

FANZIX 2016/11 - FANZINE A SINCLAIR ZX SPECTRUM VILÁGÁBÓL

Fanzix

FANZIX 2016/11 - FANZINE A SINCLAIR ZX SPECTRUM VILÁGÁBÓL



TARTALOM

TARTALOM	2
ÜDVÖZÖLLEK KEDVES OLVASÓM!	3
ARTIC COMPUTING	4
World Cup Football	9
Death Chess 5000	12
Mr. Wong's LoopY Laundry	16
Humpty Dumpty Meets Fuzzy Wuzzies	18
Humpty Dumpty in the Garden	20
Engineer Humpty	22
Eye of Bain	24
Ground Zero	27
On the Oché (Darts)	30
Mutant Monty	32
Paws	34
Discs of Death	38
International Rugby	40
Big Ben Strikes Again	42
Aladdin's Cave	45
Harry Hare's Lair	48
Mutant Monty and the Temple of Doom	50
Curse of the Seven Faces	52
Robin Hood	54
Rugby Manager	57
The Master	60
A&F SOFTWARE	63
Frogger	73
Painter	75
Crazy Balloons	77
Jungle Fever	78
Kamikaze	80
Chuckie Egg	82
New Cylon Attack	85
Chuckie Egg 2 (Choccy Egg)	88
CORE	90
Xeno	97
Wibstars	101
Agent Orange	105
A&F SOFTWARE SZOFTOGRÁFIA	111
ARGUS PRESS SOFTWARE / A&F SOFTWARE SZOFTOGRÁFIA	112

ÜDVÖZÖLLEK KEDVES OLVASÓM!

Pár hét és 34 éves lesz a ZX Spectrum, és szegényt még mindig nem hagyjuk békében nyugodni. Erről jutott eszembe, hogy ahogy kutyáink életkorát héttel szorozva próbáljuk megfeleltetni az emberi életkorhoz, úgy kedvenc kis gépünk éveinek számával is megtehetjük ugyanezt. Jobb híján a 11 éves korban történő nyugdíjbavonulásból indulok ki. Pillanatnyilag Magyarországon a 63 évesek mennek öregségi nyugdíjba, tehát kb. hat az ember/Spectrum váltószám, vagy egy kicsivel kevesebb, amivel megszorozhatom a Spectrum életkorát, így gyors számolás után kiderül, hogy kis kedvencünk rövidesen egy 200 éves embernek lesz megfeleltethető. Nem semmi, merem állítani, hogy nincs olyan 200 éves, még élő ember, akinél nem lenne fiatalosabb, szellemileg frisebb a Kisöreg.)

Persze, Ő is fiatalkorában volt a legaktívabb, akkor érte el legnagyobb sikereit, például az A&F szoftverháznak is köszönhetően.

Róluk lehet, hogy nem sok minden ugrik majd be hirtelen, nem is voltak különösképpen híresek, talán annyi rémlik, hogy ők adták ki a Chuckie Egget, az egyik legismertebb Spectrum klasszikust. És nem csak Speccyn tartozik a halhatatlan örökzöldek közé ez a játék, megtaláltam a BBC Micro, Acorn Electron és a Dragon 'minden idők legjobb játéka' listáin is! Másik nagy dobása nem is volt a kiadónak, zenei hasonlaltal élve egylágeresek voltak.

De még az A&F története előtt folytatam az előző számban megkezdett Artic Computing munkásságának áttekintését. Ők aztán végképp nem váltották meg a világot, de az 1982-es és 1983-as évek nem kimondottan acélos termését azért jócskán felülmúlták a későbbiekben. Ha pedig a dolgozóik utóéletét is figyelembe veszem, akkor az Artic a szoftveripar egy fontos kiinduló láncszemének, egy szoftveres Alma Maternek is tekinthető.

Ezúttal elmarad a modern korszak egy évének, egészen pontosan a sorban következő 2005-ös év áttekintése, egyrészt, mert kicsit belefáradtam az újkori játékokba, másrészt meg most helykitöltésnek sem keltek.

Ráadásul adós vagyok még az egészen friss játékok, a 2015-ösök áttekintésével is, nem mintha bárki is reklamált volna a hiányuk miatt.)

Ígértem még legutóbb egy töle szokatlan dolgot is, egy hardvertesztet, ami a földkerekség legkisebb ZX Spectrum klónjáról szólt volna. Előbb-utóbb erre sort kerítetek, vagy inkább nem is ígérgetek semmit, így inkább azt írom, hogy talán majd később erre is sor kerül!

Ezúttal tényleg nem akarok ígérgetni semmit, nem tudom, mit hoz a jövő. Egyelőre(!) új szám nem lesz egyéb okok miatt. De nem hagyom abba a nyolcvanas évek szoftveriparának feltérképezését, amiből még bármi kisülhet, szóval több, mint valószínű, hogy nem ez lesz az utolsó FanZiX!

Mezei Róbert

M/ZX

mzx@sinclair.hu

fanzix.hu

ARTIC

...FOLYTATÁS

Aztán beindultak a kiadások, júniusban megjelent a **World Cup Football**, Donald Campbell foci-szimulációja, amiből néhány hét alatt 5000 példányt adtak el. Adam Anthony sakk-akciójátéka, a **Death Chess 5000** és John Prince platformjátéka, a **Mr. Wong's Loopy Laundry** is népszerű volt, de szerényebben.

Augusztus végén került kiadásra Nigel P. Johnstone Humpty-sorozata, ami három játékból áll: **Humpty Dumpty Meets the Fuzzy Wuzzies**, **Humpty Dumpty in the Garden** és **Engineer Humpty**. A főszereplővel, az Angliában népszerű Humpty Dumptyval valami vidámat, gyerekekhez közel állót próbáltak eladni az Articnál, ráadásul egy sorozatban, ami formailag már bevált más kiadóknál. Utólag okoskodva eszembe jut, hogy ha a játékokban Humpty Dumptyt (magyarul talán Tojás Tóbiás) ugyanolyan aranyos figuraként

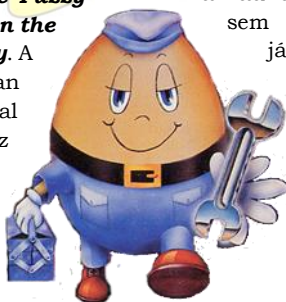
ábrázolták volna, mint a borítókon, akkor lehetséges, hogy több gyerek érzett volna készletetést a játékra. De mikor a játékokban lévő Humptyt látom, nem a tojás jut eszembe róla, hanem egy lefelé lógatott kfm, szóval egy "kolbász". Ugye nem csak én látom elhibázottnak a grafikát?

Nyáron jelent meg az **Eye of Bain** és a **Ground Zero** is, a már bejáratos Artic-kalandsorozat folytatásai.

Végül nyár végén, ősz elején az **On the Oché (Darts)** című szimuláció is elérhető volt.

Egyik játék sem lett sikeres., de az aukciós oldalak alapján egyik sem számít igazán ritka játéknak, szóval nem lehetett egyik sem teljes kudarc.

1984-re már csak egy játék megjelenése maradt, novemberben kiadták a **Mutant Monty**. A cím és a reklám miatt azzal vádolták meg az Articot, hogy erősen támaszkodik Jeff Minter Commodore 64-es Mutant Camels-es játékaira és a



Felül a játékokban, alul a borítón ábrázolt Humpty, nem úgy tűnik, mintha két tojás lenne...

spectrumos Monty Mole sorozatra. A hirdetésen valóban van egy teve, a főhős pedig Monty, szóval nem a levegőbe beszéltek a vádaskodók. Mindenesetre beigazolódtott, hogy csak azért, mert kasszasikereket utánoz valaki, attól még az új termék nem biztos, hogy sikeres lesz. Több évnvi karácsonyi dömping után 1984-ben az ünnepi vásáron csak a Mutant Montyval és addigra már kifutott nyári játékaival volt jelen az Artic, ami hatalmas visszalépés volt az előző évekhez képest.

1985 első híre arról szólt, hogy februártól minden Artic játék ára, a még viszonylag keresett World Cup Football kivételével, 1.99 fontra esett. A beragadt árukészlettől így talán sikerült megszabadulni. A következő hír pedig, hogy új játékokkal készülődött a cég, két kalandjátékot készültek bemutatni a LET Show-n: a Robin Hoodot és a Dead at the Controlst, mindkettő tervezett ára 6.95 font volt. Valamint szerződést kötöttek a liverpooli Imperial Software-rel játékok írására, ami tartalmazta, hogy minden olyan játékot, ami nem vág az Artic profiljába, azt a továbbiakban az Imperial jelenteti meg. Az első ilyen játék a Curse of the Seven Faces, egy kalandjáték volt. Hogy az miért nem vág az Artic profiljába? Azt nem tudom. A Dead at the Controls és a Curse of the Seven Faces kiadás előtti példánya el is jutott minden magazinhoz, készültek róluk kritikák, hol jobbak, hol rosszabbak, aztán végül egyik játék sem került kiadásra. A Sinclair User szerint nem kár előbbi játékért: „*Ha a Dead at a Controls recenzíós példánya hasonlít*



David R. Stone játéka, a Dead at the Controls nem került kiadásra

a végső gyártásba kerülő példányra, akkor sajnos a játék meg sem közelíti az Artic általános standardját”. A Robin Hood pedig úgy tűnt el, hogy gyanús volt, hogy el sem készült.

Májusban újabb Artic játék tűnt fel, a címe Cats. Meg is jelent egy előzetes a Sinclair Userben, aztán már csak arról lehetett olvasni, hogy szerzői jogok, pontosabban a Macskák című musicallel azonos címe miatt a játék címe megváltozott, és **Paws** (Mancsok) lett. A Paws meg is jelent júniusban, anélkül, hogy különösebb hullámokat vert volna.

1985 nyarán Charles Cecil lediplomázott és ő lett az Artic igazgatója. Talán emiatt is, de fellendültek kicsit a fejlesztések. Novemberben megjelent a **Discs of Death**, majd decemberben az **International Rugby**, a **Big Ben Strikes Again**, az **Aladdin's Cave** és egy játékválogatás, az **Assemblage**. Az International Rugby a World Cup Footballhoz hasonlóan Donald Campbell munkája volt, mondhatom, hogy a World Cup Football rögbis ikrét készítette el. Az Aladdin's Cave Keith Purkiss platformjátéka, amivel szerzője még Donald Campbellt is

lepipálta a saját ötletek maximális kihasználásában. Mr. Purkiss ugyanis az Aladdin's Cave-hez valami túlságosan is hasonlót pár hónappal hamarabb már írt, azt az Interceptor Software jelentette meg Tales of the Arabian Nights címmel, úgy tűnik az arab mesevilág megszállotja lehetett. Az Assemblage válogatásra felkerült két elveszettnek hitt kalandjáték, a **Robin Hood** és az Imperial Software-nél meg nem jelenő **Curse of the Seven Faces**, valamint két arcade, a **Harry Hare's Lair**, valamint a **Mutant Monty and the Temple of Doom**. Hogy miért pont ez a négy játék nem jelent meg önálló produkcióként, arról nem lehet semmit tudni. Bár a Mutant Monty és a végzet temploma cím már tényleg erős túlzásnak tűnik, de lehet, hogy szándékosan túlozták el a címet az első Monty játék körül kialakult helyzetre rájátszva. Az International Rugby, a Discs of Death és a Big Ben Strikes Again viszonylag (Artic szinten) sikeres játékok lehettek, az Aladdin's Cave és az Assemblage sokkal kevésbé.

1986 az Artic történetének vége, mindössze egy darab saját címke alatt megjelentetett játékkal, a **Rugby Manager**rel. A játék júniusban jelent meg az Artictól szokatlanul olcsón, 2.99 fontért, J. Wilson műve, amire erőteljes hatással lehetett az Addictive Games Football Managere. A megjelenés úgy látszik már minden mindegy alapon ment, nem voltak hírek a játékról, nem reklámozták, csak nyomott áron megjelentették. Ennek ellenére régen látott sikert hozott a cégnek, három hónapig fent volt a Sinclair User toplistáján a

stratégiai és szimulációk kategóriájában.

Ez a nem várt, szép siker sem segített az Articon, akik még egy utolsó utáni lehetőségként megalapították az Antarctic "budget" címkejükkel, ahol BBC és CPC játékok mellett egy Spectrum játék, a **The Master** is megjelent. A játékválasztás talán nem a legszerencsésebb volt a játék előéletét tekintve, ugyanis ezt a játékot még a Software Projects reklámozta 1984 karácsonyán, de valamiért nem jelentették meg, aztán készült egy változata már Bug-Byte és egy Mastertronic felirattal is a betöltőképernyőjén, de egyik cég sem adta ki végül. Majdnem két évvel az elkészülte után került az Antarctic neve alatt kiadásra 1.99 fontért. Már csak az ára miatt is foghatott elég rendesen, de ez arra nem volt elég, hogy listákra kerüljön, és hogy folytatódjon az Antarctic címke alatti kiadás.

Az Artic így fejezte be pár éves pályafutását. A törülköző bedobása után az utolsó főnök, Charles Cecil megalapította a Paragon Programmingot, ahová néhány Artic programozó is követte, például John Prince és Donald Campbell.

A játékok utóélete nem különösebben érdekes, hacsak az nem, hogy a Paxman Productionsnél, ami a Prism leányvállalata volt, nyolc játék újrakiadása jelent meg. Sőt, a Dixons is pont nyolc Artic játékot adott ki később. Érdekes, hogy az Artic játékok milyen népszerűek voltak az újrakiadásra szakosodott cégek körében, előbbi kettő cégen kívül a Forward hat, a Sinclair négy, a Tynesoft négy, valamint még hat

angol cég egy-egy Artic játékot adott ki újrakiadásként. Volt még rengeteg spanyol, francia, német meg holland kiadás is természetesen.

A legkülönösebb azonban egy nem hivatalos újrakiadás története volt, ami csak részben kapcsolódik az Artichoz, de úgy érzem, írnom kell róla, mert jól jellemzi a túlfeszített szoftveripart. A történet az Artic mellett az US Gold nevéhez kötődik, akik az 1986-os mexikói focivébé előtti felfokozott hangulatot kihasználva kiadták a World Cup Carnivalt, ami az első FIFA által engedélyezett focijáték volt. Az US Gold terve 1985 elején, a liszensz megvásárlása után az volt, hogy a játék az Ocean és persze Jon Ritman Match Day-éhez hasonló, de funkcióiban és a labda irányításában fejlettebb játék lesz. A fejlesztéssel meg is bíztak egy céget, a játékhoz kapcsolódó termékeket (ajándék poszterek, jelvények, stb.) elkezdték legyártatni. Telt-múlt az idő, a fejlesztés akadozva, de haladt, de később a megbízott cég felszámolás alá került. A játékot író programozó szabadúszó lett, így elveszítve a cég erőforrásait, egyértelművé vált, hogy nem tudja időre befejezni a játék fejlesztését. Az US Gold vezetői összeültek, nem akarták veszni hagyni a drága FIFA jogokat, valamilyen játékot ki kellett, hogy adjanak. Már 1986 februárja volt, döntésük szerint nem kezdtek új fejlesztésbe, hiszen arra nem maradt elég idő, hanem kerestek egy korábban megjelent játékot, hogy részben megváltoztassák, új funkciókkal lássák el és kiadják a legjobbakat remélve új címmel. Sok

variáció nem volt foci-szimulátorokból, pláne olyanból, ami több platformra is elkészült, így esett a választásuk az Artic World Cup Footballjára. A játékban a javítás többnyire a grafika és a válogatottak listájának módosítását jelenti. 1986 elején még élt az Artic, ehhez képest valamiért sem a játékban, sem a borítón nem jelenik meg az Artic neve. Felmerült, hogy lehet, hogy ez a változat lett volna a World Cup II, ami C64-re megjelent 1985-ben, még az Artic gondozásában. Ez valószínűtlen, olyan kevés a változás az eredetihez képest.

1986 nyarán, az Artic megszűnésekor a kereskedők próbáltak nyomott áron túladni a cég termékein 1.99 fontos áron, pláne a World Cupon, kihasználva a foci VB-t. De hiába, a 9.95 fontos áron kínált World Cup Carnival mindent lenyomott, piacra kerülésének első hetén elsőként nyitott az eladási listákon (Jon Ritman három hete első Batman-jét leszorítva) és még négy hétig TOP10-es volt, hiába döngölték földbe a kritikusok (Crash 26%, Sinclair User 1/5, Your Sinclair 3/10) és panaszkodott a kritikusoktól a vásárlókig mindenki az US Gold pofátlan stratégiája miatt.

UTÓÉLET

Az alapítók utóéletéről nem lehet tudni semmit, mint ahogy a legtöbb programozóról sem, hiszen többségük egyetlen beküldött játékát jelentette meg az Artic.

Spectrum vonalon Jon Ritman vitte a legtöbbre, ő 1984-ben az Ocean-nél folytatta, ahol négy nagy sikere jelent

meg (Match Day, Batman, Head Over Heels, Match Day II).

Simon Wadsworth, miután 1984-ben befejezte a gimnáziumot, Londonban járt egyetemre, és többet nem foglalkozott játékok írásával.

Nigel P. Johnstone a Mastertronicnál folytatta, de csak C64-vonalon, két-három játéka jelent meg, utána eltűnt.

Anthony Adam az Artic megszűnésével felszívódott.

Donald Campbell és John Prince a Charles Cecil által alapított Paragon Programmingnál folytatta 1986-tól, majd a kettejük által létrehozott Tiertexnél, mindkét fejlesztő cégnél főleg az US Goldnak, és leginkább továbbra is együtt írtak játékokat (10th Frame, 720°, Indiana Jones and the Temple of Doom, Rolling Thunder). A Spectrum éra után mindketten maradtak a játékiparban, rengeteg platformra fejlesztettek játékokat.



A Tiertex alapítói: John Prince és Donald Campbell

WORLD CUP FOOTBALL

KIADÓ:	Artic Computing Ltd, 1984, £6.95
FEJLESZTŐ:	Donald J. Campbell, JJC
STÍLUS:	Sport - foci
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	51333 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	4:51
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet (1. játékos: 1,Q - fel, le, A,S - balra, jobbra, CS..V - lövés 2. játékos: 0,O - fel, le, K,J - balra, jobbra, B..Sp - lövés Y - zene ki/be, R - pillanatállj/tovább, CS+T - kilépés) Joystick: Kempston, IF2



EREDETI ÚTMUTATÓ

„A világ legnagyobb szerűbb játéka”
Ma van a világbajnokság döntője, a hangulat felvillanyozó. Az emberek mindenütt kiabálnak és éljenek. A csapatod átverekedte magát a selejtezőkön, kiverve néhányat a világ legjobb csapatai közül, és most itt az esélyed, hogy átvedd a valaha létezett leghíresebb trófeát.

Játszhatsz a brazilokkal, vagy a nyugat-németekkel, az angolokkal, vagy... Talán játszol az egyik "esélytelennel". Rajtad múlik, hogy megnyerd a játékot, és megnyerd a világbajnokságot. A tömeg megőrül, ahogy kísértálsz a kijáróból, "most, vagy soha!" Játszhatsz a számítógép vagy akár egy barátod ellen is."

SEGÍTSÉG

A játékban 5+1 fős csapatok vannak, a kapus teljesítményét nem tudod befolyásolni. Ebbe beletartozik a védés, kirúgás, tehát minden, amit a kapus végez. Ha mezőnyjátékosnál van a labda, akkor a bedobás kivételével mindent te irányítasz. Sajnos a 40 választható csapat között nincs Magyarország, pedig abban az időben stabil VB csapat voltunk, közben ott van a 40-ben pl. Malaysia, Fülöp-szigetek, Izrael, Venezuela, vagy az általunk 10-1-re vert El Salvador, sőt Tasmánia! A világbajnokság a nyolcaddöntőkkel kezdődik, így négy megnyert mérkőzés kell a VB megnyeréséhez. A meccsek 90 percig tartanak, ha addig nincs döntés, akkor aranygól következik, tehát a döntő gól megszerzéséig tart a küzdelem.

HÁTTÉR

A szerzők: Donald J. Campbell és JJC. De ki lehet ez a titokzatos JJC? A neve alapján lehetne pl. J(ohn) J. Campbell is. Lehet, hogy családi vállalkozásban készült a World Cup Football? Az első 3D-s fociszimulátor Spectrumra a

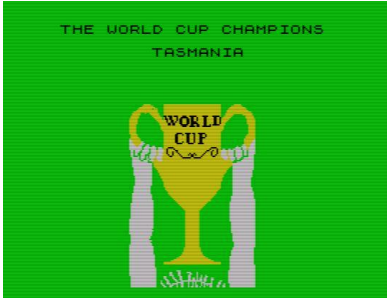


Franciaországban rendezett football EB idején jelent meg és szép sikereket ért el kiadójához mérten, ez annyit jelent, hogy megjelent a toplisták alsóbb régióiban és az összes eladást tekintve az egyik legjobban szereplő Artic játék lett.

ÉRTÉKELÉS

A borító és a betöltőkép egy elegáns, igényes focival kapcsolatos játékot jelez számomra, az elvárásaimat az útmutató lazább hagvétele mérsékli. A sportszimulátorokat valamiért jobban megrágtá az idő vasfoga, mint pl. az akciójátékokat vagy a kalandjátékokat, ez alól vannak kivételek (pl. Match Point, Xeno), és vannak olyanok is melyek csak morzsák maradtak egykori önmagukhoz képest. Utóbbi csoportba tartozik a World Cup Football is. Mai szemmel neveltségesen szerény az, amit kínál, de tárgyilagosabban hozzáálva, elolvasva egykori kritikáit sem sokkal jobb a helyzet, csak árnyaltabb. Az már 1984-ben világossá vált mindenki számára, hogy a World Cup Football egyéni játékká silányítja le a focit. A passzolás körülményes, mivel a program lassan érzékeli azt, hogy valaki közelebb van a labdához, mint az azt elrúgó játékos. Emiatt a

passzolás abban az értelemben értelmezhető, hogy elpasszolom a lehetőséget, jöjjön az ellenfél! Aki jót akar, az labdaszerzés után kapuig viszi azt, ahol az ellenfél kapusa vagy megszerzi a labdát, vagy nem. Tehát a csapatjáték ezzel kilőve, lehetetlen küldetés. A másik komoly probléma az, hogy nem tudom utolérni az ellenfelet, bezzeg ő engem utolér, tehát még egyenlőség sincs? Az, hogy Tasmánia megverhet bárkit egy VB döntőjében, az egy vicc, szerintem ezt a kevésbé elvakult tasmán olvasóim is elismerik. Abból kiindulva, hogy a számítógép játékosja gyorsabb is tud lenni az enyémnél, azt a következtetést vonom le, hogy különböző sebességek megadása megoldott a játékban. Ugyanígy a szerelés is van, hogy sikerül, van, hogy nem, tehát ezt is lehetne súlyozni. Szóval miért is nem lehetett beállítani legalább ezzel a két jellemzővel, hogy legyenek legalább jobb és gyengébb csapatok? Ja, a kapus kirúgásnál miért is vágja ki a labdát oldalra, mikor nincs ott senki a csapatából? Meg egyébként minden mást oldalra rúg ki szerencsétlen portás. Persze, ha eltekintek magától a lényegtől, hogy ez egy foci szimulátor lenne, akkor dicsérhetem a szurkolók megjelenítése miatt, vagy poénos, hogy Artic reklámok jelennek meg, sőt, még az egyébként szerencsére kikapcsolható dallamot sem rühellem annyira, mint mások. A grafikai megvalósítás sem rossz egyáltalán, a játékosok a méretükhöz képest jól ki vannak dolgozva. A zöld háttér előtti világoskék emberke azért nem a legjobb megoldás, ez tény. A vezérlés kellően érzékeny, jól



használható, kivéve a szerelést, ahol nem nagyon érzem, hogy mikor miért sikerül, vagy miért nem. A nehézségi szint számítógép ellen nagyon gyenge. Két játékos egymás ellen már nem olyan rossz, de ott is az dönt, hogy ki hányszor kigyózik át a másik játékosain és milyen napot fog ki a kapusa. Összességében első komoly foci-szimulátornak egyáltalán nem rossz játék, lehet, hogy kellett is katalizátorként a Match Day fél évvel későbbi megjelenéséhez. Nem feledve,

hogy azt is az ex-Artic programozó, Jon Ritman 'Rovers' írta.

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



MÁSOK SZERINT

WOS: 6,26/10

Crash: 71%

C&VG: 8/10

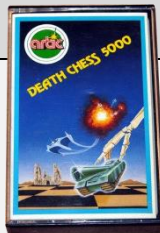
Personal Computer Games: 3/10

Sinclair User: 7/10

ZX Computing: 9/10

DEATH CHESS 5000

KIADÓ:	Artic Computing Ltd, 1984, £6.95
FEJLESZTŐ:	Anthony Adam
STÍLUS:	Sakk - akció
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	40719 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	4:01
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet (Q..T - fel, A..G - le, O, P - balra, jobbra, CS..M, Sp - tűz, SS - visszatérés csata után a táblához) Joystick: IF2



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 kiválaszthatod a játék 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 mezőt képvisel egy koordináta, A-H balról jobbra és 1-8 alulról felfelé.

A 2-es opciót (Death Chess) kivéve a Death Chess mindig ajánlani fog egy lépést, kivéve a nullás szinten valamint a játék kezdetén. 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 Death Chess tudni fogja, hogy sáncolni kívánsz. Mikor a Death Chess sáncol, a kijelzőn a 0-0 vagy 0-0 - 0 jelenik meg. Használhatod ütésnél az en passant lépést is, ha a Death 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 a szalagot egy későbbi betöltés előtt.

'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 választottál 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 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 Death Chess billentyűleütésre vár az újraindításhoz.

Azt hitted, hogy a sakk egy civilizált, pihentető játék, de "mi ez?" hallom kiáltásod. A "Death Chess 5000" semmi ilyesmi. Azt gondolhatod, hogy ez olyanak látszik, mint minden más sakk, de várj, "mi folyik itt?" próbálsz leütni egy figurát, és látod, hogy a képernyő megváltozott. A harcmezőn vagy, bombák hullanak egy helikopterből "lassíts, vagy etalál!" ... "gyorsan be a városba, ahol biztonságban leszel". Mindez csak azért, hogy leüss egy gyalogot. Ez csak nehezebb lesz, ha a királynőt ütöd le egy üresatában, és csak most sikerült megmásznod a bástyát a potyogó hordók között. Láthatod, hogy ez miért nem egy szokványos sakk játék!

Miután a játék betöltődött, a gép megkérdezi, hogy van-e Kempston Joystick, a válaszd igen (Yes) vagy nem (No) lehet.

Ezután két lehetőség van, rendes sakk vagy Death Chess 5000. Válaszd az '1'-et a rendes sakkhoz vagy a '2'-t a halál sakkhoz.



A 2-es opcióval hozzáadódik az arcade elem a játékhoz, a következő csatákban található magad:

1. Gyalog út gyalogot (balra és jobbra) - vezesd a tankot előre, hogy elérd a várost, ha nem sikerül, a várost lebombázzák a helikopterek.
2. Futó út futót (balra, jobbra, fel és le) - menekülj az ellenség központjának pincéjébe, a kijárat valahol fent van - vigyázz a szellemekkel.
3. Huszár út huszárt (fel, le és tűz) - lódd le az ellenséges lovasokat, mielőtt elérnek
4. Bástya út bástyát (fel, le, balra és jobbra) - érd el a tornyot, hogy megtisztíthasd a falakat, vigyázz az olajshordókra.
5. Királynő út királynőt (fel, le, balra, jobbra és tűz) - navigáld az űrhajódat és találd el az ellenség zászlóshajóját elégszer, hogy elpusztítsd azt.
6. Figura út más figurát (jobbra, balra és tűz) - törd át a galaktikus akadályt, hogy elérd a szembenálló erőket.”

SEGÍTSÉG

A normál sakk részt hagyjuk, az a figurák alakjától eltekintve megegyezik a Spectrum Voice Chess-



szel duma nélkül. Meg amúgyis, ez a játék nem a normál sakkról szól, hanem az akciódúsabbról, elvileg. Igen, elvileg, mert igazából milyen harcok is vannak:

1. Gyalogok egymás ellen: gyakorlatilag elronthatatlan, biztos siker.
2. Futók egymás ellen: a random szellemek között a szerencsén múlik a siker.
3. Huszárok egymás ellen: az egyik legkiegyenlítettőbb, egyfajta lovas R-Type, de nem különösebben nehéz.
4. Bástyák egymás ellen: kerülni való, nagyon nehéz feljutni a sűrű és gyors hordóesőben.
5. Királynők egymás ellen: gyerektjáték, néhány találat után feladja az ellenfél.
6. Nem egyenértékű figurák harcolnak: teljesen véletlenszerű kimenetellel bír, mindegy, hogy milyen figurák harcolnak egymással, mintha nem lenne semmi jelentősége. De van egy módszer, amivel elronthatatlan.

Összegezve: a hatból egy kerülendő van, egy (két) véletlenszerű, és négy (három) könnyű. Nem mondható kiegyensúlyozottnak, ráadásul a leggyakoribb az a helyzet, mikor különböző figurák kerülnek egymással szembe és pont az a rész vagy a vakszerencsén vagy egy ügyes észrevételén múlik.

HÁTTÉR

Anthony Adam második Articnál megjelent játéka, ahol felhasználta az Artic sakktudományát és saját előző játékából is egy jelenetet a királynők harcához.

ÉRTÉKELÉS

Mi is ez a játék? Mivel sakk-ként nem nyújt semmi újat a Voice Chesshez képest, így én a plusz funkciója miatt akciójátékként kezeltem. Hogy ebben a saját maga által kitalált, egyébként ötletes stílusban milyennek kellene lennie, az egyértelmű: olyan harcokra lenne szükség, ahol a figurák erősségén van a hangsúly. Egyenlő erők küdelme az legyen is az egy kis szerencsefaktorral nyakon öntve. Tehát az egyensúlyon kellene, hogy legyen a hangsúly egy ilyen játéknál. Mi értelme egy hatos szintű játéknak, ahol a hajam öszül bele a sok várakozásba, miközben tudom, hogy a csaták 90%-át könnyedén megnyerem? De hogy visszatérjek kicsit az alapjátékhoz: minek kellett a figurákon úgy változtatni, hogy a játékos még azt sem tudja, hogy melyik figura micsoda. Például a királyt és királynőt alig lehet

megkülönböztetni. Egy dicsérhető van a játékban: a vezérlés, de ez önmagában nem ér sokat. A megjelenésre sem lehet különösebb panasz, de az is csak úri huncutság, ami elfedi a játék belső ürességét.

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



MÁSOK SZERINT

- WOS: 5,00/10
- Home Computing Weekly: 85%
- Crash: 69%
- Personal Computer Games: 5/10
- Sinclair User: 7/10

MR. WONG'S LOOPY LAUNDRY

KIADÓ:	Artic Computing Ltd, 1984, £6.95
FEJLESZTŐ:	John Prince
STÍLUS:	Arcade - akció
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	16404 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	1:28
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet (Q,A - fel, le, O,P - balra, jobbra, CS..Sp - tűz)
	Joystick: Kempston, IF2, Cursor



EREDETI ÚTMUTATÓ

„Tudnál segíteni Mr. Wongnak?
Gondolod, hogy tudsz?

Mr Wong bajban van. Nem elég, hogy rendbe kell raknia a mosodáját, de üldözi egy "megszállott" vasaló, egy zsák ruha és még a szappanlé is csatlakozik hozzájuk, hogy megállítsák.

Az egyetlen személy, aki segíthet neki, te vagy, és az egyetlen védelmed a 'keményítő'. A keményítő kilövésére átmenetileg megmerevednek és elkábulnak a vadászok, így lesz időd odébbállni. De használd takarékosan. Vésd az eszedbe: csak vészhelyzetben.

Mr Wongnak össze kell szednie a ruhákat, egyszerre egyet, mivel nincs ruhakosár, így az összes túl sok lenne, hogy elvigye a mosoda

csúszdájához. Minden alkalommal légy nagyon óvatos, és ne feledd, ne kapjanak el, ne pazarold a keményítőt és így messze elkerülheti Wong urat és mosodáját a veszte.

Amikor a keményítő-ellátmányod kimerült egy idő után, egy új tárgy jelenik meg, amit be kell gyűjtened, még mielőtt eltűnik.

Ha tudsz segíteni Mr. Wongnak, akkor kapsz egy jó pontot. Remek, tiszta móka.”

