSZÍNŰSÍTHETŐ KIADÁSI DÁTUMOT MUTATJA, A SÖTÉTSZÜRKE MEZŐ MUTATJA A LEGVALÓSZÍNŰBB KIADÁSI DÁTUMOT, TÖBBNYIRE EGY HÓNAPNÁL NAGYOBB ELTÉRÉS NEM VALÓSZÍNŰ..

## KALANDOZZ SPECTRUMON

AVAGY, HOGY JÁTSZ VÉGIG EGY SPECTRUM KALANDJÁTÉKOT  
MINIMALIZÁLVA AZ EGYÉBKÉNT KIVÉDHETETLEN IDEGESKEDÉST?

Tapasztalatlan kalandjátékos vagyok. Sosem éreztem úgy, hogy végig tudnék játszani egy szöveges kalandjátékot. Egyrészt az angoltudásom miatt, másrészt mert a játékok parancsértelmezője a maga korlátozottságával mindig felidegesített. Jó példa a következő FanZiXban szereplő Eye of Bain egy egyszerű problémája közvetlen kezdés után, nyugi, nem lövök le vele semmilyen poént:

- Bent vagy egy fűházban, kezeden egy lánc, ami egy rúdhoz van rögzítve, a rúd beverve a földbe.
- Egyértelmű, hogy a továbbhaladáshoz valamit tenned kell a rúddal vagy a láncsal.
- Lánc széttörése (BREAK CHAIN) még nem megy. Oké.
- Rúd kihúzása (PULL POLE), nem tudod megtenni. Kár.
- Rúd eltörése (BREAK POLE), nem tudod megtenni. Rendben.
- Rájössz a megoldásra, büszke is vagy: van melletted egy tör, felveszed, próbálsz vele megbütykölni a láncot (UNLOCK CHAIN). És nem, nem fogadja el...
- Kezdesz ideges lenni, mi a lócitromot lehetne még kezdeni, egy finom háló van még a szobában, azt max a fejre húzhatnád.
- Megnézed a szótárban, hogy milyen szavak vannak még a kihúzásra, van vagy 20 szó, végigpróbálsz mindet, semmi eredménye...
- Rájössz, hogy nem kell kihúzni, valami mást kell csinálni azzal a rohadt rúddal, vagy láncsal. Persze, ki kell nyitni a láncot, hogy ez eddig nem jutott eszedbe: OPEN CHAIN, és.... Nem érti, hogy OPEN... Azt a jó... anyukádat. Megint keresel szinonimákat, bepötyögöd mindet, persze eredmény nélkül.
- Egyre idegesebb vagy, már leszarod, hogy kijutsz-e a rohadt fűsátorból... FUCK POLE, FUCK CHAIN, FUCK YOU... FUCK, FUCK, FUCK és kész, megőrültél.
- Megfogadod, hogy többet nem próbálsz ilyen játékokkal, úgyis mind egy nagy rakás szar, semmi értelmük és különben is be kellene mindet tiltani.
- Kikapcsolod a gépet, de egy idő múlva csak bosszant a dolog, mi a fenét kellett volna tenned? Vajon csak te vagy ennyire egyszerű, hogy nem tudtad kitalálni?
- Keresel a neten egy végigjátszást és megnézed csak azt az egy részt.
- Nem, az túl egyszerű lenne, kell lennie megoldásnak. Rájössz, hogy egy maximum 48 kilobájtos program nem ismerhet túl sok szót, azt a néhányat meg biztos valahonnan veszi, végülis nem az angol az anyanyelve, hanem a BASIC.
- Eliditod kedvenc fájlmenedzsered, megkeresed az 'Eye of Bain.tap' fájlt, belenézel és rájössz, hogy az a szerencsétlen program maximum



- esetén is. Ha van egy kicsi angoltudásod, akkor ki tudod egészíteni a szavakat, ha nem, akkor segít egy szótár. Néhány játék tömörítve tárolja a szavakat, ezeknél használd más játékok igéit, a főveket meg gyűjtögesd össze a játékból. Néhány játék után rájössz majd, hogy többnyire ugyanazokat az igéket használják, a főveket pedig teljesen a játéktól függőek.
- Ha egy helyszín leírásánál túl sok az extra információ, akkor gondold arra, hogy annak jelentősége van. Például azt mondja a leírás, hogy egy nagy teremben vagy, aminek az egyik felét nem nagyon éri el a fény. Akkor valószínűleg kell szerezned fáklyát, lámpát, hogy lásd a helyszínt világosban is.
  - Ha nem tudsz hirtelen mit csinálni, akkor segíthet, ha megvizsgálasz mindent, erre jó az EXAMINE vagy a SEARCH. Többször kihúztak már a bajból.
  - Ha nem tudod, hogy merre mehetnél, akkor sokszor segít, ha megpróbálsz felmászni, felkapaszkodni (CLIMB) magasabb dolgokra, néha nem is kell, hogy nagyon magas legyen, pl. felállsz egy székre és onnan meglátsz valamit, amit addig nem vettél észre, vagy felkapaszkodsz egy szekérre, ami elvisz egy amúgy elérhetetlennek tűnő helyszínre.
  - Talán még ennél is célszerűbb, ha próbálsz mindenhez odamenni, belépni (GO, ENTER), hiába tűnik balgaságnak.
  - Sok dolgot akár el is tolhatsz (MOVE), vagy fel is emelhetsz (LIFT), mert lehet, hogy alattuk van valami.
  - Ha elakadtál, akkor írd le, hogy mely nálad lévő tárgyakat nem használtad még és milyen "gyanús" helyszínek vannak, ahol valószínűleg csinálnod kell valamit. Összevetve a tárgyakat a helyekkel, lehet, hogy eszedbe jut valami.
  - Ha végképp nem tudsz mit csinálni, akkor próbálgass a helyzethez nem illő igéket is (lásd LIFT POLE). Sőt, próbálgass igéket főnév nélkül. Az 'Eye of Bain'-nél volt az az eset is, hogy a DRINK WATER (igyál vizet) nem működik, csak a DRINK (igyál), sajnos ez nem rendkívüli eset.
  - Ha nem segít az igék és a nálad vagy helyszínen lévő tárgyak összehasonlása, akkor gondold végig, hogy miket hagytál a korábbi helyszíneken. Például volt valahol egy tábla és eszedbe sem jutott, hogy azt el is vihethéd magaddal. Pedig, ha fából van, akkor jól jöhet például tűz gyújtásakor, vagy, hogy áthidalj vele egy kisebb távolságot. Ha fémből van, akkor vezetheti az áramot, stb. Sokszor ép ésszel felfoghatatlan dolgokat kell művelni a megoldáshoz.
  - A legfontosabb, hogy rajzolj térképet, ha lehet, akkor olyat, ahová rögzíteni tudod a „körülmenyeket”. Például egy mély szakadáknál vagy, de meg van említve egy szikla, valahol szemben. Nem 100%, hogy fontos, de nem kizárt. Természetesen a tárgyakat se felejtse el feljegyezni. Látni fogod, hogy vannak központi helyek, ahol sokat megfordulsz, oda le is rakhatod a feleslegesnek tűnő tárgyakat, vagy amit éppen nem tudsz magadnál tartani.

