

Rövid hírek Angliából

Beindultak az angol szoftverfejlesztők, pezseg a szoftverpiac, márciusban majdnem dupla annyit új játékot jelentettek meg, amennyit januárban vagy februárban. Új cégek jelentek meg a piacon, de a nagyobb kiadók sem tétlenkedtek. A postázós szoftvereladást lassan kezdi leváltani a bolti értékesítés, ami az üzletláncok igényei miatt a magasabb minőségű szoftverek gyártói-nak kedvez. Ezzel a hálószoftvar-programozók az otthonról történő saját név alatti értékesítésről lassan lemondhatnak, és kapcsolatot kell hogy keressenek a kiadókkal, szoftvereik értékesítésére. Az erre alkalmas nagy nevek, mint az Artic Computing, a Silversoft, a dk'tronics, a Bug-Byte, az Imagine vagy a Mikro-Gen is jelentetett meg újdonságokat a Spectrum tulajdonosoknak. A már említett nagyobb minőségi igények és a piaci pozíció erősítése miatt a fejlesztők egyre több szoftvernél használják ki a gépi kódú programozás lehetőségeit, így szebb, gyorsabb, használhatóbb programok jelennek meg.

A szoftverpiacot pillanatnyilag a Melbourne House vezeti, két eddig (saját név alatt) megjelent játéku viaskodik az első helyért, a The Hobbit és a Penetrator, de a Sinclair neve alatt megjelent Horace játékok is toplistások.

Nem csak a szoftverek szivárognak be a kisboltok és az országos üzletláncok polcaira, hanem a számítógépek és egyéb hardverek is arrafelé tartanak. A ZX Spectrum is, amiből hónapról-hónapra többet értékesítenek, havi eladásokban már meg is előzte az eddigi piacvezető ZX81-et. A keresletet még az sem veti vissza, hogy a Spectrummal kapcsolatban újabb hardveres probléma merült fel, ezúttal a tápegységek egy részét kell a Sinclair Research-nek visszarendelnie cserére. A ZX Microdrive kiadása is tovább csúszik, ígéretet vannak, de valószínűleg csak a második félévben kerülhet a felhasználók kezébe. Sikerként könyvelhető el a Sinclair Cambridge-ben található főhadiszállásának felújítása, ami 750 ezer fontjába került a pénzügyileg egyre erőteljesebb cégnek.

A hardvergyártók sem nyugszanak, ahogy a ZX81-et is elárasztották mindenféle kiegészítővel, megsokszorozva annak teljesítményét és felhasználhatóságát, úgy a ZX Spectrum eseté-

ben is kezd kialakulni ez az örömteli tendencia. Megjelentek többek között kazettás betöltést és mentést segítő erősítők, fényceruza, a gyengének ítélt membrános típust kiváltó billentyűzetek, nyomtatók, nyomtatóhoz illesztők, joystickok és hozzájuk illesztők...

A Sinclair gépek tulajdonosainak örömeire egymást érik Angliában a számítástechnikai vásárok, a legnagyobb és már hagyományossá vált összefogással a ZX Microfair, amiből február végén már a hatodikát rendezték Londonban több mint 100 kiállító és 8000 látogató részvételével.



Néhány népszerű, sikerre termett szoftver

Az újságban mindezekről és sok másról bővebben is szó esik. A híreken kívül lesz rengeteg „gyorsteszt”, ahol többnyire arcade és táblás játékok rövid bemutatására van lehetőségem. A „kivesező”-ben kicsit összetettebb, vagy egyedibb játékok részletesebb leírása lesz megtalálható, a lapszemle rovat pedig angol újságok, magazinok cikkeinek fordítását tartalmazza. A játékleltár terveim szerint a játékújdonságokat veszi számba, mivel ez az újság első száma, így „minden” eddig megjelent játék bekerült a listába. Utolsó a toplista, angol vásárlási listák és némi helyzetelemzés rovata.

Jó szórakozást! M/ZX

ÚJDONSÁGOK

Malcolm Evans új játéka, WH Smith boltok, Spectrum dömping, Olcsó Timex Sinclair?	2
Sinclair hírek	3
6. ZX Microfair	4-5
Hírek a Bug-Byte és a Psion háza tájáról	6
Microdrive csúszás, Micronet 800	7
Friss szoftverek Manchesterből (A'n'F, Spectrum Games, C-Tech)	8
Friss kiadványok	11-12
Pac-Mánia	13

GYORSTESZTEK

Mazeman, Gulpman, Spectres, Ghost's Revenge, Gobbleman, Muncher!	14-15
Hungry Horace, Maze Chase, Gnasher, Spectral Invaders, Space Raiders	16-17
Space Intruders, Invaders, Specvaders, Painter, Galaxians	18-19
Arcadia, Firebirds, Space Zombies, Horace Goes Skiing, Frogger	20-21
Frogger, Frog 5, Ground Attack, Scramble, Avenger, Penetrator	22-23
Crazy Balloons, City Bomber, Ground Force Zero, Backgammon, Backgammon	24
ZX Draughts, Blind Alley, Cruising on Broadway	24

KIVESÉZŐ

Football Manager	29-31
Escape	31-32
Autochef	32-34
Mined-Out	34-35
Ah-Diddums	35

LAPSZEMLE

A játék, aminek saját élete van?	37
Clive Sinclair: mi következik?	38-40
ZX80-nal kezdtük egy kisszobában	41
Stratégia a szoftverpiaci túléléshez	42-43
Sinclair Simon	43
A Psion felemelkedése	44-45
A holnap hősei	46

JÁTÉKLELTÁR

Az eddig ZX Spectrumra megjelent játékok listája	47
--	----

TOPLISTA

Mi a legkelendőbb Angliában?	48
------------------------------	----

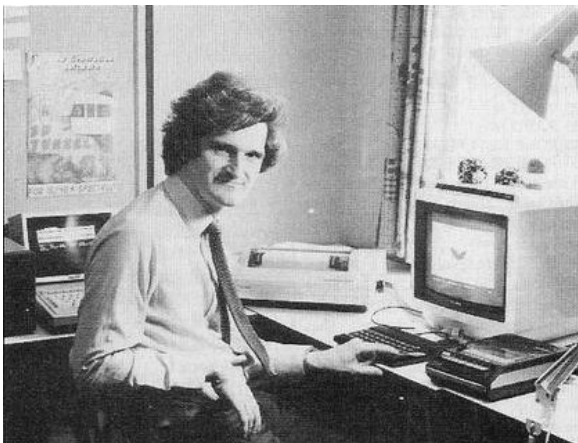
Megjelent Malcolm Evans újabb három dimenziós játéka

Ritka az olyan szoftvercég, amit mindössze két ember sikeresen tud működtetni. Erre példa a New Generation Software, ahol Malcolm Evans írja a programokat, felesége pedig a gyártást és az értékesítést felügyeli.

Jól csinálhatják mindketten, hiszen nagy mennyiség kelt el mindkét játékukból, melyek egy hónapja egyszerre szerepeltek az eladási TOP10-ben! A tavaly év végén kiadott Escape-et eddig 14 ezren vásároltak már meg, míg az új szerzeményből, a 3D Tunnelből 10 ezret rendelt be előre a WH Smith.

Malcolm saját cége létrehozása előtt a J.K. Greye Software-nek írt ZX81-es programokat (természetesen 3D-s játékokat), majd tavaly tavasszal döntött a New Generation Software megalapítása mellett.

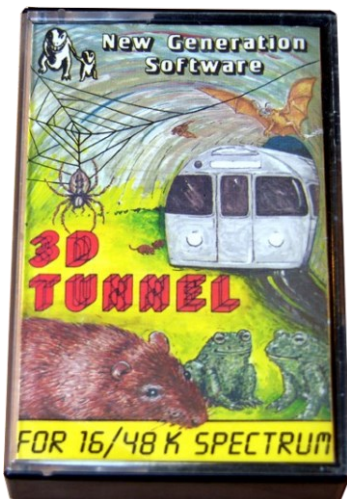
A 3D Tunnelt három hónapig fejlesztette egy



Malcolm Evans, aki egyre valószínűbbé varázsolja játékaiban a 3D élményt, a monitorján épp a 3D Tunnelt teszteli

Sharp MZ-80B-n, majd a teszteléshez áttöltötte a gépi kódot egy Spectrumba. Ahogy az Escape, úgy a 3D Tunnel is eredeti ötlet alapján készült, nem egy arcade játék sokadik változatai.

Malcolm még ZX81-re írt két címében is 3D-s játékot (3D Monster Maze és 3D Defender), a 3D Tunnel ezt a hagyományt követi, felhívva a figyelmet az egyre jobb és hatásosabb 3D effekteket kiálló szerzőjére. Malcolm Evans ezúttal gyorsan, ütemesen növekvő síkido-mokkal, és ezek színének váltásával éri el, hogy a játékos úgy érezze, mintha egy szűk alagútban száguldana előre megállíthatatlanul. Cél az alagút másik végének elérése, amihez a járaton áthaladva a borítón is látható ellenségekkel kell megküzdeni. Le tudod őket löni, vagy kikerülheted őket. A 3D Tunnel 48k-s és 16k-s Spectrumon is fut, utóbbin két részletben lehet játszani, ára 5.95 font.



Van itt patkány, béka, pók, metro szerelvény, dínoszaurusz, vajon mind ott vannak az alagútban?

New Generation Software, Freepost (BS3433), Oldland Common, Bristol BS15 6BR

A WH Smith számítógépboltokat nyit

Áruházakon belüli számítástechnikai szaküzleteket nyit a WH Smith. A Sinclair mikrógépei mellé berendelték 12 ezer db Oric-I-est és 500 db Commodore 64-et is.

A WH Smith egyik kereskedelmi vezetője, Stewart Binnie elmondta, hogy három üzletre - egy nagyra, egy közepesre és egy kicsire - esett a választásuk, hogy teszteljék az számítógépes üzletek sikerét, mielőtt többet is megnyitnának. Jelenleg a WH Smith 5000 darab ZX Spectrumot értékesít hetente.

A már régebb óta forgalmazott Sinclair gépekhez eddig is árultak szoftvereket. Commodore 64-hez, az Orichoz, és BBC

microhoz pedig a tervek szerint áprilistól árulnak szoftvereket.

Ezzel kapcsolatban Mr. Binnie elmondta, hogy „Nem veszünk gépeket, ha szoftver nem áll hozzájuk rendelkezésre. Abban a boldog helyzetben vagyunk, hogy a nagy szoftverházak elkezdene programokat írni, mikor megtudják, hogy a raktárunkba kerül egy számítógéptípus.”