SEGÍTSÉG

Ha a 'vadászaid' elkapnak, miközben van nálad egy ruha, akkor azt már nem kell a jobb felső sarokban lévő csúszdához vinned, tehát ebben a játékban igaz, hogy minden rosszban van valami jó is. Mr. Wong mindig rohan valamerre, így csak irányba kell állítanod és ő kocog, míg más irányt nem adsz neki. Alul a 'STARCH' felirat mutatja, hogy mennyi keményítő van. Ha már egy ellenséget megkeményítettél, akkor addig nem tudsz használni másik keményítőt, amíg az első delikvens nem kezd újra mozogni. A lényeg, hogy az összes ruhát dobd le a csúszdába, ha ez megvan, akkor kapsz egy majdnem ugyanolyan mosodát, csak máshol lesznek a



létrák. Összesen 4 különböző létra-elrendezés van, aztán ismétlődik a játék a végtelenségig.

HÁTTÉR

John Prince első Articznál megjelent játéka, előtte, még 1982 végén megpróbált kazettapostázós programozóként érvényesülni három nem is olyan vészes játékkal. 1983 végén írt egy Galaxian-klónt az R&R Software-nek, aztán kezdődött igazi karrierje az Articznál. A Mr. Wong's Loopy Laundry Artic mércével egy népszerű játék volt, jól fogyott.

ÉRTÉKELÉS

Az egyik legszebb Artic borító, a betöltőkép sem rossz, a sztori is elfogadható. A feladatot néhol Panic-klónnak, máshol Burger Time-klónnak állítják be, szerintem egyik sem, vagy mindkettő, nem tudom. Amúgy is sok olyan játék van, hogy vedd fel a tárgyakat és vidd megadott helyre. Na, ez egy ilyen típusú, leginkább egyedinek mondható kis arcade. Lehet, hogy a borítóján kívül

nincs is benne semmi rendkívüli, mégis érdemes rászánni egy kis időt. Az Artic játékokat megismerve azt kell, hogy mondjam, tipikus Artic látvány és hangok jellemzik ezt a mozgalmas játékokat. A szintek között lehetne nagyobb különbség is, az tény, mert így a játék alapvető frissessége, jópofasága is előbb-utóbb unalmas lesz. A vezérlés nagyon jó. A grafika kicsit villogós, hiányzik az animáció, viszont jó a színhasználat, összességében nem rossz. A nehézségi szint lehetne lépcsősebb, mert bizony jócskán kell próbálkoznia az első pályán, mire sikerül túljutni rajta. De panaszra nincs okom, szórakoztató órákat töltöttem el Mr. Wong segítőjeként és ezt egy perccig sem bánom.

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



MÁSOK SZERINT

- WOS: 6,33/10
- Home Computing Weekly: 80%
- Crash: 62%
- C&VG: 8/10
- Sinclair User: 5/10

HUMPTY DUMPTY MEETS FUZZY WUZZIES



KIADÓ:	Artic Computing Ltd, 1984, £6.95
FEJLESZTŐ:	Nigel P. Johnstone
STÍLUS:	Arcade – labirintus, akció
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	46494 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	4:17
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet (Z,X – forgatás balra, jobbra)



EREDETI ÚTMUTATÓ

„Humpty Dumpty csapdába esett egy labirintusban. Az egyetlen kiút egy ajtó, de üldözik a legrémesebb ellenségek... "a Fuzzy Wuzzik"! És halálosan veszélyes harapós teremtményeik, ráadásul bombáik vannak mindenütt a labirintusban.

Szerencsédre számos teleport található a labirintusban, és ha belépsz egybe, akkor varázslatosan átkerülsz egy másik helyre, távol a támadóidtól.

Humpty Dumpty egyszerűen a gravitáció által mozog, amint lehet, le fog esni, amíg neki nem megy valaminek. Fordítsd a képernyőt a helyes irányba, és így képes leszel az ajtóhoz irányítani Humptyt, elkerülve ellenségeit.”

SEGÍTSÉG

Humpty Dumpty legnagyobb bánatára egy ilyen félresikerült helyre került, ahol csak a gravitáció segíthet. Összesen 18 szobán kell keresztülesnie. A szobákban csak ő és a Fuzzy Wuzzik nincsenek rögzítve, tehát a fő ellenségeire is hat, ha fordul a szoba. De van egy lényeges különbség: a Fuzzy Wuzzik nem halnak meg a harapós izéktől meg a bombáktól. A teleportok használata sok esetben lerövidíti a célhoz jutást.

HÁTTÉR

Nigel P. Johnstone első játéka a *Monkey Bizness* volt 1984 első hónapjaiban, majd nyár végére megjelent három *Humpty Dumpty* játéka, tehát körülbelül fél év alatt letudta 4 játékos speccys ösztémését. A *Humpty Dumpty* játékokat C64-re is megírta, és 1988-ig írt még három C64-es játékok, amik ránézésre szintén valami sorozatot alkothatnak.

ÉRTÉKELÉS

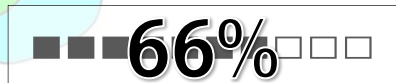
Baromi félrevezető az egész jópofi körítés, hiszen ez nem egy kisgyerekeknek való játék,



pontosabban csak nekik nem való. Elképesztő pontos időzítésekre és néhány pályán még előrelátó taktikázásra is szükség van a tehetetlen Humpty sikeres potyogtatásához. A feladat nagyon agyafűrt, egyedi. Talán túlságosan is agyafűrt, már-már frusztrálóan az. A látványvilág szép, de nem túl mozgalmas, többnyire élettelennek tűnik mindaddig, míg Humpty rá nem esik egy rugóra. A figurákkal nincs különösebb baj, de ez a Humpty alak mi akar lenni? Először nem is láttam, hogy hol van a főhősöm a képernyőn. Ez a fordított vasmacskás bigyó lenne az? Nem tudtam elhinni, aztán kénytelen voltam... A hangok egyszerűek. A vezérlés nem rossz, gyakorlatilag kétgombos a játék, de akkor már lehetne a bal-jobb páros a megszokott jobb oldalon is. Az érzékenységgel van még kisebb problémám mikor egy gyors visszamozdításnál a gép valamiért kétszeres nyomásnak veszi

azt, amit én egyszeresnek szerettem volna kivitelezni, dühítő tud ám lenni! A nehézségi szint számomra elég durva, menet közben lementegevte megcsinálók minden pályát emulátoron, de az ugye nem az igazi. Néhol a biztos kezek mellé gyors gondolkodás és logika is kell, mert eléggé be tud zavarni egy hirtelen fordítás. Összességében ez a játék nagyon más, mint amit várhatott tőle egy vásárló, hogy ez tett-e be az Artic tojásemberes cukiság-kampányának, azt nem tudom, de hogy nem segített, az biztos. Az addiktivitásnak pedig az ismétlődés nem segít, pláne, hogy ehhez az ismétlődéshez vért kell izzadni.

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



MÁSOK SZERINT

- WOS: 6,67/10
- Personal Computer Games: 7/10
- Sinclair User: 5/10
- Your Sinclair: 3,33/5

HUMPTY DUMPTY IN THE GARDEN

KIADÓ:	Artic Computing Ltd, 1984, £6.95
FEJLESZTŐ:	Nigel P. Johnstone
STÍLUS:	Arcade -akció
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	39939 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	3:50
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet (Z,X - balra, jobbra, Y..P, H..En - fel, le B..Sp - csapok nyitása/zárása) Joystick: Kempston, Cursor



EREDETI ÚTMUTATÓ

„Humpty Dumptynek mindenféle baja van. Öntöznie kell a virágokat a kertjében, de akkor a gyomok is folyamatosan növekednek! Tudnál segíteni Humptynek, hogy a kertje gyommentes maradjon?

Bizonyos csapok forgatásával képes vagy nyitni és blokkolni lyukakat, így tudod irányítani a vizet a locsolótól a virágokig és nem a gyomokig. Ez nem olyan egyszerű, mint amilyennek hangzik, és nagyon gondosnak kell lenned, nehogy a gyomok dzsungelé arasszon el.

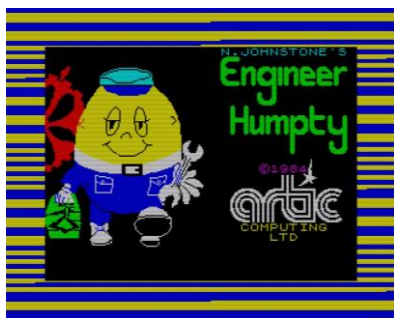
Ha sikeresen öntözöd a virágokat az első képernyőn, próbáld újra. Összesen 20 képernyőn keresztül.”

SEGÍTSÉG

Tényleg egyszerűen hangzik, és annyira nem is bonyolult, mint ahogy kinéz elsőre. Minden szint az első mozdulásnál kezdődik, ekkor kezd el kifolyni a víz a tartályból. A vízből nincs túl sok, úgy kell vele gazdálkodnod, hogy elég legyen. Ha sok megy el a gazokra, akkor kevés marad a virágokra. A virágok mindig az 1., 3., 5. és 7. cserépben vannak, a gazok valamilyen partizántevekenység folytán, vagy az egyenjogúság nevében el lettek ültetve a maradék négy cserépbe. Vannak a rendszerben csappal zárt és szabad folyást engedő lyukak. A víz pedig magától elindul arra, amerre le tud folyni. Ez láthatóan problémákat okoz, hiszen sokszor oda folyik, ahová nem kellene. Ezen segít Humpty egyedi esernyője, ami egy újfajta gumihibridvászomból van, ezzel úgy el tud dugaszolni lyukakat, hogy még a sok víz hatalmas nyomását is elbírja. A csapokat csak közvetlen melléljük állva tudod tekergetni. A jobb felső sarokban láthatod, hogy a virágok-gazok meccs hogyan áll, a mérkőzés 116-117 pontig tart (ha jól látom).

ENGINEER HUMPTY

KIADÓ:	Artic Computing Ltd, 1984, £6.95
FEJLESZTŐ:	Nigel P. Johnstone
STÍLUS:	Arcade -akció
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	44822 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	4:10
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet (Z,C - balra, X,V - jobbra, B..Sp - villáskulcs eldobása)



EREDETI ÚTMUTATÓ

„Humpty a gyár tetején ragadt, és a szerszámaikat a szerszámosdobozába kell raknia, ami valahol alatta van. Ennek az egyetlen módja, ha segítesz neki.

Irányítani tudod a villáskulcsokat, hogy essenek megfelelő sorrendben a szállítószalagokra és végül a szerszámos ládába. Legyél nagyon óvatos, ha a kulcs rossz szalagra esik, akkor valószínűleg összetörik vagy beolvasztják.

Tehát azt gondolod, hogy egyszerűen hangzik, ugye! Hát próbáld meg, mert nem az. A gyár tetején Humpty nem látja a szerszámosládát, de ahogy mozog a csavarkulcs le a szállítószalagokon, a dolgok egyre világosabbá válnak. Ha segítesz Humptynek a szerszámaival, látni

fogod, hogy 16 különböző gyár van, egyik nehezebb, mint a másik!”

SEGÍTSÉG

Nem értem, mi az öreg ördögnek kell a szerszámokkal vacakolni, mikor szegény Humpty Dumpty úgysem tud lejönni a tetőről? Talán titkolt pszichiátriai problémája van szegénynek? Kényszeret érez, hogy legalább a szerszámait a helyükön legyenek? Mindegy, segíték neki. Ledobom a villáskulcsot, utazik a szalagon, aztán ráesik valamire és eltörik... Á, hogy a villáskulcs a levegőben is irányítható? Egyre irracionálisabb a helyzet, de alkalmazkodok ehhez is. A teljes képet minden szint előtt néhány másodpercig lehet memorizálni, aztán indulhat a szerszámok röptetése. A tereptárgyakhoz nem érhet hozzá a villáskulcs, kivéve a rugót. Azt megintcsak nem értem, hogy a fenyőfára ráesve miért törik el egy fém szerszám?

HÁTTÉR

A Humpty Dumpty játékok 1984-ben nem kapták meg a kellő odafigyelést, gyakorlatilag a Personal Computer Gamesen kívül sehol sem jelent meg cikk ezekről a játékokról (kivéve az első részt, de arról is csak két rövidke



cikk). Ugyanez az érdektelenség mutatkozik a WOS pontozásoknál is.

ÉRTÉKELÉS

Mi értelme egy betöltőképnek, ha a megjelenése után azonnal eltűnik? Pedig nem rossz betöltőkép, annyira nem, hogy el kellene rejteni. Úgy érzem, ebben a játékban egy nagyon jó ötlet van elég gyengén megvalósítva. Sok esetben leejtem a villáskulcsot, egy kicsit balra, egy kicsit jobbra lökdösöm a levegőben, és már célba is ért. Jobban ki kellett volna használni a pályák építésénél a mozgó (szalagok) és mozgató (rugó)

berendezéseket. A látványvilág közepes, már amennyit a játék nagy részében lehet látni. Az irányítás csak billentyűzetről lehetséges, de kellően érzékeny és viszonylag jól használható. A nehézségi szint néhol könnyebb, néhol nehezebb, de inkább utóbbi. Mindenhol ez a rész a legjobbra értékelt, nekem ez tetszik a legkevésbé.

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



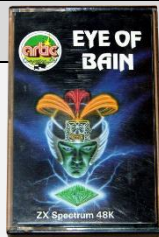
MÁSOK SZERINT

WOS: 7,56/10

Personal Computer Games: 8/10

EYE OF BAIN

KIADÓ:	Artic Computing Ltd, 1984, £6.95
FEJLESZTŐ:	Simon Wadsworth (kódolás és screen), Ken Gosling (forgatókönyv), Data Duo (grafika)
STÍLUS:	Kaland - illusztrált
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	48823 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	5:01
VEZÉRLÉS:	Billyentyűzet



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. Amikor parancsot gépelsz be, használd a DELETE-t (Caps Shift + 0) a betűk törlésére, vagy az EDIT-et (Caps Shift + 1) teljes sor törlésére. Használj teljes szavakat, például GET, DROP, HELP; I = Inventory (Leltár), L = helyszín leírása. Ha egy

sorba több parancsot akarsz megadni, akkor azokat válaszd el ponttal.

A kalandban való mozgáshoz egyszerűen írd be, hogy melyik irányba szeretnél menni. Minden általad meglátogatható helyszínek van egy képe; ahhoz, hogy ezt a képet megnézd, írd be, hogy DRAW vagy, hogy LOOK. Ha szeretnél visszatérni a szöveghez, nyomd meg az Enter billentyűt; ezt a rajzolás közben is használhatod. Ha látni akarod a nálad lévő tárgyak listáját, gépeld be az INVENTORY vagy a LIST parancsot. A gépelés megkönnyítésére minden szót le lehet rövidíteni az első négy betűjére, néhányat (NORTH, SOUTH, stb, INVENTORY, LOOK) pedig kezdőbetűre.

Minden helyen találhatsz tárgyakat, amelyek segítenek a küldetésedben. Amikor hivatkozol a játék egy objektumára, nagybetűvel kezd a tárgy nevét. Ha beírod, hogy GET EVERYTHING vagy GET ALL, a számítógép fel fog venni annyi tárgyat, amennyit csak lehet. Ez működik a DROP parancssal is.

Ebben a kalandban Tarl szerepét alakítod, ő egy hatalmas harcos. A legenda úgy tartja, hogy Alvania földje egy felbecsülhetetlen értékű kincset rejt – a Bain szemét. Hallottál róla,

hogy a szent smaragdot egy templomban tartotta Alvania egy különösen alávaló törzse. Miután megérkeztél a falujukba és megtaláltad a templomot, elkapnak, miközben próbálsz a nagy isten, Bain engedélye nélkül belépni. A dühös falusiak megkötöznak egy közeli kunyhóban, ahol otthagynak sorsodra. Valójában itt kezdődik a küldetésed. El tudsz menekülni, és megtalárod a smaragdot vagy meghalsz?

A kaland megoldása eltarthat egy ideig, ezért le tudod menteni kazettára az aktuális pozíciódat és később onnan tudod folytatni a játékot. Egyszerűen írd be, hogy LOAD vagy SAVE és kövesd a számítógép utasításait.”

SEGÍTSÉG

Egy alván falu nem szimpatizál azzal a törekvésszel, hogy az egyetlen valamire való tárgyat el akarod venni tőlük. És még ők az alávaló, szemét banda? A kegyetlen népség bezár egy fűből szőtt, aktuálisan bőrtönnek szánt épületbe, amíg megtanácskozzák, hogy mi legyen veled. Gyakorlott kalandorként számodra egy fűház nem jelent akadályt, angolosan távozol, magadhoz veszel mindent, amit csak a faluban találsz, fittyet hánysz a helyi törvényekre, elvégre "ezek barbárok". Keleten áthatolhatatlan hegyek, nyugaton sivatag, majd délebbre tengerpart várnak...

HÁTTÉR

Az Adventure F, a sorozat utolsó tagja, ami önállóan megjelent, Simon Wadsworth második kalandjátéka az

Artic sorozatában. Címe néhol tartalmaz névelőt, néhol az 'Adventure F' is része. Manapság a sorozat legnehezebben megvásárolható tagja. „Még mindig büszke vagyok ennek a játéknak a programozására; egészképernyős helyszín-grafikai voltak, mint a The Hobbit-nak és arányosan ritkított volt a szöveg - tudomásom szerint elsőként a Spectrum kalandok között. Ezt megírni sokkal tovább tartott, mint az a két hét, amíg a The Golden Apple-t, be kellett szorítani minden utolsó bájt az elérhető 48k-ba. Még mindig emlékszem arra, hogy mekkora fejfájást okozott, hogy próbáltam keresni egy hatékony - de elfogadhatóan gyors - kitöltő rutint. Ki fogod találni, hogy a betöltő képernyő grafikáját magam rajzoltam, a játékon belüli helyszínrajzokat viszont profik.”

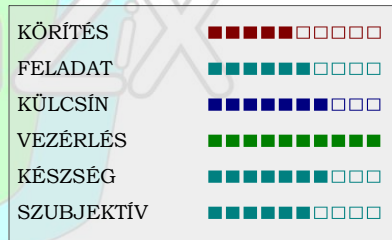
ÉRTÉKELÉS

Nem értem a futurisztikus borítót, valami misztikusabb, kalandosabb jobb lett volna. A betöltőkép már valamivel jobb. Az útmutató a szokásos, Artic kalandorozatnál megszokott, kevés információval a játékról. Mi is az a 'Eye of Bain'? Egy ilyen kalandjátékot valami jó kis alapsztorival rendesen életre lehetne hívni. Így sem volt rossz, csak kár a



kihagyott ziccerért. Ismét örülök, hogy nem egy világ elpusztítására törő félelmetes varázsló ellen kell harcba szállni, nem mintha a rendkívül értékes tárgy barbároktól való megszerzése nem lenne sablonos, de mégis, ez még mindig egy számomra elfogadhatóbb kategória. A látványvilág nagyon szép, főleg ha van türelmem mindig begépelni az 'L'-t vagyis a LOOK-ot. A helyszínekhez tartozik egy lassan kirajzolódó, de tetszetős kép, ami szükséges a megfelelő légkör megteremtéséhez. Néhol érdekes módon, mintha nem az lenne a képen, mint ami a szöveges leírás szerint várható, de egye fene. A vezérlés nagyon jó. Némelyik kalandjátéknál tapasztaltam, hogy gyorsabb gépelés esetén betűk vesznek el, az 'Eye of Bain'-nél maximum a duplabetűknél tapasztaltam ezt. Tetszik az is, hogy egy parancs kiadásakor, ha még nem tudom azt alkalmazni, a program segítségképp kiírja, hogy 'I can't do that.. YET!', tehát, hogy még nem oké a dolog, de ezzel jelzi, hogy később ez egy használható lépés lehet a kaland során (vagy nem?). Használható, de nem biztos, hogy szükséges, tehát nem több, mint segítő utalás. Volt azért olyan dolog is, amit nem érttem: alap ugye az 'ige + tárgy'-as kommunikáció, van nálam víz, szomjas vagyok, mondom: DRINK WATER, erre nem tudom meginni, mert nem érti a WATER-t a program, sima DRINK hatására meg megiszom a vizet. (Most olvasom, hogy ez a korabeli angol sajtóban is feltűnt

valakinek.) Ennek az egyszerű félreértésnek a megoldására ráment több mint egy órára. A látványhoz visszatérve, tetszik a karakteres felület is, jó a betűtípus, a színhasználat és az elrendezés is. Tetszik a szolid csipogás is a billentyűk leütésekor. Nehézségi szint tekintetében még mindig nagyon sötétben tapogatózok a kevés végigjátszott kalandjáték miatt. Volt két momentum, ahol utána kellett nézmem, hogy mit kell csinálni (nem tűnt logikus lépésnek egyik sem), ezen kívül nem tűnt nehéznek a játék, többnyire logikus volt és szórakoztató. Ajánlom minden kezdő kalandjátékosnak, mert nem túl hosszú és néhány mozzanatra rájönni nagy sikerélményt ad.



MÁSOK SZERINT

- WOS: 5,86/10
- Personal Computer Games: 6/10
- Crash: 8/10
- Sinclair User: 7/10
- Your Spectrum 2,66/5
- MicroHobby: 6,67/10

GROUND ZERO

KIADÓ:	Artic Computing Ltd, 1984, £6.95
FEJLESZTŐ:	Colin Smith
STÍLUS:	Kaland - szöveges
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	41161 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	4:31
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, engedelmessz kedik 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. Használj teljes szavakat, pl.: GET, DROP, HELP, I - INVENTORY, REDE - REDESCRIBE LOCATION.

Ez a kaland azokon az eseményeken alapszik, amelyek elvezetnek egy nukleáris támadáshoz Nagy-Britanniában, majd annak túléléséhez. Le kell küzdened az összes problémát, ami várható ilyen körülmények között.

Mivel ez a kaland nagyon hosszú, így vannak kazetta rutinok, amelyekkel



be tudod tölteni és le tudod menteni a játékot, annak bármely szakaszában. A játékállás mentéséhez gépeld be a SAVE parancsot a játék során. Ahhoz, hogy folytass egy korábban lementett játékot, használd a LOAD utasítást. Ezután ott folytathatod, ahol abbahagytad.”

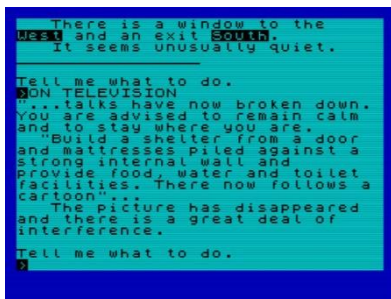
SEGÍTSÉG

Egy kis plusz info a játékot betöltve: „Ez egy olyan 'kaland', amivel lehet, hogy egy nap mindannyiunknak valóban szembe kell néznünk.

A nemzetközi feszültség sok éve most a legnagyobb.

A hagyományos fegyveres konfliktus a szuperhatalmak seregei között tovább nő, egy teljes körű nukleáris háború fenyegetése minden órával egyre erősödik.

Mikor a törvény és a rend összeomlanak, az idő egyre rövidebb



lesz azok számára, akik túl akarják élni...

Én leszek a szemed, és a kezed, engem tudsz majd irányítani kétszavas parancsok, ige + főnév formájában, például WEAR HAT (viseld a kalapot) vagy GO NORTH (menj északra). Ha két szónál többet írsz be, megpróbálok megérteni, de néha én is összezavarodok.

Ha akarod, akkor elég, ha csak az első négy betűjét írod be a szavaknak, hogy időt takaríts meg.

Nagy szókincsem van és képes vagyok megérteni néhány rövidítés - mint ahogy az I az Inventory (leltár), vagy az R az Re-Describe (helyszín újra leírása).

Az irány parancsokat ugyanígy egyszerűen lerövidítheted: U=Up (menj fel), N=NORTH (menj északra), és így tovább.

Ha elakadsz, próbálkozz más szavakkal. Vagy ennek hiányában, gondolkodj a probléma egy új megközelítésén."

Rendben, az alkotó szerint készüljünk fel az atomtámadásra, oké, miért is ne? Lélekben felkészültem, de arra nem, hogy mindjárt az elején egy fontos tárgy egy olyan helyen van, amit a program nem jelez, így nem lehet azt végigjátszani, ami valahol azt is

jelenti, hogy a harmadik világháborút nem fogom túlélni.

HÁTTÉR

1984 elején Colin Smith, volt újságíró, christchurchi háza eladását tervezte, hogy tőkét szerezzen a Gilsoft The Quill Adventure Systemjével írt kalandjátéka forgalmazásához. „Úgy gondolom, hogy részt venni a játékban erőteljesebben megérteti az emberekkel egy nukleáris háború rémületét, mint bármilyen film vagy könyv” mesélte a szerző az indíttatásáról a Sinclair Userben. A játéktól még azt is várta, hogy hangsúlyozza véleményét a kormány hasznavehetetlen polgári védelmi és túlélési intézkedéseiről és felhívja a fiatalok figyelmét a fegyverkezés hiábavalóságára. Smith terveiben egy bolt szerepelt, ahol a Ground Zerot és más saját készítésű kalandjátékokat forgalmazott volna, végül erre nem volt szükség, mert az Artic kezdte forgalmazni a játékot. Az Artic fel is ajánlott minden kazetta bevételéből 10 pennyt egy meg nem nevezett alaptványnak. Colin Smith korábbi kijelentései miatt az Articot politikailag elkötelezettnek próbálták beállítani, de mikor a Ground Zero kiadásának okáról kérdezték, Andy Nutton, az Artic értékesítési vezetője azt mondta, hogy „Az Artic politikailag nem elkötelezett. Elkötelezettek sem vagyunk.” Utólag a játékot Adventure 'G'-ként is nevezik, pedig semmi sem utal rá, hogy valaha is ezt a nevet viselte volna.

ÉRTÉKELÉS

A feladat, egy lehetséges nukleáris katasztrófa túlélése a nyolcvanas

években tényleg aktuális volt, ha nem is napi problémaként, de sokszor felvetődött. Tehát az alap rendben van, és kábé ennyi, a többi dolog vagy rossz, vagy átlagos. Próbálkoztam a játékkal, jól is kezdődik az elcsipett tévéadással, meg a csörgő telefonnal, de kábé ennyiben kimerült az atmoszférateremtés. Persze vannak zavarások, meg rendőrségi kordonok, de nagyon nem meggyőző, mikor közben azzal kell vacakolni, hogy a garázsajtó újra meg újra kulcsra zárja saját magát. Nem tetszik az sem, hogy nem egyértelmű sok helyzetben, hogy merre mehetek és mi a tárgyak neve. Más Artic kalandnál volt már használva az a módszer, hogy ha tárgy volt a helyszín leírásában, akkor arra a nagybetűvel kezdett szóval lehet utalni. Itt nincs ilyen egyszerű logika. Nem is tudtam

végigjátszani a játékot, sőt a megoldás közelébe sem kerültem, többek között a hiányos helyszín leírás miatt még a legelején.

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



MÁSOK SZERINT

WOS: 6,00/10

Popular Computing Weekly: 1/5

Crash: 7/10

C&VG: 4/10

ON THE OCHÉ (DARTS)

KIADÓ: Artic Computing Ltd, 1984, £6.95
 FEJLESZTŐ: Robin Harris
 STÍLUS: Sport - darts
 GÉPTÍPUS: 48K
 MÉRET: 31633 byte
 TÖLTÉSI IDŐ: 3:17
 VEZÉRLÉS: Joystick: Cursor



EREDETI ÚTMUTATÓ

„Van elég ügyességed és koncentrációs képességed, hogy legyőzd az ellenfeled a világ egyik legjobb beltéri játékában?

Le tudod küzdeni a feszültséget és a nyomást, hogy egy duplával nyerj a kihívód előtt? Tudd meg úgy, hogy játszol az 'On the Oché'-val!

Az 'On the Oché' követi a standard versenyszabályokat, játszatsz 1001, 501, 401, 301, 201, illetve 101-es játékot is. Először ellenőrizd a nyíl súlyát, előfordulhat, hogy a kisebb súlyú pontosabb. Győződj meg a célodról, majd a vízszintes célkereszttel és a függőleges célkereszttel célozd meg. De vigyázz, ezekkel az önféjú darts nyilakkal, egy rossz dobás és kiesel a játékból.

Ha nem sikerül a 180-at elérned, jusson eszedbe, hogy újra megpróbálhatsz.”

SEGÍTSÉG

Az első kérdésnél annak a játéknak a számát kell magadnod, amit játszani szeretnél (pl. 501). Dupla kiszállóság a játékok, tehát a játékot egy dupla szektor eltalálásával kell befejezni.

HÁTTÉR

1984-ben még Robin Harris darts szimulációja számított 'normálisnak', csak két évvel később jelent meg a Matstertronic 180-ja, a későbbi etalon. Az *On the Oché* nem hagyott mély nyomokat toplistákon, de nem lehetett teljesen népszerűtlen sem.

ÉRTÉKELÉS

Teljesen átlagos a játék körítése, furcsa, hogy az Articnál jónak látták, hogy teljes oldalas hirdetések jelentessenek meg róla. A feladat, pontosabban annak számítógépes adaptálása nagyon gyengén állja meg a helyét. Nem jó ez a vízszintes és függőleges kijelöléssel operáló módszer, pláne így, hogy random értékekkel eltéríti a nyilakat. Utalva a játék útmutatójára, teljesen mindegy milyen az ügyességem vagy a koncentrációm, vagy mennyire bírom a nyomást, ha úgysem oda dobja a nyilat, ahova én remélem. Egy véletlenszerű katyvaszt ad ki



végeredményben, amit nem nagy élmény megnyerni. A látványvilág első ránézésre nem rossz, valójában az egész annyiban merül ki, hogy van egy emberke, aki nyilakat dobál, és egy X megjelenik a táblán. Hang alig van, a vezérlés mindössze a kurzornyilakat jelenti. A vezérlés használhatósága alapvetően jó lenne, ha lenne bármi értelme a használatának. A nehézségi szintet az

alapvetően elhibázott módszer miatt nem tudom értékelni igazán. Mint ahogy összességében a játékot sem. És egyébként milyen feszültséget megnyomást kell kibírni? Egyiket sem éreztem, csak zavart és unalmat.

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



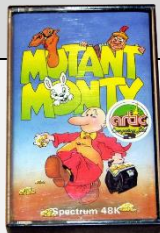
MÁSOK SZERINT

WOS: 5,60/10

Personal Computer Games: 3/10

MUTANT MONTY

KIADÓ:	Artic Computing Ltd, 1984, £6.95
FEJLESZTŐ:	Karl D. Jeffery
STÍLUS:	Arcade - akció
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	32787 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	3:06
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet (Q..P - fel, A..En - le, CS,X - balra, Z,C - jobbra, 1 - pillanatállj, 2 - zene ki/be, CS+Sp - kilépés) Joystick: IF2, Cursor



EREDETI ÚTMUTATÓ

„Segíts Montynak, hogy elérje két életre elegendő ambícióit. Vezesd a 40 félelemmel teli szobában, hogy ő legyen a nap hőse.

Mint a legtöbb embernek, Montynak is a két fő törekvése az életben: a "legyek gyorsan gazdag", és hogy hős legyen. Itt a lehetőség, hogy elérje mindkettőt. Csak utat csinál magának 40 szobán keresztül, összegyűjtve az útjába kerülő aranyakat és megmenti a "bajba jutott hölgyét". Monty nincs tisztában vele, hogy számtalan idegen arra van állítva, hogy őt megállítsák; a rettegett paraleliánoktól a nagyon szép, de rendkívül ritka Quantum Leapekig (QL?) (Bocs Sir Cl), és azt sem tudja, hogy át kell haladnia az Örök iszap gödrén, egy neutron

gyorsítón és keresztezni Pi-thon elhagyatott pusztaságát, mielőtt végül meg tudja menteni az erkölcsös hajadont.

Mіндеzt csak öt étellel, úgy, hogy az óra a pontszámod ellen ketyeg, Montynak haladnia kell, esetleg megállnia egy italra, az arra alkalmasan elhelyezett frissítő bárban? Szegény Monty, csak a bátraknak kellene játszani.”

SEGÍTSÉG

Mutant Monty egy izgága flótás, aki szó szerint nem tud leállni, még ha sikerül is leállítani ellenkező irányú mozgással vagy egy fállal, akkor is jár a lába. Minden pályán szedd össze Montyval az aranyat, majd menj a kijáráthoz (exit), hogy átkerülj a következő pályára. Lesz néhány pálya, ahol látszólag nincs arany, ott ne is keresd, csak menj a kijáráthoz. A legtöbb mozgó dologhoz egyáltalán nem érhetsz, csak életvesztés terhében. Vannak olyan dolgok is, amik csak akkor veszélyesek, ha szaladva közelíted meg őket, tehát próbáld Montyt mindig higgadtabb tempóra fogni. Van ugyan óra, amit fél szemmel figyelned kell, nehogy



elfogyjon az idő, de nem ez lesz a legnagyobb problémád.

HÁTTÉR

Karl Jeffery első Spectrum játéka volt a Mutant Monty. Az Artic után Karl a Your Computernek megírta a játék két újabb változatát, más-más szereplőkkel és pályákkal, ezek a modok begépelős játékként(!) jelentek meg a magazin két 1985-ös számában. Karl 1988-ban megalapította az Images Ltd-t, ahol csak két Spectrum játékhoz volt jegyzetben köze, inkább már az újabb platformok felé nyitottak.