- Előszeretettel használják a szerzők a végtelenített, meg a labirintusszerű térképrészeket. Ez lehet akár egy sivatag, egy mocsár, egy puszta, vagy katakombá, egy barlang, stb. Olyan „varázslatos” helyek ezek, ahol egyáltalán nem biztos, hogy úgy működnek az érzékeid, ahogy addig, ha keletre, majd utána nyugatra mész, akkor nem biztos, hogy visszajutsz a kiindulópontodra. Próbálj ki minél több variációt, mert valahogy át kell jutnod rajtuk az esetek többségében, vagy találnod kell egy elrejtett tárgyat, stb.

- Sokat mentegess, töltdgess, nyilván elsősorban emulátorban, a kényelem miatt.  
- Ha nagyon felidegesített a program, hagyd abba egy időre, hátha rájössz a megoldásra nyugodtabb körülmények között.

Ennyi, semmi extra, meg spanyolviasz, de nekem segített a módszer és már több mint tíz kalandjátékot végigjártszottam vele, remélem neked is segít! Már csak azért is, mert a nehézségek és a rejtvények miatt egy kalandjáték végigjártása egész más élmény, mint egy akciójátéké.





# 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 BOLDOG 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)



## 2006. ZX SPECTRUM JÁTÉKAI

2006 nem tartozik a legjobb évek közé a Spectrum játékok szempontjából, leginkább minőségüket tekintve. Ha nem létezett volna a spanyol Bytemaniacos magazin és nem írt volna ki annyi versenyt, akkor még mennyiségileg is szerényebb lenne a termés. Az eddigi éves összefoglalóknál megszokott hónapos bontás helyett több módon csoportosítva mutatom be röviden 2006 játékeit.

### KALANDJÁTÉKOK

**C.M. Gilles** négy részes Harry Potter sorozatának második része a **Harry the Magical: Harry and the Orden** címet viseli. A játék cselekményéről semmit sem lehet tudni, viszont tartalmaz egy Harry Poker címen a vacak játékok 2008-as megmérettetésén is induló poker-szimulátort.



**The Land Beyond Time** a címe a **Simon Allan Software** kalandjának, ami egy 1985-ben Simon D. Allan és James Brian Rogan által elkezdett játék, amit annak idején a Central Solutions adott volna ki. A történetben eljutsz esőerdőkbe, barlangokhoz, vizekhez, hatalmas

síkságokhoz. Néhány ilyen helyet csak úgynevezett Idő Portálokon keresztül érhetsz el, ezek azután fognak megjelenni, mikor bizonyos feladatokat elvégzel.



A **ZXIF** a ZXFX magazin szoftvercímkeje, ők adták ki a **Floarea Soarelui** című szöveges kalandjátékot. Ez egy vicces történetet Bularól, a Romániában népszerű tragikomikus idiótáról, akit 2006-ban az 59. legnagyobb románnak is megválasztottak! A játékot Colin Woodcock és román



barátja Serban Ovidiu Morcan írták. **Josep Coletas Caubet** három kalandjátékot is megjelentetett 2006-ban, elsőként a **El Dr. Fanfalen y la Loca Mansion del Terror** című önparódiát, ami saját 2004-2005-ben

írt öt részes Van Halen kalandsorozatának kifigurázása.



Ami kalandsorozat meg is jelent **Los Extraordinarios Casos del Dr. Van Halen Vol. 1** címmel egy kazettára összegyűjtve.

A második **Josep Coletas Caubet** kaland a **Witchcraft**. Történetét tekintve valami boszorkányos dolog lehet.



Harmadik **Josep Coletas Caubet** játék a **Código Secreto Lucibel**



sorozat második tagja az **Evolution** gyakorlatilag 2007-es játéknak is tekinthető, szilveszterkor jelent meg. További öt spanyol nyelvű kalandjáték versengett a Bytemaniacos magazin Elige Tu Propia Aventura 2006 megmérettetésén. Az első helyezést **Jose Maria Gonzalez Ondina Retrophenia** című játéka nyerte el. A második helyen holtversenyben az **El Templo de la Llama** című játék **Jaime Tejedor Gomeztól** és az **Aventura Spectrum Kaktól** végzett. Negyedik a **Mision Espacial** lett a **Beyker Softtól**. Utolsó az ergentin **Palamar Software** kalandja, a **Tras la Venta del Cuadro** lett. A kiírás szerint minden jelentkezőnek az „Elige tu propia aventura” stílusában kellett művét megírni. Ez azt jelenti, hogy a gyerekeknek készült kalandkönyvek stílusában, ahol minden esemény után az olvasó választ, hogy melyik fejezethez lapozzon.