Összesen 5-10 millió fontot generált a számítógépipar idén, ennek a nagyját a hardverek értékesítése teszi ki.

Mr. Binnie egyike a WH Smith négy kereskedelmi vezetőjének, mindannyian felelősek

Spectrum dömping húsvétra

Egy évvel a bemutatás és a kezdeti gyártási nehézségek után napjainkban havi 50.000 ZX Spectrum kerül ki a Sinclair gyártósorairól, a számítógépek kaphatóak már a Boots, a Currys, a Greens, a John Menzies, valamint W. Smith láncok üzleteiben is.

Húsvétra a cég - amelyik túlvan az egymilliomodik számítógép eladásán - szeretné elérni a Spectrum heti 12-15 ezer darabos eladását.

A cég termékeinek eladási sikere várakozáson felüli, hiszen a két éve megjelent ZX81-ből is eladnak még mindig havi 30.000 db-ot.

Sinclair Research, Willis Road, Cambridge. CBI 2AQ

Olcsó lesz az amerikai Spectrum?

A Timex Sinclair 2000 - a Spectrum amerikai változatának legvalószínűbb neve - 16k-s változatának várható ára az USA-ban körülbelül 95 fontnak, a 48k-s változat várható ára 125 fontnak felel meg. Ez az angliai árakhoz (16k - 125 font, 48k - 175 font) képest meglehetősen alacsony.

Vajon mi okozza az árkülönbséget, mik lesznek a hardveres különbségek az angol verzióhoz képest?

- szellőzőnyílások lesznek a hátulján,
- más lesz a ROM-ja,
- háromcsatornás hang chipje lesz,
- el lesz látva két joystick porttal

Az előre jelzett amerikai árak vajon az angliai árak jövőbeli esését is jelzik?

a boltok termékpalletájáért, a problémát a szoftverek szegmensében látja:

„Problémánk volt néhány vezető szoftver raktári állományával, a probléma a sokszorosító kapacitással van az Egyesült Királyságban.” Hiába az ő megrendeléseik veszik el a gyártási kapacitás nagyját, még így is előfordul, hogy a kurrensebb szoftverek kifognak a raktáraikból. „Az eladásaink százezres nagyságrendűek. Most ez a leggyorsabban növekvő területe az üzletnek, a jelenség minden sajátjával. És még hosszú ideig növekedni fog.”

„A jelenlegi növekedés még két évig fog tartani, a számok egészen rendkívüliek. Vannak 1,5 millió számítógép eladásáról is előrejelzések” De Mr. Binnie nem hiszi, hogy két év után tartható lenne ez a növekedés.

W. H. Smith, 10 New Fetter Lane, London EC4

Mi újság a Sinclair új főhadiszállásán?

Mi a baj 28.000 Spectrum tápegységgel? Nigel Searl, a **Sinclair Research** ügyvezető igazgatója válaszol.

„Van egy nyomtatott áramkör belül a tápegységben és a vezetősávok, amik a hálózati feszültséget vezetik, a kellenél közelebb vannak azokhoz a vezetősávokhoz, amelyek a kimenetet viszik... ez egy hatalmas (négy kilovoltos) tüskét okozhat.”

De ahhoz, hogy áramütést okozzon, meg kell fogni a számítógép felőli csatlakozó fém végét.

„Eddig két személy jelezte, hogy áramütést okozott a tápegységünk. Megkértük őket, hogy küldjék vissza azonnal, és meg fogjuk vizsgálni őket. Abszolút lehetséges, hogy csak statikus elektromosság volt. Mindkét esetben gyerekek voltak a sérültek, és lehet, hogy rosszul írták le az esetet a szüleiknek. Nem kaptunk olyan jelentést, hogy valaki jobban megsérült volna.”

Mr Searle, aki matematikából szerzett PhD fokozatot, elmondta, hogy problémát egy kíváncsi szervizmérnök –nem a Sinclair alkalmazottja – szúrta ki, aki kinyitott egy tápegységet. A tápegységeket egy meg nem nevezett alvállalkozótól vásárolta a Timex, a Sinclair legnagyobb gyártója. Vásároltak tőlük már korábban is, és azt feltételezték, hogy ugyanolyan kialakítású tápegységeket kaptak és csak az eredetét vizsgálták meg.

„Attól tartok, nem tudom megmondani, kinek a

hibája volt, mikor a minták bejöttek, szimpla ránézéssel, vagy a biztonságot szem előtt tartva vizsgálták-e át őket. Nyilvánvaló, hogy a jövőben ügyelünk, hogy ilyesmi ne történhessen meg.”

A probléma kiderülésekor szerencsére mintegy 14000 db Spectrum még a kiskereskedők raktáraiban volt. A visszaküldött tápegységek egy cottenhami kis raktárba kerülnek, ahol 48 órán belül cserélik őket.

NEM FÉLNEK A RIVÁLISOKTÓL

Nigel Searle szerint három típusú számítógépgyártó csalogatja a vevőket az Egyesült Királyságban.

Először is ott vannak a hazai gyártású gépek - mint például a Oric, a hamarosan megjelenő Electron, vagy az "olcsósított" BBC micro az Acortól. „De elég magabiztosan kezeljük őket” mondta Mr. Searle.

Aztán ott vannak a a Hong Kongban készülő, de az Egyesült Királyságban eladott gépek, amit nagyon nyomnak az értékesítők. Mr Searle szerint aggodalomra nincs ok miattuk sem: „Ha az alsó szegmensnél maradtunk volna, lehet, hogy aggódnánk. Ha a ZX81 lenne az egyetlen termékünk, akkor érzékenyen érinthetnének minket. De amíg innovatívak vagyunk, addig nem vagyunk túl gondterhelt miattuk.”

És a harmadik kihívás? „Ostobaság, lenne elutasítani a japán versenyt. Ők tudnak gyártani olyan fogyasztói elektronikai eszközöket, amik nagyon vonzóak a vásárlóknak és azt hiszem, nagyon kemény versenytársaink lesznek a csatában. Nem hiszem, hogy versenyezhetnének az árban. De számos olyan technológiájuk van, ami nem érhető el más forrásokból. Könnyen lehet, hogy egy új mini-floppy szabvánnyal állnak elő. Tudják, hogyan kell felépíteni egy terméket alacsony áron, és fel is építik nagyon gyors ütemben. Azt hiszem, mindenki a világon tanulhatna tőlük.”

MEGJELENÉSEK

A karácsonyi rengeteg játék után nyugodtabb idők jöttek, februárban két játék jelent meg.

Nagyobb népszerűsége a Hungry Horace folytatása, William Tang játéka, a **Horace Goes Skiing** számíthat, ahol a népszerű főhőst kell irányítani. Horace először egy Frogger-típusú autópálya-átkelésen vesz részt, ahonnan eljut a sápadlyára, ahol lesiklik a sűrű akadályok között. A játék 16k-s Spectrumon is játszható.

Második játék az ICL fejlesztőitől az **Embassy Assault**. Szintén 16k-s, egy 3D-s labirintusjáték. Az ország legjobb ügynökét kell alakítani, aki a külföldi nagykövetségről kell, hogy megszerezzen egy nagyon fontos kódot.



A Sinclair ultramodern, 750 ezer fontért megújuló cambridge-i főhadiszállása, egy volt palackozó üzem

Lezajlott a 6.

1981 szeptemberében rendezték meg az első ZX Microfairt, és úgy tűnik rendszeressé vált a vásár megrendezése, amely lehetővé teszi a brit számítógép tulajdonosoknak (leginkább a ZX81 és ZX Spectrum tulajdonosoknak), hogy találkozhassanak a boltok, klubok, szoftverházak képviselőivel, megismerhessék az újdonságokat, termékeket, szoftvereket, hardvereket és akár vásároljanak is ezekből. Mike Johnston, a vásár szervezője február 26-án immár a hatodik ZX Microfairt nyitotta meg a londoni Horticultural Hallban és május közepére már tervezi a hetediket is!

Több mint 100 kiállító és 8000 látogató vett részt az eseményen, ami úgy tűnik, komoly üzletet növi ki magát.

„Egy csomó pénz átment a kezeim közt, de miután fizettem a csarnokért, a reklámokért és más apróságokért, nem sok maradt üzleti tekintetben.”

Arra a felvetésre, hogy lassan főállásban is szervezhetné a vásárt, Mike így reagált: „Pillanatnyilag van egy biztos állásom, és ez nem a legbiztonságosabb üzlet a világon. Persze, ezt szeretném csinálni teljes munkaidőben - szeretem a számítógépeket és az őket használó embereket is.”

A vásár szépségét az adja, hogy a nagy cégektől az amatőr programozókig mindenki standot állíthat és hirdetheti termékét. De (a teljesség igénye nélkül) nézzük meg kik, milyen újdonsággal jelentek meg a vásáron:

A **Softek** bemutatta négy új játékát, melyeket márciusban kezdtek el forgalmazni. A **Monsters in Hell** egy Space Panic-adaptáció Martin Lewistől, aki a Softek Integer Compilerét is írta. A **Millipede**, mint neve is elárulja, az Atari Millipede-jének konverziója Andrew Bealetől. A **Firebirds** több lövöldözős arcade összegyűrése, szerzője Graeme Devine. Andrew J. Glaister játéka, a **Joust**-nak a címe megint csak elég árulkodó, ez bizony egy Joust-klón. Mind a négy játék fut 16k-s Spectrumom is és az átlagosnak mondható 5.95 fontba fognak kerülni.

A **dk'tronics** bemutatta új hardverét, az első Spectrumhoz gyártott fényceruzát, amit egyszerűen csak dk'tronics Light Pennek neveztek el. Főleg grafikusoknak, animátoroknak lehet hasznos a kis eszköz, amit 21.20 fontért kínál a saffron waldeni gyártó. Szoftverek tekintetében is tudtak újat mutatni, hiszen idén már három játékot mutattak be. A tavalyi Meteorids alkotójának, Don Priestleynek két egyedi lövöldözős játékát is kiadta a dk'tronics. A **3D-Tanx** egy nagyon realiztikus háborús játék, ahol egy elhagyott hidat kell őrizni, hogy ott ne jusson át az ellenség. A **Spawn of Evil** egy nagyon látványos, szintén 3D-s, űrhajós, lövöldözős játék, a nagyon távoli űrben



Mike Johnston, a ZX Microfair ötletgazdája, aki szívesen szervezné a vásárt főmunkaidőben

kell az idegenek ivadékait megsemmisíteni, mielőtt teljes támadási potenciáljukat elérik. A harmadik játékot David J. Heelas írta, a címe **Centipede**, és a címnek megfelelő



Bob Karlson, a Kayde fából készült billentyűzetmakettjével.

arcade-klón. Mindhárom játék 16k-s és 4.95 fontba kerülnek. A programozni vágyók számára is van terméke a cégnek, a **ZXED (Toolkit)** 16 és 48k-s gépek esetén is hasznos extra funkciókkal segíti a programfejlesztést, és mindössze 6.95 fontba kerül.