ÉRTÉKELÉS

Szép a borító és a betöltőképek is, a sztoriból nem derül ki, hogy Monty valójában hol is van. A feladat alapötlete jó, annak megvalósíthatósága már kevésbé. Egyetlen nagy hibája van a játéknak, az iszonyatos nehézsége, de az majdnem mindenre hatással van. Átlag halandó számára

már 4-5 szinten átjutni is hatalmas kihívás. Ráadásaként a vezérlés a másik, a kisebb gyenge, ami még megnöveli a nehézséget és sokszor hibázásra kényszerít. A látványvilág nagyon szép, Karl Jeffery többi játékánál is megvan ez a cikkcakkos motívum. Jók a figurák, az animációjuk, a színek használata remek. Jól bírom a monoton háttérzenét is, nem idegesít fel. Összesítve a Mutant Monty egy iszonyú nehéz, mégis vicces hangulatú akciójáték nagyon szép, színes, mégis könnyen átlátható látványvilággal.

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



MÁSOK SZERINT

WOS: 6,18/10

C&VG: 8,25/10

Crash: 77%

Your Spectrum: 2,17/5

Sinclair User: 7/10

PAWS

KIADÓ:	Artic Computing Ltd, 1985, £6.95
FEJLESZTŐ:	Anthony Adam
STÍLUS:	Arcade - labirintus
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	48592 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	4:45
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet (Q, A - fel, le, O, P-balra, jobbra, CS..Sp-tűz, K - catoplexic energia, L - térkép, H - pillanatállj, F, J - mentés, betöltés) Joystick: Kempston, IF2, Cursor (+H, J, K, L)



EREDETI ÚTMUTATÓ

„Selwyn vagy, egy vadonatúj családi kuka tulajdonosa, egy büszke családapa tíz kiscicával. Egy kutya, nevezett Bulldog Billy költözött a közelbe. Nagy ellenszenvet érez irántad és családod iránt, és minden este ő és bandája, a The Bullydogs, gyülekeznek a Dennél, és azt tervezik, hogy megtámadnak és megölnék téged. Meg tudod védeni az otthonodat Bulldog Billytől és bandájától te és cicáid együttes erőfeszítésével, azáltal, hogy létrehoztok egy "cicaplexikus" energiát. Ez annyira megriaszta a kutyaikat, hogy egy egész nap szükséges a felépülésükhöz!

Azonban katasztrófa történt. A játékos kiscicáid elkóboroltak. Kora este van, versenyfutás lesz az idővel, szükséged van az egész családotra a kutyák elleni védekezéshez. Meg tudod találni, és hazavinni a cicákat, mielőtt a kutyák farkát alapítanak? Vagy elég kutyát tudsz leállítani, amíg össze nem szedik teljes erejüket? A döntés a tiéd.

Keresned kell az erdő útvesztőjében, városfalak között, bent a városban, szeméttelen, meg kell próbálnod megtalálni a cicáidat és hazavinni őket biztonságos otthonukba. Miközben ezt teszed, lila cicaplexikus energiáddal kutyákat tudsz elkábítani (nyomot hagysz magad mögött, és minden kutya, ami ezt érinti, el fog kábulni 5-10 másodpercre), vagy meg is ölheted őket a szószlabdákkal (melyek száma korlátozott). A kutyákat meg tudod ölni mancsmancs elleni küzdelemben is, de ez nagyon veszélyes, és sok erőt vesz igénybe. A kereséshez szükséged lesz ételre, italra és egyéb tárgyakra, amikkel növelheted a szószlabdáid számát (állóképesség növekedése). Elő tudsz hívni egy térképet, ami megmutatja a kutyák és cicák helyét, a Dent, és az otthonod.

Tippek és tanácsok

Amikor kiválasztod a szintet, azzal kiválasztod a kutyák erejét, valamint számát. Minél alacsonyabb, annál gyengébbek a kutyák, és annál kisebb a számuk.

Három fajta kutya van:

Sárga kutyák: kóborolnak, nem támadnak, kivéve, ha a közvetlen közepben vannak.

Kék kutyák: erősebbek, értelmesebbek. Kinéztek maguknak téged és csatlakozni fognak a Denhez, meg kell őket ebben akadályoznod.

Zöld kutyák: a legveszélyesebb. Ők a legerősebb kutyák; a Denhez tartoznak.

Ha farka alakul ki 24 kutyából, akkor el fognak pusztítani, a cicáidat és az otthonod - a játék véget ér.

Mikor két kutya találkozik, egyesülni fognak, és erősebb kutyák lesznek.

Példa

Egy kék kutya és egy sárga kutya találkozásának eredménye egy zöld kutya! Két zöldből egy még erősebb kutya lesz!

A legjobb módja annak, hogy elkerüld egy farka kialakulását az, hogy megölsz annyi kutyák, amennyi csak lehetséges. A számuk korlátozott, tehát lehetséges, hogy így meg is nyerheted a játékot.

Ha túléled a napot, és megmented a cicákat, akkor elnyered az 1.000.000 pontos bónuszt, plusz 100.000 pontot minden megmaradt életedre.

Jegyezd meg: csak egy cicát tudsz vinni egy időben.

A térkép gyakori látogatásának nagy hasznát veheted a legbiztonságosabb és a lehető legjobb útvonalak megtalálásában.



Miközben a térképet vizsgálod, a játék fel van függesztve. A térképen "x" jelöli a kutyákat, villogó "." a kiscicákat, egy nagy villogó "." a saját pozíciódat. A Den az a hely, ahol a kutyák találkoznak és farkát alapítanak, ha már ott vannak, akkor elpusztíthatatlanok. Ha te vagy ott, akkor az erőd nagyon gyorsan csökken. A házad ki van emelve egy nagy vörös villogó négyzettel. Az ENTER megnyomásával visszatérsz a játékhoz."

SEGÍTSÉG

Az itt következő soraim a kutyám szerint politikailag nem korrektek, én mégis közreadom őket, mentségemül szolgáljon, hogy egy macskát megszemélyesítve írtam az egészet. Úgy érzem, hogy az útmutató kicsit elkeni a dolgokat, a lényeg, hogy mentsd meg az elkoborolt 10 kiscicádat a lehető leggyorsabban. Az, hogy közben hogy veszed fel a harcot a kutyákkal, lelövöd őket, verekszel velük, esetleg odarottyantasz eléjük egy rájuk kábszerként ható ürületet, csak mellékes dolog. Kezdem az ürülettől, ami szépen megfogalmazva cicaplexikus energia. Szóval, jön egy kutya, te meg odacsinász az útra egy adag ilyen átalakított "energiát", a



kutya reakciója erre az ő szemszögéből nézve teljesen normális, tizenegynéhány másodperc alatt felzabálja a trutyit. Közben az eb nem tűnik el és nem is mehetsz át rajta, mintha ott sem lenne, ha megpróbálsz, akkor verekedésbe keveredsz vele, mint normál esetben egy találkozáskor. Tehát éves közben olyan, mintha megállt volna pihenni, le is lóheted. Ha lelősz egy kutyát, az nem jelenti azt, hogy a térképen kevesebbet látsz majd belőlük, valahol megjelenik egy új. Lehet, hogy egy idő múlva kicsit csökken a számuk, de ahhoz túl kicsi ez a csökkenés, hogy megérné a kutyák kiirtására koncentrálnod. A kutyák lelővése az erődből (strength) vesz el hét egységet, amit pótolhatsz a menet közben talált tárgyak felvételével. Más tárgyakat felvéve az állóképességeden (stamina) javíthatsz, ami viszont csökken a sétától és a verekedéstől is. Utóbbi van, hogy rövid ideig tart, kevés veszteséggel, de van, hogy az állóképességed lenullázódásáig, ilyenkor vesztesz egy életet, amiből kilenc van neked is, mint minden macskának. Életed tehát van bőven, idő viszont nem sok, az alakuló falka létszámát folyamatosan követheted a képernyő aljának közepén. Látni

fogod, hogy ellenségeid rendkívüli tempóban szerveződnek.

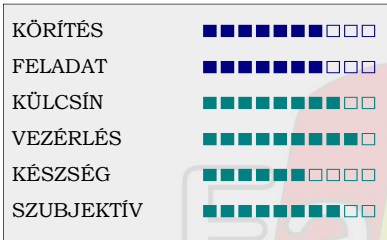
HÁTTÉR

A játék *Cats* címmel jelent volna meg 1985 nyarának elején, de mivel a cím megegyezik Andrew Lloyd Webber 1981-es zeneművének címével, rövid szerzői jogi huzavona után az Artic úgy döntött, hogy megváltoztatják a címet *Paws-ra*, tehát *Mancsokra*. Így kapott is a játék egy kis plusz reklámot, de még ez sem volt elég ahhoz, hogy számottevő eredményeket elérjen.

ÉRTÉKELÉS

Átlagosnál szebb, fantáziadúsabb és informatívabb a körítés. A feladat egyedi, aranyos, kár, hogy kiegyensúlyozatlan. A látványvilág szép, nagyon jó színhasználattal. Változatos a labirintus, jök a figurák, az animációk. Jök a hangok, dallamok is. Kezdetben zavaróak a lövés és dallam miatti belassulások. A vezérlési módokkal nincs baj, az érzékenységgel sem, de egy kis bibi azért akad: nehéz a fordulás, ha nem állok a megfelelő helyen, akkor Selwyn nem érti, hogy mit akarok, és nem kanyarodik el. A készségszint, maga a kiegyensúlyozatlanság a játék gyengéje, ugyanis a megoldhatóság teljesen véletlenszerű, minden attól függ, hogy a kiscicák hol vannak, milyen messzire az otthonuktól. A kutyák falkává alakulása egy olyan folyamat, ami elvileg normál tempóban folyik. Elvileg bele lehet szólni a kutyák ritkításával, ami nagyon jó ötlet (lenne), mert így az ügyes játékos megnövelheti a saját játékidéjét. Egy gond van, hogy nem

értem, hogy ezt milyen úton-módon lehet kivitelezni. Próbáltam én a kutyák elleni harcra berendezkedni, de mikor arra összpontosítottam, akkor is ugyanolyan gyorsan falkává álltak össze. Mikor a cicák könnyebben elérhető helyen vannak, akkor még éppen megoldható a feladat. Összességében szemet gyönyörködtető labirintusos játék a Paws, de lehetett volna sokkal jobb is, ha az ötleteket sikerült volna jobban megvalósítani.

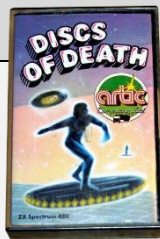


MÁSOK SZERINT

- WOS: 6,59/10
- Sinclair User: 4/5
- Home Computing Weekly: 4/5
- Sinclair Programs: 46%
- Computer Gamer: 3/7
- Crash: 78%
- Your Computer: 3/5
- Your Spectrum: 2,33/5

DISCS OF DEATH

KIADÓ:	Artic Computing Ltd, 1985, £6.95
FEJLESZTŐ:	Ian Rich
STÍLUS:	Arcade – lövöldözős, akció, Discs of Tron-klón
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	28414 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	2:55
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet (5,7 – irányék balra, jobbra, 8,0 – mozgás balra, jobbra, 6 – lemez eldobása, 9 – védekezés)
	Joystick: Kempston



EREDETI ÚTMUTATÓ

„Meg tudod tartani a Lemezharcos bajnok címedet? Vagy mint oly sokan előtted, te is lemez által fogsz meghalni.

Ez a 25. század... Az élet célja lemezharcos bajnökká válni és annak is maradni. Mostanáig legyőzetlen voltál az arénában. De kihívást kaptál egy szomszédos bolygó bajnokától. Mint mindig, ez is halálíg tartó küzdelem lesz. Le tudod győzni az idegen harcost vagy meghalsz egy lemez által? Takarékoskodj a reflektorpajzsoddal, mivel korlátozott a használata.

Ennek a 3D-s játéknak sok szintje van - olyan dolgokkal, mint például az erőmezők és önzérléses lemezek,

hogy győzedelmeskedj, harcolj a lehető legmagasabb pontszámért.

A lemezzel való célzáshoz mozgasd a lézerirányítékot az aréna hátulján. A lemez ezután ezt a pontot célozza meg, visszapattanva a falról, majd visszatérve hozzád.
Az Erő legyen veled!”

SEGÍTSÉG

Nem egyszerű játék. Több feladatot kell külön-külön megszoknod a használathoz. Először is, van 3 diszked, ezekkel próbáld eltalálni az ellenfeledet. Mikor eldobod a lemezeket, azok elérik az ellenfél síkját, majd bumeráng módjára visszatérnek hozzád. Közben az ellenfél is próbál téged eltalálni, neki is három lemez van. Az ő lemezeit a te visszatérő lemezeidtől az különbözteti meg, hogy az ő lemezei 'teliek', a tied pedig 'üresek'. Ha süvít feléd egy lemez, akkor reflektorpajzsod felemelésével védekezhetsz, de inkább lépj arrébb, hogy spórolj a pajzsokkal. Ha eltalálsz az ellenfeled, akkor felváltva vagy egy két platformos, vagy egy három platformos pályára kerülsz. Van három nehézségi szint, ezek közül a menüben is választhatasz. Szinteken



belül van 8 bónusz szint, melyek egy-egy három és két platformos ütközetből állnak. Így minden szinten 16 ütközet van, a bónusz szó ne tévesszen meg, nincs jelentősége. Néhány ütközetet túlélve látod majd, hogy a lemazharcos sport nem a fair-playről szól, ellenfeled először egy extra lövedékkel próbál majd megölni, amit reflektorpajzsral nem lehet háritani, majd később egy védőháló fut majd kettőtök között, ami a te lemezeidet csak a lyukakon engedi át, a többbit visszalöki, míg ellenfeled lemezei akadály nélkül jutnak át rajta. Ezek után talán már az sem meglepő, hogy végső győzelemről csak álmodozhatsz, nem érheted el, a játék a haláلودig tart.

HÁTTÉR

Ian Rich egyetlen játéka a Bally Midway 1983-as Discs of Tronja alapján készült. Kritikai fogadtatása kedvezőtlen volt, 1985 végén többet vártak egy 7 fontért kínált játéktól.

ÉRTÉKELÉS

Átlagos borító és egy annál jobb betöltőkép, valamint útmutató jár a játékhoz, aminek az alapötlete egész jó. Nem jó viszont az, hogy a szerző nem talált ki ehhez egy megfelelő vezérlési módot. A billentyűzet felső

sorába berakott 6 gomb számomra maga a halál, képtelen vagyok használni. Kevésbé rossz, de még mindig elég vacak a botkormányos játék. Több órányi játék után is néha automatikusan a tűz gombbal akarom eldobni a diszket, őrjítő. Miért nem lehetett azt mondani, hogy joystickkal lehet ugrálni, lóni, védekezni, és a billentyűzet két gombjával mozgatni az irányékeot balra-jobbra? Billentyűzetben szintén lehetett volna használhatóbb elrendezéseket produkálni. A játék nehézségét is leginkább a nehezen megszokható vezérlés rontja, mint ahogy az addiktivitás szintjét is csökkenti. Más, nagyobb gond nincs, látványvilágában bőven átlag feletti. Játékmenete kicsit egysíkú, hosszas sikertelenség után frusztráló és unalmas. Talán ha legalább a háttér színe változna, vagy valami megtörné a monotonitást, akkor jobb lehetne, nem is tudom, így csak azt tudom rá mondani, hogy nem rossz.

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

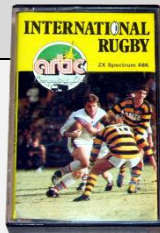


MÁSOK SZERINT

- WOS: 7,18/10
- Computer Gamer: 2/7
- Crash: 31%
- C&VG: 6,75/10
- Your Sinclair: 7/10

INTERNATIONAL RUGBY

KIADÓ:	Artic Computing, 1985, £7.95
FEJLESZTŐ:	Donald J. Campbell
STÍLUS:	Sport - rugby
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	46502 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	4:26
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet (1. játékos: 1,Q - fel, le, A,S - balra, jobbra, CS..V - lövés 2. játékos: 0,O - fel, le, K,J - balra, jobbra, B..Sp - lövés R - pillanatállj/tovább, CS+T - kilépés) Joystick: Kempston, IF2



EREDETI ÚTMUTATÓ

„A színpad készen áll... te nyerted a Triple Crown-t, de Franciaország továbbra is veretlen - a tömeg zsidong, ahogy csapatod feláll a kezdéshez. A játékevezető sípjába fúj és elvégzed a kezdőrúgást. Te támadsz, és a bíró tolongást ítél a francia célvonalnál.

Játszhatasz, mint Anglia, Skócia, Wales, Írország vagy Franciaország az Öt Nemzet Bajnokságának szimulációjában.

Megnyerheted a Triple Crown, vagy akár a Grand Slamet is? A játék tartalmaz passzolást, drop gólt, tolongást, bedobást, jutalomrúgást, gyakorlatilag mindent, amit elvárhatsz egy kiváló rögbi játéktól.

Miután a játék betöltődött, választhatsz a főmenüből.

- 1 - Billentyűzet (lásd játék vezérlők)
- 2 - Sinclair Joystick
- 3 - Kempston Joystick
- 4 - Egy játékos
- 5 - Két játékos
- 6 - Egyszerű játék
- 7 - Kemény játék
- 8 - Gyakorlás
- 9 - Bajnokság

Ha nem csinálsz semmit a játék ezen szakaszában, akkor elindul a bemutató mód. Ha a bajnokságot választod, választhatsz, hogy mely csapattal szeretnél játszani. A bajnokság tabellája jelenik meg ezután, és készen állsz az első mérkőzésedre. Miután lejátszottad a mérkőzésedet, a számítógép kiszámítja a játéknapi többi eredményét.

Speciális mozgások:

PASSZOLÁS - Hogy passzold a labdát egy másik játékosnak, nyomd meg az iránygombot, amerre szeretnél átadni, és a tűz gombot egyszerre.

DROPRÚGÁS - A droprúgáshoz nyomd meg a hátrafelé mozgásnak megfelelő gombot (balra vagy jobbra, attól függően, hogy merre nézel) és a tűz gombot egyidejűleg.

GOALKICKS - Amikor szereztél egy célt (Try), a kivetítő téged fog mutatni

a játékosok szemszögéből. Ellensúlyoznod kell a szelet (erősségét és irányát), amit a nyilak jeleznek, a célkereszt balra vagy jobbra mozgatásával. Ha elégedett vagy, végezd el a szabadrúgást. Megnézheted, ahogy a labda száll a cél felé. Ha jól céloztál, a vonalbírók jelezni fognak a zászlójukkal.

Ha már játszottál, a számítógép jelezni fogja a pozíciód a tabellán. Miután befejeződött a bajnokság, a győztes csapat himnuszát meghallgathatod!"

SEGÍTSÉG

A csapatokban hét-hét játékos van. A célért (try) 4 pont jár, az azt követő jutalomrúgással pedig kettőt szerezhetsz. Lehet még máshogy is pontot szerezni, de ezek a legegyszerűbben kivitelezhetők.

HÁTTÉR

Donald J. Campbell játéka igen borsos ára és rossz kritikái ellenére is sikeres volt, ami részben betudható a rögbi angol népszerűségének is, valamint, hogy a megjelenés után egy hónappal kezdődött az 57. Őt Nemzet Bajnoksága.

ÉRTÉKELÉS

Jó a borító, a betöltőkép meg kimondottan szuperjő. Az útmutató Artic játékhoz mérten átlagon felüli. Fogalmam sincs a rögbiről, így nem tudom mennyire valós, reális a megvalósítás. Egy biztos, ez a játék gyakorlatilag a World Cup Football rögbis ikertestvére. Ezzel erényein és hibáin is osztozik. A látványvilág lényegében ugyanaz, amit feldob egy



kicsit a jutalomrúgás, viszont nincs kupaátadás. Vezérlésnél egy picit gyengébbnek érzem a rögbit, nehezebb a labdát összeszedni és passzolni is. Nehézségi szintben viszont jobbnak érzem ezt a játékot. Könnyű szinten egy kis odafigyeléssel és szalomozással min. 60 pontot lehet szerezni nulla ellenében, nehéz szinten viszont már bekeményít az ellenfél, nem lehet olyan könnyen elmenni mellette, néha még fífikás megmozdulásai is vannak.

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



MÁSOK SZERINT

- WOS: 6,80/10
- Computer Gamer: 4/7
- Crash: 67%
- Sinclair User: 2/5
- Your Spectrum: 5,33/10
- C&VG: 6,75/10

BIG BEN STRIKES AGAIN

KIADÓ:	Artic Computing Ltd, 1985, £6.95
FEJLESZTŐ:	John Prince
STÍLUS:	Sakk
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	44691 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	4:19
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet (O-balra, P-jobbra, Q-fel, A-le, CS..Sp-ugrás, 1-zene ki/be, 2-szünet, 3-kilépés)
	Joytick: Kempston, IF2, Cursor



EREDETI ÚTMUTATÓ

„A Big Ben Strikes Again nem csak egy játék, hanem egy játékszerkesztő is, amely lehetővé teszi, hogy megtervezd a saját képernyőidet. A program két részből áll, a játékból és a szerkesztőből. A világhírű riportert, Bent a Chronicle-től küldék a Westminster-palotába egy nagy sztori megfejtésére, összerakására. Hogy megkapja a fülesek, Bennek közelednie kell olyan hírességekhez, mint Manic Maggie, és a kiszivárogtatott információkért cserébe ajándékokat kell adnia. Azonban ne közelíts hozzájuk a megfelelő ajándékok nélkül - neked kell eldöntened azt is, hogy ki mit akar... Ja, és óvakodj a veszélyektől! Tudnál Bennek segíteni időben

kibogozni a történetet? Figyeld az órát és gyűjtsd be az infókat, mielőtt a Big Ben éjfél után.

A főmenüben az egyes opcióval indíthatod a játékot, a másodikkal az irányítást választhatod, a hármassal belépsz a szerkesztőbe, ahol a képernyő alján láthatod a szerkesztő lehetőségeit, köztük a vezérlésnél kiválasztott módon navigálhatsz. A lehetőségeid:

ROOM - Szoba - ha ezt választod, akkor kiválaszthatod a szerkesztendő szoba számát

DESIGN - Tervezés - itt a jobb oldalon látható elemeket helyezheted el az aktuális szobában

EDIT - Szerkesztés - itt eltávolíthatod a nem kellő elemeket (a bal sarkába állsz és tűz)

NASTIES - Veszélyek - akár hatot is elhelyezhetsz egy képernyőn (3 függőlegesen és 3 vízszintesen mozgó), először a bal/felső, majd a jobb/alsó, végül a startpozíciót kell megadnod

CELEBS - Hírességek - csak egy megengedett minden képernyőn.

GIFTS - Ajándékok - csak egy megengedett szobánként.

CLEAR - Törlés - törli az aktuális képernyőt.

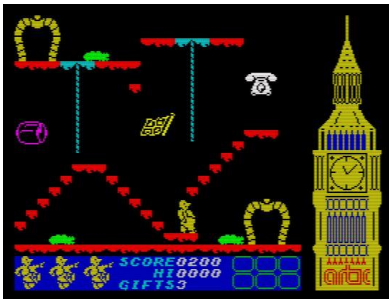
PLAY - Játék - lehetővé teszi, hogy teszteld a képernyőtervet, vagy gyakorolj egy meglévő képernyőt, anélkül, hogy meghalnál.

QUIT - Kilépés - visszatérés a főmenübe.

Ha elégedett vagy a tervekkel, akkor lementheted őket kazettára (főmenü négyes pont), amit be is tölthetsz (főmenü ötös pont) később, ha játszani szeretnél vele."

SEGÍTSÉG

20 pályán, ahol jobbra-balra körbejárhatod mindet az ajtókon keresztül haladva, meg kell találnod a hat politikust, akiket a hat, szintén megtalálandó tárggyal bírsz szigorúan titkos dolgok kifecsegésére rávenni. Minden politikusnak megvan az érzékeny pontja, van aki szemüveget szeretne, van aki biciklit... Hát, nem is tudom, gyanúsak ezek a kis igények, a szemüveg nyilván gyémántberakásos, a bicikli meg valami menő márka mégmenőbb típusa. Az egyik kliensed rendőruhában feszít, lehet, hogy ő a rendőrkapitány vagy a belügyminiszter, ő stilszerű tárgyat szeretne kapni. A hat politikusból ötnél a szobában lévő mozgó veszélyes tárgyakból következtethetsz



az igényeikre, a maradék egy pedig kapja a színének megfelelő "kenőanyagot". A mozgó veszélyek és a magasból való leesés mellett súlyos következménnyel jár, ha üttött az órád! A játéktér alatt láthatod a GIFTS felirat után, hogy mennyi ajándék van nálad, mellette, jobbra pedig azt láthatod, hogy mennyi darabkája van meg a sztorinak.

HÁTTÉR

Szót ejtenék a főszereplő személyéről, a leírás szerint Ben, a játék borítója alapján Mutant Monty. Utóbbi erősíti a játék végén látható üzenet, amit nem szeretnék spoilerezni. Valószínűnek tartom, hogy a játékot és a hozzá tartozó leírást is más-más személy készítette, ebből adódhat a keveredés, mert az teljesen egyértelmű, hogy Ben az óra utóneve, vezetőneve pedig: Big. A játék írója John Prince, akinek a Mr Wong után ez volt a második, búcsúzó játéka az Articnál. Ezután Donald J. Campbell-el, aki az Artic-nál volt kollégája, 1986-ban megalapították a Paragon Programming Ltd-t, amiből később, 1987-ben Tiertex Ltd lett. Mindkét néven bőtermésű fejlesztőcsapat tagja volt John, aki személy szerint is több, főleg US Gold-nak eladott játék elkészítésében volt tevékeny, ráadásul folytatva Artic-nál megkezdett jó szokását, többféle platformra fejlesztett. A csapat több, mint 250 játékot adott ki, majdnem 20 különböző platformra, manapság (Tiertex Design Studios-ként) kisebb HW egységeket gyártanak, értékesítenek.

ÉRTÉKELÉS

Hivatalosan nem Mutant Monty játék, valójában a második része a szériának. Nagyon furcsa, hogy egy játék kiadásánál ennyire nem figyelnek a részletekre és nem tudják, hogy ki a főszereplő. A borító és a betöltőképernyő is látványos. Az ötlet és a sztori sem lenne rossz, ha odafigyeltek volna az egyik legfontosabb részletre. Van pályaszerkesztő rész, ami igazán ritka ezen a szinten és minimum háromszoros éljenzést megér. A grafika egy ellentmondásos része a játéknak, a legzavaróbb része, hogy vibrál. Másrészt a nagy figura ellenére vagy lehet, hogy pont azért, az identitását nem ismerő főhős mozgása olyan, mintha egy grafikai hiba lenne. Jobban megnézve kidolgozott mozgásfázisai vannak, de mégis rosszul néz ki, mikor valami előtt áll, egyszerű pacaként. A látvány a villogás ellenére kellemes, színes, átlagnál változatosabb. Ötletesnek tartom a Big Ben felhasználását játékelemként, valamint a politikusok karikatúrával való ábrázolását. A játékban végig szól egy kis dallam, amit ki/be lehet kapcsolgatni, jók az effektek is. A vezérlés módozatai tökéletesek, az érzékenység szintén, de néha gondok akadnak a veszélyekkel való ütközések érzékelésénél. Van, hogy szinte teljesen átveszi Monty a tárgy színét és ennek ellenére nincs életvesztés. A rosszabbik eset, mikor látható érintkezés nélkül is belehal a sérülésbe, ez pedig előcsalogathatja a játékosból a vadállatot. Nehézségi

szintek nincsenek, van viszont könnyebben és nehezebben teljesíthető helyszín. A játék végigjátszáshoz kell kevés stratégiai tehetség és több ügyesség és időzítési érzék. A játék politikai háttéréről nem tudok semmit, az egyik celeb, mintha a Vaslély lenne, gondolom a többiek a miniszterei.

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

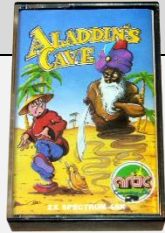


MÁSOK SZERINT

WOS: 6,93/10
 Computer Gamer: 4/5
 Sinclair User: 3/5
 Crash: 42%
 Your Spectrum: 5/10

ALADDIN'S CAVE

KIADÓ:	Artic Computing Ltd, 1985, £6.95
FEJLESZTŐ:	Keith A. Purkiss, D.J. Burt, M.A. Trace
STÍLUS:	Arcade - platform
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	46677 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	4:20
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet (Q..P,A..L - fel, le, CS,C,N - balra, Z,V,M - jobbra, X,B,SS - ugrás, 9 - pillanatállj, 1 és 2 egyszerre - kilépés, 3/4 - hang be/ki) Joystick: Kempston, Cursor



EREDETI ÚTMUTATÓ

„Aladdin bajba került miután csapdába esett a gonosz varázsló labirintusában. A labirintus különféle veszélyeket rejt, hulló sziklákat, pókokat, madarakat, kígyókat és sok egyebet. Aladdin felvehet különféle tárgyakat, amelyek közül néhány lehetővé teszi, hogy átalakuljon valami mássá, de ehhez az adott tárgyból az összeset be kell gyűjtenie. Minden életformának, amivé átalakulhatsz, eltérő tulajdonságai vannak, amelyeket felhasználhatsz azokon a helyeken, ahol azt nem befolyásolja valamilyen tiltó varázslat. Az átalakulások, transzformációk a következők

lehetnek: majom, madár, dzsinn és delfin. A varázsló megpróbálja megtartani az összes tárgyat, amit a labirintus egy-egy helyén látsz. Csak akkor tarthatod meg a tárgyakat, ha az adott helyen egyszerre mindet összegyűjtöd. Ha közben elhagysz egy helyet anélkül, hogy minden tárgy nálad lenne, akkor a nálad lévők is visszakerülnek a varázslóhoz és próbálkozhatasz újra az összes begyűjtésével. Először ki kell szöknöd a labirintusból, majd le a szakadékon, tovább a barlang folyóján, ki a sivatagba, majd tovább egészen annak a városnak a faláig, amelyik menedéket nyújt a varázslónak. Ezután elvezet az út a varázsló barlangjához, menet közben összegyűjtve a megfelelő fegyvereket és varázslatokat, legyőzheted őt. Ezután már csak vissza kell térnöd a saját barlangodba. A megfelelő tárgyak összegyűjtése utáni átalakulás módja: fel és ugrás - visszaváltozás emberré, le és ugrás - majom, madár, dzsinn testének felvétele, a delfinné való alakulás a vízbe lépéskor automatikusan megtörténik, mint ahogy a

visszaváltozás is az onnan történő kilépéskor.”

SEGÍTSÉG

Aladdin barlangjában kezdődik a sztori, ahonnan a szakadék eléréséig 5 szobában kell felszededegetned a metamorfózishoz szükséges elemeket. Menet közben találkozhatasz az átjáró (the passage) és a titkos zoba (secret chamber) nevű helyekkel is, utóbbi fogalmam sincs, milyen titkot rejt. Menet közben megismerkedhetsz a veszélyforrásokkal, többnyire egyértelműek, megfigyelve őket, kiismerhetővé válnak. De van egy alattomos tárgy, amit sokat használsz, és néha kitöröd miatt a nyakad: a létra. Bizony, a létra is veszélyes, ugyanis csúszik, ha túl gyorsan közlekedsz rajta, akkor az egy életedbe kerülhet. Visszatérve a barlangodba (aladdin's cave) juthatsz át a szakadékhoz, ahol először kell használni az átalakulást az előrejutáshoz. Innen a városig többször kell kitalálni valami elég kézenfekvő trükköt az előrejutáshoz. A városban nem kell sokáig keresned a varázslót, a fegyverek és varázslatok felvétele után már ott is lesz a következő helyszínen. A játékot öt étellel kezded.

HÁTTÉR

A szerzők: Keith A. Purkiss, D.J. Burt és M.A. Trace nem sok hullámot keltettek a Spectrumra írt játékok tengerében. A kazettaborító alapján Mr. Purkiss volt a vezér. Érdekes, hogy mind a hárman részt vettek a Tales of the Arabian Nights játék elkészítésében, ami több hasonlóságot

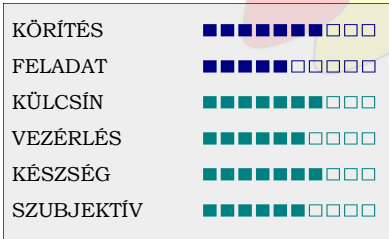


mutat az Aladdin's Cave-vel: mindkettő alapja egy arab mese, 1985-ben lettek kiadva, grafikájuk erősen emlékeztet egymásra. Keith Purkiss ezen kívül még egy játékot írt Simon Butler és Dawn Drake segítségével, az Ocean-nél megjelenő It's a Knockout. Az Aladdin's Cave drága volt, rossz kritikákat kapott, nem is lett sikeres.