#### CRONOSOFT JÁTÉKOK

A **Cronosoft** 2006-ban Spectrumra hat kazettát adott ki, ezeken összesen hét játékkal. Az első kazettán, az **Mpthrilla: The Metal Miner** című játék mellett a B oldalon bónusz







játékként szerepel a **rEdIvIvUs** is. Az Mpthrilla egy igazi nemzetközi produkció, az írói közül Michal Vrbnak és Matthew Smolko szlovák, a bónuszjátékot is jegyző Mark Sprue amerikai, a kiadó pedig angol. A főjáték egy Manic Miner-klón, ahol a főhős az Mp3llica metálbanda rajongója. Kedvenc együttese úgy döntött, hogy harcot indít az mp3 formátum ellen. Ők egy vérprofi szórakoztató egységként nem a zenélés örömeért, hanem csak a pénzkeresés miatt zenélnék, így csípi a szemüket, hogy pl. te, mint nagy rajongójuk jogosnak érzed biztonsági másolatok készítését. Így nagy dilemmába kerültél, rajongó is vagy, de a saját jogaidról sem akarsz lemondani. De vigyázz, már támadnak is a mániákus jogvédő ügyvédek... A bónuszjátékban



rEdIvIvUs egy kétbalkezes ügyetlen kis sprite, aki beleesett egy lyukba, segíts neki megtalálni a kiutat. Következő **Cronosoft** játék a **Farmer Jack in Harvest Havoc!** volt Bob Smithől és Lee du-Cainetól. Ebben a kis Mr. Do!-klónban Farmer Jacknek kell segíteni megfékezni a biokertészetére támadó acélszörnyeket.



A többi négy **Cronosoft** játék ingyenesen nem tölthető le, csak kereskedelmi módon szerezhető be. A **Megaplex** egy 128K-s Boulder Dash-klón az orosz Triumph Game Labstól, de a játék írója, Transman fehérorosz. Murphys-t kell megszemélyesíteni, aki hibákra vadászik egy PC belsejében. A játékot kibővítve 2009-ben kiadta a Triumph Game Labs.



Az **Izzy Wizzy (Versus the Mutants)** Jonathan Cauldwelltől egy



belsejében, akkumulátorok formájában.



A verseny győztese a **WOPR2K** csoport **Phantomasa in the Land of the Grunge Wizards** című platformjátéka lett. A WOPR2K a Computer Emuzone két tagja, na\_th\_an és Iforeve. A játék tulajdonképpen a nulladik része a 2007-ben kezdődő Phantomasa sorozatnak, de akár a harmadik része is lehetne a LOKOsoft 1993-ban megjelent sorozatának, amit szintén na\_th\_an, vagyis Jose Luis Castano Gonzalez írt. A szokás szerint meztelenkedő főhősön célja, hogy megszerezze Ogonshiro kastélyából az ott található 25 zsák aranyat.

#### JET SET WILLY MODOK

A lengyel **Daniel Gromann** által írt **Willy's Hoard** nem csak egy Jet Set



Willy mod, hanem az Alternative Software 1985-ben kiadott Henry's Hoard című játékanak kibővített, újratervezett verziója is, ami az eredeti JSW motorral készült.



A francia nemzetiségű **Hervé Ast** két modot is megjelentetett 2006-ban. Az **Escape of the Snails** egy 48K-s, eredeti JSW motorral rendelkező játék.



Hervé másik modja a **Willy on a Transatlantic Cruise**, ami viszont John Elliott JSW64 motorjával készült, tehát ez csak 128K-s gépen használható.

Igor Makovsky két modja is a JSW64 motorral készült, az **Ultimate Manic Miner**ben a helyszín a Stonehenge Mine Complex (SMC). A bányát mindenféle titkos dolgokra használja a világkormány, a dolgozók és a külvilág teljesen el van szeparálva egymástól, aki egyszer betesz oda a





lábát, az soha többé nem mehet el onnan, de mi lehet az a nagy titok, amit így kell őrizni?

**Igor Makovsky** másik játéknak címe **Lena vs Margo**, hosszabb címe Helen Podturkina versus Margo. Igor Makovsky legjobb barátnője, Helen



Podturkina 21. születésnapjára írta a játékot, emiatt 21 képernyő van a játékban és Helena a főhős. Művészettörténet vizsga van, de Lena nem emlékszik egyetlen válaszra sem,



ezért segítened kell neki összegyűjteni válaszokat, hogy a gonosz tanár, Margo ne buktassa meg.

A cseh **Twibrigh Labs** modja, a **Jet Set Willy X** egy teljesen újírt játékmotorral készült. Történet nincs mellékelve.



A végére maradt két mod, amit maga a JSW64 motor írója, **John Elliott** követett el, a **Jet Set Willy 64:**



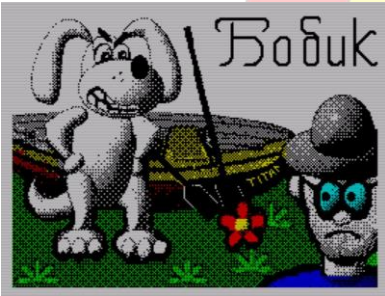
**Dragon** és a **Jet Set Willy 64: Manic Miner - Dragon**. John a Dragon32-re kiadott Jet Set Willyt és Manic Miner konverziókat portolta vissza Spectrumra. Ezek a verziók az eredeti Spectrumra kiadottaktól látszólag csak annyiban különböznek, hogy színüket veszítették.

## ТВОЯ ИГРА-3

A Твоя игра-3 (A te játékod – 3) az orosz Абзац (bekezdés) magazin által rendezett harmadik játékverseny volt. A jelentkezők játékaik a megmérettetések után egy lemezre kerülnek, aminek jogtulajdonosa, kiadója a **Perspective Group**. A harmadik, 2006-os lemezen a következő játékok szerepeltek, helyezésük sorrendjében, visszafelé haladva:



Utolsó lett a **Farmer**, szerzői R.V. Sachok és Bally. Ez egy furcsa kis játék, talán a Pac-Man és a Snake kereszteződése lehet.



Utolsó előtti, ötödik a **Bobik** lett, egy labirintus játék. A játékot Skill Master írta több orosz társával.

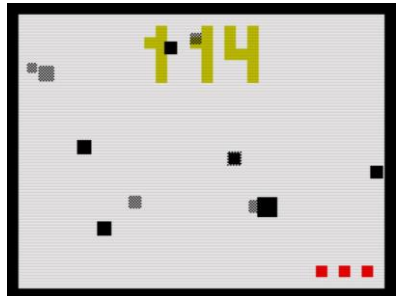
Negyedik a Канализация, emészthetőbben a **Kanalizacija**. Előbbi kettőhöz képest hatalmas előrelépés ez a játék, ami Alone

Coder, Shiru, és Nik-O munkája. A játék lényege, hogy a vizet vezesd a bal felső saroktól a jobb alsó sarokig. Közben el kell igazgatnod a rendkívül összekuszálódott csőhálózatot.