A **Kempston Micro Electronics Ltd** 45 fontért kínálja a **Centronics Interface E** nevű nyomtató illesztőt és 25 fontért a **Competition Pro Joystickot**.

A **Kayde Electronics System** bemutott egy fából készült makettet az új ZX81-gyel és ZX Spectrummal is használható billentyűzetükről, a **Deluxe Keyboard**ról, ami várhatóan március végére készül el és 45 fontba fog kerülni.

A **Silversoft** is részt vett az eseményen és három új játékát mutatta be. A **Cyber Rats** egy Centipede-konverzió Iain Christopher Haywardtól, aki az 1982-es Ground Attackot is írta. A **Muncher** a már szinte minden szoftverháztól elvárható Pac-Man-klón, amit William J. Murray írt. És a harmadik játék, a **Slippery Sid** sem kakukktójás, a cég hagyó-

ZX Microfair

mányainak megfelelően egy klón, Steven Godwin egy régi klasszikust vett elő, a Snake-et. Mindhárom játék 16k-s és 5.95 fontba kerülnek.

Egy új cég, az **Elfin Software Ltd** is bemutatkozott, első játékuk a **Tobor**. Ez egy 48k-s, gépi kódban írt labirintus-játék 7.95 fontért. Második játékuknak **Jawz** lesz a címe, ez egy egyedi arcade játék, ahol protonszigonyal (!) kell veszedelmes cápák ellen harcolni. A Jawz 16k-s gépen is játszható, ára várhatóan 4.95 font lesz.

A **Microsphere** szintén egy új szoftvergyártó, a New Generationnél bevált módszer szerint. David Reidy írja a programokat, míg felesége, Helen intéz minden más teendőt. Több játékkal és felhasználói programmal jelentek meg a vásáron. Az **Evolution** egy stratégiai-menedzser típusú program, ahol az evolúció lépcsőit kell a programozónak megmászni, méghozzá minél hamarabb eljutva az emberig, a játék csak 48k-s Spectrumon használható, az ára 6.95 font. Két 16k-s játék, a **Crevasse** és a **Hotfoot** egy kazettán jelent meg 4.95 fontért, mindkettő egy egyszerű, de eredeti akciójáték. Az irodai munkát könnyíti meg az **Omnicalc**, egy 48k-s táblázatkezelő program 9.95 fontért, és a **ZX-Sideprint** is, ami a ZX Printerrel való nyomtatást támogatja 4.95 fontért cserébe.



Elaine és Richard Shepherd, a Richard Shepherd Software Ltd személyzete

És egy másik házaspár alkotta cég, a **Richard Shepherd Software** is először jelent meg a ZX Microfairon. Az ő újdonságuk az **Everest Ascent**, egy különleges stratégiai játék, ahol a játékosnak 10 serpát kell irányítania megfelelő erőforrás menedzsmenttel, hogy 20 nap alatt elérjék a Mount Everestet. Márciusi megjelenés a **Super Spy**, egy szöveges kalandjáték, ahol meg kell találni egy szigetet, ahol a titokzatos dr. Halál rejtőzködik. A játék a nemrég megjelent Shaken But Not Stirreddel mutat nagyon nagy hasonlóságot. Januártól van forgalomban a **Transylvanian Tower**, egy erdélyi kastélyban játszódó 3D labirintusjáték, ahol az ötödik szintre kell eljutni, megölni Kreepie gróft és megszerezni a kincseit. Mindhárom játék 6.50 fontba kerül és mindhárom csak 48k-s Spectrumon működik.

A nagyszerű Gulpman kiadója, a **Campbell Systems** egy menüvezérelt nyilvántartó programot mutatott be a vásáron. A **Masterfile** üzleti és háztartási adatokat is kezel, melyeket menteni és betölteni is tud. Körülbelül 32kB adat tárolására képes a program, mely csak 48k-s gépen működik és 12 fontért vásárolható meg.

A **Hilderbay Ltd** egy Centronics nyomtató illesztőt kínál 45 fontért, szoftverrel, kábellel együtt.

A **Mikro-Gen** standján több újdonság is fel lehetett fedezni, például három Saturnsofttól átvett játékot. A **Mad Martha** egy kalandjáték, amit a házastársi problémák ihlettek, Chris Evans játéka 48k-s gépekre készült és 6.95 fontba kerül. A másik két ex-Saturnsoft játék egy kazettán jelent meg és egy történet két egymás utáni epizódját meséli el, mindkettő 16k-s szöveges kaland, címük **Mines of Saturn** és **Return to Earth**. Az első részben a Szaturnuszon kényszerleszálló űrhajósnak kell Di-Lithium kristályokat beszereznie, ugyanis azt használja üzemanyagként a második részben, hazaindulva a Földre. A játékos 5.95 fontba kerül. Maradt még egy 48k-s szöveges kaland, a **Sorcerer's Castle**, ami szintén 5.95 fontért vihető haza. Stephen Townsend két lövöldözős, űrhajós arcade-ja is megjelent, a **Space Zombies** ihletője a Galaxian lehetett, míg a **Cosmic Raider** a Defenderre hasonlít nagyon. Mindkét játék 16k-s és 5.95 fontért lehet őket megvenni.

A **Carnell Software Volcanic Dungeon** címmel

új kalandjátékot ad ki, a Black Crystal folytatását annak szerzőpárosa, Roy Carnell és Stuart A. Galloway írta. Methzar, a gonosz istennő elfogja Edorát, a tündérhercegnőt, és a boszorkány, Magra segítségével bebörtönzi öt valahol egy vulkáni várbörtönbe... A nagyon szép csomagolású, bőséges olvasnivalóval ellátott 48k-s játék mindössze 5 fontba kerül.

A **CP Software** eddig kiadott játékai mind táblás játékok adaptációi, ez alól a legújabb Chris Whittington játék, a **Superchess II** sem kivétel. A 7.95 fontba kerülő program a hirdetések szerint garantáltan veri az összes Spectrum sakkprogramot, de még a Sargon II-t is! (Utóbbi egy Atarira és VIC-20-ra kiadott program). A **ZX Draughts** szintén Chris Whittington szerzeménye, egy 48k-s dámajáték, 7.95 fontért. Kiadták még a Pi Software **Backgammonját**, amit Ian Marshall írt, ez szintén 48k-s játék és 6.95 fontért vásárolható meg.

A southamptoni **Quicksilver** újdonsága a **Mined-Out**, ami egy logikai jellegű játék Ian Andrewtól. A játékos feladata átkelni a képernyőn található aknamezőkön, és közben bónusz pontokat gyűjteni, mindezt azért, hogy Bill, a kukac megmeneküljön! A játék 48k-s és 4.95 fontba kerül.

A londoni illetőségű **Abbex Electronics Ltd** kiadványa egy 16k-s kalandjáték, a **Faust's Folly**, ára 5.95 font. A történet szerint Faust, egy gazdag német elásta kincseit és mellesleg eladta lelkét az ördögnek. A játék betöltésekor először a szöveges bevezető jelentkezik, ahol a számítógép magát nem túl intelligens vezetőként ajánlja a kincskereséshez, és végső célként megjelöli a Folly ősi, mutáns lényektől való felszabadítását. A játék Paul Canter munkája, ő is és a tavaly megjelent, sikeres Cosmos szerzője, Costa Panayi is dolgozik egy-egy újabb Abbex játékon. A hírek szerint Paul Canter leendő western játékában, a High Noonban egy vadnyugati hőst kell majd alakítani, aki felszabadít egy poros kisvárost a banditák uralma alól. Costa Panayi játéka Android Run címmel fog megjelenni, egy labirintuson kell átjuttatni a címszereplő androidot és végül megmenteni a világot. Utóbbi játékok megjelenése májusban várható.

Vége a csomagküldésnek a Bug-Byte-nál

A liverpooli székhelyű **Bug-Byte Software** állítólag 30.000 szoftvert értékesít egy hónap alatt, de leállítja a csomagküldő szolgáltatásának működését és hat új játékot ad ki hamarosan.

A Bug-Byte tulajdonosai, Tony Baden és Tony Milner két másik vállalkozóval együtt egy kazettasokszorosító üzemet nyitnak hamarosan. „Ezzel teljesen függetlenné válunk” mondta Mr. Baden. Azt is elmondta, hogy azért tervezik a csomagküldés befelyezését, mert ezen az úton az utóbbi fél évben 50%-kal estek az eladások, míg a bolti értékesítés 300%-kal nőtt. Az értékesítést így már csak a kazetták sokszorosítása veti vissza. Van olyan sokszorosító üzem, ami nyolc hetes átfutással dolgozik, de a Bug-Byte ezt két hétre szeretné csökkenteni, ezért vált szükségessé egy saját üzem megnyitása.

A Bug-Byte története 1980-ban kezdődött 5 db 1k-s ZX80-as programmal, melyek ára 2-3 font volt, magazinokban hirdették őket és havonta adtak el belőlük 100 darabot. Mostanra ott tartanak, hogy 30.000 kazettát értékesítenek havonta egy 40 című katalógusból 220 kereskedőn keresztül, és egy új, sokkal elegánsabb, Liverpool belvárosában található épületbe költöznek májusban. A forgalmuk 1/3millió font, ami várhatóan 1 millióra emelkedik a következő pénzügyi évben.

Spectrumra (és Oricra) egy új megjelenésük



Tony Baden három éve még oxfordi diák, most tehető üzletember

van, március végén jelenik meg egy szöveges kalandjátékuk, a **The Castle**, melynek szerzője Chris Cannon. Eközben három arcade játékot és egy zenei programot is megjelentetnek BBC Microra.

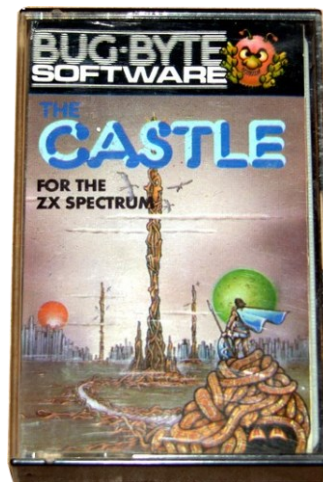
Tony Baden elmondta, hogy a Bug-Byte 10 szabadúszó programozóval van kapcsolatban, akik minden eladás után 10%-ot kapnak a nyereségből, vagy egy összegben körül-

belül 2.000- 3.000 fontot címenként.