ÉRTÉKELÉS

Mesés borító és betöltőképernyő, ötletlen, de kidolgozott sztori és feladat, szép betöltés utáni zenéske adja a körítést. Nem nyúlva a billentyűkhöz, véletlenszerű helyszíneket mutat meg magából a játék. A látványvilág szép, színes. Az ellenségek izgó-mozgó nagy animált figurák. Szegény Aladdin viszont nagyon béna, ahogy sétálás közben hihetetlen tempóban lengeti lábait, felsikálva mindent, amerre jár. A többi, Aladdin által megtestesített lény sokkal egységesebb, kultúraltabb képet mutat, úgy látszik, csak emberként nem tud normálisan viselkedni. Játék közben alapvetően csend van, csak képernyőváltáskor, tárgy felvételekor és elhallozásokkor van egy kis hang. A vezérlés nem sikerült jól, az a része rendben van, hogy joystickot is lehet

használni, a többi viszont gyatra. A billentyűkiosztás még elmegy, bár nem értem, hogy a megszokott QAOPM-mel mi baja van a fejlesztőknek, de szeretnek újítani, ami nem mindig jön be. Az érzékenység nagyon fura, autós hasonlaltal élve: néha alul-, néha túlkormányzott. Szóval nagy nehezen elugrok és ahelyett, hogy Aladdin megállna egy picit pihenni, már ugrik is mégegyet. Az átalakuláshoz meg néha tíznél többször nyomtam a kombinációt, mire felfogta és megcsinálta, persze addigra már azt hittem, hogy elfogyott a szérum, vagy valami efféle gubanc van. A játék amúgy szórakoztató kis darab, csakd bírd a gyűrődést, néha még egy kis mazochizmus is elkél. Az ellenségek mozgásciklusai között kell megtalálni a megfelelő utat, ritmust, a la Manic Míner, van ahol könnyebben, van ahol nehezebben. Ha nem lenne ilyen átverős a vezérlés, akkor nagyobb pontszámot is kaphatna a készségre, de így túl nagy a szerencse szerepe.



MÁSOK SZERINT
 WOS: 5,42/10
 Sinclair User: 3/5
 Your Sinclair: 5/10

HARRY HARE'S LAIR

KIADÓ:	Artic Computing Ltd, 1985, £8.95 (az 'Assemblage' válogatáson)
FEJLESZTŐ:	Norman White
STÍLUS:	Arcade - akció
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	40945 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	4:11
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet (Q,A - fel, le, O,P - balra, jobbra, CS..Sp - vissza az üregbe="nyúlteleport")



EREDETI ÚTMUTATÓ

„Ha elegend van, le vagy eresztve és valami újat szeretnél felfedezni, akkor ez a játék neked készült! Harry, a nyúl, akkor a legboldogabb, mikor kedvenc ételét, a sárgarépát eheti. Ez a megszállottság viheti Harry-t bajba. Giles, a gazda aggódik a rendszeres répafogyás miatt és keresi a módját, hogy elvegye Harry kedvét a sárgarépájával való szórakozástól. Harry a föld alatt mozog, ellopja a répát és visszaviszi az üregébe, de csak óvatosan - az egerek, patkányok, pókok és kukacok mind ártani akarnak neki. Egy 24 karátos játék!”

SEGÍTSÉG

'Harry nyúl ürege' a játék címe és ez a játék alfája és omegája. Hogy Giles

gazda mit talál ki Harry ellen, az elég homályos, de lehet, hogy az ő ravasz ármánykodása folytán lett a nyuszi az állatvilág számkivetettje, még a giliszta is ellene fordult. A játék két képernyőn játszódik, a kertben és az üregben. A kerti rész felfogható a főjátéknak, az üreg inkább csak könnyed bónuszgyűjtésre való. Az említett két helyszín váltja egymást, amíg bírod étellel. A harmadik szinten (tehát másodszor a kertbe érve) csatlakozik az ellenséges állatokhoz az egér is. Változás még pók 2.0, aki az ötödik szinttől már követhetetlenül, eszeveszett tempóban rohangál. Az már az első pályán kiderül, hogy az igazán veszélyes ellenfél az a pók, mert kedve szerint lavírozhat a labirintusban. Egy érinthetetlen hely van a többi állat számára: Harry ürege, a béke szigete, Harry-t szorult helyzetében ide tudod juttatni a "nyúlteleporttal". A játék három élettel indul. Minden szint végén megkapod a 'BONUS' pontot, ami szépen fogy az idő múlásával, szerencsére nem kerül életedbe, ha eléri a nullát. A páros pályákon, tehát az üregben két dolog fontos: a türelem és a helyzetfelismerés. Egyszerűen ki kell

várni, hogy a csapdák magasra menjenek, és sipirc, át a következőig.

HÁTTÉR

Norman White egyetlen játéka, sajnos! A Sinclair User újságírójának John Gilbertnek merőben más a véleménye, az 'Assemblage' válogatásról ezt írta: "Az arcade játékok nem sokat érnek, egyenként kiadni őket bűn lett volna, de a kalandjátékokkal együtt, a szalag másik oldalán, változatos éretrendet alkotnak."

ÉRTÉKELÉS

Ez egy nagyon aranyos kis játék, azt nem tudom, hogy hány karátos, de ötletes, barátságos, bőven az Artic munkásságának élvonalából. Ennél sokkal rosszabb játékokat is kiadtak, nem csak az Artic, de neves kiadók is. A borítón próbálták a négy játékból összeollózni a lényegét, egy Mutant Monty, egy nyúl, egy rémpofa, csak Robin Hoodot nem látom sehol. Vicces a betöltőkép a vörös fejű farmerrel, aki nem találja módját a boldogságtól majd kicsattanó, szenvedélybeteg nyuszi elriasztásának. Aztán betöltés közben Giles gazda átalakul vezérlési instrukciókká. A feladat jópofa, egyszerű. Van hozzáillő dallamocska, kicsit lassú, de kedves felvezető animáció, ahogy szegény Giles elveti a könnyen kisarjadó répát. Látva a répa növekedési ritmusát, nem is értem, hogy Giles miért hagyja őket a földben vagy miért izgatja, hogy Harry megeszi, hiszen pillanatok alatt termelhet újat... A látvány csak



fokozza a játék alaphangulatát, előhozza gyermeki énemem, pedig nem vagyok egy infantilis típus, vagy mégis? A vezérlés csak billentyűzetről lehetséges, a fel és lefelé irányuló mozgást, vagyis annak ritmusát meg kell szokni, kis gyakorlás kérdése a dolog. Pók 2.0, maga a megtestesült nehézségi szint, nélküle unalomig lehetne játszani, de ő egyszerűen fáradhatatlan és életveszélyes. Lehetne jobb, változatosabb, az is lehet, hogy túlértékelem, de engem meggyőzött, sokat játszottam vele és kitűnő kikapcsolódást nyújtott.

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



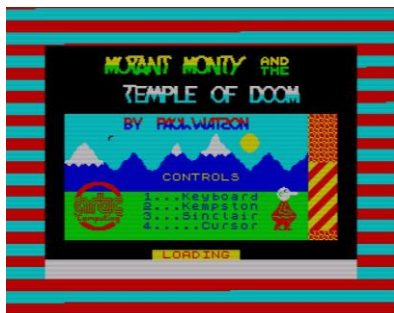
MÁSOK SZERINT

WOS: 7,00/10

MUTANT MONTY AND THE TEMPLE OF DOOM



KIADÓ:	Artic Computing Ltd, 1985, £8.95 (az 'Assemblage' válogatáson)
FEJLESZTŐ:	Paul Watson
STÍLUS:	Arcade – Jet Set Willy-klón
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	42133 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	3:40
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet (O,P - balra, jobbra, CS..Sp - ugrás) Joystick: Kempston, IF2, Cursor



EREDETI ÚTMUTATÓ

„Monty visszatért a következő kalandjával, a végzet templomával. A sokképernyős játék elvezet sok különböző helyre. Akarsz az arany megszerzéséért még kockáztatni vagy Montynak nem kell már több? Te irányítod Montyt ebben a "körömrágós", izgalmas játékban.”

SEGÍTSÉG

Monty első kalandjában is a csillogó anyagiak vezérelték, ebben az "izgalmas" játékban is elsősorban a 12 aranygyűrűt kell összegyűjtenie, másodsorban meg el kell tűnnie a végzet templomából. Az energiádat a jobb oldalon látható háromszínű csík

jelképezi, egy hiba után nem egy teljes szín tűnik el, összesen öt hibázási lehetőség van. Ha láttad az 'Indiana Jones és a végzet temploma' című filmet, akkor csalódnai fogsz, mert a szobák berendezése, a veszélyek, a lefelé-jobbra-balra mozgó ellenségek és a hangulat sem idézi fel a filmben látottakat. Szükséged lesz pixelpontos, gyors ugrásokra, remek ütemezőkre és Fortuna támogatására. Az elv az ilyen típusú játékoknál szokásos: ne érj hozzá a mozgó tárgyakhoz, ne ess le magasról és ne lépj a fűre (ami lila)! Összesen 16 szobát kell bejárnod, többnyire többször, két okból. Az első, hogy vannak zsákutcák, ahova be kell menni az aranyak miatt, de aztán ugyanazon az úton vissza is kell haladni, folytatni a kincskeresést, vannak körutak és kerülők, sikátorok, stb... De ez játék közben egyértelművé válik. Második ok, hogy a startképernyőn induláskor a hátad mögött látható piros-sárga izé, az a bejárat és kijárat egyaránt. A már megszerzett aranyak számát a bal-alsó sarokban látható pénzeszsák

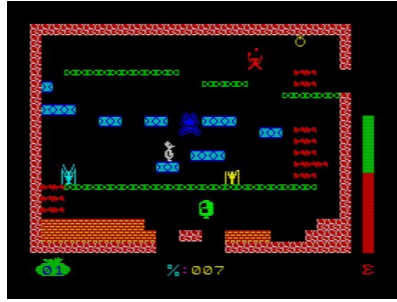
mutatja, alul-középen pedig százalékos formában látható, hogy hol is tartasz a 100%, tehát a kijutáshoz képest.

HÁTTÉR

Mutáns Monty harmadik kalandja, az elsőt még Karl D. Jeffery, ezt már Paul Watson fejlesztette. Karl ekkor már a Your Computer magazinnak írt begépelős gépi kódú játékokat. A szerzőváltás ellenére Monty figurája és jelleme maradt az első kalandnál megismert.

ÉRTÉKELÉS

Az Artic-nál nem sokat vesződtek a sztorival, nagyon alap, nagyon ötletlen. Az említett Indiana Jones film után egy évvel nem lehet véletlen egybeesés a cím, de akkor miért nem próbálták valami ahhoz hasonlóra formálni a látványvilágot? Persze, tudom, hogy a túlzott hasonlóság licenszköteles, de ezt a Spectrum játékoknál többnyire sikeresen elkerülték. Így meg elég megfoghatatlan az egész történet, feladat, egyszerűen szedd össze a tárgyakat és vigyázz a testi épségedre! A látványvilág ettől függetlenül szépre sikerült, nagy, színes, animált, gyors és lassú ellenségek vannak, akik sajnos csak függőlegesen vagy vízszintesen mozognak. Tetszik az áramütésszerű energiavesztés, bár nem esik jól. A vezérlés egyszerű és egyértelmű "inspirálója" a Manic Miner, vagy a Jet Set Willy, mindegy melyik, legalább jó helyről csórt Paul Watson. Az érzékenység elsőrangú, a



sok gyors mozgású ellenség sem zavar be, lassít, stb. A játék végigjátszható ugyan, de még emulátoron, mindig mentve-töltve is bitang nehéz, főleg az utolsóként érintett szobák (mondjuk ezt nem hibaként írom, nyilván nem az első szobák a legnehezebbek). Csak türelmeseknek! Érdekes jelenség ennél a játéktípusnál, ahogy az emberi újj "megjegyzí" az ütemet és újra meg újra, persze fáradás miatti tévesztésekkel, de végig tudja vinni az elsőre megvalósíthatatlannak tűnő mozgáskombinációkat is.

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



MÁSOK SZERINT

WOS: 6,60/10

CURSE OF THE SEVEN FACES



KIADÓ:	Artic Computing Ltd, 1985, £8.95 (az 'Assemblage' válogatáson)
FEJLESZTŐ:	Imperial Software (Alan McDonald)
STÍLUS:	Kaland - szöveges
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	40945 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	4:46
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet

EREDETI ÚTMUTATÓ

„Ebben a kalandban meg kell találnod és megsemmisítened a gonosz varázslót. Ezt csak az teheti meg, aki vele egyenragúvá válik. Hogy ezt megtedd, tárgyakat kell megtalálnod, és használni őket ellene.

Vigyázz, ez a játék nem könnyű, a 'Curse of Seven Faces' fenyegetően közeledik!

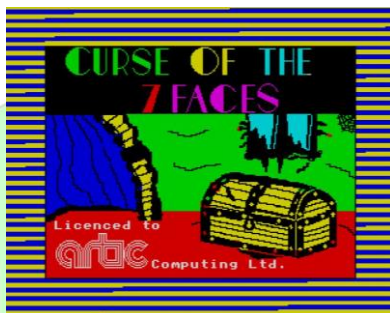
A számítógépet IGE + FŐNÉV parancsokkal irányítod, ha a számítógép nem érti, próbáld újrászövegezni a parancsodat.”

SEGÍTSÉG

A játék betöltése után még kiderül, hogy a varázsló könyvét (WIZARD'S SPELL BOOK) kell mindenképp megtalálnod, valamint a beilleszkedéshez fontos lesz viselned a kalapot (STAFF HAT) és a köpenyt (CLOAK).

HÁTTÉR

A játékról először a Popular Computing Weekly egy 1984 júliusi számában lehetett olvasni, mégpedig, hogy a Classic Computing fogja megjelentetni. Aztán egy hónap múlva már helyesbített a hetilap: az Artic jelenteti majd meg hamarosan a

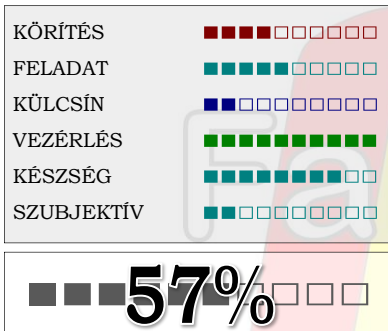


játékot. Aztán átcsőszott novemberre a megjelenés, majd 1985 februárjára, mikor már a próbaverziót magazinoknak is kiküldte az Artic. Végül csak 1985 karácsonyán jelent meg az Assemblage válogatáson, másik három játékkal, melyeknek nem szavazott elég bizalmat kiadójuk az önálló kiadáshoz.

ÉRTÉKELÉS

A cím alapján először egy jó kis Poirot stílusú krimire számítottam, sajnos nem jött be, a sztori a sablonos, gonosz varázslós, ami eleve nem a szívem csücske, most pedig, hogy ezt írom, kifejezetten a könyökömön jön ki, sőt, idegesít. Ezt csak azért említem meg, mert nem is tudtam magam rávenni, hogy végignyomjam a sztorit a hepiendig, emiatt a játékról

alkotott értékelésem majdhogynem felesleges és nem is túl igazságos. Ez nem jelenti azt, hogy abszolút elutasítom a játékot, csak nincs hozzá hangulatom és valószínűleg nem is lesz soha. Ami tetszik: a színek használata, a leírások, a vezérlés, a parancsok begépelésekor a kis csippanások, a nagy játéktér. Elég jó még a betöltőkép is. Negatívum tárgyilagosan nézve nem nagyon van, azon kívül, hogy jobb lenne a játék, ha illusztrált lenne. A nehézségi szint inkább a könnyebb felé húz érzésem szerint.



MÁSOK SZERINT

WOS: 5,83/10

C&VG: 7/10

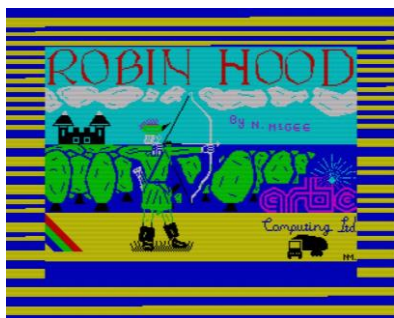
Crash: 7/10

Home Computing Weekly: 30%

Sinclair User: 5/10

ROBIN HOOD

KIADÓ:	Artic Computing Ltd, 1985, £8.95 (az 'Assemblage' válogatáson)
FEJLESZTŐ:	Nigel McGee
STÍLUS:	Kaland - illusztrált
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	47076 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	5:02
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet



EREDETI ÚTMUTATÓ

„A második kaland az 'Assemblage'-n egy grafikus kaland Robin Hood-ról, amiben szerepel a címszereplő, az ő nagy szerelme, Marianne és legnagyobb ellensége a nottinghami seriff. Robinnak el kell mennie a nottinghami kastélyba, hogy megmentse szerelmét és megölje a seriffet. Kiváló grafika segít ebben a nottingham megyei kalandban. Rabolj a gazdagoktól és add a szegényeknek, vagy a seriffé legyen az utolsó szó?”

SEGÍTSÉG

Rövidke kis történet a népszerű Robin Hood főszereplésével, aki a sherwoodi erdő legismertebb állandó lakosa. Robin legjobb fegyvertársa

Little John, de ő nem szerepel a történetben. A sztori elején gyakorlásképp be kell törni tölgyfák odvába, erdei házikóba, használaton kívüli kútba és mindenhol összeszedni, ami csak mozdítható. Vedd úgy, hogy mindent a gazdagoktól veszel el. A parancsosztogásra használt nyelvezet a kalandjátékoknál megszokott, engem gyermekkorom indiános filmjeiben használt indián-angolra emlékeztet: pl. szívni békepipa, adni főnök ló... Általában két szavas parancsok elégésgesek, de a Robin Hood nyelvezete annyival fejlettebb, hogy pl. ha adsz valakinek valamit, akkor az utóbbi példánál maradvá GIVE HORSE BOSS összetett dolgot kell kinyögni. A játék 60-65 helyszínéből minden másodikhoz van kép, ami sajnos csak az első ottjártadkor tekinthető meg. Bár lehet, hogy van valami parancs az újranézésre. Folytatva a kezdőknek szóló tanácsaimat: legtöbbet használt parancsaim a SEARCH és az EXAMINE voltak. Az általam használt szavakat még megadom, mivel a Quill&Illustratorral készített kalandoknál ez nem hámozható ki a kazettafájlból. Lehet, hogy más is

kellott volna, de nekem ennyi elég volt.

HÁTTÉR

A BASIC betöltő szerint a szerző Nigel McGee mindössze 14 évesen írta a játékot, pontosabban a Gilsoft kalandjátékkészítő szoftvercsomagjával, a 'The Quill and Illustrator'-ral szerkesztette. Szinte hihetetlen népszerű ez a csomag, a WOS adatházisa szerint 500-nál több játék készült vele! Nem csak kishalak,

hanem pl. a Melbourne House, CRL, Delta 4 és Firebird is adott ki Q&I játékokat. A játék kiadását 1985 márciusa körül tervezték az Artic először, de mint önálló produkciót. Ez elmaradt, valószínűleg nem tartották elég erősnek a játékot ehhez, inkább másik hárommal együtt benyomták egy karácsonyi válogatáskazettára.

ÉRTÉKELÉS

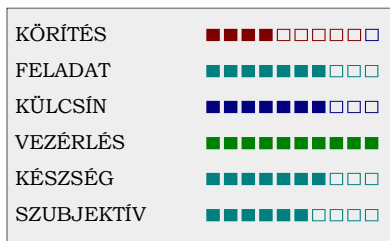
A körítéssel, sztori kidolgozásával szokás szerint nem foglalkoztak eleget az Artic-nál, de legalább van szép betöltőképernyője a játéknak. Azt viszont fontosnak tartanám ennél a típusnál, hogy odabökjenek legalább néhány parancsot, amit használhatok, ne kelljen mindent kisüjből szopogatni. Az első mindenféle segítség nélkül végigjátszott kalandjátékaim között volt a Robin Hood, így (még) nincs nagyon összehasonlítási alapom, de a feladat lehetett volna kicsit bonyolultabb, a játékmenet hosszabb. A látvány a mellékelt képek miatt szemnek tetszetős, a fülem kevésbé volt elvárásolva, de a végén volt egy kis bónusz dallamocská. A használt betűk viszont nem tetszenek, nehezen olvashatóak, néha idétlenek (pl. a 2-es, a C, a G...). Viszont tetszett, hogy a karakteres részen is használtak színeket. A vezérlés olyan, amilyennek egy kalandjátéknál lenni kell. Azt feltételeztem játék előtt, hogy nagyobb megoldandó rejtvényekkel is szemben találok majd magam. Mégis

IGÉK		TÁRGYAK			
carry	cípeld	armour	páncél		
climb	mássz	bone key	csont kulcs		
cut	vágd	bucket	vödör		
drop	dobd el	catapult	katapult		
examine	vizsgáld	door	ajtó		
extinguish	oltsd	flint	kovakó		
feed	etesd	food	étel		
get	vedd el	gold coin	aranyérme		
insert	helyezd be	ham	sonka		
kill	öld	handle	fogantyú		
lift	emeld	knife	kés		
light	gyújts	lamp	lámpa		
open	nyisd	pin	tű		
pay	fizess	poker	piszkavas		
pick	törd fel	rope	kötél		
read	olvasd	shield	pajzs		
search	keress	sign	felirat		
untie	szabadítsd	silver key	ezüst kulcs		
wear	viseld	torch	fáklya		
IRÁNYOK		treasure	kincs		
in	be	wall	fal		
out	ki	SZEMÉLYEK			
down	d	sheriff	seriff		
up	u	Marion	Marianna		
north	n	É	blacksmith	kovács	
south	s	D	guard	őr	
west		EGYÉB FONTOS DOLGOK			
east	e	K	inventory	i	készlet
north-west	nw	ÉNY	load	betöltés	
south-east	se	DK	save	mentés	



csak ajánlani tudom ezt a játékot. Ha eddig nem éreztél kedvet ehhez a műfajhoz, akkor talán jó választás első kalandnak. Nulláról indulva, szótárazva, térképet rajzolva, reggelivel egybekötve is megvolt négy óra alatt, és lehet, hogy egyszer újra nekiugrok, mert csak nyolcvan-

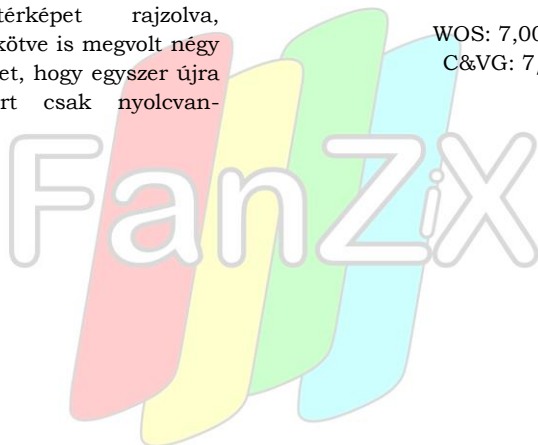
egynéhány százalékot kaptam a végén, befejezéskor.



MÁSOK SZERINT

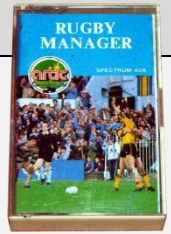
WOS: 7,00/10

C&VG: 7/10



RUGBY MANAGER

KIADÓ:	Artic Computing Ltd, 1986, £2.99
FEJLESZTŐ:	J. Wilson
STÍLUS:	Stratégiai – rögbi menedzser
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	46569 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	7:49
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet (Q,A – fel, le, O,P-balra, jobbra, B..Sp-tűz) Joystick: Kempston, IF2



EREDETI ÚTMUTATÓ

„Ki tudod menteni a csapatod a másodosztály mélyéről? Téged neveztek ki az általad választott rögbicapat élére, hogy elvezesd őket a játék elitjébe.

Szükséged lesz minden vállalkozói szellemre és a jó ítélőképességedre, hogy sikerrel jársz, irányítsd a klub pénzügeit –legyél óvatos a pénzzel! Minden játék kezdetén játékosokat tudsz venni, vagy el tudod őket adni az átigazolási piacon. Tanuld meg, hogy kell alkudni a megfelelő játékosra, a megfelelő árra. Neked kell kiválasztani egy csapatot, kiegyensúlyozva minden játékos ügyessége és energiája szerint, hogy legyőzd az ellenfeled.

A mérkőzés elkezdődik és ülsz a padon, harapdálva a körmöd, ahogy a gyors akciók fejlődnek. Meg tudod tartani a vezetést, vagy az ellenfél még fordíthat? Kaptok egy büntetést – legyen kapura rúgás vagy megjátszátok a labdát?

A végső sipszó hozza a megkönnyebbulést.

Meg kell vizsgálnod a csapat morálját. Mersz takarékoskodni a legnagyobb sztárod energiájával, hogy pihentesd a nagy meccsre? Ez a vereség veszélyének kockázatásával jár, ami magával vonja a csapat moráljának esését. A vereség csökkentené a nézőszámot, ezzel együtt a bevételt is. Ki tudod így fizetni a játékosokat?

RUGBY MANAGER - Versenyezz a sport kemény világában. Csak a legjobbnak sikerül.

HASZNÁLATI UTASÍTÁS

A főképernyőn látni fogod a csapat erejét, energiáját és morálját. Ezt összehasonlíthatod az ellenfelével. Hogy javíts a csapaton, a következőket teheted:

- Játékosok listája - megváltoztathatod a csapatot a játékosok kiválasztásával. Ez azt jelenti, hogy kiválasztod a lehető legerősebb csapatot adó játékosokat.



A menüben van még 2 lehetőség a mélyebb változtatásokra:

- Vegyél egy játékost - ekkor láthatod az elérhető játékost. Ajánlatot kell tenned a játékosért, amit vagy elfogadnak, vagy elutasítanak.

- Adj el egy játékost – el tudsz adni egy játékost készpénzért. Ekkor ajánlani fognak érte egy összeget, amit vagy elfogadhatsz, vagy elutasíthatsz.

A munkád része a pénzügyek felügyelete. A kiadások tartalmazzák: a játékosok fizetése és az átigazolási díjak. A jövedelmed a jegybevételekből, kupaprémiumokból és átigazolási díjakból származik. Kölcsönt is kérhetsz – amit vagy megkapsz, vagy nem.

Ha elégedett vagy a csapattal, akkor játsz le a mérkőzést. Megnézheted a meccs fontosabb eseményeit. Az összes bajnoki meccs eredménye megjelenik, majd a bajnoki táblázat is. *Nota bene: ha kupameccset játszol, akkor nem látod a bajnoki táblázatot.*”

SEGÍTSÉG

Az egész játékban egy nyíl alakú egérkurzort használva lehet mindent vezérelni. A főmenü 9 ikont tartalmaz:



Játékos eladása, a kiválasztott játékosokra ajánlatok érkeznek.



Játékos vétele: az átigazolási piac egyetlen játékosára adhatsz ajánlatot.



Pénzügyi intéző: hitelt kérhetsz (loan), vagy fizethetsz vissza (payment).



Játék mentése.



A saját csapatod és a következő ellenfél legfontosabb adatai: a posztok játékosainak értéke, aztán a csapat összesített energiája és a csapatmorál.

Az aktuális bajnoki tabella. Kilépés. Pontosabban új játékot lehet kezdeni.

Csapatszerkesztő. Először azt a játékost jelöld ki, akit be akarsz rakni a csapatba (csak ha a játékosnál a TEAM oszlopban SUB van), ha a berakott játékosal már tíen sokan lennének a csapatban, akkor ki kell jelölnöd egy játékost, akit kivennél a csapatból.



Meccs. Többnyire csak nézheted, kivéve büntetőnél (penalty), ilyenkor kiválaszthatod, hogy kapura lövést vagy a labda megjátzását szeretnéd. Vereség esetén a csapatmorál kettővel csökken, győzelem esetén kettővel nő.

HÁTTÉR

Az utolsó Artic játék, nyomott, 3 fontos áron a kritikai sikertelenség ellenére toplistás lett, J. Wilson egyetlen játéka.

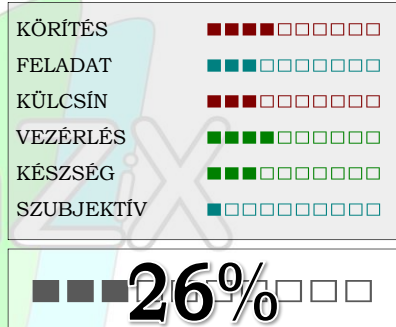
ÉRTÉKELÉS

A betöltés elég idétlen, elaprózott, feleslegesen elnyújtott. A betöltőkép vacak, a borító sem túl szép. Az útmutató egész jó. Maga a játék



egyértelműen az 1982-es Football Manager rögbiváltozata, elrontva egy teljesen felesleges kurzorvezérléssel. J. Wilsonnak inkább a játék kiegyensúlyozásával kellett volna foglalkozni. A véletlen szeszélyei miatt könnyedén bele lehet kerülni egy olyan szériába, ahonnan nincs visszaút. Gyakorlatilag nem is sok döntéshelyzet van. Először a csapatösszeállítás, amit leginkább az határoz meg, hogy ki a sérült, ha marad egy csapatra való játékos, akkor azok játszanak, akik vannak, és kész. A játékosvétel és eladás egy vicc, miután többnyire 1/1-es játékos lehet csak venni. Ha meg nem tudom a keretet feltölteni jó játékosokkal, akkor nem tudok senkit eladni a saját gyengébbekből sem. A hitel is csak az adósságszpirálba hajt. Utolsó döntési lehetőség a büntetőnél van, ami

szintén nem számít, mert a labda megjátszásának semmi értelme, akkor inkább kapura rúgás a lehetséges két pont reményében. Tényleg nem tudok semmi jót mondani, ez a játék annyira unalmas, nincs benne semmi eredeti, baromi lassú minden része, a kurzorral nehézkes egy-egy sor kijelölése, még ronda is az egész úgy, ahogy van. Egyszerűen értelmetlen időtöltés, senkinek sem ajánlom, komolyan egy nagyon rossz játék, amit ráadásul később még a Tynesoft is kiadott, igaz az Automaniával elég furcsa párban.

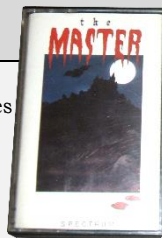


MÁSOK SZERINT

- WOS: 6,38/10
- Computer Gamer: 2/7
- Crash: 31%
- ZX Computing: 5/5

THE MASTER

KIADÓ:	Antartic, 1986, £1.99
FEJLESZTŐ:	Dinky Productions (David McGee (program)), Neil Jones (grafika), Robin Hall (grafika, screen, zene)
STÍLUS:	Arcade – platform, Manic Miner-klón
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	52394 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	5:04
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet (CS,X,V,N,SS – balra, Z,C,B,M,Sp-jobbra, A..En-ugrás, Q..P-tűz) Joystick: Kempston, Cursor



EREDETI ÚTMUTATÓ

„Jasper egy kemény nap fáradtsága után, lent a temetőben nem szeretne semmit jobban, mint hogy elmenjen a moziba, és megnézzen egy jó filmet. A kedvenc filmjei a vámpiros, gerinc bizsergető horrorfilmek.

Egy nap Jasper moziba megy egy különösen kemény munkanap után. Egy olyan filmre, amit már nagyon várt: Az ezer vámpír álmára. A kimerültség hatalmába keríti Jaspert és egyre jobban álomba merül a film közepénél. Hirtelen, mikor felébred, titokzatos módon a mozivásznon találja magát. Álmodik, vagy részévé vált egy celluloid rémálmoknak? Jasper úgy dönt, csak a biztonság kedvéért,

hogyan összegyűjti a szent kereszteteket arra az esetre, ha történetesen találkozna a MESTERREL.

Ahogy Jasper vándorol a képernyőkön, és kétségbeesetten próbál egyre több keresztet begyűjteni, melyek közül néhány átfordul a gonosz szimbólumává és lángba borul, és olyankor nem lehet begyűjteni, ráébred, hogy hamarosan szembe fog kerülni a MESTERREL és le kell majd győznie őt.

Ahogy Jasper letisztított egy képernyőről minden keresztet, átjut a következő képernyőre. Szembe kell néznie a MESTERREL, mielőtt éjfél üt az óra, különben a gonosz áldozatául esik. A MESTER teljes legyőzéséhez ötször kell legyőznie őt, minden alkalommal, mikor elkezdted a vadászatot, magadra fogod ölteni egy új karakter kinézetét.

Jasper felébred valaha ebből a rémálmóból? – Vagy talán ez nem is egy álom.”