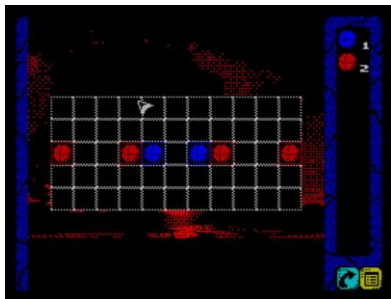
A harmadik helyezett Nipik 2 csak egy demo volt 2006-ban, 2008-ban a Triumph Game Labs neve alatt látott napvilágot a teljes verziója.

A második helyezett **SquareMania** a fehérorosz Aprisobal munkája. A játék eredetije, egy Flash-játék, a Creep Squares is az ő munkája. A játék lényege, hogy a középén megjelenő villogó négyzettel minél több szürke négyzetet kell megérinteni. A fekete négyzetek érintése veszélyes, életvesztést okoznak.



Első lett SAM Style játéka, a **Paradoxion**. Logikai játék, ahol három egyszínű gombócot kell egymás mellé rakni, hogy azok

eltűnjenek. Az eltűnésük mellett azonban még egy plusz hatást kifejtenek a környezetükben lévő többi bogyóra. A lényeg, hogy a tábla üres legyen.



#### A TÖBBIEK

A **Sokoban** a spanyol **Compiler Software**-től a jól ismert ládatollogató játék, de sok extrával és választható lehetőséggel, valamint nagyon szép kivitelezésben. A játékhoz egy vicces promóciós kampány is tartozott, aminek része volt a Sokoman nevű játék, amiben a Pac-Man-rokon Sokomannal egy nem igazán gusztusos feladatot kell megoldani.



Természetesen a kétezres évek legtevékenyebb spanyol kiadójának, a **Computer Emuzone**-nak is jelent meg játéka, kettő is. A **Ragnablock**

egy Breakout-klón, tehát faltörő játék. A sztori 2035-ig röpit el, amikor a Ragna III hajó, a parancsnokságod alatt egy fereglyukba kerül. Onnan kikerülve egy furcsa aszteroida mezőben találod hajódat... „Faltörés” közben rengeteg pozitív és néhány negatív hatású extrával is összefuthatsz.



Másik **CEZ** játék a **Phantomas Saga: Infinity**, a sokadik platformjáték Phantomas főszereplésével. Meg kell semmisíteni az androidokat, az erre szolgáló eszközöket sajnos csak kulcsok használatával érheted el. Persze, mint mindig, a sok rosszság kiindulópontja az Androméda-ködben lőó titokzatos civilizáció.



Jonathan Cauldwell Egghead 4: Egghead Entertains című platformjátéka a tojásfej-sorozatának negyedik része. Sztori sajnos nincs, a

lényeg, hogy 51 képernyőt kell bejárni a végső, ismeretlen cél eléréséhez.



Orosz logikai jellegű akciójáték a Tetris potyogtatós mechanizmusának felhasználásával a *Водопроводчик*, vagy **Vodoprovodchik**. Szerzője Sergey Gordeev, kiadó az **SG Software**. A vizet kell átvezetni a bal oldali csonttól a jobb oldalon található csőhálózatig a potyogtatott, forgatható elemek segítségével.



A játék betöltése után látható szövegből az derül ki, hogy Jibnek a német **Ulrich Hecht** játékában, a **Jib Goes Shopping**-ban születésnapja van, vagy Ulrich Hecht születésnapjára ajándéknak szánta a játékot Jib nevű ismerősének. A játékban Jib egy lány, aki hobbiszerűen vásárolgat egy áruházban, leginkább a véletlenszerűen megjelenő kék ízeket



szereti, de valaki el akarja kapni a labirintusban.



A **ZXF** magazin, Colin és Jack Woodcock karácsonyi témájú játéka az **Elvin the Elf**. A Manic Miner-szerű környezetben kell Elvinnel összeszedni a leveleket, majd elérni a postát.



Az **XFAWORLD Software**, más néven Thomas Small volt az egyik legaktívabb 2006-ban, három játéka is megjelent. Kettő játék a Spectrum



Games Compo 2005-ön BASIC kategóriában győztes *On the Burgle!* folytatása. A ***Back on the Burgle!*** című második részben Tilehurst városában kell minél nagyobb haszonra szert tenni betöréses lopásokból.



A harmadik rész a ***Legend of the Burgle!*** Dave a CrimeWatch című tévéműsor sztárja, közben minden este hobbiját, a betörést űzi, ma este először vette maga mellé Rogert, a kezdő betörőt. Segíts nekik, hogy sikeresek legyenek!



Harmadik ***XFAWORLD*** játék a ***Little Demons: The Angel Hunt***. Négy démon versenyez angyalvadászatban. A játék körökre van osztva, a démonok egymás után mutathatják be vadászképességüket.

## KIMARADTAK

Sokan kimaradtak a felsorolásomból, például a Bytemaniacos 2006 BASIC Contest rengeteg és a CSSCGC 2006 még sokkal több versenyzője. Aztán a 2006 Minigame Competitiont is kihagytam, néhány orosz kalandjátékot is, meg megjelent még egy kiegészítő csomag a Vulcanhoz, a Vulcan Missionpack. És a többi... Aki kíváncs a kiselejtezetlen listára, az bátran támadja meg a WOS adatbázisát.

## ÖSSZEZÉS

Az általam kiválogatott 46 játék nemzetiség szerinti megoszlását nehéz elkészíteni, mivel pl. az angol Cronosoft kiadott spanyol meg orosz játékokat is. Jobb híján az ilyen esetekben ide is, oda is számolom a játékokat, így a végösszeg több, mint 46:

ország	db
Spanyolország	16
Egyesült Királyság	15
Oroszország	8
Fehéroroszország	2
Franciaország	2
Németország	2
USA	2
Argentína	1
Csehország	1
Lengyelország	1
Románia	1
Szlovákia	1

Gépigény szempontjából a következő a sorrend:

gépigény	db
48K	33
128K	7
48K/128K	6

Játéktípus alapján a mezőny:

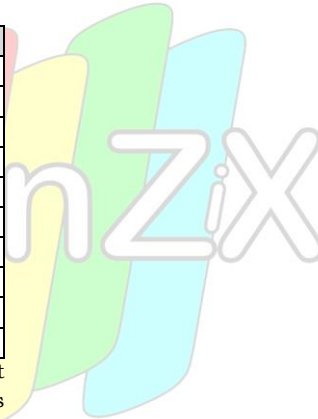
játéktípus	db
Arcade	29
Szöveges kaland	11
Logikai	4
RPG	1
Táblás	1

Terjesztés módja alapján 42db az ingyenesen letölthető, szabadon használható játékok száma és 4db Cronosoft játék pillanatnyilag csak fizetés után játszható.