„Nehéz jó programozókat találni. Nem akarunk átlagost - folyamatosan fokozzuk az elvárásainkat.” mondta Tony Baden és annak a véleményének adott hangot, hogy a jó programozás inkább önfelnevelés, mint oktatás kérdése.

„Egy csomó jó programot kapunk BBC Microra, de Spectrumra nem. Úgy tűnik, az emberek, akik jól programoznak BBC microt vásároltak.”

Bug-Byte Software, Freepost, Liverpool L3 3AB



Hiány van Bug-Byte-nál jó Spectrum játékokból, a The Castle is ezt mutatja?

Egymilliomodik kazettáját értékesítette a Psion!

A Psion, a Sinclair Research-csel szerződött, így a Sinclair ZX gépekre szakosodott szoftverház értékesítette egymilliomodik kazettáját, ezzel elképesztő rekordot állított fel.



A Flight Simulation az egyik legsikeresebb Psion kazetta, mind Spectrumon, mind ZX81-en

A két vállalat között 1982 júniusában kötött megállapodás szerint a Sinclair Research lett a londoni székhelyű Psion szoftvereinek kizárólagos forgalmazója. Egy sor sikeres ZX81 program után készítette el a Psion a Horizonst, a ZX Spectrumokhoz 1982. októbertől ingyenesen adott kezdő programcsomagot. A Spectrum forgalomba kerülése óta eltelt közel egy évben a Psion számos szoftvert fejlesztett, köztük a Flight Simulationt, a Vu segédprogram-sorozatot (Vu-Calc, Vu-File, Vu-3D) és a Horace játékokat is (Hungry Horace, Horace Goes Skiing) - utóbbiakat a Melbourne House-zal karöltve.

A Psiont 1980 őszén alapította David Potter. A cég nevének első része a „Potter Scientific Instruments” (kb. Potter tudományos műszerek) rövidítése, a második rész, az „on” azért került mögé, hogy egyedivé tegye a gyakori előtagot. A cég tehát mindössze két és fél éves, az éves forgalmuk mégis meghaladja az 5 millió fontot.

„A Flight Simulation a bestsellerünk, de a segédprogram-csomagból - Vu-3D és Vu-File - is



David Potter, a Psion ügyvezető igazgatója, alapítója, névadója

nagyon sokat eladunk. A Vu-File már a második legkelendőbb szalagunk - az USA-ban ez a No 1 TS1000 program” kommentálta a sikereket a Psion ügyvezető igazgatója, David Potter.

Psion Software, 131 Trafalgar Road, Greenwich, London SE10

Újra egy kis türelmet kérnek a Sinclairnél



Clive Sinclair zavarban, a Microdrive megrendelői már majdnem egy éve várnak és még mindig a türelmüket kéri a Sinclairnél

Azok jutnak először a hamarosan végre megjelenő ZX Microdrive-hoz, akik még tavaly előrendelték a Sinclair csomagküldő rendszerében, mondta Nigel Searle, a Sinclair ügyvezető igazgatója. „Néhányan azok közül az emberek közül vártak már 16 vagy 18 hetet... Szeretném azt hinni, hogy ők is érzik majd, hogy értékeljük a meglévő ügyfeleinket.” Mr. Searle elmondja

még, hogy minden Microdrive 40 fontba fog kerülni, és a kapacitása több mint 100kB lesz, az elérési ideje pedig kevesebb, mint három másodperc, és akár nyolcat is össze lehet kapcsolni belőlük egymással. Nem beszél viszont a Microdrive-on belüli adathordozóról, de azt mondja, hogy felcserélhetőek lesznek egymással, és az áruk egy 5,25" floppy lemeznek felel majd meg. Ez körülbelül 2 fontot jelent.

Más információforrások szerint egyre inkább úgy tűnik, hogy nem lemezes adattárolásról lehet szó, amit alátámaszt a magas elérési idő is. Lehet, hogy a ZX Microdrive egy végtelenített szalagra tárolja az adatokat. Az adatot úgy kell majd tárolni, hogy ha egy darab adatra van szükség, az egész szalagot át kell miatta fésülni. A lemezes rendszer lehetővé tenné a véletlen-szerű hozzáférést és nagymértékben csökkentené a reakcióidőt. A floppy-szalag dobozának mérete 51x25x6 mm lesz. A szalag a belsejében végtelenítve lesz, hasonlóan egy üzenetrögzítőhöz, és keskenyebb lesz, mint egy normál kazetta szalagja.

Az alapvetően szükséges interfészegység ára — amely képessé teszi a Spectrumot arra is, hogy a legtöbb népszerű nyomtatót kezelje — 30 font lesz. Mr. Searle elmondta: „mikor múlt áprilisban bejelentettük a Microdrive-ot, arra számítottunk, hogy körülbelül hat hónapig tart eljutnunk a termeléséig, de már eltelt majdnem kétszer annyi idő - és talán még több is lesz. Tavaly áprilisban a mechanikai tervezés lényegében befejeződött, de alábecsültük a nehézségeket, amit az elektronikai tervezés jelentett. Volt né-

hány termelési nehézség a Spectrum esetében és ez sok erőforrást felemésztett... ezeket a problémákat helyeztük előtérbe. Ez tavaly augusztusban volt, mielőtt megkaptuk a Microdrive-on dolgozó emberek teljes munkaidős figyelmét. Sikerült a teljesítményét jobban fejleszteni, mint ahogy vártuk. Megbízhatóbbak lesznek, mint amit először terveztünk. A tervezés már véglegesítve van, most várjuk a megrendelésre készült félvezető chippek - az Egyesült Királyságban gyártják - érkezését”.

A rendelések teljesítéséig azonban még tesztelni



Elvileg valahogy így fog kinézni, legalábbis a Sinclair reklámanyagai szerint

kell a chipeket.

Sinclair Research, Willis Road, Cambridge. CBI 2AQ

Micronet 800 - Számítógépek hálózatra fel!

A Micronet 800 célja, hogy az otthoni számítógépek teljes értékű kommunikációs konzolokká váljanak, az induló ára mindössze 49 font. De a legtöbb felhasználónak még várni kell rá néhány hetet.

Az első akusztikus csatolók csak BBC microhoz és ZX Spectrumhoz elérhetőek. Később ZX81-hez, Dragonhoz és VIC-20-hoz is rendelkezésre fognak állni. Az előfizetők a telefonjukon keresztül kapnak egy hozzáférést, akár 100 ingyenes programhoz, hirdetésekhez, vevőtájékoztatókhoz, szoftver bemutatókhoz, felhasználói csoportokhoz, számítógépes újságokhoz, nyerejményjátékokhoz és a Prestel minden oldalához. Lehetőség van a képernyőn keresztül vásárolni is - az ár hozzáadódik a telefonszámlához.

A Micronet 800 egy 1 millió fontos projekt, 30.000 oldallal mainframe gépeken a Prestel videotex hálózatán keresztül elérve. A Micronet

hét éves szerződést írt alá a Prestellel és 20.000 előfizetőre számít az első évben, 50.000-re a második év végén, és 100.000-re a harmadik év végén.

Az ügyvezető igazgató, Richard Hease szerint sikerre vannak itélve. „Ennek a szolgáltatásnak a piaca hatalmas. A piaci tanulmányaink azt mutatják, hogy a bázis a brit otthonokban található mintegy egymillió személyi számítógép. 1986-ra ez a bázis várhatóan három millióra nő.”

A csatlakozási díjjal regisztrálja magát a felhasználó, vásárol egy akusztikus csatolót és vezetékét, szoftvert, útmutatókat és jegyzékbe kerül a Prestelnél, ahonnan kap egy jelszót. Az 1 fontos heti előfizetési díjban benne van a telefonszámla, de nincs benne a hétköznap délután 6 és reggel 8 közötti időszak, valamint a hétvégek. Ezekon az órákon kívül a díj 5 penny per-



Kenny Everett (ismert angol komikus) a Micronet bemutató videofilmjéből

cenként. A Micronet szerint 65%-ban ez helyi hívást jelent, de év végére elérheti a 92%-ot is.

Micronet 800, Telemap Ltd, Bushfield House, Orton Centre, Peterborough PE2 0UW

Friss szoftverek Manchesterből

Az **A'n'F Software** egy új manchesteri szoftverház, lendületesen kezdtek, Spectrumon kívül BBC Micro, Atom, Dragon, Oric szoftvereket is megjelentettek. Termékpalalettájuk Spectrum részlege három arcade-adaptációból áll.

A **Frogger** fejlesztője a ZX Incorporated a Sega népszerű pénzbedobósának kicsit butított változatát készítette el 48k-ra. Alapvető változás nincs az eredetihez képest, itt is egy békával kell átjutni az úton, de kevesebb az akadály, mint az eredetiben.

A **Painter** szintén a ZX Incorporated munkája, a Konami Amidarjának kevésbé fantáziátlan adaptációja szintén csak 48k-s gépeken fut. Patricknak, a festőnek kell a szoba útjait lefesteni korlátozott aerosol kapacitással, amiben pályáról pályára egyre több elszabadult festőhenger próbálja megakadályozni.

A **Spectrum Games** a másik friss manchesteri szoftvercég. Nem aprózzák el ők sem a kezdést: Spectrumra, ZX81-re és VIC-20-ra is hirdetik első három játékukat, melyek kiadójuk szerint „a világ legnagyobb arcade játékei”. Egészséges önbizalom? Majd meglátjuk. Mindenesetre az A'n'F-hez hasonlóan nem kockáztatnak eredeti ötletekkel, arcade-konverziókkal próbálnak eljutni a felhasználóig. Felvetődhet az a kérdés is, hogy miért Spectrum Games, ha más platformokra is adnak ki játékokat? Valószínűleg a játékok széles spektrumára utalhatnak a névvel...

A Control Technology, tehát a **C-Tech Software** nem új cég, de ők is a klónok gyártásában látják a legjobb módszert piaci szeletkéjük eléréséhez. Már eddig is volt nekik rengeteg: félkarú rabló, Lunar Lander, Blitz, Breakout, Missile Command, Donkey Kong, és ami még kimaradt.

A C-Tech stratégiája abban is különbözik más cégektől, hogy a tavaly megjelent, 5 fontba kerülő, 8 játékot tartalmazó Spectrum Arcade Pack játékeit kettessel újra kiadták szintén 5-5 fontért.