SEGÍTSÉG

Jasper egy tudathasadásos horrorfüggő, aki kicsit túlértékeli saját jelentőségét, viszont nagyon kitartó. Jasper keresztgyűjtő



ámokfutásba kezd, te segítesz neki, ha nem idegesít fel tehetetlen tunyaságával és értetlenségével. Jaspernek ugyanazt a néhány, filmekből ismerős helyet kell újra meg újra végigjárnia különböző személyek bőrébe bújva, mindig eljutva a Mesterig, majd onnan földre döngölve távozni (kivéve az ötödik alkalommal, állítólag). A Mester valamiféle fővampír, nemzettségfő, vagy valami ilyen, szóval egy nagymenő a vérszívók között. A Mester nem szereti a keresztek, sőt kimondottan herója van tőlük, ezért szedi össze mindet Jasper. De ez nem olyan egyszerű, ugyanis a keresztek kétféle állapotban leledzenek: van a normál és az égő állapotuk. Csak normál állapotukban vehetőek fel, különben megsütik Jasper ujjait. Mind a kilenc ismétlődő képernyőn minden keresztet fel kell venni, majd az Exit-en (kijáraton) keresztül távozni. Jasperre gyakorlatilag minden veszélyes, még a lezuhant súly is, mert olyan ügyetlen, hogy belerúg, és még ő akar a Mesterrel szembeszállni. Mindegy, ez a cél, tehát nagyon meg kell gondolnod minden egyes lépést, ha még időben be akarsz fejezni lehetetlen küldetésed. Az időt a jobb felső sarokban látható rajz alatt egyre

inkább balra mocorgó kis pöcök jelzi. Minél jobban közelít a holdhoz, annál kevesebb a hátralévő idő. A játék Enterrel indítható.

HÁTTÉR

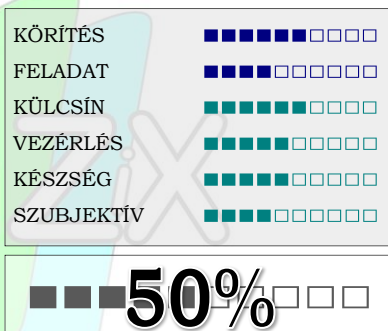
Szerencsétlen sorsú játék a *The Master*. Először 1984. decemberében a *Software Projects* akarta megjelentetni, meg is jelent egy egész oldalas hirdetés, £5.95-ért ajánlották, ugyanannyiért, mint a *Manic Miner* is. Végül nem jelent meg a játék, sőt, a nyomok alapján járt David McGee, az *ex-Imagine* programozó szerző a *Bug Byte* és a *Mastertronic* döntéshozói előtt is, de egyik cég sem találta úgy, hogy ki kellene adni a játékot. Más hírek szerint a Thornak sem kellett, sőt Anglia egyik cégének sem, mígnem aztán több mint másfél évvel az eredetileg tervezett dátum után az *Artic* „budget” címkéjének, az *Antarticnak* egyetlen *Spectrum* játékaként jelent meg a *The Master*. Az ára két font volt, ami nagyon olcsónak számított, így sokat eladhattak belőle a szörnyű, talán túlzó kritikák ellenére is. David McGee-nek nem ez az egyetlen kiadatlan *Software Projects* számára készült játéka. 1987-1988 fordulóján szó volt az *Anaconda* kiadásáról is, ami egy lövöldözős játék a *Reptile Industries Ltd*-től. Utóbbi fejlesztőcéget David McGee és egykori *Lyversoftos* kollégája, John Robinson alapította. A *Reptile* másik játékát, a *Mailstromot*, az *Ocean* jelentette meg.

ÉRTÉKELÉS

A kazettaborító nagyon „low-budget”, de a betöltőképp sokkal jobb, az a borítóval szemben még az eredeti

Software Projectses, minimális módosítással. A sztori nem rossz, a feladat egyrészt házon belüli klónnak indult, másrészt nagyon kevés képernyőn játszódik, harmadrészt kicsoda dolog, hogy ugyanazon a kilenc képernyőn ötször kell végigmenni? A látványvilág első ránézésre elég csinos, jobban megnézve vannak benne furcsaságok. Ami legkevésbé gond, hogy a szépen megrajzolt részek mellett vannak gyerekesnek tűnő részek is, meg a 2D-s részek mellett 3D-sék. Tehát nagyon nem egységes az egész. De ami rosszab, az a lassúság, ami mindent áthat. Főleg Jasper kimért vánszorgása, aztán a szörnyű lassú kinhalála utáni hatalmasnak tűnő, amúgy annyira biztos nem hosszú szünet. Persze ez már nem a grafika... Amúgy jók a lángoló kereszték, meg a csontvázak halál is jó ötlet. Jó a betöltés utáni zene is a szereplők meg képernyők bemutatásával, meg az egyéb infókkal. Kár, hogy a betűk olvashatatlanok. A hangok játék közben már nem ennyire jók, tulajdonképpen elég gyengék, de a vezérlés az igazán nagyon rossz. Jó, hogy többféle irányítást lehet használni, de nem valami jó a billentyűzetkiosztás és a használat sem túl komfortos, ahogy Jasper reagál a vezérlésre, hát az elég

frusztráló. Ha ehhez hozzáveszem a nehézséget, ami valóban nehézség, meg az elhibázott ütközésérzékelést, akkor kezdem megérteni a nyolcvanas évek kritikussait. Nem könnyű megemészteni, hogy több óra gyakorlás szükséges egy játék első képernyőjén való átjutáshoz. A játék emiatt idegesítő, a rejtett poénok, melyekből elég sok van, pedig nem érik el hatásukat. Kár, főleg a vezérlésért, vagy inkább úgy fogalmazok, hogy kár Jasper gyenge mozgáskultúrájáért, ebből a játékból többet is ki lehetett volna hozni.



MÁSOK SZERINT

- WOS: 3,50/10
- Crash: 30%
- Sinclair User: 1/5
- Your Sinclair: 5/10
- ZX Computing: 4/5

A & F SOFTWARE

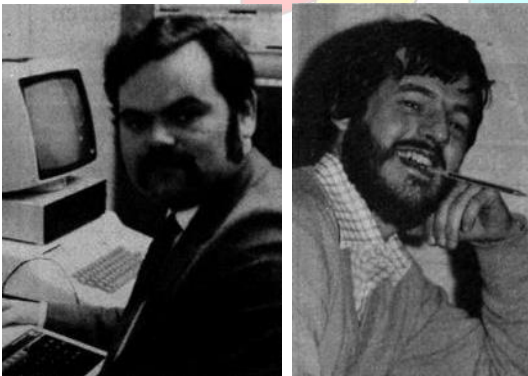
„KEZDET BEN VOLT AZ ATOM”

Mike Fitzgerald és Doug Anderson 1981-ig az ICL (International Computers Limited) alkalmazásában állt, de egy pénzügyi válság és a cég abból való kilábalása az állásukba került. Mike mainframe mérnök volt, míg Doug programozóként dolgozott a tervezés automatizálásán. Mike a végkielégítéséből vásárolt egy Acorn Atomot, de gyengének tartotta a szoftvereket, amik voltak rá abban az időben, így Douggal együtt úgy döntöttek, hogy megpróbálnak jobb szoftvereket írni. A cég neve

családneveik kezdőbetűjéből jött össze: A(nderson) & F(itzgerald). Kezdsnek írtak két játékot, az Early Warningot és a Polecat-et. Mindkettőből készítettek 50 példányt, és befektettek 250 fontot az 1981 novemberi Your Computerben megjelenő negyed oldalas hirdetésbe. *„Egy héten belül még százat kellett mindkettőből csinálnunk. Ezt követően, soha nem néztünk vissza.”* A cég két helyen működött: Mike tárolószobájában és Doug lakásán. A megrendeléseket is és a csekkeket is Doug Anderson címére várták. A decemberi hirdetésben már négy játék és egy oktató szoftver volt a cég kínálata.

GYORS FEJLŐDÉS

Gyors ütemben nőtt a kínálat, 1982 júliusában már BBC Microra is volt három játékuk, nyár végére pedig akkorára nőttek, hogy el kellett költözniük egy megfelelően nagy telephelyre, új manchesteri otthonukba, a Hyde Roadra, ahol bemutatótermük és több irodájuk is lett. 1983 januárjában pedig megszületett az első

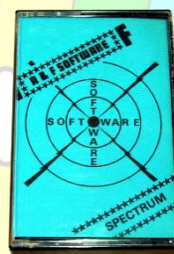
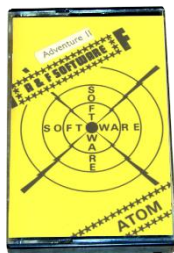


Mike Fitzgerald és Doug Anderson a két alapító

Spectrum játékok, a **Frogger**. A játékot a ZX Incorporated fejlesztette, ami valószínűleg egy kis helyi programozó (csoport) lehetett. A játék márciusban felkerült az eladási TOP10-be, ahol még öt hétig szerepelt. Legjobb pozíciója a negyedik hely volt! Remek spectrum os kezdés...

Egy hónappal később pedig már a szintén ZX Incorporated műhelyéből származó **Painter** is megjelent a hirdetésekben.

Nem csak Spectrumra, hanem Dragonra, Oricra is fejlesztettek már játékokat. Mike Fitzgerald ekkor már nem vett részt a programozásban, inkább az adminisztrációra koncentrált. Doug Anderson még mindig programozott, és még három főállású programozót vett fel a cég (Andrew Houston, Martin Hickling és Allan Samuel, de ők nem köthetőek egyik spectrumos projekthez sem). Volt már személyzetük a bemutatóteremben, a szalagok sokszorosítására, a csomagküldésre és még titkárnőjük is volt, sőt hat külsős programozót is foglalkoztattak. A kínálatuk pedig folyamatosan nőtt, márciusban megjelent a **Crazy Balloons** is Spectrumra, az egyik szabadúszó programozó, Mike Webb írta. A szoftverpiac gyors bővülésével sok szoftverfejlesztő cégnek gondot okozott a programjaik gyors duplikálása. Az A&F-nek nem: „Nagyon alaposan megvizsgáltuk ezt a dolgot, és úgy döntöttünk, hogy pénzt fektetünk egy sokszorosítóba. 30.000 szalagot tudunk elkészíteni hetente. Ez azt is jelenti, hogy nincs semmilyen késedelmünk a



beszállítók miatt, és nagyon alacsony selejthányadunk van - a nagy sebességű másolás helyett valós időben dolgozunk.”

Ez a heti 30 ezer db nagyon nagy számnak tűnik, talán túlzásnak is, bár lehet, hogy az A&F más kiadóknak is duplikált szalagokat, ami elképzelhető, mert nagyon pragmatikusan gondolkodtak akkoriban. Elég csak megnézni a korai kazettaborítóikat, biztos fontos érv volt a költséghatékonyság, de ennyire?

Következő megjelenő Spectrum játék 1983 júniusában a **Jungle Fever** volt, szintén Mike Webb munkája.

A kezdeti rohanás, az egymás utáni kiadások tempóját illeti, mérséklődött. Mike Fitzgerald ezt azzal indokolta, hogy szükséges, hogy egy ötlet kiforrja magát teljes egészében. Az A&F-nél a kezdeti koncepciótól a kiadásig átlagosan 2-4 hónapot szántak egy-egy játékra. Mike kedvenc játéka, a Painter példáján esetelte ebbéli nézeteit: „Ki tudtuk volna hozni a Paintert egy hónap után, de úgy éreztük, hogy vissza kell tartanunk még egy darabig, hogy megadjuk a szükséges

támogatást. Minden játéknál, amit készítünk, az a célunk, hogy jobb legyen, mint az utolsó játék.” Próbálták ötletekkel ellátni a programozóikat, végig követve a fejlesztést és változtatásokat kérve, ha szükséges. Tekintve, hogy a négy Spectrumra megjelent játék mind egy arcade-adaptáció, érdekes Mike Fitzgerald mondanivalója arról, hogy honnan veszik az ötleteket: „Igyekszünk az életből meríteni az ötleteket - semmi fix. Ez általában akkor van, mikor van egy ülésünk vagy valami, ahol valakinek lesz egy szencziós ötlete.”

Valamikor 1983 nyarán jelenhetett meg a **Kamikaze**, szintén egy ötletdús arcade-adaptáció, ami egy extra brainstorming eredménye lehet. Nem ismert a szerzője, a kiadás időpontja, és nem is nagyon reklámozták a kiadónál. Abból kiindulva, hogy csak a 'költséghatékony' kék borítóval lehet megtalálni aukciós oldalakon, de azt is nagyon-nagyon ritkán, valószínű, hogy 1983 szeptemberéig kiadták valamikor. A WOS adatbázisában Kamakazi néven szerepel, ennek az az oka, hogy az Acorn Electron változat borítóján ez a cím szerepel. De az egyetlen reklámanyagban, amiben szerepel a játék, ott is Kamakazi a címe, ami nem csak egy egyszerű elírás, mert az Urban Dictionary szerint ugyanazt jelenti, mint a Kamikaze.

A reklámokat a többi játéknál sem vitték túlzásba, Mike Fitzgerald a szájhagyományban hitt. „Nem volt gondunk egyetlen szoftverünk eladásával sem. Az élőszó meglehetősen gyorsan terjed. Amíg a

terméked jó, nem lesz semmilyen problémád az eladásával. Mindig lesz hely a jó játékoknak. Minden játék élte 9-15 hónap, plusz 4-5 hónap 'játékidő'.” De nem gondolta, hogy a növekedés folytatódhatna a végtelenségig. „Néhány vállalat gyorsan meggazdagodik.” Az A&F 1983-as forgalmát is 2 millió font körülire várták. De nem számítottak sok haszonra, a nyereség nagy részét visszaforgatták az üzletbe. „Szeretnénk ugyanezt a munkát végezni harminc év múlva is - próbálunk karriert csinálni belőle. megfelelő dolgokat teszünk, mert 12 hónap múlva csak tíz-tizenöt fő szoftvercég lesz és körülbelül 20 kisebb cég. Célunk, hogy az első öt cégben legyünk.” Ezt elég sok kiadónál így látták, viszont keveseknek sikerült a nagyok közé keveredni, de az 1983-as év vége elég jól sikerült, így az A&F háza táján bizakodhattak a szebb jövőben.

AZ ELSŐ SIKEREK

1983 őszén az A&F egy kisebb átalakulásba kezdett, aminek keretében székhelyük november körül megváltozott, Manchestertől északra, Rochdale-be egy ipartelepre költöztek, új, színes borítókat rajzoltattak az új, és a még kelendő játékaiknak, Ltd-vé váltak. Az addigi eladási stratégiájukon is módosítottak, addig a bemutatótermükben történő és a postázásos értékesítést részesítették előnyben. Az új dizájnnal már alkalmasak voltak az áruházláncokban való értékesítésre is. Az öt megjelent Spectrum játék és a többi platformra megjelent huszonvalamennyi az A&F

szerint jól fogyott, gyakorlatilag viszont a Jungle Fever kivételével egyik sem túl elterjedt napjainkban, sőt, gyakorlatilag beszerezhetetlenek, így vannak kétségeim a vezetők információival szemben. Szeptemberben jelent meg a **Chuckie Egg** Spectrumra és a Cylon Attack BBC-re. A két játék népszerűsítésére a Home Computing Weekly magazinnal rendeztek egy játékot 1000 fontnyi összesített nyereménnyel. Negyven személy nyerhetett 25 fontos szoftvercsomagot. Ez a Spectrum csomagot nyerőknek az addig kiadott játékokat jelentette a Chuckie Eggel kiegészülve (kivéve a Kamikazet, ami valamiért kimaradt).

A Chuckie Egg-et Nigel Alderton írta, egy 16-17 éves manchesteri középiskolás, aki a cég bemutatótermében és a szalagduplikálásnál volt kiséítő és kapott egy munkaállomást, ahol az iskolai szüneteit kihasználva dolgozhatott játékan, az Eggy Kongon, ahogy ő nevezte.

NIGEL ALDERTON

Nigel 13 éves korában találkozott először a számítástechnikával, mikor egy ebédszünetben az iskolában észrevett egy titokzatos termet, ahonnan csak zöld fények ragyogását látta, besettenkedett és figyelte a számítógépen dolgozó gyerekeket, abban a pillanatban beszippantotta ez a világ. A gépek drága TRS-80-asok voltak, de Nigel egy ZX81-re vágott, majd miután szerzett egy szórólapot a készülő ZX Spectrumról, az iskolában másról sem tudtak beszélni, mint az új gép remek tulajdonságai és színei. Nigel (vagy szülei) megrendelték az új

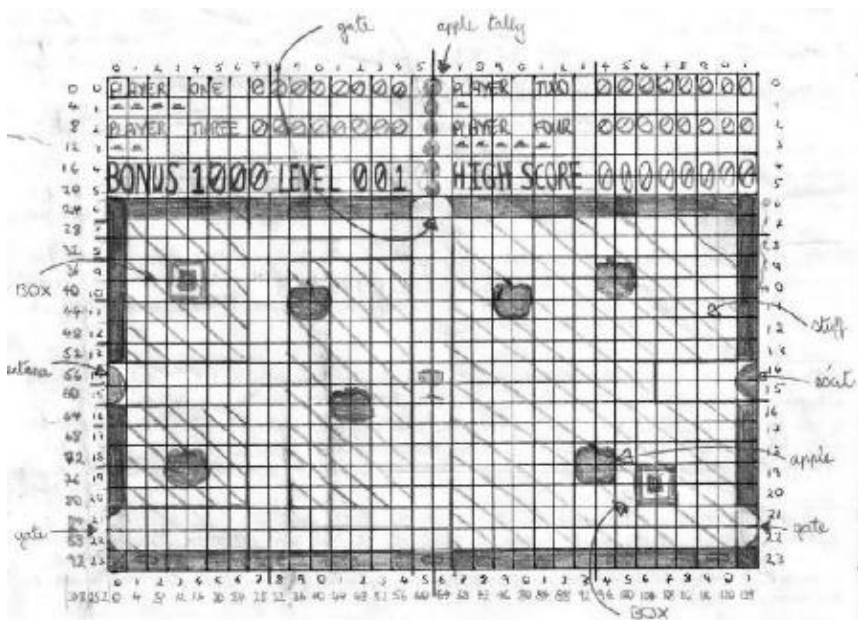


Nigel Alderton már az Ocean alkalmazottjaként.

gépet, de négy hónapot kellett várni a megérkezésére. Nigel addigra már BASIC-ben programozta ZX81-ét. *„Azután kaptam egy könyvet gépi kódról, és ez egy teljesen új világot nyitott meg előttem, már csak a sebességkülönbséget is annyira üdítő volt nézni. Elkezdtem a programozást a Spectrumon és hamarosan megírtam a Blaster című játékot... Ez az akkori kedvenc árkádjátékaim, a Defender és Scramble kombinációja volt. Tetszett, és úgy tűnt, nincsenek hatalmas hibái. De karakter alapú mozgás volt benne és mire befejeztem, rájöttem, hogy mi a módja a pixel alapú mozgásnak Spectrumon. Ettől a pillanattól tudtam, hogy a következő játékomban pixel alapú mozgást akarok.”* Ezt a játékot adta ki Rocket Raider néven a manchesteri C-Tech. *„Egy barátom beszélt nekem erről a fickóról, aki lehet, hogy akar játékot venni. Futtattak egy boltot, úgyhogy felvettem a játékot, hogy megmutassam nekik; beszéltem és*

ez a fickó éppen álva aludt a pulton! Bemutatkoztam, megmutattam neki Blastert, és nagy csodálkozásomra elkezdett áradozni róla, és azonnal meg akarta venni. 500 fontot ajánlott fel nekem, én meg ledöbbsentem... 15 éves voltam és 3 és fél fontot kaptam újságkihordásért, úgyhogy csak csöndben bámultam. Ezt úgy vette, hogy azt jelenti, hogy az ajánlat nem volt elég magas, ezért azt mondta "minden rendben, akkor legyen 600 font", és én csak nevettem. Ezt megint úgy vette, hogy azt jelenti, az ajánlat még mindig nem volt elég magas, így növelte az ajánlatát, legyen 700 font! Aztán ostoba módon megszólaltam, és a srác írt azonnal egy csekket. Elhoztam, és amikor megmutattam az apámnak, az volt az első alkalom, mikor hallottam tőle az F betűs szót. Nem tudta elhinni." A nagy bevétel ellenére Nigel valami hétfégi munkát keresett és egy barátján keresztül került kapcsolatba az A&F-fel, akik kiségitőt kerestek a boltjukba. Nigel teát főzött, szalonnás szendvicsekkel rohangált, vevőket szolgált ki, meg mindent megcsinált, amit kértek tőle. A programozást nem kérték tőle, Nigel mégis mindig zaklatta a programozókat, hogy nézzék meg a játékát, de mindig lerázták, ám egy szombati napon sikerült felkelteni a figyelmüket. Össze is raktak Nigelnek egy kis munkaállomást, ahol hétfvégenként meg iskolai szünetben dolgozhatott volna, „de ez túl zajos volt és állandóan megpróbálták elmondani nekem, hogy a játék szerkezetének milyennek kellene lennie. Határozott voltam abban, hogy mit akarok csinálni, és hogy akarom csinálni, és mindenesetre az ötleteik

elég együgyűek voltak... mint hogy minden negyedik képernyőnek egy Frogger stílusú szintnek kellene lennie, ahol Harrynak keresztül kellene ugrania farönkökön, hogy elérje a következő szintet. Szilárd voltam a hitemben, hogy ez nem működne. És a srácok közbevágta az ötleteikkel, mert nem voltam még kész és azt gondolták, hogy megkérdeztem őket, hogy minek kellene a játékban lennie. De nem ezt tettem, én csak azt kérdeztem, hogy "mit gondolsz erről eddig?" Aztán elértem a fejlesztéssel arra a pontra, mikor azt akarták, hogy legyen kész, és azt mondták, "kész van, nem kell mást beletenned". Volt még néhány apró dolog, amit meg akartam csinálni, hogy kiterjessze a játékidőt, de sosem kaptam erre esélyt. Csak néhány napig tartott volna... Csak néhány kicsi csavar volt, amit meg akartam csinálni, mint, amikor több életed van ötnél vagy hatnál, ami még számolva van ugyan, de de nem láthatod őket. Jó lett volna, ha van egy nagyobb kalap, ami tíz életem jelentett volna. Be kellett volna építenem egy szünet gombot, ezt ostobaság volt kihagyni." „Azt akartam, hogy több szint legyen. Egy olyan ciklus, ahol két madár üldöz egy időben, nem egy. Egy madár, aminek fele a sebessége és a gyorsulása, mint a másíknak... Akkor további nyolc szint, ahol kettő madár van, plusz a struccok. ... Aztán töréseket tettem volna egy vagy két létrába és eltávolítottam volna egy vagy két létrát mindegyik alaprajzról. Ez nem hangzik nagy dolognak, de észrevettem, hogy kialakítok egy kedvenc útonalatt minden képernyőn, és azt feltételeztem, hogy mások is ezt



Chuckie Apple © 1983 - 2005 Nigel Alderton

Egy képernyőterv a folytatáshoz, a Chuckie Apple-hoz, sajnos nem lett megvalósítva

teszik. Az elvett létrák valószínűleg megszakítanak a játékosok kedvenc útvonalát..." A kiadás után Nigel Alderton elkezdett dolgozni egy új játékon, a Chuckie Apple-n, ami egy Mr Do! alapú játék lett volna 'sok pattogó almával és dolgokkal'. "Csináltam néhány rajzot annak idején, amit megtaláltam a közelmúltban. Nem hiszem, hogy olyan jó lett volna, mint a Chuckie Egg." Az ötlet megmaradt a rajzok és tervezés fázisában, mert Nigel a Chuckie Egg kiadása után nem sokáig maradt az A&F-nél. Úgy döntött, hogy nem megy egyetemre, így kapóra jött neki a szintén manchesteri Ocean-tól kapott állásajánlat, a Chuckie Apple iránt

pedig elvesztette érdeklődését. Új munkahelyén Jonathan Smith-szel került egy szobába, együtt kezdték megírni a Kong Strikes Back című játékot, majd a Street Hawkot is (a szintén ex-A&F-es Mike Webbel kiegészülve). 1985 nyarán Nigel úgy döntött, hogy szabadúszóként próbál szerencsét. Egy volt oceanos kollégájával, Keith Burkhilllel kaptak ajánlatot az Elite-től a Commando Spectrum verziójának megírására, amit kilenc és fél hét alatt el is végeztek a kiadó nagy meglepetésére, meg is kapták a következő munkát is az Elite-től, megírták a Ghost 'n Goblins-t is mindjárt két platformra, Keith a Spectrum, Nigel az Amstrad verziót. Ezután Nigel

Alderton úgy érezte, hogy kiégett, mint programozó, valami másra szeretett volna csinálni, ő lett az Elite, majd az Audiogenic szoftverfejlesztési menedzsere.

VISSZA AZ A&F-HEZ

„Mi magunk gyártottunk akkoriban” emlékszik vissza Doug Anderson. „Volt egy saját kis gyáregységünk, volt egy sor kazettás dekkünk és magunk csináltuk a duplikálást, amibe beletartoztak az emberek, akik a címkéket ragasztották, meg minden. Ennek a költsége mintegy 50 penny szalagonként, amit akkor eladtunk öt vagy hat fontért. De volt rajta ÁFA. A forgalmazók is elvettek egy kicsit. Azt hiszem, mintegy 40 százalék maradt a végén a nettó árból. A Chuckie Egg soha nem hozott hatalmas összeget, de egy jó stabil kereset volt elég hosszú ideig, mert kidobtuk különböző gépekre: Commodore-ra, Amstradra és Dragonra.” Nigel Alderton is hasonlóan emlékszik azokra az időkre: „Ha egy nagy megrendelés beérkezett, mindenki összedolgozott. Az üres kazetták kibontása, a kazettabetétek lecserélése a játékhöz, az üres szalagok berakása a dekkbe, másolás a masterről, majd a dobozolás, amikor már kész volt a felvétel. Minden



kézzel történt.” A Chuckie Egg tehát nem döntögetett eladási rekordokat, viszont jó kritikákat kapott és szerették a játékosok. Nigel Aldertonnak egy dolog csípte a szemét, hogy sokszor a Manic Minerhez hasonlították játékát. „Kí

nem állhattam (még most sem) azokat a játékokat, ahol a figurák ütközésérzékelése engesztelhetetlenül pixelpontosságú.”



Öszre volt tervezve egy másik játék is, a Dashing Duggie. A reklám szerint a szuperszonikus D.D. a föld körül keringve szállítja ki a folyékony táplálékokat, mindezt marha gyorsan, nehogy kihűljenek. Hónapokon keresztül hirdették, de valahogy csak nem készülhetett el, és végül feledésbe merült.

Spectrum vonalon hosszú csend következett, közben a kiadó inkább a BBC/Electron vonalra összpontosított, meg persze a rengeteg Chuckie Egg portra.

1984 elején annyi történt, hogy elkezdtek használni a villamos logót a hirdetésekben.

1984 tavaszától pedig a kalózkodás elleni küzdelem kötötte le a kiadó vezetőinek figyelmét. Mike

Fitzgerald szerint a kiadók címenként 5 és 20 ezer font körüli összeget, évente pedig összesen körülbelül 28 millió fontot buknak a kalózkodás miatt, főleg az akkoriban felfedezett amatőr rádiós sugárzások miatt. Spectrum játékok közül 416-ot

sugároztak ingyenesen, ez a módszer lehetett a kor torrentezése. „Meghökentünk és elborzadtunk... Megállítjuk ezeket az embereket,” mondta Mike Fitzgerald. „Azt hiszik, hogy modern Robin Hoodok, de nem azok.” Kicsit naívnak tűnő elképzelése szerint a kalózkodás felszámolásával a játékok kereslete a tizszeresére nőhetne, ami lenyomhatná a kazettánkénti árat 1-2 fontra. De nem csak panaszkodtak az A&F-nél, hanem a kiadók közül elsőként kezdtek el gyártani egy kalózkodás ellenes eszközt, az Imprint 2-t, aminek alapjait már 1978-ban megalkotta Jim Lamont. „99 százalékban biztosak vagyunk benne, hogy az emberek nem lesznek képesek megkerülni ezt az eszközt, sok ember meg fogja próbálni nagyon keményen, de rendkívül nehéznek fogják találni.” Mondta Mike Fitzgerald új reményükről. „Sok szoftvercég érdeklődik a verzióink iránt,” folytatta. „Egyelőre még nem döntöttünk, hogy a teljes rendszert kínáljuk a cégeknek, vagy csak egy 'master' csomagot, amivel anélkül tudnák megvédeni a programjaikat, hogy ténylegesen felfedeznék a módszert.” „Csak négy ember – a fejlesztők maguk – tudja, hogy hogyan működik.” Természetesen saját termékeiket ezzel a szuper védelemmel tervezték ellátni, és ahogy az sok nagy terv esetén már előfordult, ebből sem lett semmi, a következő Spectrum

kiadványokat legalábbis biztos nem látták el semmilyen védelemmel.

Augusztusban a cég újabb dizájn váltáson esett át, ekkor lettek A'n'F Software és ekkor kezdték használni a Nulli Secundus (Felülműlhatatlan) feliratú logót.

Lassan egy év telt el a Chuckie Egg kiadása óta, bejelentették az Alpha-Beth című arcade-oktató program megjelenését, majd októberben megjelent a **New Cylon Attack**, az Atomra és BBC Microra készült Cylon Attack portja Spectrumra. Mindkét

kiadvány szerzője az R&D Team. A Chuckie Egg

MSX verziójánál is az R&D Team szerepel szerzőként, azt Mike Webb írta, szóval lehet, hogy az R&D Team egyenlő Mike Webbel, de erre nem vennék mérget.

Miután érezhetően

nem mérséklődött a kalózkodás, az A'n'F bejelentette, hogy felhagynak a BBC Microra való házon belüli fejlesztéssel, inkább Spectrumra, C64-re és Amstrad CPC-re koncentrálnak.

Nem tudom, hogy mit érthettek a koncentráción, megjelent egy C64 játék, Amstradra a Chuckie Egg port, aztán meg 1985 húsvétjéig kellett várni a következő kiadásra, ami a **Chuckie Egg 2 (Choccy Egg)** volt. Szerző ismét a nagyon talányos R&D Team. A kazettát a kalózkodás elleni védelem miatt Imprint 2 helyett csak egy hologramos matricával látták el,



'egg' felirattal. A kiadó ezzel a játékkal érezhette meg először, hogy milyen dolog az eladási toplista élvonalába felkerülni. Ötödikként nyitott, majd egy héttel később már első volt, majd el is tűnt a TOP10-ből a Popular Computing Weekly által közzétett listán.

Az új rész tehát soha nem látott magasságba emelte a kiadót, az első részből pedig állítólag minden platformot figyelembevéve több mint egymillió darabot adtak el. Ha ez egy kitalált történet lenne, akkor nehéz lenne hirtelen úgy összekuszálni a szájakat, hogy annak hihetően az legyen a végkifejlete, mint ami a valóságban történt.

KURTA FURCSA BUKÁS

Külső szemlélőként úgy tűnt, hogy minden rendben ment a kiadó háza táján, júliusban bejelentették, hogy az A'n'F és az MC Lothlorien vállt vállnak vetve egyesíti erőit és 1985 őszétől egy új címke alatt adják ki játékaikat. A Home Computing Weekly (talán fizetett) cikkjében szoftver szupersztárnak titulálta a leendő egyesülést, viszont egy felhívást is közzétett ugyanott: *„Ha van egy hihetetlenül jó arcade játékod, egy fogcsikorgató kalandod vagy akár az évtized játékának még le nem programozott ötlete, akkor küldd el a lenti címekre.”* Az együttműködés a Starsoft UK Ltd nevet viselte, és mint oly sok elbizakodott terv a szoftveriparban, ez is elhalt, mielőtt elkezdődött volna a megvalósítása. Innentől kezdve a kiadó hol volt, hol nem volt. Kicsit az olyan focicsapatokra emlékeztet a történet, amelyek hol nevet, hol tulajdonost,

hol jogelődöt változtat, máskor meg jogot vásárol, hogy elindulhasson egy amúgy számára elérhetetlen bajnokságban. Ennek megfelelően a hátralévő részben található logikai töréseket kérem figyelmen kívül hagyni.

„86-ra nem sok ember maradt az eredeti cégből, az egyetlen Doug Anderson volt (az A az A&F-ből), aki maradt a menedzsmentből, de kizárólag programozói státuszban, miközben a céget a Lothlorien menedzserei futtatták.” emlékszik Ste L. Cork.