A legjobb, legkedveltebb játékok listája a WOS-on leadott szavazatok alapján, súlyozva:

játék	pont
Ultimate Manic Miner	8,64
The Land Beyond Time	8,33
Farmer Jack in ...	8,29
Sokoban	8,25
Codigo Secreto Lucybel:...	8,00
Egghead 4	7,96
Phantomas Saga: Infinity	7,94
Izzy Wizzy	7,90
Floarea Soarelui	7,88
Mpthrilla: The Metal Miner	7,79

A WOS fórumában is lehetett valamikor szavazni a legjobb 2006-os játéokra, de sajnos az új fórumon nem elérhető a végeredmény és nem is emlékszem, hogy vajon ki nyerhette meg a szavazást, de Farmer Jackre vagy az Ultimate Manic Minerre tenném a pénzem, ha nagyon kellene.





JÁTÉK CÍME	KIADÓ VAGY FEJLESZTŐ	HW
AeroBirds	Compiuter Soft	48K
Aventura Spectrum	Kak	48K
Back on the Burple!	XFAWORLD Software	48K
Bobik	Perspective Group	48K
Codigo Secreto Lucybel: Evlution	Josep Coletas Caubet	48K
Egghead 4: Egghead Entertains	Jonathan Cauldwell	48K/128K
El Dr. Fanfalen y la Loca Mansion del Terror	Josep Coletas Caubet	48K
El Templo de la Llama	Jaime Tejedor Gomez	48K
Elvin the Elf	ZXF	48K
Escape of the Snails	Hervé Ast	48K
Farmer	Perspective Group	48K
Farmer Jack in Harvest Havoc!	Cronosoft	48K/128K
Floarea Soarelui	ZXIF	48K
Gamex	Cronosoft	48K
Harry the Magical: Harry and the Orden	C.M. Gilles	48K
Iron Sphere	Cronosoft	48K
Izzy Wizzy (Versus the Mutants)	Cronosoft	48K
Jet Set Willy 64: Dragon	John Elliott	128K
Jet Set Willy 64: Manic Miner - Dragon	John Elliott	128K
Jet Set Willy X	Twibright Labs	48K
Jib Goes Shopping	Ulrich Hecht	48K
Kanalizacija	Perspective Group	48K
Legend of the Burple!	XFAWORLD Software	48K
Lena vs. Margo	Igor Makovsky	128K
Little Demons: The Angel Hunt	XFAWORLD Software	48K
<b>Los Extraordinarios Casos del Dr. Van Halen Vol. 1</b>	<b>Josep Coletas Caubet</b>	<b>48K</b>
Megaplex	Cronosoft	128K
Mision Espacial	Beyker Soft	48K
Monopol	Andres Garcia	48K
Mpthrilla: The Metal Miner	Cronosoft	48K
Paradoxion	Perspective Group	48K/128K

JÁTÉK CÍME	KIADÓ VAGY FEJLESZTŐ	HW
Phantomas Saga: Infinity	Computer Emuzone	48K/128K
Phantomasa in the Land of the Grunge Wizards	WOPR2K	48K
Ragnablock	Computer Emuzone	48K/128K
<i>rEdIvIvUs</i>	<i>Cronosoft</i>	48K
Retrophenia	Jose Maria Gonzalez Ondina	48K
Sokoban	Compiler Software	48K/128K
SquareMania	Perspective Group	128K
The Land Beyond Time	Simon Allan Software	48K
The Well 2	Beyker Soft	48K
Tras la Venta del Cuadro	Palamar Software	48K
Ultimate Manic Miner	Igor Makovsky	128K
Vodoprovodchik	SG Software	48K
Willy on a Transatlantic Cruise	Hervé Ast	128K
Willy's Hoard	Daniel Gromann	48K
Witchcraft	Josep Coletas Caubet	48K
Mision Espacial	Beyker Soft	48K
Monopol	Andres Garcia	48K
Mpthrilla: The Metal Miner	Cronosoft	48K
Paradoxion	Perspective Group	48K/128K

(A dőlt betűs tétel nem önálló kiadvány, a vastag betűs pedig játékválogatás)

## FARMER JACK IN HARVEST HAVOC!

KIADÓ:	Cronosoft, 2006, £2.99
FEJLESZTŐ:	Bob Smith, Lee du-Caine (zene és effektek)
STÍLUS:	Arcade – akció, Mr. Dol-klón
GÉPTÍPUS:	48K/128K
MÉRET:	39211 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	3:51
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet: újradefiniálható (alapbeáll: Z,X-balra, jobbra, K,M-fel, le, L-akció) Joystick: Kempston, IF2, Cursor



### EREDETI ÚTMUTATÓ

„Jack szereti a házilag készített bort. Hobbiként kezdődött, egyetlen magányos demizsonnyi bodzaborral a lépcső alatti szekrényben, de néhány rövid év alatt nagy üzletté vált, és a kertjeinek száma, ahol a gyümölcsök teremtek, évről évre egyre nőtt. A nagy üzlet nem könnyű, idén egy másik szállító olcsó vacak borral árasztja el a piacot, de Jack egészséges biotermékei továbbra is uralkodók maradtak, minden megmérettetésen helyt állnak.

De tegnap este, egy újabb mesés tenyészidőszak végén, mikor elkezdte begyűjteni a termést, fémcsengést hallott, bűzt érzett és hatalmas acélszörnyeket látott, amik a kertjeiben kóboroltak, letaposva az utat és elpusztítva a növényeket!