Majd újdonságként még megjelentették a Krazy Kongot, a Panic Island című bónusz játékkal szintén 5 font ellenében, ahol a Krazy Kong 16k-s és 48k-s verziója is a kazettán volt. Idén márciusban kiadták a **Krazy Kongot** bónusz nélkül, szintén 5 fontért és már csak a 48k-s változatát.

Lehet, hogy javítottak, vagy változtattak rajta valamit? Lett volna mit, hiszen az eredeti játék betöltése elég frusztráló: állítsd le a magnót, nyomd meg a shift+2-t, nyomd meg az entert, nézd végig, ahogy másodpercekig totyog oda-vissza a képernyőn egy gorillának nevezett transzvesztita bika, indítsd el a magnót... Ha nem váltottál át Caps Lock-ra, akkor nem is megy a játék... Ha megy, akkor sem juthatsz át egy hiba miatt a harmadik pályára... De a másodikra sem, ha nem vagy egy vadászpilóta reflexeivel

A **Crazy Balloons** Mike Webb munkája, fut 16k-s gépen is. Az örülten billegő hőlégballont kell átnavigálni a világoskék négyzettel jelzett pozícióba, miközben a ballon nem érhet a tüskés környezethez.

Mindhárom játék 5.75 fontba kerül és a kazetta gerincétől eltekintve ugyanabban az otthoni barkács szoftverházaknak megfelelő külalakban jelentek meg, ami idén már komoly marketinghibának tűnik. És nem csak a Spectrum kazetták, a többi platform is ugyanezt a dizájnt kapta, csak más színben (Atom - citromsárga, BBC - narancssárga, Oric - fehér, Dragon - világoszöld). Ha megvan a megfelelő, ha nem is a legeredetibb, legjobb szoftver, akkor miért nem kaphatja meg a megérdemelt, kellően figyelemfelkeltő borítót?

A'n'F Software, 830 Hyde Road, Manchester M18 7JD

A három hirdetett játékból pillanatnyilag egy van kész, a **Monster Muncher**. Adrian Sherwin és Ian Robinson Pac-Man-klónja 16k-s gépeken is elfut.

A **Missile Attack** egy Missile Command-verzió lesz, ha elkészül vele Adrian Sherwin, és 16k-s gépen is játszható lesz.

A **Hopper** is lassan elkészül, természetesen a Frogger egy újabb verziójáról van szó, ami 16k-s gépekre is elérhető lesz David Ward, a cég vezetője szerint.

Spectrum Games, Freepost, Manchester M3 8BB

felvértezve. Szóval lett volna mit javítani, a Panic Islandért pedig nem nagy kár... De sajnos az említett hibák mind megmaradtak, a betöltés ugyanolyan nyögvenyelős, a játék ugyanolyan játszhatatlanul gyors, és ugyanúgy nem lehet átjutni a harmadik pályára.

Nemrég jelent meg a **Gorfian Invaders**, ami egy leegyszerűsített Galaxian-klón 49k-s Spectrumra és mint minden a C-Technél, 5 fontba kerül.

Megjelent még három másik kazetta, amin két-két 16k-s játék szerepel, ezek a csomagok szintén 5 fontért rendelhetőek meg.

Az első kazettán az elsődleges játék a **Frogger** és a **Specman** a bónusz. Előbbi a nevének megfelelő arcade-klón, annyi csavarral, hogy a béka küldetése két képernyőre lett bontva, az autópályára és a folyóra, a jobb áttekinthetőség kedvéért. A Specman a C-Tech Pac-Man-je, csak mert az még nem volt. A másik kazetta főjátéka a **Centipede**, ami az, aminek tűnik. Az ajándék pedig a kazettaborító szerint Painter névre hallgat, de betöltve már **Time Bomb** néven mutatja be magát. Utóbbi tűnik a valós címnek, mivel a játékos célja a képernyőn lévő számozott, időzített bombák hatástalanítása úgy, hogy sorrendben eljut a bombáig és nem lép kétszer ugyanarra a helyre. Érdekes ez a név tévesztés, vajon egy



Az A'n'F Software ikrei mind ugyanazzal a külsővel láttak napvilágot. Megéri a borítón spórolni?



A C-Tech idej kazettaborítói jól sikerültek, de a szép héj alatt rothadt gyümölcs is lehet...

másik játékot készültek a kazettára rakni és utólag már nem akarták a borítót módosítani, vagy csak a C-Tech dolgozói nem kommunikálnak egymással megfelelően?

És ha már kicsit feljebb az A'n'F nem megfelelő marketingstratégiája szóba került, a C-Tech a másik végtelen mutatja. Tavaly még egyszerű, színes papírra feketével nyomtatott borítók voltak, most tavasszal váltottak a szép, színes, bevécsoalagató borítókra, de sajnos a belső tartalom minősége nem nőtt a külsőséggel egyenes arányban. Ez így kicsit a vevő megtévesztésének tűnik.

C-Tech Software, 184 Market Street, Hyde, Cheshire SK14 1EX

Minden Sinclair ZX Spectrum vásárlójának! SÜRGŐS!

Ha vásárolt, vagy cserébe kapott egy Sinclair ZX Spectrum számítógépet január 1. után, kérem ellenőrizze a tápcsatlakozót (hálózati adapter) minél előbb. Úgy gondoljuk, hogy az adapterek egy része, ami egy beszállítónktól származik, hibás lehet és bizonyos körülmények között veszélyesnek bizonyulhat.

Ellenőrzés menete

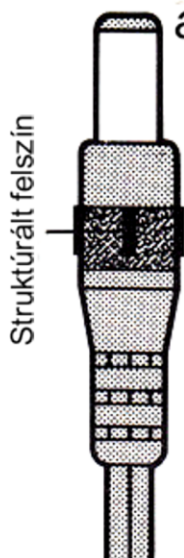
1. 1983. január 1 után szerezte be a ZX Spectrumot?
2. a vezeték a tápegység és a számítógép között fekete-fehér?
3. a csatlakozó alakja olyan, mint a B ábra?

Ha (és csak akkor) a válasz mindhárom kérdésre igen, adja fel a tápegységet nekünk az alábbi címre, *mellékelve a nevét és címét*. A tápegységet a lehető leghamarabb kicseréljük. Ne küldje vissza a Spectrum számítógépet, ami tökéletesen biztonságos, akár az összes ZX81számítógép és ZX nyomtató tápegysége.

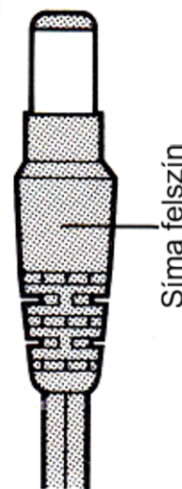
Elnézését kérjük a kellemetlenségért.

Kérjük küldje ide a tápegységet:

Sinclair Research Ltd, Unit F, Broad Lane,
Cottenham, Cambs., CB4 4SW.



'A' CSATLAKOZÓ
biztonságos



'B' CSATLAKOZÓ
hibás lehet

sinclair

Egyéb friss kiadványok

Az Argus Press kiadó vállalat szoftver részlege az **Argus Specialist Press Software Ltd.** Ők adták ki a *The Valley* című játékot tavaly decemberben. Az új, egyenként megvásárolva 6.50 fontos játékaiknál (*The White Barrows*, *Conquering Everest*, *Cells and Serpents*, *Stockmarket*) azt a reklámfogást találták ki, hogy párosával (csak az első a másodikkal, a harmadik a negyedikkal) megvásárolva 11.45 fontba kerülnek a duplajátékos kazetták. A párosítás eredménye mindkét esetben egy kalandjáték egy stratégiai, menedzser típusú játék. Mind a négy program csak 48k-s gépen játszható.

A liverpooli **Imagine Software** kiadta második és harmadik játékát, a *Schizoids*-ot és az *Al-Diddumst*. Az első egy vektorgrafikus akciójáték, ahol űrkalandorként egy fekete lyuk körüli szeméttelen kell a világot a szemetétől megszabadítani. A második játék főhőse Teddy, a játékmackó, aki ki szeretne jutni a játékdobozból, hogy megvigasztalja kis gazdáját. A játékokat az Arcadiat és a Bug-Byte első két játékát is szerző David Lawson írta, mindkét játék 5.50 fontba kerül és 16k-s gépen is futnak.

A tavaly már hirdetett John Hardman játékot, a Puckmant is kiadta a **Hewson Consultants**, de *Maze Chase* címmel. A Pac-Man-klón 4.95 fontért vásárolható meg és a kazettája 48k-s és 16k-s verziót is tartalmaz. Tavaly óta készül a Hewson Space Intruderse is, ami szintén nevet változtatott, *Specvaders* lett a címe. A lényeg nem változott: 16k-s Space Invaders-adaptáció 4.95 fontért. A Nightflite szerzőjének, Mike Male-nek új játéka a *Backgammon*, ami 16k-s gépen játszható a számítógép ellen nyolc nehézségi szinten, az ára 5.95 font.

A Commodore specialista Jeff Minter és egyszemélyes cége, a **Llamasoft** a Spectrumot sem hanyagolja el, hiszen már negyedik, ezúttal 48k-s játékát adta ki. A *Headbangers Heaven főhőse Chico*, egy heavy metal rajongó, aki a zenén kívül a pénzt is szereti. Ezúttal pénzt kell gyűjtenie, méghozzá potyogó kalapácsok között lavírozva. A játék ára 4.95 font.

A **Micromania** egy új cég Epsomból, Surrey megyéből. Első játékukat Dominic Wood (a tulajdonos) írta, címe *Ghost's Revenge*, 16k-s, Pac-Man-klón és 5.95 font.

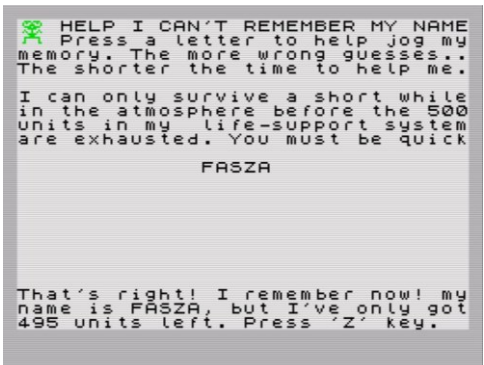
Az **R&R Software** harmadik, idei első játéka a *Gnasher*, ami mi más is lehetne, mint egy újabb Pac-Man-klón (szinte hihetetlen, hogy mindenki fontosnak érzi, hogy legyártsa a maga Pac-Menjét). A játékot Jon Nixon írta, 16k-s és 4.95 fontba kerül.