A következő hír 1986 áprilisában érkezett a kiadó tájáról, méghozzá egy új játék, a **CORE** közelgő megjelenése kapcsán. A ZX Computing cikkjéből kiderül, hogy az A'n'F kicsit korábban pénzügyi problémák miatt kilépett az üzletből, vagyis csődbe ment. De még előtte a Cybernetic Organism Recovery Expedition, rövidítve CORE című játéukon dolgoztak. Miután az A'n'F nevet megvette az Argus Press (addigra ők voltak a Quicksilver, a Bug-Byte és a Lothlorien nevek tulajdonosai is), úgy döntöttek, hogy befejezik a félbehagyott projektet. Májusban jelent meg a játék, szerzője ismeretlen.

Közben a Popular Computing Weekly egyik áprilisi számában az A'n'F fontosnak tartotta, hogy válaszoljon egy azt felvető márciusi olvasói levélre, miszerint a cég kilépett a szoftverüzletből és nem érhető el telefonon sem. A válasz szerint a korábbi rochdale-i cím él, tehát a cég is. Ehhez képest a hirdetésekben és a kazettaborítókban is az Argus Press Software Group éppen aktuális címe van feltüntetve.

A következő játék, a decemberben megjelenő **Xeno**, már nem egy korábbi A'n'F terv, így ez már inkább Argus Press játék az A'n'F címkeje alatt kiadva. A játék fejlesztésével a manchesteri Binary Design Ltd megbízva. A cég Argus Press-szel közös korszakának egyetlen viszonylag sikeres játéka, nem lett toplistás, de valamivel több mint 10 ezer darabot adtak el belőle, jó értékeléseket kapott és kap manapság is.

Két játék csúszott át 1987 tavaszára, a **Wibstars** és az **Agent Orange**. Az előbbi játékot író Ste L. Cork így emlékszik arra az időre: *„Az Argus Press egy furcsa vállalat volt, fizettek, hogy készítsünk rengeteg játékot, aztán szinte sosem adták ki őket, vagy eladták őket körülbelül az egész ország két boltjában. Viccelődünk azon, hogy valamilyen adóval kapcsolatos ügyük vagy pénzmosási műveleteik lehettek, mivel nem láttuk, hogy pénzt csináltak volna ebből, viszont mindig kifizették a béreinket.”* Az utolsó két játék fejlesztője az Icon Design Ltd volt, ami bizonyos értelemben az A'n'F egy utódja volt sok forrás szerint, Ste L. Cork szerint *„Az MC Lothlorien és az Icon Design valójában egy és ugyanaz. Eredetileg az MC Lothlorien egy régi Speccy háborús játékos társaság volt, félretették a nevüket, mikor a vezetők kivásárolták az A & F-et, majd átnevezték a társaságot Icon Designra ('86-ban?). Ezen a néven futottak egy darabig, majd adózási okokból leporolták a Lothlorien nevet (eldobták*

az MC-t, azt hiszem, bár nem vagyok 100%-ig biztos benne), és átváltottak rá újra. Néhány évvel később meg (ismét adózási okokból) Tudor World lettek...”

Mindkét 1987-es játék kimondottan sikertelen volt, ami Ste Cork szerint nem zavarta az anyacég, az Argus Press vezetőit, de lehet, hogy ez is közrejátszott abban, hogy nem használták többet az A'n'F nevét. 1987-ben 1.99 fontért az Argus Pressen belül, de a Bug-Byte címkeje alatt még kiadták a Xenot és a CORE-t.

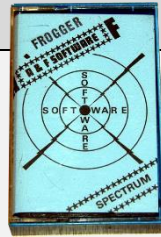
Ezzel már másodszor is végetért az A'n'F története, hogy aztán előtűnjön harmadszor is, ugyanis a maradék Chuckie Egg készletet és jogokat jelképes összegért megszerezte a manchesteri Pick & Choose [F.G.] Ltd és átdolgozott borítóval újra kiadta mindkét játékot 1988-ban.

UTÓÉLET

A kiadóhoz köthető személyek közül a legtöbben eltűntek a céggel egy időben, vagy már hamarabb. Doug Anderson 1990-ig maradt az Icon Designnál (ha minden igaz, ő írta a Nether Earth eredetijét, a Spectrum változatot), majd nyolc évet lehúzott a szintén manchesteri Tiertexnél, amit az ex-articos Prince-Campbell páros alapított és azóta is a szotveriparban tevékenykedik. Rajta kívül csak Ste Cork mondhatja el ugyanezt magáról. Azon kívül, hogy ő írta a Chuckie Egg PC-s portját, rengeteg híres PC-s játékhoz volt köze ilyen-olyan formában.

FROGGER

KIADÓ:	A&F Software, 1983, £7.00
FEJLESZTŐ:	ZX Incorporated
STÍLUS:	Arcade – akció, Frogger-klón
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	16489 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	1:45
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet (O,P - balra, jobbra, Q,A-fel, le, H – pillanatállj, S – újraindítás)



EREDETI ÚTMUTATÓ

„Hogy túlélj ezt a játékot, át kell juttatnod magad az úton, át a folyón, hogy hazaérj egy tündérrózsára. El kell kerülnöd krokodilokat és kígyókat, és megenni minden bogarat, amit a fahasábokon látsz. Az időzítő mutatja, hogy hány másodperced van hátra, hogy átjuss az akadályokon, szóval figyelj!”

SEGÍTSÉG

Klasszikus Frogger, kiszámíthatóan mozgó járművekkel és kiszámíthatatlanul előtűnő krokodillal. Ha öt békát sikerül átjuttatnod a lapulevelekig, akkor kezdheted újra, csak egyre kevesebb időd lesz rá. Kezdetben 80 időegységed van, ez egész 40-ig fog

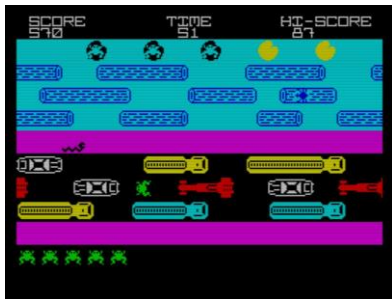
csökkenni. Valamint minden béka kvintett átjuttatása után kapsz egy új életet.

HÁTTÉR

Az A&F elsőként hirdetett játéka, hagyományos, sallangoktól mentes Frogger-klón, valószínűleg csak az A&F korai kék borítójával adták ki. Nagyon nehezen beszerezhető, ritka játék, pedig sikeres volt, hat hétig szerepelt a PCW magazin heti eladási listáján, legjobb helyezéseként kétszer volt negyedik.

ÉRTÉKELÉS

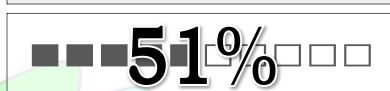
A borító, mint már említettem, az A&F szabvány minimalista típusú borítója, betöltőkép nincs, vagyis gyakorlatilag van egy 1983 januárjában még elég kimunkáltnak számító kép, de csak betöltés és gombnyomás után jelenik meg. A sztori, inkább csak feladat, a leglényegesebb tudnivalókra szorítkozik. A feladat a Frogger játékoktól megszokott, pozitívum, hogy megvannak a más klónoknál előszeretettel kihagyott elemek: krokodil, kígyó, bogár. A látványvilágot meghatározza a sok szín és sajnos a villogás a járművek és fahasábok mozgásfázisainál. A



grafika teljesen animációmentes, emiatt a mozgás inkább ugrálásnak tűnik. A hangeffektek kimondottan jók. A vezérlés gyenge, nehezen reagál, a gombot kicsit hosszabban lenyomva viszont sokszor duplát ugrik a breki, így lelve halálát. A nehézségi szint alapvetően jól

kidolgozott, de túl sok idő van hagyva az átjutásra. Nem rossz első játéknak, de nem véletlenül annyira nehezen elérhető...

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



MÁSOK SZERINT

WOS: 5,00/10



PAINTER

KIADÓ:	A&F Software, 1983, £7.00
FEJLESZTŐ:	ZX Incorporated (ASB)
STÍLUS:	Arcade – labirintus, Amidar-klón
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	31983 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	2:57
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet (O,P - balra, jobbra, Q,A-fel, le, H – pillanatállj, S – újraindítás)



EREDETI ÚTMUTATÓ

„Patrick vagy, a festő, és festened kell az utad körben a nagy festékes kannákkal teli szobában. 5 nehézségi szint közül lehet választani. Az aeroszolokban korlátozott mennyiségű festék van, és ahhoz hogy pótolod a festéket, teljesen körbe kell festened egy nagy festékes kannát. Könnyű? Egész idő alatt, míg festesz, négy féktelen festékhenger üldöz téged, és bármit megtesznek azért, hogy téged kilápthassanak.”

SEGÍTSÉG

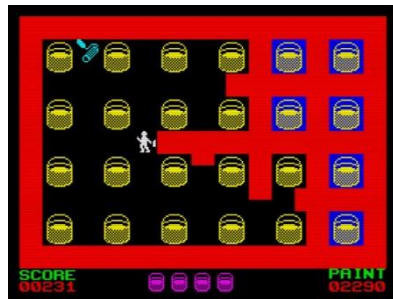
Annyi kiegészítés szükséges, hogy az első 3 pályán először egy, majd pályánként eggyel több féktelen henger fog üldözni.

HÁTTÉR

Az A&F második, ZX Incorporated által készített játék. Kék borítóval és 1984-es reklámokból következtethetően talán színes borítóval is kiadták. Az első verzió nehezen elérhető, a színes borítás pedig olyan mint egy zebracsíkos fehér holló.

ÉRTÉKELÉS

A borító az A&F korai játékeitől megszokott, betöltőkép nincs, van viszont egy ötletes spray-effekt az üdvözlő oldalon. A feladat kicsit butított, de meglepően addiktív. A grafika igényesen kidolgozott, animált, szellemes. Nagyon jók a dallamok, a hangeffektek. A vezérlés majdnem tökéletes, jó a billentyűkiosztás, de néha mintha a fordulás nehezkésen menne. A



nehézségi szint szintén a tökéleteshez közelít, talán jobban el lehetett volna nyújtani, így nem lenne hirtelen annyira nehéz már a harmadik képernyőn. Például első pályán egy lassú henger ellen, második pályán egy gyorsabb henger ellen, harmadik pályán egy gyors henger ellen, aztán két lassú ellen kellene küzdeni, stb... És egy apró, de azért kifogásolható dolog: nincs kiírva a szint száma. Tehát apró negatívumok és sok-sok pozitívum jellemzi ezt az egyszerű, de szórakoztató kis arcade-klónt.

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



MÁSOK SZERINT

WOS: 7,71/10

Home Computing Weekly: 75%

ZX Computing: 4/5

CRAZY BALLOONS



KIADÓ: A&F Software, 1983, £5.75
FEJLESZTŐ: Mike Webb
STÍLUS: Arcade – labirintus, Crazy Balloons-klón
GÉPTÍPUS: 16K
MÉRET: 8141 byte
TÖLTÉSI IDŐ: 0:59
VEZÉRLÉS: Billentyűzet (Q..P - fel, A..G - balra, H..Enter - jobbra, Z..M - le.
 nem minden verzióban: H – pillanatállj, S – újraindítás)
 Joystick (nem minden verzióban): Cursor

EREDETI ÚTMUTATÓ

„A célod a léggömb átnavigálása a labirintuson, és a cián színű négyzetbe juttatása. Bónusz pont jár érte, ha áthaladsz a színes szakaszokon. Bónusz idő is jár, de ha elfogy az idő, elvesztesz egy életet.”

SEGÍTSÉG

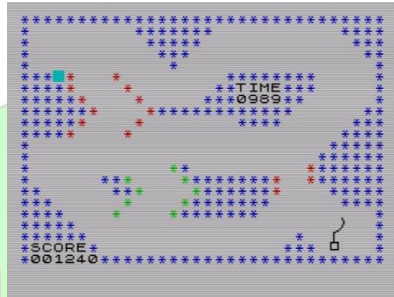
Az első pályákon csak a billegést és a navigálást kell megszoknod, aztán már mozgó, később pedig felvillanó ellenségeid is lesznek.

HÁTTÉR

Mike Webb első játéka nagyon ritka, leginkább beszerezhetetlen. Talán volt neki színes borítós változata is.

ÉRTÉKELÉS

A szokásos A&F kék borító, betöltőkép nincs, a feladat pár mondatos, csak a lényegre szorítkozó. A feladat nagyon kezdetleges, a játéknak begépelős játék hangulata van. Pozitívum, hogy legalább egy nagyon ritkán klónozott játék adaptációja. A látványvilág rendkívül egyszerű, karakteres, minimális színhasználattal, de a ballon mozgása



nagyon sima. Hang alig van. A vezérlés egy nagyon gyenge pont. Csak a kurzorvezérlés használható, a normál, billentyűsre nem reagál egyik verzió sem. Megfelelő a nehézségi szint, de kevés a pályavariáció.

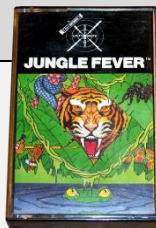
KÖRÍTÉS	■□□□□□□□
FELADAT	■□□□□□□□
KÜLSÍN	■□□□□□□□
VEZÉRLÉS	■□□□□□□□
KÉSZSÉG	■□□□□□□□
SZUBJEKTÍV	■□□□□□□□



MÁSOK SZERINT

WOS: 4,69/10
 ZX Computing: 3/5

JUNGLE FEVER



KIADÓ:	A&F Software, 1983, £6.90
FEJLESZTŐ:	Mike Webb
STÍLUS:	Arcade – platform, Pitfall-klón
GÉPTÍPUS:	16K/48K
MÉRET:	8796 byte (első verzió)
TÖLTÉSI IDŐ:	1:05 (első verzió)
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet (CS, M, SS - balra, Z, X, Sp - jobbra, C..N – ugrás, H – pillanatállj, S – start) Joystick (nem minden verzióban): Kempston, Cursor



EREDETI ÚTMUTATÓ

„Egy csendes séta a dzsungelben lázas versennyé alakul. Át kell kelned gödrökön és folyókon, elkerülni az emberevő pókokat és a bennszülöttek által használt fűvócsöveket. Figyeld a krokodilt, ahogy a folyóba ugrasz – csak egy esélyed van elkapni a kötelet, amikor hintázza a gödör fölött.”

SEGÍTSÉG

A játékon belüli infó némileg ellentmond a kazettaboritón lévőeknek: „Elfogtak a pigmeusok és egyetlen módod a szökésre a pigmeus halálfutás. Át tudod ugrani a tomboló vizesést, át tudsz hintázni mély gödrökön, és pókok, valamint mérgezett fűvó nyilak elől tudsz kitérni. Jobb, ha nézed az idődet, mert ha elfogy, az azonalli halált jelent.”

Teszem hozzá: mindezt végezd pixelpontosan. És ne is reménykedj abban, hogy végül eléred a civilizációt, ahogy átjutsz a barlangokon déja vu érzésed lesz.

HÁTTÉR

Mike Webb második játéka, a Crazy Balloons után határozott a javulás. A harmadik játékra, az Oceannál megjelenő Hunchback II-re ez méginkább igaz. A játék több hétig volt eladási TOP10-es. A következő Mike Webb játék a Spectrum játéktörténelem egy nagy talánya, a Street Hawk volt. Mike Webb Nigel Andertonnal (Chuckie Egg, Commando) és Jonathan Smith-szel (Mikie, Ping Pong, Cobra, ...) írta, és annyira rossznak találták a kritikusok, hogy végül az Ocean nem adta ki, hanem egy teljesen új játékot íratott Paul Owens-szel. Michael Webb még részt vett ebben-abbban, majd Richard Kay-jel megalapította a Software Creations Ltd-t, mellyel több, mint 20 játékot adtak ki Spectrumra. A cég 2002-ig működött és sok platformra készített rengeteg játékot. Visszatérve a Jungle Feverhez, az egyetlen A&F játék, ami három különböző borítóval is kiadásra került,

tehát meglehetősen hosszú életű volt. A játék a 'Ramwise'-nak elnevezett, bejegyzett, jogvédett technikát használja, ami mindössze annyit jelent, hogy a program lecsekkolja, hogy 16K-s vagy 48K-s géped van, és annak megfelelően viselkedik. Ez a Jungle Fevernél annyit jelent, hogy a 16K-s verzió meg van rövidítve a barlangos részekkel.

ÉRTÉKELÉS

Az első A&F játék, ami elég elterjedt lett színes borítóval. Történet nem nagyon van, de ebben az esetben ez még elfogadható, a játék elkezdéséhez nem kell túl sok info. Ez a Pitfall-szerű játék nem túl gyakori Spectrumon, pedig addiktív, élvezetes játékmenet is kihozható belőle. Ez alól a Jungle Fever sem kivétel, első ránézésre rémisztően kezdetleges, de ez csak a látszat. A grafika valóban elég gyerekes, a látvány meglehetősen sivár, mindössze háromféle kihívás van tíz újra meg újra ismétlődő képernyőn, a főhős mozgásakor villog, összességében mégsem teljesen negatív a kép. Jók a hangeffektek, a kis dallamok. A vezérlés elég jó, több billentyűkiosztás is használható, az újabb verziókban Joystickok is használhatóak (a Kempston nálam nem működött, de azt csak emulátorban próbáltam), és az érzékenység is kifogástalan. A nehézségi szint iszonyú magasnak tűnik elsőre. Szerintem legtöbbször már az első gödörnél feladtuk. Oké, én nem tehettem, szóval tovább



próbálkoztam és begyakoroltam. Nem állítom, hogy nem nehéz később, sőt, tény, hogy a gödrökön való átjutás a legnehezebb és legesetlegesebb része a játéknak. Nem elég hozzá a jó ütemérzék, a hallatlan nagy pontosság, szerencse is kell. Hiába jutottam át a gödrökön sokszor, akkor is el tudom veszteni a második képernyőn az összes életemet pillanatok alatt. Szóval néha kicsit kellemetlenül nehéz, kicsit monoton is, ám addiktív feladat.

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



MÁSOK SZERINT

WOS: 6,44/10
Home Computing Weekly: 95%

KAMIKAZE

KIADÓ:	A&F Software, 1983, £5.75
FEJLESZTŐ:	??
STÍLUS:	Arcade – lövöldözős, Galaxian-klón
GÉPTÍPUS:	16K
MÉRET:	4942 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	0:45
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet (Z,X - balra, jobbra, SS – tűz)



EREDETI ÚTMUTATÓ

„Haladj felfelé a ranglétrán, túlélve az agresszív századok progresszív hullámain.”

SEGÍTSÉG

A művelet a megszokott: egyedül vagy a csatasorba rendeződött aljas támadók ellen. Ellenségeid között vannak kamikaze pilóták is, akik nem kímélik saját életüket sem, annyira a túlvilágon szeretnének téged látni. A 3., 7., 11., stb bónusz hullámok hozhatnak csak egy kis megnyugvást számodra, ilyenkor a szállító helikoptereken vezetheted le feszültségedet 20 lövés erejéig. A köztes hullámokban pedig sorban találkozhatasz az ellenség három különböző századával. Miután kiválasztod, hogy lassú (S) vagy gyors (F) játékot szeretnél játszani, már kezdheted is végtelennek tűnő küldetésed.

HÁTTÉR

A 'Hall of Fame' alapállapota, miszerint mindenhol a 'Clark and Clark' név szerepel, arra enged következtetni, hogy a játék szerzője, vagy szerzői Clark vagy Clarkok. Azon kívül, hogy ez a játék az egyetlen A&F játék, aminek teljesen ismeretlen a

szerzője, még abban is kitűnik, hogy ez a legkevésbé reklámozott játék. Csak úgy mellékesen, a Chuckie Egg kampánya idején lehet egy-két említéssel találkozni a reklámdalokon. Valószínűleg csak a minimalista kék borítós változatban adták ki, bár az Electronos verzióknak van egy színes borítója is, de valószínűtlen, hogy ezt a nem túl népszerű játékot két verzióban is kiadták volna. Néhol Kamakazi néven szerepel az Acorn Electronra megjelenő verzió (talán csak elgépelte) borítója miatt.

ÉRTÉKELÉS

A körítés annyira minimális, hogy szinte nincs is. Nem reklámozták, nincs saját borítója, nincs betöltőkép, nincs útmutató, mindössze egy mondat a játékon belül. A feladat sem tartalmaz extrákat a szokásos Galaxian-klónokhoz képest. Bár, jut eszembe, a bónusz, helikoptert pusztító szintet biztos annak szánta a szerző, de az is csak annyiban különbözik, hogy nincs kamikaze helikopter. A kulcsin gyenge közepes. Vannak ugyan különböző színű, különböző formájú ellenségek, de egyik sem animált, mozgáskor villognak. Egyedül a halál idején jelentkező effekt tűnik kicsit



plusznak a látvány terén. A hangok kicsivel jobbak, vannak dallamfoszlányok is, 'effektek' is. A vezérlés egy billentyűkombináció, különösebb baj nem lenne vele, ha a játék további funkciói működnének. Például, ha lelövök egy ellenséget, akkor meghalna, de sajnos nem hal meg, csak, ha a megfelelő oldalát találok el. Nehézségi szint van kettő is, nagy különbséget nem vélek felfedezni. Egyik sem nehéz, de a

lövések és ütközések hibás érzékelése irreálissá teszi a játékot. Fantáziátlan tucatjáték, ami valószínűleg csak az 'adjunk ki mindent, úgys megveszik' elve miatt került kiadásra.

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



MÁSOK SZERINT

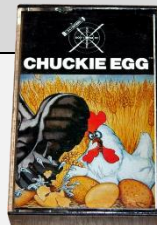
WOS: 5,11/10

Popular Computing Weekly: 6/10

Home Computing Weekly: 90%

CHUCKIE EGG

KIADÓ:	A&F Software, 1983, £6.90
FEJLESZTŐ:	Nigel Alderton
STÍLUS:	Arcade – platform, Space Panic-klón
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	20551 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	1:58
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet: újradefiniálható (alapbeáll.1.: 2,W – fel, le, 9,0 – balra, jobbra, Z,M – ugrás, beáll.2.: 7,6 – fel, le, 5,8 – balra, jobbra, 4,9 – ugrás, beáll.3.: Q,A –fel, le, O,P – balra, jobbra, M,I – ugrás)



EREDETI ÚTMUTATÓ

„Ki gondolta volna, hogy egy vidéki tanyaudvar ennyire stresszes lehet? Össze kell gyűjtened a tojásokat, mielőtt az ellenségek megeszik az összes kukoricádat. Figyelj az örült kacsára - ha eltűnik a ketrecből, igazán bajban vagy!”

SEGÍTSÉG

Száz tyúkolban (vagy inkább struccfarmon?) kell összeszedned a tojásokat létrákon szaladgálva és mozgó platformokra ugrálva. Legnagyobb ellenséged az idő, ami természetesen gyorsan fogy. Szárnyas ellenségeid minimális tyúk, vagy struccszükkel elég kiismerhetően lófrálnak, nem okozhatnak nagy gondot. Idővel többen lesznek, de csak számbelileg, az eszük ugyanannyi marad. Az esést jól bírod, mivel elég ruganyos vagy, emiatt viszont könnyen le is pattansz a tárgyakra. Viszont kerülnöd kell a képernyő felső és alsó szélét. És egyszer rá kell jönnöd, hogy a kalitkába zárt kedvesnek tűnő állat nem csak egy díszlet, hanem egy kíméletlen monstre kacska, ami a maga komótosnak tűnő tempójával



követ mindenhova, azzal a szándékkal, hogy elvegye egy életedet. Ahogy haladsz előre, az újra meg újra ismétlődő szinteket egyre rövidebb idő alatt kell teljesítened.

HÁTTÉR

Nigel Alderton a Chuckie Egg elkészítésének inspirációjáról: „Olyan arcade játékok inspiráltak, amik abban az időben lekötöttek. Az újságosnál az iskolába menet olyan klasszikus játékok voltak, mint a Donkey Kong és a Scramble. Néhány évig minden hétköznap a kajapénzemen jó részét ezekbe a gépekbe dobáltam. Egyszer csak lett egy kevésbé ismert játék is, a Space Panic. A Chuckie Egg egy keresztezése a Donkey Kongnak és a Space Panicnak, az akkori kedvenc játékaimnak, így valójában egy Space Panic 2.” A Chuckie Egg,

ahogy mi ismerjük, egy majdnem kész verziója a játéknak, az A&F vezetői nem engedték Nigelnek, hogy befejezze azt. A kimaradt részek gyakorlatilag a nehézségi szinteket érintették volna: például két röpködő madár melletti tojásgyűjtés, ahol a második madár lassabb lett volna, mint az első. Vagy magasabb szinteken egy-egy létra, téglá eltűnt volna, ezzel a pálya megszokott teljesítési útvonalán kellett volna változtatni a játékosnak. Akárhogy is, a Chuckie Egg napjainkban az A&F legismertebb és legkedveltebb játéka, ehhez képest nem találtam egyetlen eladási toplistán sem (pontosabban a többi platformra való megjelenéskor lett csak toplistas). Bezzeg a Crash olvasói listáján több mint egy évig szerepelt a TOP50-ben, a Your Sinclair 'all time' listáján pedig a kritikusok szerint a 13, míg az olvasók szerint a 28. legjobb Spectrum játék! Lehet, hogy indokolt volt az A&F nagy lendülete a kalózkodás elleni harcban...

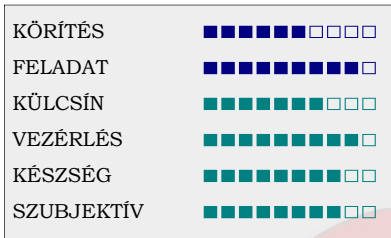
ÉRTÉKELÉS

A Chuckie Egg az egyetlen A&F játék, ami örökzöld lett. Hogy miért, azt nehéz megfogalmazni. A körítés biztos nem sokat segített ebben a folyamatban. A borító ugyan nagyon jó, de igazán sok köze nincs a játékhoz, az útmutató rövidke, és se egy vicces történetyszál, sem egy nevesített főhős nincs (később lett neve, ő lett Han House Harry) benne. A feladat ugyan nem a „csapból is ez folyik” típusú, de mégiscsak egy arcade-klón, szóval valamilyen szinten mégis szokványos. Az is ronthatna a helyzeten, hogy Nigel



Alderton nem fejezhette be úgy, ahogy szerette volna. A látványvilág nem rossz, de nem is tartalmaz semmi rendkívülit, forradalmi, ahogy a hangok terén sincs semmi különleges. A vezérlés miatt egy játék sem lett tudtommal közönségkedvenc, ráadásul a Chuckie Eggnél az is csak majdnem tökéletes, az újradefiniálható billentyűzet ugyan remek, de nem mindig száz százalékos a gombnyomások érzékelése, ráadásul a liftek is furcsán viselkednek néha, és hát Harry pattogása is elég speciális, amit persze akár ki is lehet használni a tempósabb szinteken. A nehézségi szint az első 32 szintre még elfogadhatónak mondható, onnantól már a (számomra legalábbis biztosan) teljesíthetetlen közelében mozog, főleg az egyre rövidebb rendelkezésre álló idő miatt. Lehet, hogy rossz hasonlat a Chuckie Eggre, de olyan esetnek tűnik, mint mikor egy versenyzőnek rossz a marketingje, rossz az edzésterve, nincs kisportolt alkata, gyenge az edzője és mégis valami miatt titkos esélyese egy versenynek. Igen, van benne valami plusz, amit nem lehet a szokásos kategóriákba súvasztani, maximum az eddigi egyetlen kihagyottba, a szubjektívbe. És még arra is csak azt

tudom mondani, hogy jó-jó, nekem valamiért nem nőtt annyira rendkívüli módon a szívemhez, mint másoknak, de látom benne azt a nehezen megfogalmazható dolgot, amiért legenda lett, és ami nagyon hiányzik például a játék második részéből.



MÁSOK SZERINT

WOS: 8,26/10

Popular Computing Weekly: 9/10

Home Computing Weekly: 80%

Crash: 80%

Personal Computer Games: 8/10



NEW CYLON ATTACK

KIADÓ:	A&F Software, 1984, £5.75
FEJLESZTŐ:	R&D Team
STÍLUS:	Arcade – lövöldözős, 3D
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	33696 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	3:09
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet: újradefiniálható (alapbeáll.W,Z – fel, le, 9,0 – balra, jobbra, SS – lövés) Joystick: Kempston



EREDETI ÚTMUTATÓ

„Ez egy 3D űrcsata. Elfogó pilóta vagy egy földi ellátó hajó fedélzetén, létfontosságú erősítést viszel egy ostromlott bolygóra. A cylonok tudomást szereztek a küldetésedről, és elhatározták, hogy bármi áron megállítják a hajódat. Az anyahajó fedélzetén a legújabb földi fegyverek vannak - ha sikerrel jársz, akkor ezek vissza fogják venni a cylonokat a bolygójukra.

JELLEMZŐK: Indító és leszálló szekvenciák, hosszútávú radar, műszerek emelkedéshez és forduláshoz, üzemanyag, képernyők és lézerfegyverek, legjobb eredmények save/load rutinnal.

INSTRUKCIÓK

Te vagy az egyetlen vadászpilóta egy földi ellátó hajó fedélzetén. A cylonok, elhatározták, hogy megállítják a hajódat bármi áron, támadó flottájuk hullámaival küldik, hogy felrobbant-sanak.

Csak rajtad múlik, hogy legyőzd őket.

JÁTÉK

Ahogy a cylon hajók hulláma közelít, úgy indulhatsz az anyahajóról a harcba. Mikor (HA) sikerül elpusztítanod őket, akkor vissza kell térned, hogy dokkolj az anyahajódra, ahol



tankolni fogsz még mielőtt a cylonok következő hulláma megérkezik, hogy folytassa a támadást.

ESZKÖZÖK

A fő megjelenítő képernyő legnagyobb részét kitölti a cockpit terület, felül a nagy hatótávolságú radarral. Ez mutatja a közeli hajók helyzetét. Balra a radartól három műszer van, melyek mutatják

1 a pajzs erejét

2 a lézer energiát

3 a meglévő üzemanyagot

Van egy célkereszt a képernyő közepén, ami magában foglalja az emelkedési és a fordulási jelzőt.

LÖVÉS A LÉZERREL

Minden alkalommal, amikor tüzelsz, elveszítesz némi energiát, aminek rövid ideig eltart a feltöltése. A lézer

nem lő, ha nincs hozzá elegendő energiája.

PAJZSOK

A pajzsaid megvédenek a Cylon rakétáktól egy darabig, de hamar kimerülnek, ha nem vigyázol.

Minden hullámot teljes pajzssal kezdesz, de ha az kimerül, akkor halott leszel és ráadásul felelős is milliók haláláért.

ÜZEMANYAG

Az üzemanyagtartályod tele lesz minden hullám kezdetekor, de folyamatosan ürülni fog. Ha kimerül, akkor "holt térben" maradsz, a cylonok nyernek.

Azonban extra üzemanyagért (ha van ilyen) dokkolhatsz az anyahajódon bármikor harc közben.

AZ ANYAHAJÓD

Az anyahajóid státusza (lásd fent/jobbra) megjeleníti a fennmaradó pajzs erejét és az extra üzemanyag megmaradt mennyiségét, amit felhasználhatsz sürgősséggel a hullámok során.

Az anyahajó csak akkor éri közvetlen támadás, ha tankolsz.

DOKKOLÁS

Minden hullám után dokkolnod kell az anyahajódon. Valamint extra üzemanyagért dokkolhatsz hullámok között, de pajzsért nem. Az egyszerű dokkoláshoz állj a célkeresztveddel az anyahajóra és tartsd rajta addig, amíg elég közel érsz az automatikus leszállás aktiválásához."

SEGÍTSÉG

Minden hullámban meghatározott számú ellenség ellen kell megküzdened, a radaron látod, hogy mennyien vannak még, ahol közben folyamatosan láthatod a sárga



anyahajódat is (tehát egy pöttyöt levonhatsz a tömegeből). Mikor a támadók teljes hullámát megsemmisítetted, megjelenik egy felirat, ami felkér az anyahajón való dokkolásra.

HÁTTÉR

A talányos R&D Team első játéka. Az Acorn Atomra készült eredeti verziót Doug Anderson írta, így lehet, hogy az A&F A-ja az R&D D-je is egyben. A játék inspirálója az 1978-as Battlestar Galactica lehetett, ahol a cylonok emberek által épített intelligens robotok, akik fejlődésükben addig jutottak, hogy háborút kezdtek tervezőik ellen.

ÉRTÉKELÉS

A körítés átlagos, a borító és a betöltőképek inkább átlag alatti, az útmutató kicsit átlag feletti. A feladat és annak megvalósítása jól sikerült. A hullámok közbeni dokkolás és a sürgősségi üzemanyagcellák kapcsolata a három élet ötletes megvalósítása. A játék addiktivitás és változatosság terén teljesen szokványos. A látványvilág szép, a világűr zsúfolt, rengeteg a repülő tárgy. A figurák jól kidolgozottak, a mozgás folyamatos, sima. A perspektivikus ábrázolás elég jól

működik. A hangok kimondottan jók. A vezérlés hibátlan, a Kempston + az újradefiniálható billentyűzet a legjobb páros. Az érzékenységek nagyon jók, a gyorsulás és lassulás megoldása is remek. A nehézségi szintet nagyobb mértékben a három plusz üzemanyagcella határozza meg, ami elégséges. Másik oldalról viszont ott van a pajzs gyors pusztulása, ami bizony sokszor túl gyorsnak tűnik. Összességében egy korrekt, jó játék a New Cylon Attack, ha egy gyors lövöldözésre vágysz, ahol nem csak ész nélkül kell puffogatni, akkor nagyon jó kikapcsolódást nyújthat.