„Zanyátok! A zén termésem! Ne csináljátok!” kiáltott fel Jack, majd összeszedte magát és felvette a versenyt a mechanikus fenyegetéssel szemben, ami a megélhetését fenyegette...

Jack halad a játékban végig az összes telke minden területén – úgy hogy összegyűjti az összes gyümölcsöt vagy elpusztítja az összes szörnyet. A



sziklákat lehet tolni, vagy aláásni, hogy azok lezuhanjanak egy gyanútlan szörnyre, vagy Jackre, magára, ha nem tűnik el az útból elég hamar. Bombák is a rendelkezésére állnak, ferozbannak, ha a biztosítékuk kiégett - remélhetőleg Jacknek elég ideje lesz elhagyni a robbanási területet, ahová a szörnyek viszont időben megérkezhetnek.”

### SEGÍTSÉG

Szintről szintre össze kell szedni az összes gyümölcsöt, hogy Farmer Jack ne veszítse el a borpiacon nehezen megszerzett és természetesen kiérdemelt pozícióját. Az acélszörnyek érintése halálos, egyetlen hatásos ellenszerük (az elkerülés mellett) az időzített bombák

kihelyezése. Óvatosan telepítsd a bombákat, mert egyrészt kevés van belőlük (a jobb oldali részen láthatod, hogy mennyi van még), másrészt rövid a késleltetési idejük, harmadrészt egy kicsit megakad a traktor lendülete a kirakásukkor és ez veszélyes lehet. Robbanáskor négy irányban hatásosak egy-egy egységnyi területre, fel, le és jobbra, balra, átlósan nem. Van még a robbantásnak egy káros mellékhatása, a megmaradt szörnyek felgyorsulnak. A szörnyek az utakon szeretnek járni, még a Jack által hagyott, területegységek közötti barázdákat sem lépik át, de van, hogy bemérgelik magukat, belihulnak és ilyenkor kiegyengetve a barázdákat, utat vágnak maguknak. Farmer Jack egy igazi nagygazda, olyan jól megy neki a bortermelés és eladás (még banánbort is készít!), hogy 100 különálló kiskertje van, neked pedig mind a száz helyen meg kell küzdened a betolakodókkal.

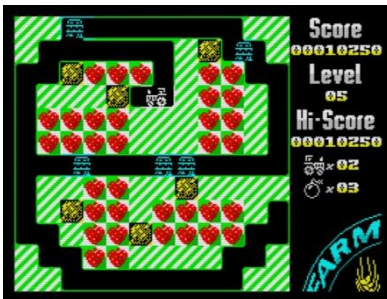
#### HÁTTÉR

A játék írása előtt Bob Smith a *Stranded* és a *Dominetris* című játékaival volt kész, ezért úgy gondolta, ideje lesz valami arcade játékkal ellensúlyozni a logikai részleget. Olyan pénzbedobós játéknak akarta elkészíteni az

átiratát, aminek addig nem jelent meg *Spectrumra* (számottevő) klónja. *Választása az Universal 1982-es Mr. Do!*-jára esett. A *Farmer Jack* írásakor Bob zenészt keresett, így talált rá *Lee du-Caine-re*, akivel aztán 2009-ig együtt dolgoztak, hat közös játékuk született, többek között a *Farmer Jack-sorozat* mindhárom tagja.

#### ÉRTÉKELÉS

Biztos sokan meg fogtok rökönyödni, de szerintem ez egy tökéletes játék, egy arcade-mestermű! A borító a játék leggyengébb pontja, azon kívül nincs mibe belekötni. A 24 éves, örökölt feladat a változatosság terén emlithető meg, de nem negatívumként, hanem inkább, mint nem százszázalékos jellemzőként. A sztori elhelyezése, ez a jópofa, gazdálkodós, háztáji típus, mindig tetszett. A látványvilágot is áthatja ez az aranyos, derűs légkör, az acélszörnyek ellenére, a kis pőfögős traktor, a betöltőképernyőn látható napszemüveges gazda és a félelmetesnek egyáltalán nem mondható, inkább szerencsétlen szörnyeteg, a toplista melletti kalászkok mind nagyon egységesen, jól illeszkednek ebbe a hangulatba. Csak azt sajnálom, hogy 48K-s módban nem hallatszik a légkörhöz remekül illeszkedő zene. A vezérlés szinte kifogástalan, a módok, használhatóság és az érzékenység tekintetében is. Mindössze egy kis idegesítő dolog van: az irányváltás, valahogy furán van megoldva az, hogy melyik sorra, oszlopra kanyarodik a traktor és ez kellemetlen szituációkat eredményezhet. A billentyűk kiosztása ugyan fordított a QAOP szabványhoz képest, de gyorsan megszokható. Az igényelt ügyességi



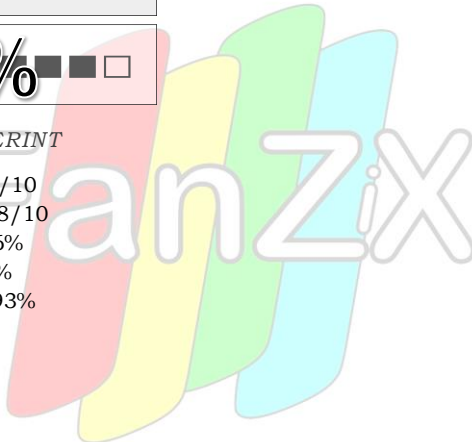
szint is jól be van kalibrálva, nem növekszik folyamatosan, inkább csak vannak könnyebben és nehezebben teljesíthető kiskertek. Mindent összesítve talán kicsit lehetne nehezebb. Egyértelműen a régi klasszikusok mellett van a helye!

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



MÁSOK SZERINT

- WOS: 8,00/10
- MicroMart: 8/10
- RGCD: 86%
- ZXF: 86%
- ZX-Shed: 93%





# SQUAREMANIA

KIADÓ:	Perspective Group, 2006, ??
FEJLESZTŐ:	Aprisobal
STÍLUS:	Arcade – akció
GÉPTÍPUS:	128K
MÉRET:	45841 byte (TRD)
TÖLTÉSI IDŐ:	-
VEZÉRLÉS:	Billenttyűzet: újradefiniálható Joystick: Kempston, IF2 Egér: Kempston

## EREDETI ÚTMUTATÓ

„Gyűjtsd a szürke négyzeteket. Élđ túl, ameddig csak bírod.”