Egy könyvkiadó, a **Sunshine Books Ltd** is be szállt a szoftverpiacra. Már volt egy Spectrumhoz kiadott könyvük, a *The Working Spectrum*, ami praktikus szubrutinokat és programokat tartalmazott. Játékok, a *Blind Alley* egy 16k-s akciójáték, az 1976-os *Blockade* inspirálta a szerzőt, Simon Lane-t. A játék ára 4.95 font. A könyvkiadó egy másik, kereskedelmi név alatt, Solarsoftként már jelentetett meg egy akciójátékot januárban, aminek címe *Cruising on Broadway*, Jeff Naylor írta. A feladat a vonalak teljes körbeutazása minél hamarabb. Ez a játék is 4.95 fontba kerül és 16k-s Spectrumon is használható.

Az **Oxford Computer Publisher** nem a játékokra helyezi a hangsúlyt, de kiadtak egy elég drága,

8.95 fontos, 48k-s sakkprogramot, *Chess - The Turk* címmel. Van egy *Address Manager*-ük is és egy *Machine Code Test Tool*-juk 8.95, ill. 9.95 fontért.

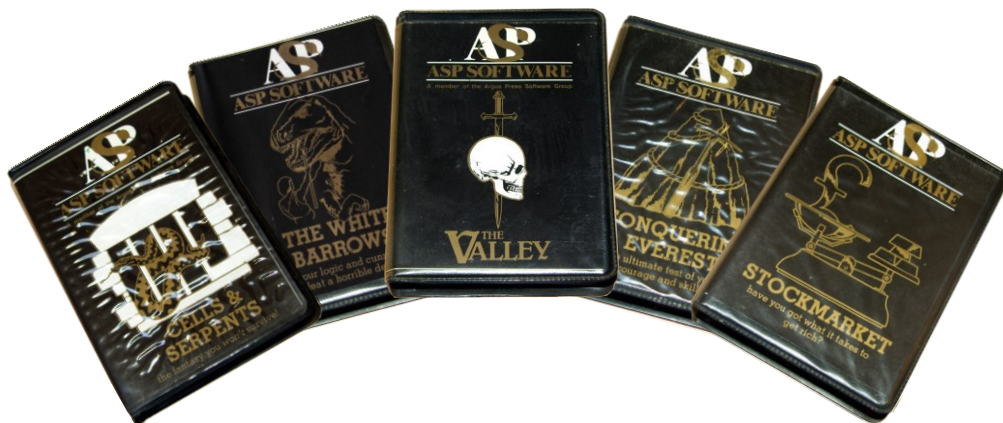
A *Battle of Britain* egy újonc, a **Microgame Simulations** háborús stratégiai játéka Spectrum 48k tulajoknak 5.95 fontért. A játék szerzője Robert Erskine a második világháború egyik leghíresebb légitasjátékát dolgozta fel, mikor 1940 szeptemberében az angol légierő többnyire tapasztalatlan pilótáinak kellett felvenni a harcot a híres Luftwaffe ellen.



Jól látom a kis földönkívüli nevét? Ki mondta, hogy a magyarok földönkívüliek?

Az **Automata UK Ltd** a Pimaniával szerzett magának nevet, idén egy két játékot tartalmazó kazettával nyitott, a *Bunny + Eta*-val. A *Bunny* Jason Austin 16k-s játéka, ahol egy nyuszival kell pályáról pályára jutni, közben lila (jó) és kék (rossz) tojásokat és sok más egyebet lehet felvenni. Az *Eta*-t Steven Spielberg tavalyi hatalmas filmsikere, az *E.T.* A földönkívüli inspirálta. Az egyszerű kis játék két részből áll, először meg kell ismerkedni a kis földönkívülivel, ki kell találni a nevét, főbb jellemzőit. Ezután egy labirintusban már a hazajuttatását kell elérni. Mindkét játék fut 16k-s gépen is és 5 fontba kerül a kazetta.

A **CCS** (Cases Computer Simulation) a két ideivel együtt már öt szimulációt, erőforrás menedzser játékot adott ki. Januárban jelent meg a *Dallas*, ahol olajmágás karrierbe kell kezdeni, az alapoktól kezdve, a különböző potenciálú telkek, az olajfúró tornyok, a szeizmikus jelentések, a térképek és sok más egyéb alkotják a háttérrel. A cél mi más is lehetne egy ilyen című játékban, mint megfelelő pénzügyi háttérrel teremteni és átvenni a Euing Associatest. A frisebb játék *Farmer* címmel megjelent ZX81-re is, Spectrumon már *Corn Cropper*ként kellett magát. Itt egy búzatermelő farmot kell irányítani és nehézségi szinttől füg-



Az ASP játékaik komoly, figyelemfelkeltő borítóikkal a felnőtt korosztályt buzdíthatják játékra

Spectrumos Pac-Mánia

gően 35-55 hónap alatt negyedmilliós vagyont kell összeternelni. Mindkét játéknak van 16k-s és 48k-s verziója és 6 fontba kerülnek.

Az 1982-es évben nagyon aktív **Artic Computing Ltd** márciusban két játékot adott ki. A tavalyi repertoárjukat ismerve nem nagy meglepetésre megjelentettek egy újabb sakkprogramot, ami elsőként 16k-s Spectrumon is játszható, a címe: **Micro Chess**. Szintén 16k-s az **Invasion Force**, Simon Wadsworth vérbeli lövöldözős játéka, ahol az idegenek inváziójától kell megvédeni a Földet. A végső pusztulás elkerülésére Te vagy az utolsó reménységünk! A Micro Chess 6.95, az Invasion Force 4.95 fontba kerül.

A tavaly alapított **Crystal Computing** első két játékát jelentette meg Spectrumra. A céghez nemrég csatlakozó Graham Stafford írta mindkét játékot. A **Cosmic Guerilla** egy eredeti lövöldözős játék, noha erőteljesen érződik rajta a Space Invaders hatása. 16k-s géppel is játszható és 5.50 fontba kerül. A másik játék a **The Dungeon Master**, ez egy 48k-s szöveges kaland, vagy inkább szerepjáték. A fő karakternek hat fontos tulajdonsága van: erő, intelligencia, bölcsesség, mozgékonyág, életerő és karizma. A kazetta B oldalán található a játékhoz egy szerkesztő is. A kazetta ára 7.50 font.

A **Cascade Games** nem kevesebb, mint 50 játékot másolt egy kazettára, a **Cassette 50**-re, többnyire 1-2kB-os játékokról van szó, különben nem is férnének el a szalagon. Nincs is ezzel baj, de a cég „50 fantasztikus játék egy kazettán” szlogennel próbálja csöbe húzni a vásárlóközönséget, ami nem tűnik túl tisztességesnek még akkor sem, ha az összesen 9.95 fontba kerülő kazettának árát leosztjuk egy játékra.

A **Work Force High Noon** című westernjátéka a Midway Boot Hilljének egy elég jó adaptációja 16k-s Spectrumra, 4.50 fontért.

A Computer Rentals Limited, rövidítve **CRL** Spectrum és Dragon játékokat dobott piacra. Spectrumra 4db 48k-s játékot, két szerencsejátékot és 2 kalandot. A **Derby Day** előbbi csoportba tartozik, ahol lóversenyekre lehet fogadni, 6.95 fontba kerül. A **Jackpot** a másik szerencsejáték, ez egy félkarú rabló megoldás Peter G. Curtis-től 4.95 fontért. A **The Orb** egy kalandjáték, olyasmí, mint az ASP The Valley című sikere. A **Rescue** szöveges kalandjáték Derek C. Bakertől. Egy kastélyból kell hercegnőt menteni. A kalandjátékok 5.95 fontba kerülnek.

ZX Spectrumra egy év alatt tíznél is több „Pac-Man”-klónnak titulálható játék jelent meg, érdekes (tudom: licenckérdés), hogy egyiknek sem Pac-Man a címe. A legtöbb klón nem veszi a fáradságot és nem akar más lenni, de vannak olyanok (pl. a Hungry Horace, a Spectres...), amik próbálnak valami plusz izgalmat csempészni a játékméletbe, ezek talán nem is mondhatóak klónnak, inkább ötletes továbbfejlesztéseknek. Az eddigi tizenkettő (plusz ki tudja mennyi) ilyen jellegű játékban nagy a minőségbeli szórás. Hiába a Z80 rokonság az eredeti játékgéppel, nem sikerült az eredetit még megközelíteni sem.

De mi is az eredeti? A Namco pénzbedobása 1980-ból, eredeti neve: Pakkuman volt. A „Pac” előtag a paku-paku hangutánzó szóparból jön, ahogy a száj egymás után becsukódik és kinyílik. Processzora nem mellesleg egy Zilog Z80, függőleges tájolású, 224 x 288 képpontos, 16 színes a játékmező.

Először Japánban került a játékosok keze alá, de csak láb alatt volt a népszerű űr-lövöldözős játékok mellett, nem sok babér termett neki. Pár hónap múlva átkerült Észak-Amerikába, ahol maga lett a beteljesült amerikai álom, pedig nem volt előre kalkulálható, hogy a Japánoknak sem kellő outsider 1980-ban a legkelendőbb pénzbedobós lesz Észak-Amerikában. Év végére 1 milliárd dollár felett volt a játék által termelt bruttó bevétel. Kitért a Pac-Mania, 1982-ig 400ezer darabot adtak el a gépből világszerte, beindult a Pac-Man licenccs termékek gyártása, minden készül pekmenesben, amire volt kereslet, halálsillagtól véccékéféig. Az összbevétel már emberi léptékkel felfoghatatlanul sok. 1981-ben megkapta a „Best Commercial Arcade Game” díjat az Arcade Awards-on, az Electronic Games magazintól. Az emancipáció jegyében a Midway 1982-ben megjelentette a Ms. Pac-Man-t, ami majdnem ugyanaz, mint a „férfi változat”, csak masnival, pályaelterésekkel, tehát az első igazi klón.