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

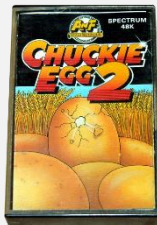


MÁSOK SZERINT

- WOS: 7,09/10
- Home Computing Weekly: 85%
- Crash: 78%
- Sinclair User: 5/10
- Your Computer: 2/5
- ZX Computing: 9/10
- Your Spectrum: 2/5

CHUCKIE EGG 2 (CHOCCY EGG)

KIADÓ:	A&F Software, 1985, £6.90
FEJLESZTŐ:	R&D Team
STÍLUS:	Arcade – platform
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	49004 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	4:42
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet: újradefiniálható (alapbeáll. Q,A – fel, le, O,P – balra, jobbra, SS – ugrás)
	Joystick: Kempston



EREDETI ÚTMUTATÓ

„A rettenthetetlen hősünket, a „Chuckie Egg” „Hen House Harry”-ját hívták, hogy segítsen egy automatizált „csokoládétojás” gyártó üzemet rendbetenni, mert az megkegyült. Harrynek használnia kell minden készségét, amit a tyúkolban való munkája közben szerzett, hogy az ipar kerekai mozgásban maradjanak.

Harrynek nem csak a tojások hozzávalóit kell összegyűjteni, hanem a tojások belsejébe kerülő játékokat is.

Mintha ez nem lenne elég gond, van még számos más dolog, amit Harrynek meg kell találni, és fel kell használni, hogy be tudja fejezni a feladatát, olyan dolgok, mint létrák, kulcsok és még sok más.

A Chuckie Egg 2 120 képernyőt és rengeteg meglepetést tartalmaz, és egy igazi arcade/kalandjáték - nem csupán találsz dolgokat, hanem valóban mozgatod és használod őket!”

SEGÍTSÉG

A játékban megjelenő útmutató kicsit pontosabb, rövidevte, átírva következzen ez. Harrynek csokitójást



kell készítenie, amolyan kindertípusút, de giganagyot, hogy ezt megtegye, össze kell gyűjtenie kakaóból, tejből, cukorból és a tojásba kerülő játékból nyolc-nyolc adagot/darabot és ezeket egyesével bedobálni a megfelelő tartályba. Aztán elkészíteni játékokat, tojást, majd a fuvarozó cég autójának platójára helyezni masnival átkötve. Közben tárgyakat kell cipelni (pl. létrát viszel, akkor a CARRYING felirat alatt megjelenik a LADDER szó) és felhasználni.

HÁTTÉR

Az R&D Team második játéka a cég legnagyobb toplistas sikere lett. 1985 májusában ötödikként kezdett, majd egy hét múlva első lett, majd eltűnt a

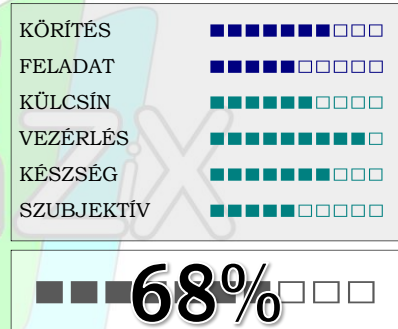


PCW magazin heti TOP10-es listájáról. A korabeli magazinok is meglehetősen jó véleménnyel voltak a játékról, sőt a WOS-on leadott szavazatok szerint is méltó a folytatás az első részhez.

ÉRTÉKELÉS

A körítés az egyetlen, amiben talán felülmúlja a folytatás az első részt. Na nem sokban, de van betöltőkép és az útmutató is részletesebb. A feladat összetettségnek tűnik és valószínűleg az is, de sablonos és erőltetett. Az, hogy a gyár bizonyos részeit (a 10-12 szobás tej, meg kakaó, meg akármilyen részlegeket) unásig újra és újra végig kell járni, nem növeli az addiktivitást. Pláne, hogy Harry mozgása és néha következetlennek tűnő pattogása mintha rosszabbodott volna az évek folyamán, így az elvárt türelmes és precíz játék nehezen kivitelezhető. Grafikaiilag az első részhez hasonló elemekből építkezik a játék, sőt többféle elemből, mégis az összkép nagyon sivár, hatalmas üres

terek uralkodnak. A színhasználat jó, az animáltság sem rossz, mégis unalmas és szegényes a látványvilág. A hangok közepesek. A vezérlés majdnem tökéletes, kivéve a már említett, néha előforduló koordinálási nehézséget. A nehézségi szint a repetitív, monoton jelleg és a sok esetben elvárt pixelpontos mozgás miatt túlzottan magas. A sok pozitív kritika és a mai játékosok lelkesedése biztos nem véletlen. Kell, hogy legyen a játékban valami olyan jellemző, amit én személy szerint nem találtam meg.

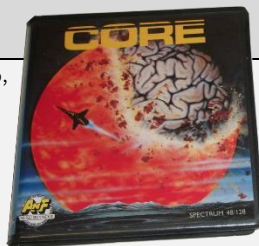


MÁSOK SZERINT

- WOS: 8,19/10
- Home Computing Weekly: 4/5
- Computer Gamer: 5/7
- Crash: 81%
- Sinclair User: 3/5
- Your Computer: 3/5
- ZX Computing: 4/5
- Your Spectrum: 2,16/5

CORE

KIADÓ:	Argus Press Software/A'n'F Software, 1986, £9.95
FEJLESZTŐ:	A&F Software
STÍLUS:	Arcade – kaland, labirintus
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	48717 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	4:41
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet: újradefiniálendő Joystick: Kempston



EREDETI ÚTMUTATÓ

„SZIGORÚAN TITKOS

Célszemély: Andrew Angello

Pozíció: Parancsnok, Felfedező 532

Helyzet: 683 / 195 szektor

Besorolás: SZIGORÚAN TITKOS –
Adatkódoló felhasználó

Idő/Dátum: AST/34.26-3021.23.24

Tárgy: Segélykérő jelzés / az Eroc 1
mélyművelt kisbolygó kolóniájáról

Szöveg: Parancsnok, Új Parancsok,
Vészhelyzeti Akció

Segélykérő jelzés érkezett az Eroc 1-
ről, ami arra utalt, hogy az emberi
jelenlét veszélyeztetett.

A számítógépes prognózis arra utal,
hogy az ellenséges idegen támadás
már megtörtént. A jel gyenge volt -
elvárjuk, hogy megtalálja a terminál
helyzetét – készüljön fel megfelelően.

Jelentsen a főhadiszállásnak
érkezéskor.

KÜLDETÉS: szerezd vissza az összes
elemét a bio-memória egységnek és
vidd őket vissza az anyahajóra,
analízisre.

Nézz utána a Galaktikus
Parancsnokok kézikönyvének 453.
oldalán az F8-as szakaszában Eroc 1
hátterének - FF36 frissítés.



A CORE egy problémamegoldó játék. A nyilvánvaló csak ritkán a legkönnyebb megoldás egy helyzet megoldására! Kísérletezz azokkal a tárgyakkal, amiket találsz, a TÁRGYAK kombinációi sokszor csodákra képesek. Például: a lézerek darabokba fognak vágni téged, hacsak meg nem tudod őket akadályozni abban, hogy eltaláljanak téged az első adandó alkalommal. . . mi állítja meg a lézert? Tűnődj el rajta egy kicsit!

A falak elmozdíthatatlanok, kivéve mikor nem azok! Nem tudsz átsétálni rajtuk, de át tudsz jutni rajtuk? Gondolj erre ... ennyi a teljes tanítás. Gondolj erre! A CORE gyártása több mint öt évet vett el és biztosak vagyunk benne, hogy elég dolgot halmoztunk fel a szobákban ahhoz,

hogy jó ideig elfoglaljunk téged. Csak a legjobb fogja megoldani, mindattól függetlenül, hogy te milyen jónak tartod magad!

U.I. Egy nyílt célzás: Ha a fémdetektorok találnak csak fémeket, akkor mi találhat meg egy eltemetett fémdetektort? Honnan fogod tudni, ha ez megtörténik?

GALAKTIKUS PARANCSNOKOK

KÉZIKÖNYVE

F8-as szakasz

MÉLYMŰVELETI KISBOLYGÓK

A korai csillagközi utazáshoz szükséges volt hatalmas mennyiségű vegyi üzemanyag, ami csak ásványi kisbolygókon bányászható. A Szövetség létrehozta a Kisbolygó Mélyműveleti Projektjét (KMP) 2657-ben és megtartotta a jelenlétét az ilyen helyeken azóta is.

Bár ezeknek a településeknek a fő célját mostanra kiszorította a fúziós elektromos hálózatok növekedése, a gyarmati jelenlétet még mindig fenntartják tudományos és politikai okok miatt. Az ilyen településeken jellemzően 650-820 személy tartózkodik, akik főleg a mély űr tudományos kutatásával foglalkoznak.

Kiegészítő tudományos bizonyítékok arra utalnak, hogy néhány KMP aszteroidát korábbi korszakokban idegen lények gyarmatosítottak. Ez a bizonyíték, a legjobb esetben is vázlatos és nem elég meggyőző, de vannak olyanok, akik feltételezik, hogy az ilyen életformák visszatérhetnek újra megtelepedni a korábbi szülőföldjükön.

A parancsnokoknak, akiket azért küldtek, hogy vizsgálják a problémákat ezeken a helyeken,

utána kell nézniük az F99-ben a standard KMP felszereléseknek. A felszereléstípusok ismerete valószínűleg nagy érték.

KMP Helysz.	Old.ref.	Friss.kód
HSARC 5	454	AF36
TNAHPELE 3	455	AG94
ESUOH 21	456	BA13
ETTESSAC 5	457	BG78
EROC 1	458	FF36
TELGIP 12	459	DF26
TCARTNOC 4	460	FG23
REIPOC 25	461	AC62
DLIUB 17	463	DF56
KSED 0	464	GH13

AZ EROC 1 HÁTTERE

Első település: 2613

Tudományos személyzet: 720 fő

Bányászati termékek: Urithium, Seliegrunt, Melindurint

Az Eroc 1 0. szintje az első landolás utáni három hónapon belül létre lett hozva. Minden szintnek egy 16x16 cellás rácsmintája van, de nincs köztük összeköttetés.

Eddig négy szintet hoztak létre, és mind továbbra is elérhető speciális felszerelések nélkül. Az igény az akkumulátorokra azonban nagy, és ezért nagy akkumulátor lerakóhelyek vannak minden szinten.

A tudományos felmérés adatai sugallják az előzetes kolonizációt, de ezt még nem igazolták tudományos vagy szubszonikus kivizsgálással.

Minden látogatónak a 0. szinten lévő leszállóhelyet kell használnia az N453/W193-nál, és utána jelentkezni Eroc 1 parancsnokánál az 56/23 csatormán.

F99-es szakasz

STANDARD KMP FELSZERELÉSEK

Típus: Teleport

Az egyetlen utazási módot a KMP szintjeinek össze nem kötött szektorai között az OTIM 351 Teleportok adják.

Vezérlés: A számítógépezveirelt logikai áramkörük miatt mindegyik port egy előprogramozott célt használ.

Használat: Állj a készülékbe és várj három másodpercet a teljes energizációért.

Vészhelyzeti használat: Ahogy fent: ezek az egységek még soha sem romlottak el terepműveletekben, beleértve minden sürgősségi helyzetet is.

Típus: Biológiai Memória Bankok

Minden KMP adat folyamatosan kerül ezekbe az egységekbe, amely lehetővé teszi egy állomás minden műveletének teljes nyilvántartását.

Vezérlés: Írási műveletekről később. Ezeknek az egységeknek az olvasásához rendszerint a főhadiszállásra vagy egy megfelelően felszerelt anyahajóra kell őket eljuttatni.

Használat: Az írás ezekbe a memória bankokba teljesen automatikus. A számítógépes műveletek prioritását a legmagasabbra veszik és azt semmilyen módon nem lehet meghamisítani.

Vészhelyzeti használat: Bármilyen vészhelyzetben ezek az egységek szegmentálódásra, majd álcázásra vannak programozva, hogy az érzékelésük nehezebb legyen.

KEZDŐ LÉPÉSEK

Cél: Segítened kell Andyt, hogy megtalálja a bio-memória szegmenseket, melyek elrejtették magukat a bolygó bányáiban. Visszajuttatva a teljes bio - memóriát a megfelelően felszerelt anyahajóra azt jelenti, hogy a jövőbeli idegen

támadásokra egy megfelelő védelmi stratégia lesz megtalálható. Az egyik KMP teleport lehetővé teszi az anyahajóra jutást.

Vedd figyelembe: Van sok tárgy, amit Andy használhat, ami segít neki. Először be kell gyűjteni egy sor eszközt, amelyek a feladatát könnyebbé teszik. Számos eszköz el van rejtve, vagy el van temetve!

A bányákban mozogni lehet sétálva, anti-gravitációs felvonókon és teleportokon keresztül.

Andy fej feletti kijelző panelje mindig látható a képernyő tetején. Ez kijelző mindent, amire Andynek szüksége lesz. Használva a vezérlő számítógépét, Andy képes lesz különböző funkciókat kiválasztani ebből a kijelző panelből.

Melyen balról jobbra a következők láthatóak:

Irányjelző, ami Andy helyzetében a lehetséges mozgási irányokat mutatja.



Az Andy ideérkezése óta eltelt idő és alatta a kiválasztó gombok.





A bal gomb váltja az irányjelző és a memóriaszegmens kijelzőt, a jobb gomb váltja az ikon ablakokat.

Az akkumulátor kijelzője mutatja a maradék töltést az aktuális akkumulátorban. Az akkumulátor





cseréjének elmulasztása a kijelző elhalványulását eredményezi.

Az ikon ablakoknak négy különböző funkciója van:

a) Vezérlő panel

-  Segítség
-  Várakozás (Pause)
-  Korábbi mentés betöltése
-  Pozíció mentése – ez csak akkor lehetséges, ha Andy talált egy kazettát és van egy tartalék eleme, és csak a számítógép előtt.

b) Akcióválasztó

-  Felvétel
-  Eldobás
-  Használat
-  Tűz – ha Andynek van fegyvere!

c) Akkumulátorok 

d) Szállított tárgyak kijelzője (Maximum négy tétel)

Az ikonografikus kijelző alatt van egy szöveges kijelző ablak, ami fontos vezérlőadatok kijelzésére való.

Térképészítés: Sok tárgyat, amit Andy talál, más helyeken lehet felhasználni, hogy megoldja a problémát, vagy az élete könnyebb legyen. Ezért létfontosságú egy jó, pontos térkép a bányákról. Andy dokumentációja nem tartalmaz ilyen térképet, ezért kell, hogy készíts egyet neki. Négy bányaszint van az Eroc 1-en, és minden szinten több mint 250 helyszín.

Játék vezérlése: Ez a játék billentyűzettel és botkománnyal is vezérelhető.

Irány	Joystick
Balra	Balra
Jobbra	Jobbra
Fel (kapualjban)	Előre
Le (kapualjban)	Hátra

Menüváltás Hátra (nem kapualjban) és balra vagy jobbra az irányításához, tűz az ikon kiválasztásához

Tűz (fegyverrel) Tűz
Hogy telepíts egy új akkumulátort, találnod kell egy akkumulátort és felvenni azt. Akkor nyomva kell tartanod a le gombot és mozgatni az ikonválasztót és megnyomni a tűz gombot az akkumulátort jelző ikonnál. Nyomvatartva a le gombot és mozgatva a kijelölést jobbra az akkumulátor be lesz helyezve. Megint tartsd nyomva a le gombot és mozgasd a kijelölést, válaszd ki a 'USE' ikont, és az akkumulátor telepítve lesz.

Ugyanezzel az eljárással fogsz tudni használni bármilyen tárgyat, ami szerinted hasznos lehet.

"Ez az, gondolta Andy, ahogy olvasta a főhadiszállás üzenetét. 'Végre esélyünk nyílik, hogy rájöjjünk, ki támadja a bányabolygóink kolóniáit.' Túl késő - mikor Andy megérkezett, a teljes, 720 tagú személyzet halott volt, és neki kell megtudnia, hogy miért. Az utolsó reményei a biológiai memória cellák voltak, amik a bolygón maradtak, de át tud jutni a védelmen, és össze tudja rakni a részeket, hogy újra létrehozza a kolónia memóriáját? 'Ez ügyességet, gyorsaságot és ész fog igényelni', merengett..."

SEGÍTSÉG

A CORE, magyarul KOHE, vagyis a Kibernetikus Organizmus Helyreállító Expedíció rövidítése. Mert ez a cél, a bio-memória helyreállítása. A bánya hatalmas, a vezérlés kicsit bonyolult.



Ráadásul az ikonos vezérlőrendszerben történő kalandozás közben a röpködő és sétálgató ellenségek nem pihennek le, így gyorsnak kell lenni. A lényeg: lefelé gombbal belépsz az ikonmenübe, aztán kiválasztod az eltelt idő felirata alatti zöld gombot, annyiszor tűzgombot nyomsz, amíg a jobb oldali ikonkijelzőn azok a funkciók nem lesznek, amire szükséged van. Általában először kiválasztod a tárgyat, például az akksit. Aztán következik az akcióválasztó-menü, ahol a használatra nyomsz. Ezután felengedve a le gombot már Andyt vezérel, nyomsz egy tűzgombot, mire Andy installálja az új akksit. Aztán gyorsan vissza a menübe, használatról felvételre, vagy lövésre állítod az akcióválasztót, hogy szükség esetén lehajolni vagy löni tudj. Mindjárt indulás után, ha nem vesztet el a játékkedved annyira, mint a nyolcvanas évek angol kritikussai, akkor pár szobányira a starthelytől találsz jőpár akkumulátort, ásót és papírfecniket. Az ásó arra kell, amit már az útmutató is említ, hogy megtaláld a fémdetektort. Ahhoz, hogy tudd, mikor kell ásni, kapsz segítséget, csak figyelj, olvass cetliket. Aztán tovább haladsz, feltérképezve minden

helyiséget, zárt ajtóba akadsz, keresgélsz, megint halod azt a furcsa hangot, amit nem sokkal hamarabb már hallottál, megtalárod a 'kulcsot' a zárt ajtóhoz, stb. A repülő objektumokkal vagy a villámaikkal való ütközéskor megcsap az áram, de ez nem katasztrófa, nem tudod úgysem mindegyiket elkerülni. Velük való találkozásokor valamennyit csökken az energiaszinted, de ha ügyes vagy, akkor lesz elég akksi ennek pótlására, csak figyelj rá, hogy ezt időben tedd meg. Viszont egy-egy folyosón találkozhatasz sétálgató, örökdő teremtményekkel, ők veszedelmesek, egy kontakt velük és meghalsz. A bal felső sarokban látod a lehetséges haladási irányokat, ha itt villog a nyíl, akkor az iránynak megfelelő szomszéd szobában egy előbb említett sétálgató ellenség tartózkodik. Őket nem tudod lelőni, csak lövéssel megfordítani és gyorsabb haladásra ösztökélni, tulajdonképpen konkrétan mást sem tudsz majd lepuffantani, a fegyveredet kicsit antimilitarista módon fogod használni. A háttér színének változása jelzi az idő kérelhetetlen haladását és az akksi csökkenő energiaszintjét. A fémdetektort (egy darabig) érdemes kijelölt eszközként hordozni, hogy jelezze, ha érzékel valami rejtett, elásott fémet, sok dolgot rejt a bánya talaja. A bányában sok különféle tárgyba fogsz botlani, melyek némelyike hasznos, aztán van, ami kombinálható egy másik tárggyal, és van olyan is, ami az égvilágon semmire sem jó, pedig annak tűnik. Mivel maximum négy tárgy lehet nálad az akksikon, a fegyveren, a

memória darabokon és a kazettán kívül, ez a bőség gondokat fog okozni. Például a papírfecniket felvételük és használatuk / elolvasásuk után elhajthatod, a bennük rejlő tudás a lényeg, nem a birtoklásuk. A szintek az útmutatóban olvasottakkal ellentétben nem túl szabályosak, a nulladik szint rendezett, 16x16-os szobaszerkezete után elég kaotikus az alaprajzuk. Összesen kilenc agydarabot, bio-memóriát kell megtalálnod küldetésed sikeres befejezéséhez, hogy kiderítsd, mi vezetett a kolónia lakosságának megsemmisítéséhez.

HÁTTÉR

Talán, sőt biztos, hogy az útmutató túloz, nem hiszem, hogy öt évnyi fejlesztés eredménye a játék, mivel 1981 nyarán még a kiadó sem létezett. A kritikusoktól jó értékeléseket kapott a játék, a játékosoknak viszont nem jött be a túl monumentálisra sikerült kaland. Még végigjátszás sincs róla, alighanem nem sokan szánták rá drága idejüket.

ÉRTÉKELÉS

A körítés kifogástalan lenne, ha magáról a feladatról egy kicsit többet írt volna az igen terjedelmes útmutató és kihagyott volna teljesen felesleges információkat, mint az az érthetetlen táblázat. A feladat nagy része egyébként járkálás és a felhők, megrepülő mifenek kerülgetése. Sajnos a tárgyakat viszonylag nehéz észrevenni, a két szint használó megjelenítés miatt beleolvadnak a környezetükbe és pl. az akksi még parányi is. A grafika amúgy nem rossz, az áramütés-effekt kifejezetten

tetszik. A feladathoz visszatérve: az akció, a mozgás dominál, de a kalandjáték elemek, a problémamegoldás is fontos elemei a játéknak. A hatalmas, több mint 1000 szobát tartalmazó játéktér az erőssége és egyben a gyengéje is a játéknak. Mérete miatt nagyon hosszú játékidőt eredményez, ugyanakkor eseménytelennek is tűnhet emiatt a játék, ami viszont nem ösztökél hosszabb időtöltésre. Márpedig idő az rengeteg kell, bőven 3-4 óra feletti a tiszta játékidő + a térkép rajzolás, stb. Ez, ha nem is rekord, de a Spectrum játékok között tekintélyesnek számít. A készség szint elsöre erősnek tűnhet, de tényleg bőséges az elemekkel való ellátottság és a szobákban röpdőső ellenségek sem bántanak bizonyos pozícióban. A nyilak villogtatását is nagyon jó ötletnek tartom, sokat segít. A grafikát már dicsértem, lehet, hogy nem tűnik elég változatosnak, de hogy is lehetne több mint 1000 szoba változatos 49152 bájtbá zsúfolva? Jó az animáció, újabb remek ötlet, ahogy a sétáló ellenségek össze vannak legőzva, így nincs mindegyik külön-külön megrajzolva, van néhány alsó és néhány felső testrész, amiből felépülnek. A hangok tekintetében nem nagy a kínálat, mindössze néhány kisebb effekt, ezek korrektek. Mindent összevetve a CORE számomra egy igazi pozitív meglepetés, miután eddig nem játszottam vele egy percet sem és a kritikák is elég vegyesek voltak róla. Egy komplex akció-kaland, ami nincs túlbonyolítva, nincsenek megoldhatatlan, túlzott ügyességet vagy kifacsart gondolkodást elváró

feladatok, viszont van a játéknak egy olyan korrekt háttére, története, ami illeszkedik a játékmenethez, minden meg van indokolva, nincs semmi, ami kilógna ebből, még a sivár, hatalmas komplexum is teljesen indokolt. Egy átgondolt, jól kivitelezett játék a CORE, csak ajánlani tudom, annak ellenére, hogy a végigjátszásról sajnos nem tudok nyilatkozni, nyolc memóriadarabig jutottam, ha van ötleted a kilencedikhez való eljutásig, akkor azt légy szíves írd meg!

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



MÁSOK SZERINT

WOS: 5,70/10

Your Computer: 4/5

Computer Gamer: 5/7

Crash: 68%

C&VG: 7,25/10

Your Sinclair: 7/10

ZX Computing: 4/5

MicroHobby: 5,66/10

Sinclair User: 9/10

XENO

KIADÓ:	Argus Press Software/A'n'F Software, 1986, £8.95
FEJLESZTŐ:	Binary Design Ltd (Matthew Rhodes (kódolás), Pete Harrison és Ste Pickford (grafika))
STÍLUS:	Sport
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	47858 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	3:20
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet: újradefiniálható Joystick: Kempston, Cursor



EREDETI ÚTMUTATÓ

„Ajándék program a 2386-os Föld Kongresszus Xeno Bajnoki Játékain. Az Io lapos, fagyott felszíne a távolba nyúlt. Épületek csak a szórvány F.A. (Föld Atmoszféra) kunyhók voltak, életformák pedig csak a bányászok és úttörők kisebb tömege. Odaát egy rögtönzött mezőn két rátermett férfi üldözött egy jégkorongot, két nagy megszilárdult metángáz tömb lökésével, rúgásával, hajtásával, semmilyen más módot nem tudtak. Nem voltak túl finomak, egyikük sem. Mikor egy tömb korong helyett embert ütött meg, az elég rossz volt. Akkor az egyik ember olyan keményen és pontosan rúgta gáz-tömbjét a korongnak, hogy az bepattant az acélkemény földbe szúrt két fémlemez közé. Ügyetlenül táncolt a levegőben, akadályozta a ruhája és a bizonytalan tömegvonzás. Öröme nem volt túl hosszú életű. Ellenfele rárontott, és leütötte őt. Nemsokára teljes körű dulakodás tört ki, beleértve a játékosokat és a nézőket is. Még a bíró is csatlakozott hozzájuk. A játékot, amit Xenoként ismerünk, az Io földi kolóniáján nevezték el, és a



kolónia bányászainak egymás közötti durva és szinte szabályoktól mentes időtöltése volt. A zord körülmények közötti hosszú munkával nagy pénzt csináltak, de semmire sem tudták költeni, és úgy gondolták, hogy a Xeno dupla attrakció, egyrészt izgalmas tevékenység, másrészt valami bizonytalan, amin eljátszhatják bérüket. A játékban, amit játszottak ebben az úttörő közösségben, szinte bármit szabad volt, bár megölni az ellenfelet sportszerűtlennek számított. Ez majdnem egy századdal ezelőtt volt. A modern játékok egy kifinomultabb és emberségesebb esemény, bár még mindig kemény tesztje a reflexeknek és az atlétikai képességeknek, hogy a bátorságot ne is



emléksem. Korunk technológiáját felhasználva a játékosokat most földi csészealjakra ültetik, rögzítve és védve, az életjeleiket elektronikusan felügyelve, hogy észrevegyék a testi sérülés korai bizonyítékát. A veszély és a balesetek elkerülhetetlenek, de a metángáztömbök és a brutális zabolátlanság eltűnt, hála Istennek! Manapság a gyerekek fagyott tavakon és jégpályákon játszik a Xeno különböző változatait. Vannak számítógépes és asztali verziók, minden korosztály élvezetére. A nagy játékosok - mint Kreon, az aktuális földi bajnok - népi hősök. A Bajnoki Játékok sorozatait tízmilliárdok nézték a lakott galaxisokban, a reklámokból, a vidicastból és a stadionok belépőiből minden szezonban kreditek trilliója a bevétel. A bányászati táborokban és a kereskedő állomásokon azonban a Xenot még mindig ugyanazzal a 'hévvél' játsszák, semmibe veszik az apróságokat, ahogy az Ion is tették a korai időkben.

A cél

A Xeno egy vagy kétjátékos módban játszható billentyűzettel vagy botkormányval. Minden játékos irányít egy manőverezhető lemezt, amivel megpróbál egy kisebb korongot az ellenfél kapujába juttatni. A

győztes az a játékos, aki több gólt szerez a játékban.

A játék változóinak beállítása

Meg tudod változtatni a játék bizonyos szempontjait, hogy beállítsd azt a játékszintedhez. Ez a lehetőség végtelen változatosságot ad a Xenonak.

Billentyűzet definiálása

Ha a billentyűzet opciót választod, a Xeno meg fog kérni, hogy határozz meg minden billentyűfunkciót. Ha kétjátékos módot választasz, légy biztos benne, hogy mindkét játékos kényelmesen tudja használni a billentyűket, anélkül hogy egymást akadályoznák a játék folyamán.

Az időtúllépés (Timeout) beállítása

A kurzor vezérlésekor megjelenik az az irány, amerre a csészealj/lemez mozogni fog, ez játékosról játékosra ugrik egy előre beállított időintervallum után. Ez az intervallum a timeout, az időtúllépés. Erre 1-9 másodperc adható meg. Nullát beütve meg tudod bénítani az időtúllépést.

Negyedek hosszának beállítása

A Xeno négy egyenlő időtartamú negyedben játszódik, melyek hossza 1-9 perc.

A számítógép hendikepjének beállítása

Hátrálatni tudod a számítógépet a reakciójának lelassításával. Ennek a hátránynak az értéke 0-9 lehet.

A Xeno programnak vannak alapértelmezett beállításai. Kövesd a képernyőn megjelenő utasításokat, ha megváltoztatnád ezeket.

Még nem állsz készen, hogy Xenot játssz.

Játéktippek

A Xeno szabályai nagyon egyszerűek. A játék körökben folyik egyik oldalról

a másikra, minden játékos úgy mozgatja a lemezét, hogy azzal a korongot eltéríti a megfelelő irányba. Kiütheted az ellenfeled lemezét pozíciójából, vagy visszavonulhatsz, hogy fedezd a kaput egy esetleges lövéstől. Bármelyiket is választod, nem szükséges érintkezned a koronggal.

Mikor beállítod a változókat, gondolkozz el a következményeken. Egy nagyon rövid time-outtal kevés idő lehet a reagálásra. Valamint, ha egy negyed túl hosszú, akkor hosszú ideig kell fenntartanod majd a koncentrációdat.

A játéklemező túloldalán várakozik Kreon, talán a legnagyobb élő játékos, csészéalja néhány centiméter magasságban lebeg.

Ahogy átvágtam a stadion közepébe, az anti-gravitációs hangosbeszélő gömbök harsogtak izgatottan:

'A bajnok készen áll! A kihívó megérkezett! Kezdődjön a XENO-O-O-O!!'

SEGÍTSÉG

Az útmutató szerint van hendikey, valójában ez csak C64-en és CPC-n létezik. De nem is hiányzik, elnézve a másik két verziót a miénk a nyerő. A játékot az angol kritikusok sok mindenhez hasonlították, de nem ismerik azt a játékot, amivel tökéletesen játszható lenne, mégpedig gombfocival! Gyakorlatilag két játékosra és zárt pályára szűkített gombfoci. A kurzorral kell kijelölni a haladási irányt, a vektor hossza arányos az erővel, magyarul minél hosszabb a nyíl, annál messzebbre megy a játékos. A labdán minél inkább túlmutat a nyíl, annál



nagyobb erővel találja el azt a játékos. A tűz gomb megnyomásával indul a játékos, vagy mikor letelik az időtűllépésnél beállított idő.

HÁTTÉR

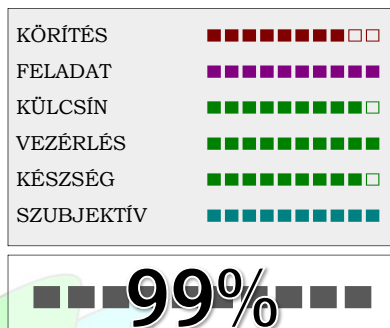
Andrew Hieke alapította a Binary Design Ltd-t a nyolcvanas évek egyik legjobban pezsgő videójáték centrumában, Manchesterben 1985-ben. A cégnek több mint 50 alkalmazottja volt fénykorában. A Xeno sokadik játékuk volt, szinte mindet vagy az Argus Presshez, vagy a Virgin/Mastertronic-hoz közel álló cégek adták ki. Matthew Rhodes első munkája volt a Xeno a Binarynél, előtte egy játéka jelent meg Spectrumra, a Hyperblaster, amit a Lothlorien adott ki. A grafikusoknak, Pete Harrisonnak és Ste Pickfordnak ez már a sokadik játéka volt a cégnél. Nagyon szép kritikákat kapott a Xeno, de viszonylag sikertelen maradt, 10 ezer példányt adtak el körülbelül, a megmaradt példányokat pedig az Argus Press budget címkeje, a Bug-Byte Software adta el nyomott áron.