## SEGÍTSÉG

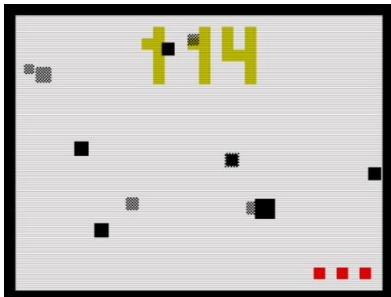
Látszólag nagyon minimalista játék. Válassz vezérlést, ha teheted, akkor a Kempston Mouset. Majd mozgasd a közepen megjelenő, kezdetben villogó négyzetet a képernyőn. Közben látod, hogy vízszintesen és függőlegesen is különböző méretű fekete és szürke négyzetek haladnak át a képernyőn. Saját négyzetedet mozgasd úgy, hogy minél több szürke négyzettel érintkezz és minél kevesebb feketével, előbbiek az idővel amúgy is növekvő pontszámodat szaporítják nagyságuknak megfelelő mértékben, utóbbiak pedig csökkentik ugyanúgy, sőt, elveszik egy életedet is. A jobb alsó sarokban láthatod az életeidet jelképező kis piros négyzeteket. Életvesztés után van egy kis idő aklimatizálódni, ilyenkor villog a négyzeted, amíg ez az állapot tart, nem tudsz újabb életet veszíteni. Játék közben gyorsan haladó lyukas négyzetekkel is találkozhatsz, ezek mind valami extra funkciót



aktiválnak, ha érintkezel velük. Ezek az extra négyzetek lehetnek feketék és szürkék is. A feketék mindig valami negatív dolgot művelnek (pontlevonás, gyorsítás...), a szürkék pozitívat (lassítás, plusz pont...). Lassítás és gyorsítás (attack) közben egy színes folyamatsáv jelzi, hogy még meddig tart a különleges tempójú játékrész.

## HÁTTÉR

A játékban és egyéb helyeken is azt lehet olvasni, hogy Aprisobal saját flash alapú játékát, a Creep Square-t konvertálta Spectrumra. Sajnos, akárhogy kerestem, ennek a játéknak már nyomát sem találtam. Aprisobal a SquareMania előtt csak a Numb Cars 2-t írta 2005-ben, utána



*pedig sajnos eltűnt a Spectrum színtérről.*

### ÉRTÉKELÉS

Az értékelést mindig a legegyszerűbb dologgal, a körítéssel kezdem. A SquareMania esetén ez meglehetősen minimális. Az útmutató két mondat lényegretörő, a betöltőkép egyszerű, a menüben a cím kiírása ötletes, jól megy a menüzenéhez. A feladat könnyen felfogható és nem igényel sok tanulást, koncentrációt annál inkább. Talán több extra belefért volna, ami kicsit változatosabbá teszi a játékmenetet. A grafika a játéknak megfelelő minimalista, nagyon egységes és stílusos. A mozgás gyors, egyenletes, nem akadozik. A hangok remekül kiegészítik a játékot, a zene fokozza a feszültséget. A vezérlést kicsit felemásnak érzem. Kempston Mouse-zal játszani szenzációs, billentyűzetről viszont sokkal

nehézkesebb, joystickkal nem is tudom, az sem az igazi. Nem az érzékenységgel, vagy egyáltalán annak leprogramozásával van baj, csak ez a játék tipikusan egerrel játszható élvezetesen. A nehézségi szint azt gondolom, hogy elég magas, de ez itt nem jelent problémát, a játék tart, ameddig tart, márpedig nehéz sokáig kihúzni. Könnyű belemerülni, nagyon addiktív, mégsem vesz el túl hosszú időt, így azok számára is kellemes szórakozást jelenthet, akiknek nem nagyon van idejük játszani. (Ha be tudnám tölteni valós 128K-s gépbe, akkor a szubjektív pontszám magasabb lenne, de erről egy oldallal odébb még méltatlankodok.)

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



MÁSOK SZERINT

WOS: 7,27/10

## MOST AKKOR SPECTRUM JÁTÉK, VAGY NEM SPECTRUM JÁTÉK?

A SquareMania nem az első olyan orosz játék, amit képtelen vagyok játszhatóan betölteni valós gépbe. A gond általában ott kezdődik, hogy az orosz játékok egy része TRD vagy SCL lemezfajlokként tölthetőek csak le, hiszen Oroszországban az újszülöttek is TR-DOS kompatibilisek. Ezután két lehetőség van:

1. A játék használja pl. új szint betöltéséhez a spéci betadiskes rutinjait.
2. Betöltés után semmi betadiskes dolog nem történik.

Utóbbi esetben elvileg nincs nagy baj, készíteni kell egy jó kis snapshotot, majd azt átalakítani szimpatikusabb TAP vagy TZX fájlra. Nálam ez a nem túl szép módszer bevált. Sebbe is van: meg lehet fejteni az általában nem túl bonyolult betöltőt is, hogy hova mekkora adatot tölt a lemezről és megalkotni a kazettás betöltőt.

Az első módszer működik a SquareMania esetén is, a másodikat meg sem próbáltam. Mindössze annyi

a problémám, hogy a játék valós gépen nem mutat túl jó képet magáról (lent a jobb, tehát a rosszabb kép). Lehet, hogy ennél a játéknál ez orvosolható, az is lehet, hogy a konvertálgatás közben került bele a bibi, nem tudom.

Mindenesetre nem az első orosz játék, aminél ezt tapasztaltam. El is kezdtem keresgélni az orosz Spectrum közösség fórumán, a [zx.pk.ru-n](http://zx.pk.ru-n).

Találtam sok, főleg 2008 környéki posztot, melyekben a fórumon szélmalomharcot folytat Velesoft, a cseh szoftver és hardver mágus. A „havazós” játékoknál (valahol 23 ilyen orosz játékot sorol fel) mindig leírja, hogy a probléma megoldása nagyon egyszerű, a gyors memóriaterület kell használni, hogy ne lépjen fel az effektus. Ezért kéri, hogy a programozók figyeljenek erre, hogy megmaradjon a teljes kompatibilitás az eredeti hardverekkel.