A játék lényege tömören: Pac-mannal meg kell enni a labirintusban található összes pöttyöt, ha ez megvan, akkor irány a következő hasonló pálya. A vezérlésnél el kell mondani, hogy a szájfejjel csak egy irányt kell nyomni, amíg

nem megy neki egy akadálnak, addig megy előre, menet közben mindig csak el kell téríteni a megfelelő irányba, ha pl. balra tart, de felfelé kellene fordulnia az első adandó alkalommal, akkor meg kell nyomni a 'fel'-gombot és az első adandó alkalommal Pac-man felfordul. A labirintusban portyázik négy ellenség (Blinky, Pinky, Inky és Clyde), ők kinézetük alapján egyértelműen szellemek, de hívják orkoknak, polipoknak vagy szörnyeknek is őket. Ezekkel a lényekkel kerülendő a testi kontaktus, mert az életvesztéssel jár. A pontok falatozása közben a négy sarokban egy-egy energiagolyó is feltűnik, ezek valami misztikus gyomortágitó gyógyszerek, felvételük után rövid ideig Pac-Man képessé válik ellenségeinek felfalására is. Ilyenkor a szellemek elkékülnek és menekülőre fogják. Mikor kezd a gyógyszer hatása elillanni, a szellemek már villogva menekülnek, nem is tudják igazán, hogy mi van, de még ehetőek, majd hirtelen visszanyerik egészséges színüket, és ehetőek lesznek. A néha megjelenő ajándék gyümölcsök elfogyasztása az életek számát növeli. Magasabb nehézségi szinteken az energiagolyók egyre kevésbé hatnak. A játék 256 szintet tartalmaz, de állítólag csak az első 255 játszható egy programhiba miatt.

(A következő oldalakon, a gyorsértékelések között több spectrumos klón is szerepel.)



A Pac-Man szórólapja



MAZEMAN

Abersoft, 1982, 16K, £4.95

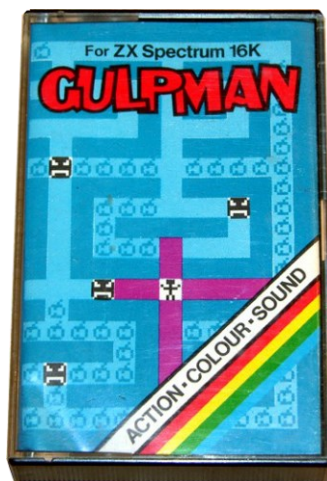
Arcade-labirintus, Pac-Man-klón

Írta: John Jones-Steele

„Éhes vészmanók - A mágikus Abersword” olvasható a borítón. A vészmanó (angolul hobgoblin) Pókember ellensége. A borítón menekülő figura pedig, ha nem is pókember, de valami hasonló figura, kinek kardja a mágikus Abersword. Ennyi a háttérről elég is, a játékban a vészmanókat szellemek alakítják (milyen meglepő), a főhóst pedig egy fordított F-betű. Utóbbi az újabb kiadású kazettán van, a régiben egy nem tudom mivel (talán Millennium Falconnal?) kell pöttyökre vadászni. A játékmenet a szokásos Pac-Man, vannak energiapirulák, pöttyök és négy ellenség. Egyetlen irányítási mód van, a kurzorbillentyűk.

POZITÍVUMOK: Gördülékeny játékmenet. A javított verzióban már hangeffékek is vannak. A nehézségi szint megfelelő.

NEGATÍVUMOK: Az eredeti Pac-Man-hez képest semmi plusz nincs a játékban. Talán a világos háttér miatt van, de nagyon vérszegény a látványvilág. A figurák fantáziátlanok. Nincsenek bónuszok, gyümölcsök. Mindig ugyanazt a pályát kell teljesíteni. Csak a nem túl kényelmes elhelyezésű kurzorgombokkal lehet játszani. Nem működik a Pac-Man-nél használatos előre gondolkodós vezérlés. Unalmas.



GULPMAN

Campbell Systems, 1982, 16K, £5.95

Arcade-labirintus, Pac-Man-klón

Írta: John A. Campbell

„A cél, hogy irányítsd a figurád körben a labirintusban, és edd meg az összes ételt, amiért pontot kapsz (10 pont/étel). De kerül el a négy zsémbes üldöződet, akik csak akkor mosolyognak, mikor elkapnak és elveszítesz egy életet. Van egy lézered, ami, ha bekapcsolod, küld egy sugarat minden üldöződ felé, de csak a következő sarakig. Ha megetted az összes ételt, akkor bónusz lézert kapsz és még több ételt, amit megehetsz. De minden 1000 pontod után az üldözőid kicsit gyorsulnak – hogy izgalmasabb legyen. A játék véget ér, mikor az életeid száma=0 vagy megnyomod az X (kilépés) gombot. A menü számos szolgáltatást nyújt:

M - kiválaszthatasz egyet a 15 labirintusból

T - megadhatod az átlagos játék sebességet

G - megadhatod az ellenfelek minőségét, tehát a kezdeti relatív sebességüket

R - lenullázhatod a legjobb eredményt

I - megnézheted ezt az instrukciót

D - demó, pihenj és figyelj, hogy játszom én, addig amíg meg nem szakítod

P - játék elindítása”

Billentyűzetten a vezérlés kizárólag a kurzor-



gombokkal (+ 9-lézer) lehetséges, de használható Kempston Joystick is.

POZITÍVUMOK: Különleges funkciók (labirintus választása, sebesség állítása, lézer működési elve, stb.) Elfogadható hangeffékek. Rekord esetén border-effekt. Jostick vezérlés.

NEGATÍVUMOK: Egyszerű, egysíkú látványvilág. Nem lehet egyik labirintusból a másikba jutni és így végigjátszani a játékot. Unalmas.

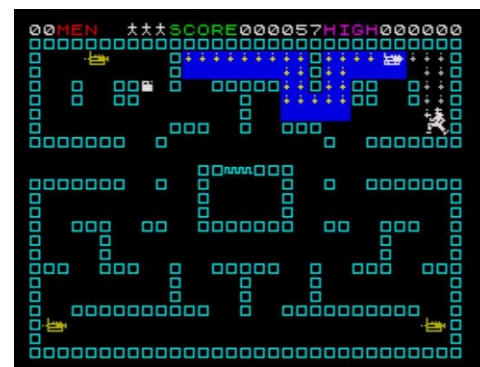
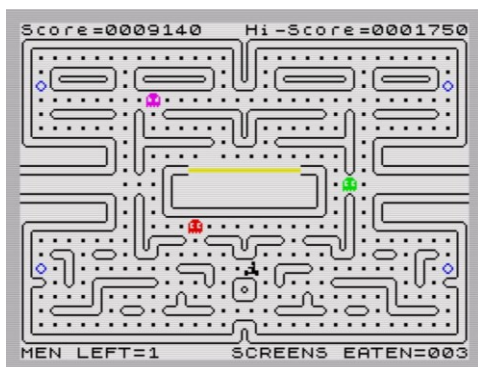
SPECTRES

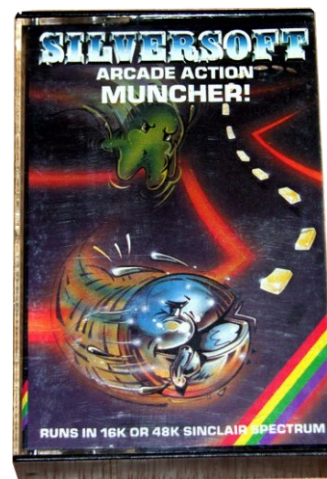
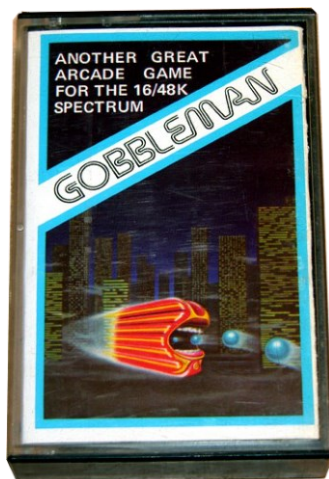
Bug-Byte, 1982, 16K, £8.00

Arcade-labirintus, Pac-Man-klón

Írta: David H. Lawson

„Eddienek, a villanyszerelőnek új munkája van. A városszéli régi kúriát kell újrakábelelnie. Ismeretlen Eddie számára, hogy a kastélyban kísért négy gonosz szellem, akik egyáltalán nem olyanok, mint az emberek. A szellemek mind különböző személyiségűek. Speedy piros színű, és rohan a ház körül, keres valakit, akit ijesztgethet. Spooky, zöld színű, különleges tehetsége van abban, hogy megtalálja a bujkáló embereket. Spiffy sárga, szeret távol maradni a betolakodóktól, de természetesen megijeszti őket, ha megtalálja őket. Sparky egy viszonylag normális fajta szellem. Ő kószál körbe, nem csinál semmi különösöt, amíg nem talál egy élőtet. De az élőlények a legrosszabbat hozzák ki belőle. Eddie dolga, hogy mindenhol a ház körül becsa-





varja az izzókat. Amikor befejez egy egész emeletet, a központi lépcsőn át eljut a következő szintre. Eddie balszerencséjére a szellemek nem szeretik a fényt, és meg fogják ijeszteni, visszakergetve őt a lépcsőhöz. Minden szinten van négy régi áramfejlesztő és ha Eddie eléri őket, akkor bekapcsolnak, és az összes addig betekert izzó kigyullad. A fény miatt a szellemek nagyon gyengék lesznek, ha érintkezésbe lépnek vele. Ha ebben az állapotukban Eddievel találkozunk, akkor a felépésük miatt vissza kell, hogy siessenek a lépcsőházba. A aggregátorokban csak kis mennyiségű üzemanyag van, és mikor ez elfogy, tönkremennek, rövidzárlatot okoznak és tönkreteszik az izzókat. A ház néhány sötét sarkában Eddie benzineskannákat találhat, amiket összegyűjthet, hogy az áramfejlesztő tovább működjön, de nem használhatja őket már működő egységekhez. Eddie erős légény, képes tizenkét liter üzemanyagot magával cipelni. A képernyő széle pirosra vált, ha Eddie az összes izzót felszerelte a helyére. Ezután Eddie a központi lépcsőn át a következő szintre léphet.

A felső sor mutatja balról jobbra: mennyi üzemanyagot viszel, Eddie életeinek számát, pontszámot, eddigi legmagasabb pontszámot.

Eddie 3 élettel kezd plusz kap egyet minden kétezer pont után.”

A vezérlés csak billentyűzettel lehetséges, az alsó sor gombjait felváltva lehet használni a

balra, jobbra mozgáshoz. A második sor gombjaival felfelé, a harmadik sor gombjaival lefelé lehet irányítani Eddiet. A felső sor gombjai megállítják a játékot, amit bármi más gomb újraindíthat.

POZITÍVUMOK: Különböző (összesen négyféle) pályák. Továbbgondolt, megváltoztatott Pac-Man funkciók. Kidolgozott, animált figurák, háttér. Jó kerettörténet és annak megfelelő megvalósítás. Hangeffektek. A nehézségi szint kellemes.