ÉRTÉKELÉS

Próbálok objektív maradni, de a szubjektív osztályzatból úgyszólván kiderül, hogy ez a játék egy nagy kedvencem. A körítés nem sok

kivánnivalót hagy maga után, van itt kérem sporttörténelem, szép borító és közepes betöltőkép, jó játékmű némi reklámmal és egy poénal (figyeld a kijelzőt). A feladat remek, ritka az olyan 'future sport' játék, amiben értelmes a cél, a Xeno ezek közé tartozik. A grafikai megvalósítás nagyon jó, de talán itt érzek egy hajszálnyi hiányosságot: néha a két játékos nem különböztethető meg a játék hevében, mivel egyformák, mint az egyetűjű ikerek, csak akkor, ha teljesen másfelé áll a haladási irányt jelző vonaljuk. Gyors a mozgás, jó a gólnál a kép és hangeffekt, de amúgy is nagyon szeretem a játék közben hallható, először hallva elég furcsa hangokat. A vezérlés nagyon jó, érzékeny, jó ötlet, hogy az időtűllépés után a játékos nekiiramodik tűz gomb megnyomása nélkül is. A nehézségi szintből lehet, hogy buktunk a hendikep beállítás hiánya miatt, de az egymás elleni játék sok

mindenben kárpótol. Igazi örököző klasszikus, amit pont ugyanolyan élvezetes játszani manapság, mint a nyolcvanas években, semmit sem veszített értékéből.



MÁSOK SZERINT

WOS: 8,22/10
 Crash: 88%
 Sinclair User: 5/5
 C&VG: 7,25/10
 Your Sinclair: 8/10
 MicroHobby: 7,66/10

WIBSTARS

KIADÓ:	Argus Press Software / A'n'F Software, 1987, £8.95
FEJLESZTŐ:	Icon Design Ltd (Ste L. Cork)
STÍLUS:	Arcade – akció
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	48718 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	4:38
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet: újradefiniálható (alapbeáll. Q,A –fel, le, O,P – balra, jobbra, En – tűz) Joystick: Kempston, IF2, Cursor



EREDETI ÚTMUTATÓ

„Billy Wibstar - Vállalkozó.

Ez áll a névjegyemen.

Megvolt az ötletem, miután megszámloltam a számítógépes játékokat a helyi szoftverüzletben. Aztán kiszámoltam, hogy mennyit érnek - és elkezdtem pénzürmékkal álmodni. Kölcsönkértem némi induló tőkét Aputól. Eleinte azt hitte, hogy ugratom. Aztán látta, hogy üzletet akarok. Egy szomorú mosollyal az arcán átadta a csekket, mintha azt gondolta volna, hogy az volt az utolsó alkalom, mikor látta a pénzt.

Első nap – megérkeztem a nagykerbe vadonatúj furgonommal – totális bolondokháza volt. Ráadásul egy villás targoncával nekem kellett a saját cuccomat levennem a polcokról és felküldeni a szállításra, ahol már be tudtam pakolni a furgonomba. A szállításon azok a fickók örültek! A cucc olyan gyorsan jött le a szállítócsúszdán, hogy alig tudtam lépést tartani. Amikor kihajtottam, egy halom számítógép-alkatrész és kazetta terítette be a padlót. Még el sem hagytam a raktárt - és máris pénzt veszítettem!



Az utam az első célmhoz egy rémálom volt. Egy versenytársam a nagyker kapujában kilökött és nem tudtam túljutni rajta. És ami még ennél is rosszabb – az idióta nyitva hagyta a kocsija hátsó ajtaját! El kellett kerülnöm a vackainak az állandó szóródását, ahogy azok potyogtak kifelé az autójából. Nem volt túl jó a furgonomnak. Végül odaértem a boltba, kipakoltam a kocsit és megnyomtam a lift gombját. Valójában akkor kezdődtek az igazi problémáim. Nem – nem akarok erről beszélni! Próbáld ki magad – majd meglátod, miért!

Cél és beállítások.

A Wibstars egy számítógépes árukat forgalmazó cég sikeres működtetéséről szól. A játékosnak be

kell gyűjteni a termékeket a központi raktárból és elszállítani saját ügyfeleinek. A trükk az, hogy maradj az üzletben és csinálj nyereséget!

Játék

A Wibstarst egy játékos játszhatja billentyűzettel vagy joystickkal. Ha a billentyűzetet választod, akkor definiálhatsz neked tetsző billentyűket vagy elfogadhatod az alapbeállítást.

A Wibstars első szakaszának elvárása tőled, hogy árut szállíts ügyfeleidnek. A szóban forgó áruk kazetták (áruk 5 font), lemezek (áruk 10 font) és számítógépek (áruk 100 font). 200 fonttal kezdod az üzletet, és a program nem engedi, hogy ennél többet költés.

Hogy begyűjtsd az árut, mozgasd a villás targoncát az egyik árucikkhez. Mindaddig, amíg a joystick vagy billentyűzet parancs balra mozgás, a targonca automatikusan felveszi az árut. Amint elengeded a targoncát, a várakozási helyre viszi az árut. Ha van elég árud, vidd a targoncát az EXIT-hez. Ha elfogy a pénzed, a targonca automatikusan megy az EXIT-hez, és a program a következő fázisba ugrik.

A szállítási öbölben az árud le fog csúszni a csúszdákon és el kell kapnod őket a furgonoddal. Mikor az összes árud leért a csúszdán, a Wibstars program automatikusan viszi tovább járművedet a következő képernyőre.

A következő képernyőn a közút és környékének térképét látod madártávlatból, görgetve. Vezetned kell a boltig, és leszállítani az árut. Egy versenytársad furgonja van közvetlenül előtted. El leszel árasztva

számítógépes termékekkel és szeméttel a járműve mögött. Kerüld el a szemetet, ami károsítja az autód, így pénzedbe kerül, de el tudod kapni a kazettákat, lemezeket vagy számítógépeket, ha elhajtasz felettük. Eladhatod őket, mikor eléred a boltot. Különböző üzletek más-más árat fizetnek az áruért, kutatással felfedezheted a jól fizető vevőket.

A bolt kirakodó területénél a feladatod, hogy mozgasd az árut keresztül egy sor felvonón és szállítóberendezésen az autódtól az irodáig. A sofőrödnek pontosan a furgon háta mögött kell lennie és az autó felé nézni, ekkor nyomd meg a tűz gombot. Akkor megválaszthatod a lerakandó áru típusát és értékét. Ha a csomag kikerült a kocsiból, az emberkének kell rugdosni a lift felé. A lift előtt van egy szállítószalag, és ami azelőtt van, az egy taposógomb. Az emberkének rá kell taposni a gombra, és annak megváltozik a színe, mikor hívja a liftet. Rá kell majd lökni a csomagot a szállítószalagra, így ez bemegy a liftbe. Ha ez alá megy a felvonónak, menj vissza a kocsihoz, és vegyél ki egy másik csomagot. A játék bizonyos részein, ha használni akarod a liftet - nyomd meg a hívógombot a liftakna aljában. Be tudod rakni a csomagot a liftbe, vagy



utazhatsz magad, de egyszerre a kettőt nem engedi a lift. Csak azért kapsz pénzt, amit leszállítasz az irodába. Hogy a játék e részén keresztüljuss, ahhoz a saját sütnivalódra lesz szükséged.

Amikor a furgonod üres, vidd az embered a jármű hátsó részéhez, és nyomd meg a tűz gombot, mintha megpróbálnál kivenni egy másik csomagot. A sofőr ilyenkor visszaül a kocsiba, és elhajt. Ha nyereséges vagy, akkor visszakerülsz a görgetős utcai képernyőre. Visszajuthatsz a raktárba. A játék akkor ér véget, ha veszteséges leszel.

Végre igazán motorizált voltam! De késésben voltam, és az ügyfelek vártak. Egy másik ehhez hasonló túra és kiléphetek az üzletből! Beérkeztem a rakodó területre és keményen fékeztem. Meg tudom csinálni? Meg tudja bárki???"

SEGÍTSÉG

Ez egy tipikusan olyan játék, ami útmutató nélkül játszhatatlan. De a kezdő információktól sem lesz sokkal derűsebb a kép. Mit is kell csinálni? Az útmutatóból is kiténik, hogy ez a játék több minijáték összessége. Első rész a „stratégiai” rész, már ha annak nevezhetem. Itt kell eldöntened, hogy mibe fekteted nehezen megkeresett pénzed. Nem kell napóleoni képességekkel rendelkezni, ha játszol pár kört, akkor látni fogod, hogy melyik áru kb. mekkora haszonnal adható el, ebből pedig le fogod tudni vonni a megfelelő következtetéseket. Második játék az a rész, mikor a túlképzett raktárosok frusztráltságuk levezetésére szívatnak a szállítócsúszdánál. Ez egy ügyességi



rész, és készülsz fel, hogy nem fogsz mindent elkapni. Nyilvánvaló, hogy ha nagyon muszáj, akkor a kazetta menjen veszendőbe. Ha ezzel megvagy, akkor irány az utca, ne gondold nagy dologra, csak a főutcán kell hajtani egy idióta után, aki szórja az áruját a furgonjából. Érdekes módon, ha átmész egy számítógépen, akkor azt el tudod adni majd a kiskereknek. Hát, nem is tudom, nem tűnik túl tisztességesnek. Lehet, hogy innen származik az a szép mondas bizonyos kétes eredetű holmikra, hogy „a kamionról esett le”. Mindenesetre nem lesz túl nehéz eljutnod a pár utcasaroknyira lévő boltba, vagy mifenebe, aminek valami nagyon brutális raktára van segítőkész személyzet nélkül. A boltvezető a jobb felső sarokban lévő irodájában trónol és röhög rajtad, ahogy szétzúzatod a liftjével az összes arudat. Ha mégis felérsz színe elé, akkor nagy kegyesen megdob egy kis nyereségnek valóval. A raktár nagyon kaotikus, de megfigyelhető egy minta, például, hogy a liftet megszállta valami nagyon gonosz. Embernyi boxkesztyűk, beszakadó platformok, veszélyes páternosztterek. Ha feljutsz az iroda szintjére, akkor célozd meg a középső szállítószalagot és csodát látsz!

HÁTTÉR

Nem tudom, hogy mennyire a való élet generálta a játék tervezését, mindenesetre volt egy Websters nevű cég akkoriban, gondolom az ő nevükből lett a Wibstars. Ste L. Cork második játéka a Wibstars, és az első, amit az Icon Designnál írt. Másfél év és négy kiadott játék után Ste Cork átigazolt a Software Creationshoz, amit ugye, mint már írtam, részben a szintén A&F-es Mike Webb alapított. Onnan is gyorsan továbblépett, egy év múlva már a csak egyetlen játéknál jegyzett Front Room Team tagja volt, aztán platformot váltott és főleg PC-re írt játékokat. Napjainkban is aktív, legutóbb a Call of Duty: Black Ops III elkészítésében vett részt.

ÉRTÉKELÉS

Szép borító, jó betöltőkép, viccesnek szánt sztori a körítés. Azért írom, hogy viccesnek szánt, mert a sztorinál megáll a dolog, a játékba semmi sem szivárog át (na jó, de: a raktárban a csomagot megsemmisítő bomba poénos). A feladatot látszólag több játéktípus ötvözése alakítja, valójában nem. A stratégiai rész nem igényel semmilyen készséget, a potyogtatós rész jó teljesítéséhez jó reflexek kellene, az utcai részhez megint semmi sem kell csak szerencse, a raktárnál meg a hatalmas mázlin kívül nagyon pontosan időzített mozgás szükséges. Így azt kell, hogy mondjam, ez egy sima akciójáték. A látványvilág nem rossz, de nem is nyújt semmi kiemelkedőt. A hangok szintén. A vezérlés nagyon jó, kivéve, hogy nem használható megfelelően. Miért? A

potyogó áruknál egyértelműen nem lehet elérni mindent, az utcán egyértelműen nem lehet mindent elkerülni. A készség szint, ahogy írtam változó, ami nem lenne baj, azt inkább az okozza, hogy egy ilyen stílusú játékhoz képest túl sok múlik a szerencsén. Az mindig benne van a pakliban, hogy a potyogtatásnál elbuksz néhány holmit, mondjuk az áruk negyedét, aztán az utcán az 50-100 fontos kár nem számít rendkívülinek. Ott persze felvehetsz értékes termékeket is. De aztán eléred a raktárat és tuti nem üszod meg 25-50%-os veszteség alatt, hacsak nem vagy Fortuna kegyeltje. És így összesítve, ha nem is értem meg teljesen a lehúzó kritikákat, mert annyira nem látom rossz játéknak a Wibstarst, de nem is buzdítok senkit, hogy játszon vele, mert inkább dühítő, mint szórakoztató.

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



MÁSOK SZERINT

WOS: 6,57/10
 Computer Gamer: 40%
 Crash: 35%
 Sinclair User: 1/5
 ZX Computing: 1/5

AGENT ORANGE

KIADÓ:	Argus Press Software/A'n'F Software, 1987, £8.95
FEJLESZTŐ:	Icon Design Ltd (Mike Donnelly (program), Tiny Williams (zene))
STÍLUS:	Arcade – akció, stratégia
GÉPTÍPUS:	48K
MÉRET:	48984 byte
TÖLTÉSI IDŐ:	3:24
VEZÉRLÉS:	Billentyűzet: újradefiniálható (alapbeáll. Q,A – fel, le, O,P – balra, jobbra, M – tűz) Joystick: Kempston, IF2, Cursor



EREDETI ÚTMUTATÓ

„Nagy-nagy-nagyapám pilóta volt az Angliai csatában, legalábbis apám azt mondta, amikor elmagyaráztam neki, hogy csatlakozni akarok az Intergalaktikus Mezőgazdasági Kutató Intézethez. Reméljük, hogy a repülési készségekből néhány még jelen van a génjeidben!”, ez volt apám egyetlen megjegyzése, mikor elnyertem a repülési ösztöndíjat.

„A kiválasztott kevesek” egyikének lenni kivételes dolog volt, nagyon ritka a statisztikák szerint - 30.000 kérvény volt 10 helyre minden évben. És még jól fizetett állás sem volt. A legügyesebb űrpilóták többet keresnek, mint a „repülő farmerek”, ahogy bennünket neveznek - de ők nem hordozzák a világ jövőjét a vállukon, nem igaz?

Az IMKI azért alakult, hogy egyesítse a mezőgazdaság és az űrhajózás konvergens tudományágait egy olyan erővé, ami más bolygók kolonizálását praktikusabbá és egyszerűbbé teszi. Ha minden igaz, egy asztalani idegen mezőgazdasági állomás felfedezése tette lehetővé a genetikai áttörést,



annak ellenére, hogy az IMKI szerint az ő genetikai laborjaik voltak ezért a felelősek. Ennek az idegen növénykultúrának a megszerzése és örökléstani elemzése ezt követően lehetővé tette számunkra azt a következtetést, hogy a mezőgazdaság más bolygókon nem csupán lehetséges, de valóban produktív is lehet.

Ettől a felfedezéstől egy egyszerű lépés volt a főiskolán, hogy hozzám hasonló vállalkozó típusú, önálló űrfarmereket neveljenek, akik ültetnének, termést takarítanak be, és az értékes rakományt visszaszállítanak a Földre eladni. Csak a legjobb éli túl sokáig ezt az

életet, de ez egy kihívás, amit én nem tudtam visszautasítani.

Az IMKI legnagyobb megoldatlan problémája a farmerek hagyományos ellensége – a gyomok. Igen, gyomok nőnek más bolygókon, és nem áll módunkban kontrollálni őket. Az asztalaniaknak van egy gyomirtója, el tudjuk olvasni a referenciákat a magtároló hüvelyeken, de képtelenek vagyunk szintetizálni. Ez minden "repülő farmer" célja, hogy egy nap szerez némi "Agent Orange"-et - a nevet egy másik gyomirtóról vették, amit egy 20. századi háborúban használtak -, de olyan messze van a Földtől, hogy még senki sem talált olyat.

Nos, most mennem kell, az első anyahajóm készen áll, és a vetésterületem 8 bolygónyi, így ideje, hogy elinduljak és ültessék!

JÁTÉK

Kivonat az IMKI által kiadott Galaktikus farmer kézikönyvből.

Cél:

Érd el a vetésterületed nyolcadik bolygóját, és töltsd tele a hajód az Agent Orange kódnevű idegen gyomirtóval - csak ezzel tudod a többi világot megszabadítani a gyomoktól. Amikor elkezded a játékot, egy anyahajód van nyolc leányhajóval, de ha sikeres farmer vagy, akkor el tudod adni a növényeket, és a pénzből vásárolhatsz jobb fegyvereket, gyorsabb és nagyobb hajókat. Minden alkalommal, mikor visszatérsz az anyabolygóra, megnézheted a hajók kereskedelmi árait, és megfontolhatod egy új hajó vásárlását.

Hajóadatok:

Minden leányhajó tartalmazza a maghüvelyeket és korlátlan tüzerőt, a

pajzsaid viszont nagyon érzékenyek, és csak néhány találattól tudnak megvédeni.

A kijelző mutatja az összegyűjtött növények súlyát, a megmaradt maghüvelyek számát, a pénzügyi helyzetet, a pontszámot és a megmaradt leányhajók számát.

Óvakodj hajóid túlterhelésétől. A leányhajók lezuhannak túlterhelés esetén, míg az anyahajó felszálláskor túlterhelés esetén kidobja a rakomány egy részét.

Ültetés:

A legmodernebb ültetési technikát használják a hajóid, így a feladat egyszerű.

Egy bolygó beültetéséhez egyszerűen repülj át a szűz talaj felett, miközben nyomod a tűz gombot, a hüvelyek így be lesznek löve a talajba, és elkezdenek nőni.

Bármely hüvely, amit gyomfertőzött földre, vagy az idegenek által beültetett területre, vagy az őshonos növényzettel fedett földre lőttél, veszendőbe megy.

Hajó védelme:

Le tudod löni és megsemmisíteni azokat az idegeneket, akik megpróbálják bevetni a bolygót, és ha elpusztítasz egy idegen hajót, az kidobja a vetőmag-ellátmányát, amit extra pontokért begyűjthetsz.

Ültetés közben könnyebbnek találhatod elkerülni az idegeneket, mint elpusztítani őket.

Intergalaktikus mezőgazdaság:

A haszonnövény ültetése után a genetikai öröksége szerint fog növekedni. Ez azt jelenti, hogy követi a növekedési színvonalát:

Palánta.....Kék

Érett.....Zöld

Csak érett növényeket lehet betakarítani. A betakarítás automatikus, mikor a hajó átrepül az érett zöld növények fölött.

A különleges önvető kultúrák, amiket az idegen genetikai készletből fejlesztettek, idővel tovább fog növekedni, szóval folyamatosan figyeld a beültetett vetésterületed zöld növényeit. Úgy tűnik, hogy ezek az idegen kultúrák ugyanazokat a szabályokat követik, mint a John Conway által a 20. században kifejlesztett számítógépes játék, a "Life".

Az azonos színmintákat követő idegen kultúrák betakarítása lehetetlennek bizonyult, de a kutatások ez ügyben még folyamatban vannak. Lehetőség van rá, hogy elégedsz ezeket a növényeket egy nagyon alacsony magasságból – amit megváltoztathatsz, lenyomva a tűzgombot a leányhajó álló helyzetében. Tartsd a tűz gombot lenyomva, amíg meg nem látod a nagyon rövid lövést. Hogy visszaállítsd a normál tüzelést, állítsd meg a hajót, és tartsd lenyomva a tűz gombot, míg a lövések újra hosszabbak nem lesznek. Az óshonos növényzetet lehetetlen elégetni.



Repülés:

A fedélzeti számítógéprendszer a következő lehetőségeket adja, mikor belépsz az anyahajóra:

Indítás (launch), Anyabolygó (Home Planet), következő bolygó (Next Planet), játék mentése (Save Game), játék betöltése (Load Game) és kilépés (Quit).

A rakomány átvitele automatikus, ha a lányhajóddal leszállsz az anyahajóra a leszállópályán keresztül az anyahajó bal oldalán.

Anyabolygó:

Amikor visszatérsz az anyabolygóra, a számítógépen kissé eltérő opciók jelennek meg:

Új hajó vétele (Trade Ships), utolsó bolygó (Last Planet), következő bolygó (Next Planet), játék mentése (Save Game), játék betöltése (Load Game), kilépés (Quit Game).

Az új hajók ára megjelenik a képernyőn, ha az első lehetőséget választod. Kiválaszthatod azt a típust, amit megengedhetsz magadnak, és folytathatod a játékot.

Míg az anyabolygón vagy, jó, ha mented az aktuális játékot a későbbi újratöltéshez.

Fel tudsz halmozni egy pénz és termék vagyont?

Megtalárod a rejtélyes Agent Orange-t, az intergalaktikus gyomirtót?

Egy vagy a kiválasztott kevesekből!

Segíts biztosítani a jövőbeli élelmiszerellátmányainkat!"

SEGÍTSÉG

Ez a játék abban a korban játszódik, mikor az emberiség már nem holdakban, hanem bolygókban méri a földterületet. Repülő farmerként három dolgod van, abból egy

elkerülhetetlen: a bolygón lévő ellenségek megsemmisítése. Mikor belépsz az anyahajóra, a középső három adat mutatja az anyahajón lévő termény mennyiségét, a bolygó légkörében röpködő asztalani űrhajók számát és ezeknek az űrhajóknak az erejét. A szám egyértelmű, darabban értendő, az erő pedig azt jelzi, hogy az ellenség védelmi ereje mekkora, tehát hányszor kell meglőnöd ahhoz, hogy felrobbanjon. Ha megöltél minden idegent, akkor nyugodtan továbbálhatsz, nem kell kötelező jelleggel gazdálkodnod. A gazdálkodás alapvető feltétele a nyugalom, az elültetendő anyag, tehát a maghüvely (a jobb alsó sarokban a sárga gombócok) és a szabad földterület. Minden bolygó nagy, összefüggő, gazdálkodásra alkalmas területekkel rendelkezik. Ezekon a területeken terjeszkedik a helyi invazív gyom, aminek visszaszorítására az emberiség még nem tudott kitalálni semmilyen technikát. De ami késik, az nem múlik, életed fő célja, az univerzális gyomirtó, az Agent Orange begyűjtése a játék végére teljesítve lesz. De addig együtt kell élned nem csak a gyomok, hanem az asztalaniai által vetett növények területhasználatával is. Utóbbi telepeket úgy tudod csak megkülönböztetni a saját telepeidtól, ha átrepülsz az érett táblák felett. Ha hallod a betakarítás éles hangját és eltűnik az érett növény, akkor a saját növényeid, ha nem, akkor az asztalaniaiké felett repülsz. A hasonlóság abból adódik, hogy genetikailag a két növény majdnem megegyező, hiszen az IMKI az



asztalaniai növényeket használta fel a nemesítés kiindulópontjaként. Betakarításnál arra kell figyelned, hogy ne gyűjts túl sok növényt a gépedre, különben az lezuhan. 500 adag fér el maximálisan egy begyűjtésnél a „leányhajóra”, de ezt számszerűen nem látod, csak a színes folyamatjelzőt a fő képernyő alatt. Ha már a piros részben vagy félig, akkor irány az anyahajó bal oldali ajtaja. A kirakodás önműködően megtörténik és számszerűsítve látod a rakomány mennyiségét. Ne vigyél 2000 adagnál többet fel az anyahajóra, különben az bevágja a durcit és kidobja az egész rakományt felszállás előtt. A rakományt a Földre, vagyis az anyabolygóra való visszatéréskor tudod pénzé tenni. Ez egy önműködő folyamat, ahogy leszállsz, minden adagért kapsz egy pénzegységet, egy Δ -t. Ha rányomsz a 'Trade ship'-re, akkor automatikusan a tiédnél egylet fejlettebb leányhajóból fogsz vásárolni annyit, amennyit a pénztárcád enged. Ilyenkor az előzőleg használt leányhajóidat beszámítja a kereskedő eredeti árukon. Hat elérhető kategória van a hajók között: 1000 (ezzel kezdesz, 10 van belőle), 2000, 4000, 6000, 8000 és 9000 Δ -be kerülő. Ezek abban

különböznek, hogy mennyi sérülést tudnak elviselni felrobbanás nélkül. A földről való felszálláskor kell, hogy legyen 10 maghüvelyed is, ezeknek darabja 50Δ-et kóstál. Ha rosszul számolsz és a hajóid eladása után nem tudsz venni egy újat sem, akkor vége a játéknak. Az ültetésről pár mondat: elvileg egyszerű, gyakorlatilag nem annyira. A tűz gomb lenyomásával egy időben kell repülni az üres terület felett, ilyenkor vagy próbálja a hajód égetni a nem létező növényeket, vagy gondold egyet és elkezd ültetni. Ha szerencséd van, akkor pont alkalmas terület felett lövi ki a maghüvelyeket. Ezután a növények elkezdenek növekedni és terjedni, rövid idő után le is aratható a termés. Maghüvelyeket nem csak a Földön vásárolhatsz, hanem az idegen gépek lelövése után a romok között is találhatsz ilyeneket. A kijelzőn maximum 10 darab jelenik meg, de lehet több is nálad. És még egy fontos dolog: az anyahajón való landoláskor a hajód mindig fel lesz újítva, tehát teljes védelmi kapacitással vághatsz neki újabb utadnak a bolygó felett. Ebből következik egy jó stratégia azokon a bolygókon, ahol az idegen hajók támadólag lépnek fel: ne nagyon távolodj el el az anyahajó bal oldali kapujától, lőjj le annyi ellenséget, amennyit tudsz, majd mikor már fogytán a védelmi erőd, gyorsan lépj be az anyahajóra.

HÁTTÉR

A *Lothlorien* és az *A'n'F* által létrehozott *Icon Design* harmadik-negyedik játéka az *Agent Orange* és a *Wibstars*, mind a 4 játék az *Argus*



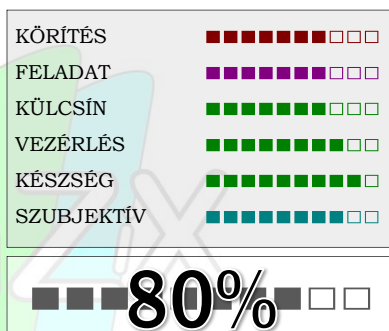
Press kiadójánál jelent meg. Borzasztó kritikákat kapott és szörnyen fogyott. A kódolást MD, tehát Mike/Mick Donnelly végezte, akinek névjegye több C64-es és Amstrad játéknál is feltűnik, például az *Agent Orange* verzióin is. Ő írta az *Argus* Press legnagyobb dobását, a *Nether Earth-t* is, legalábbis a C64-es és CPC verziót biztos, szóval a *Spectrum* sem kizárt, más információk szerint az *Doug Anderson* munkája volt. Aztán már a *Gannon Designs* csapatának tagjaként a *The Tube* és a *Pac-Land* megírásában vett részt *Mr. Donnelly*.

ÉRTÉKELÉS

A kőritést nem nagyon érheti kritika, korrekt a borító, a betöltőkép és a sztori is. A feladat egyedi, horizontális lövöldözős, akció és stratégiai töllettel. A grafika jól kidolgozott, de kicsit egysíkú. A bolygók mind ugyanazokból az elemekből épülnek fel és némelyik hajszára ugyanúgy néz ki, mint egy előző. A menüzene szép, a játékon belüli hangok jók, informatívak. A vezérlés módjai maximálisan megfelelőek, de a tűz gomb sok funkciója okoz némi anomáliát. Elsődleges funkció a lövöldözés, másodlagos az égetés, harmadlagos pedig az ültetés. Na most ezek között elvileg ésszerűen

lehet váltani és lehet tudni, hogy éppen mit fog művelni tűz gomb megnyomásakor a játék. Lehet, hogy én vagyok az ügyetlen, de nekem általában nem sikerül. Ettől függetlenül sikeresen végigjátszottam a játékot, tehát rendkívüli gondot ez nem okoz, csak roppant idegesítő, mikor percek óta körözök egy terület felett, görcsösen nyomkodva a tűz gombot és ültetés közelébe sem kerülök. A nehézségi szint elég jól beállított, talán a kezdő 10 hajó/élet túlzás, de nagyon jó ötlet, hogy a hajóimat/életeimet fejleszthetem, attól függően, hogy sokat vagy erőset akarok inkább. Az ellenség többféle módon viselkedhet, a legtöbbjük nagyon kiszámítható. Egyedül a gyors, magas védelmi képességű, támadó hajók ellen lehet baj, de ők már egy olyan bolygón jelennek meg, amit elérve nekem is jó képességű hajóim voltak. Az utolsó pálya/bolygó meglepetés, nem gazdálkodni kell, hanem megtalálni minden probléma megoldóját, az Agent Orange-t, pontosabban a gyártó kombinátot. A korabeli kritikákat olvasva perverz dolognak tűnik, de nekem tetszik ez a játék. Tetszik az elgondolás, ahogy az arcade és a stratégia van keresztezve. Nem állítom, hogy ez minden pillanatban működik, például az ellenség kinyúvasztása után, mikor

már csak a betakarítást kell elvégezni, az elég unalmas tud lenni a sokadik bolygó után. Ráadásul az anyabolygón való üzleteléskor elég sokszor futottam bele olyan hibába, hogy az elvileg 10-es számrendszerben működő pénztárcámba betűk is kerültek, ami megbolondította szegény boltost és túl sok hajót adott, sőt még a pénzemet is meghatározhatatlan mértékben és meghatározhatatlan számrendszerűre változtatta.



MÁSOK SZERINT

WOS: 6,23/10

Crash: 59%

Sinclair User: 4/5

Your Sinclair: 7/10

ZX Computing: 3/5

C&VG: 3,25/10

A&F SOFTWARE SZOFTOGRÁFIA



1982	1983			
DEC	JAN	FEB	MÁRC	ÁPR

FROGGER KAZETTA, 16K, £7.00

Frogger-klón. Juttasd át a békát az úton és a folyón.

1982	1983			
DEC	JAN	FEB	MÁRC	ÁPR

PAINTER KAZETTA, 16K, £7.00

Amidar-klón. Fesd ki az utakat és ne ütközz össze a festékhengerekkel.

1983				
JAN	FEB	MÁRC	ÁPR	MÁJ

CRAZY BALLOONS KAZETTA, 16K, £5.75

Crazy Balloons-klón. Juttasd el a sérülékeny légballont a starthelytől a célig.

1983				
ÁPR	MÁJ	JÜN	JÜL	AUG

JUNGLE FEVER KAZETTA, 16K/48K, £6.90

Pitfall-klón. At kell kelned a dzsungel veszélyein, elkerülni pókokat, krokodilokat, fűvöcsöveket...

1983				
MÁJ	JÜN	JÜL	AUG	SZEPT

KAMIKAZE KAZETTA, 16K, £5.75

Galaxian-klón. Éld túl az agresszív támadók progresszív hullámain.

1983				
JÜL	AUG	SZEPT	OKT	NOV

CHUCKIE EGG KAZETTA, 48K, £6.90

Space Panic-klón. Össze kell gyűjtened a tojásokat, és elkerülni a madarakat.



1984				
AUG	SZEPT	OKT	NOV	DEC

NEW CYLON ATTACK KAZETTA, 48K, £5.75

3D lövöldözős játék, ahol az intelligens robotok, a Cylonok az emberiségre támadnak. Csak rád szimithatunk!

1985				
FEB	MÁRC	ÁPR	MÁJ	JÜN

CHUCKIE EGG 2 (CHOCZY EGG) KAZETTA, 48K, £6.90

Arcade-kaland. Harry feladata ezúttal a tojások gyártása egy hatalmas csokoládégyárban.

ARGUS PRESS SOFTWARE / A&F SOFTWARE SZOFTOGRÁFIA



1986				
FEB	MÁRC	ÁPR	MÁJ	JUN

CORE KAZETTA, 48K, £9.95, AFS001, 5 013248 710018

Akció-kalandjáték. Egy távoli bolygó kolóniáját megtámadták és kiirtották lakóit. Ki kell derítened, mi történt.

1986			1987	
OKT	NOV	DEC	JAN	FEB

XENO KAZETTA, 48K, £8.95, 5 012409 001392

Sportjáték a jövőből. Egy korongot kell az ellenfél kapujába juttatnod minél többször, ha győzni akarsz.

1986	1987			
DEC	JAN	FEB	MÁRC	ÁPR

WIBSTARS KAZETTA, 48K, £8.95, 5 013248 310140

Egy szoftverkereskedelmi szállító-terjesztő kisvállalkozóként kell megállnod a helyed minél tovább.

AGENT ORANGE KAZETTA, 48K, £8.95, 5 012409 001309

A hozzád tartozó bolygók földművelésre alkalmas földjein gazdálkodsz, de fő céled a szuper gyomirtó megszerzése..

KIADVÁNY CÍME (EGYÉB cím) KIADVÁNY TÍPUSA, HARDVERIGÉNY, KATALÓGUSSZÁM, VONALKÓD

Rövid leírás a játékról

V É G E

mzx @ sinclair.hu

(minden szám letölthető a fanzix.hu-ról)