Erre többnyire az a válasz, hogy



Melyik képet szeretnéd látni a játék betöltését követően?

1. Már senki sem használ Spectrumot, csak Pentagont.
2. Miért az oroszok alkalmazkodjanak a világ többi részéhez, mikor náluk sokkal több a felhasználó.
3. Miért nem vesz mindenki Pentagont, aki az új játékokkal szeretne játszani?
4. Ha PC-d van, és jól megy rajta a Civilization, attól még nem várható el, hogy ugyanolyan hibátlanul működjön rajta a GTA V is.

És hasonlók, persze nem minden orosz ilyen ellenséges, és az utóbbi időben el is tűntek a csak TRD formátumban elérhető programok, sőt a fórumban is érzékelhető a hozzáállás javulása. Mégis egy jelentős bizonytalanságot és feszültséget érzek ezzel a jelenséggel kapcsolatban még akkor is, ha tudom, hogy a döntő többsége annak a maroknyi embernek, aki még Spectrummal foglalkozik, kizárólag emulátoron futtatja a programokat. Az emulátorok többségén pedig vagy nem támogatott, vagy ki-be kapcsolható a snow-, vagy raining-effekt emulálása.

Szóval miért is idegesítem magam ilyen semmiségeken? Mert sokszor nem tudom eldönteni, hogy adott program, játék az eredeti Spectrumokkal kompatibilis-e teljes mértékben.

Nem zavar, ha nem, attól még szívesen kipróbálok, mint az utódokra (Scorpion, Pentagon, ZX Evolution, ZXUno stb.) készült programot. Nem zavar, ha egy játék 256K memóriát igényel, vagy extra képmódot használ, vagy spéci hardverigénye van. Csak akkor ne azt mondjuk mindenre, hogy Spectrum

játék, legyen Pentagon játék, vagy mindegy milyen klónra fejlesztett dolog.

Tehát mi az, amire még azt lehet mondani, hogy Spectrum program, Spectrum játék? Ott van pl. a Shadow of the Unicorn, extra interfész kell a használatához, de azt a játékhöz adták, szóval egyértelmű a helyzet, nem lehet azt mondani, hogy nem kompatibilis a valós hardverrel, hiszen ezt a kiadó megoldotta. De ott van pl. az Alien Factory 2001-re elkészült játéka, a Walker. 256kByte memóriára van szükség a futtatásához. Nem tudom, hogy lehetséges-e egyáltalán egy eredeti Spectrumot 256k-ra bővíteni, de ha lehet és futna rajta, akkor a Walker Spectrum játéknak minősül?

Visszatérve a TR-DOS-hoz, van számtalan játék, ami csak orosz klónon, vagy állítólag Beta Disk Interface-szel rendelkező Spectrumon is fut (utóbbiban nem vagyok biztos, mert nincs ilyenem). Ezek a játékok minden esetben Spectrum játékoknak tekinthetőek?

Nem az a gondom, hogy külön hardver kell a játékhöz, hanem az, hogy anélkül nem is futnak. Tehát nem gondolom, hogy azok a programok, melyek csak AY hangcsippel rendelkező gépben szólnak meg, nem Spectrum programok, mivel futnak minden gépen, csak hang nélkül, ráadásul bőven van választék AY csippel ellátott eredeti gépekből is.

A lényeg: nekem szimpatikusabb lenne a Spectrum programok, játékok, a Spectrum-kompatibilis és a csak Spectrum utódokkal kompatibilis dolgok elkülönítése.



A hagyományos és az ULAplusos grafika közötti különbség elég szembetűnő.

Örömmel olvastam, hogy a Sinclair ZX Spectrum Vega támogatja az ULAplus. Így a csak ULAplus megléte mellett futó játékokra és a régi játékok ULAplusos modjaira azt tudom mondani, hogy Vega játékok. Az ULAplusnál a fényesség és villogás bitje van felhasználva a plusz színek azonosításához, ezért az ULAplusos játékok jó esetben játszhatóak normál Spectrumokon is, rossz esetben viszont, mint pl. a nemrég megjelent R-Swype Reloaded esetén, normál gépen a játék a villogás miatt élvezhetetlen.

Most, hogy a mondandóm végére értem, nem is értem, hogy miért kellett erről írnom, hiszen úgy különböztetem meg a programokat, ahogy csak akarom, nem akarok ebből ISO szabványt kreálni.

Arra mégis kíváncsi vagyok, hogy szerinted hol húzható meg a határ, meg kell-e egyáltalán húzni a határt? Mi számít még Spectrum programnak? Vagy ettől úgysem lesz olcsóbb a kenyér...

A következő számban folytatódik az Artic Computing sztori. A maradék helyre a 2005-ös év játécai pályáznak jó eséllyel, de lehet, hogy helyettük beugrik egy kisebb kiadó rövid története és játékinálata. Esélyes egy hardver bemutatója is, méghozzá a világ legkisebb ZX Spectrumáé! Vagy ki tudja. Mi legyen?

## V É G E

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



VADONATÚ LOGIKAI JÁTÉK!

# SAVE THE TREES!



**"EZ A JÁTÉK EGY NAGYON VONZÓ TÉMÁT DOLGOZ FEL!"**  
(Hernyóellenes Liga)

**"HA JÁTSZOTTAM VOLNA VELE, BIZTOS TETSZETT VOLNA!"**  
(Pistike)

**"AZOK A KUKACOK NAGYON RONDÁK, VALAMI HASONLÓT MÁR ETTEM EGY MŰSORBAN"**  
(VV Alfonz, celeb)

**"KÁR, EZEK A FÁK TÚL LOMBOSAK, SZÉP ÉPÍTÉSI TERÜLETET ALAKÍTHATTUNK VOLNA KI A PARK HELYÉN HA ELPUSZTULNAK!"**  
(egy szimpatikus építési vállalkozó)

**"KÖVETELJÜK A KATATÓN FABOGARAK KÁRTALANÍTÁSÁT!"**  
(Az Elnyomott Bogarak Jogvédelmi Szervezetének közleményéből)

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



**FanZix**

**NEM ÉRTED MIRŐL VAN SZÓ? TÖLTSD LE INGYENESEN A JÁTÉKOT ÉS MEGTUDOD!**