NEGATÍVUMOK: Drága.

GHOST'S REVENGE

Micromania, 1983, 16K, £5.95

Arcade-labirintus, Pac-Man-klón

Írta: Dominic Wood

Az instrukció szerint egy minden extrát és fantáziát nélkülöző Pac-Man játék. Kivéve azt a nehezítést, hogy választott szinttől függően láthatatlanná válik a labirintus (1-3: nem, 4-6: néha, 7-10: mindig). Kétféle joystickkal (AGF, Kempston) és billentyűzetről (Q, A - fel, le, L, Enter - balra, jobbra) vezérelhető.

POZITÍVUMOK: Kellemes látvány. Nagy, animált figurák. Állítható nehézségi szint. Hangeffektek.

NEGATÍVUMOK: Elsősorban a minden újratekészkor hallható dallam (?). Nagyon nehéz még egyes szinten is. Mindig ugyanaz a

pálya ismétlődik. Túl rövid ideig hat a pirula és a hatása végén nem villognak, vagy máshogy sem jelzik a szellemek, hogy rövidesen visszaalakulnak.

GOBBLEMAN

Artic Computing Ltd, 1982, 16K, £4.95

Arcade-labirintus, Pac-Man-klón

Írta: Simon Wadsworth

Az információs képernyőből kiderül, hogy ez egy klasszikus Pac-Man-klón, valamint az irányítás (Q, A - fel, le, O, P - balra, jobbra). Gombnyomásra indul a sprint, ugyanis a szellemek egy fáradhatatlan 4x100-as váltó örülten össze-vissza sprintelő tagjai.

POZITÍVUMOK: Hangeffektek. A többi klónhoz képest nagyobb, zezguzosabb labirintus. A halál-effekt ötletes.

NEGATÍVUMOK: A játék eleji sípolás. Szegényes látványvilág.. Mindig ugyanaz a pálya ismétlődik. A szellemek tempója túlvilági. A szellemek a pirula elfogyasztása után villognak ugyan, de a következő fázisban már jól vannak, így nincs figyelmeztető szakasz.

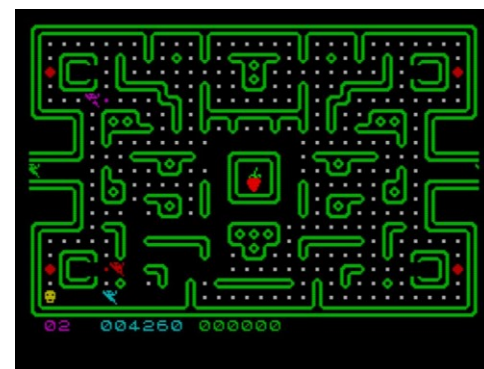
MUNCHER!

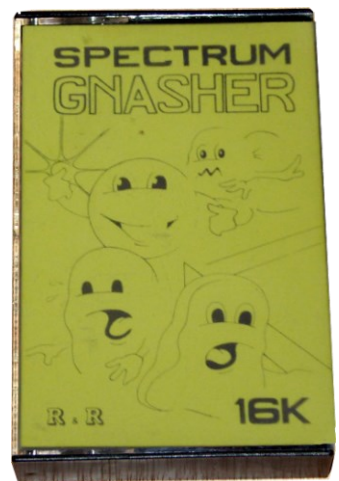
Silversoft Ltd, 1983, 16K, £5.95

Arcade-labirintus, Pac-Man-klón

Írta: William J. Murray

Egyetlen dologban múlja felül a többi klónt:





látszólag minden betöltés után más pályákat generál. Persze nyilván van egy limit, de a látszólagon van a hangsúly. S-sel kezdődik a játék és a Z,X - balra, jobbra, K, M - fel, le gombokkal irányítható kizárólag.

POZITÍVUMOK: Jó hangeffektek. Mindig más a labirintus.

NEGATÍVUMOK: lassúak és buták a szellemek (nem követnek, észre sem vesznek), túl könnyű, emiatt gyorsan unalmassá válik.

HUNGRY HORACE

Sinclair Research Ltd/Psion Software Ltd, 1982, 16K, £5.95

Arcade-labirintus, Pac-Man-klón

Írta: Psion Software Ltd, Beam Software (William Tang)

„Horace meg akar enni minden virágot a parkban (1 virág 10 pontot ér). De vigyázz a parkőrökkel, akik, ha utoléri Horace-t, akkor kidobják őt a parkból. Három kihajtás után már nem engednek vissza, véget ér a játék. Vannak vészharangok a parkban, ezek felvételével Horace riasztani tud, az örök pánikba esnek és Horace elfoghatja és kihajthatja őket a parkból. Néha elpotyogtatják az örök az ebédjüket, 100 pontot ér, ha Horace megessi ezeket a gyümölcsöket. A park több részre van osztva, minden részben van egy kijárat, ami bejárat is a következő szakaszba. Minden rész egyre nehezebb.”

A park négy részre van osztva, a részek átjárhatóak, de csak bal-jobb irányban, majd mikor a negyedik részt is elhagyod, visszakerülsz az elsőbe és egyre nehezedik a feladat. Az első és negyedik részlegben vannak láthatatlan átjárók, ezeket nem árt, ha megtalárod. Mikor megkondítod a vészharangot és a parkőrök haja is feláll, siess, mert nem sok idő van a kihajtásukra. Ha lelegeted mind a négy területet, kezdheted újra meg újra, hálát adva a csodálatos, megújuló természetnek. A vezérlés csak billentyűzettel (Q,Z - fel, le, I,P - balra, jobbra) lehetséges

POZITÍVUMOK: Szerethető sztori, demo. Szép nagy figurák, jó animált mozgással. Hangeffektek. A játék nehézsége jól eltalálnak mondható, kicsit a könnyű felé húz.

NEGATÍVUMOK: A betöltőképek után következő kaotikus főcím. Fakó színhasználat. Kimaradt a Pac-Man-féle előre gondolkozós vezérlési sajátosság. Hosszabb távon, a négy szint ismétlése miatt a játékmenet egysíkúvá válik.

MAZE CHASE

Hewson Consultants, 1983, 16K+48K, £4.95

Arcade-labirintus, Pac-Man-klón

Írta: John Hardman

„A játék arról szól, hogy a kisembert irányítod körben a labirintusban, miközben megessz mindent, ami az útjába akad. Háromféle étel van: energia tableta (5 pont), citrom, eper (100

pont). Ugyanakkor a labirintus négy öre kergetni fog és megpróbál téged felfalni. Szerencsére a labirintusban található eprek nem normális eprek, hanem egy új mágikus fajta! Ha eszel egy ilyen, az örök belilulnak. Amíg lilák, addig nem tudnak megenni, de te őket igen! Ha megesszel mindent a labirintusban, a játék felgyorsul, és több étel kerül az útvesszőbe.” P-vel indul a játék, amit kurzornyilakkal lehet vezérelni.

NEGATÍVUMOK: Minden életvesztés után újra kell kezdeni az evést. Gyerekes, animálatlan figurák. Nehézkes az irányítás, főleg a hirtelen irányváltásra nem reagál. Csak kurzorgombokkal lehet vezérelni. Unalmas. És az eper=szív? Talán a leggyengébb Pac-man-klóna az összes közül.

GNASHER

R&R Software, 1983, 16K, £4.95

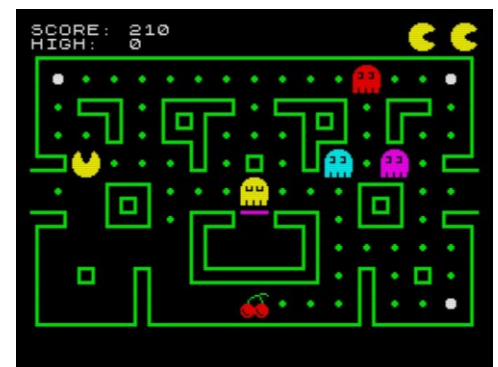
Arcade-labirintus, Pac-Man-klón

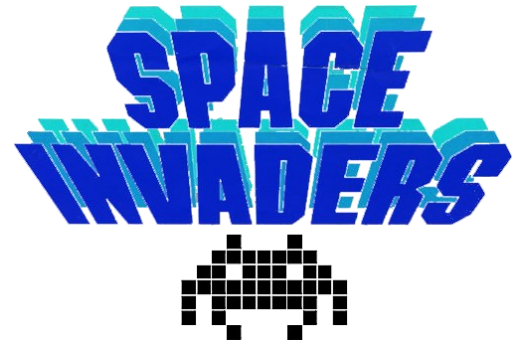
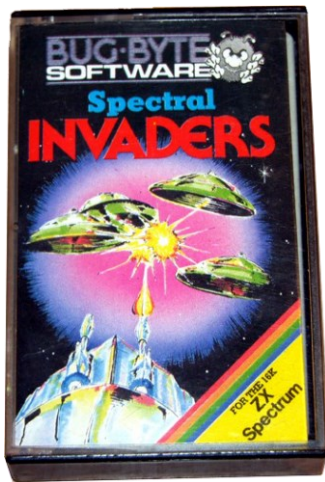
Írta: Jonathan Nixon

Sztori, extra nincs. Nagy méretű figurák, emiatt kicsi labirintus. Kempston joystickkal vagy definiálható billentyűkkel lehet vezérelni a játékot.

POZITÍVUMOK: Nagy figurák, szép látvány. Jó grafikai és hangeffektek. Ideális vezérlési módok.

NEGATÍVUMOK: Mindig ugyanaz a pálya. Nem elég gördülékeny az irányítás.





SPECTRAL INVADERS

Bug-Byte, 1982, 16K, £5.00

Arcade-lövöldözős, Space Invaders-klón

Írta: David H. Lawson

Az első Spectrum játék! Egy remek játék, aminél egy személyi számítógép sem kívánhat jobbat elsőre! Földet megvédeni igyekvő magányos hősöknek pedig kötelező darab! A játék klasszikus klón, az eredetivel megegyező játékmennettel. Az irányítás: érdekes, valamiért nem ugyanazt az irányítást kapta a két játékos, szóval : az első játékos Space-szel tüzel, Caps Shift, Z - balra, jobbra. Második játékos: Caps Shift - tűz, Symbol Shift, Space - balra, jobbra. **POZITÍVUMOK:** Jó borító. Izgó-mozgó maximálisan kidolgozott idegenek, a saját hajó robbanása szenzációs, az ellenség spirális, színváltós lövedékei, a bázisok rongálódása, tehát az apró részletekig grafikailag minden nagyon rendben van. Jó, spéci, kicsit nyikorgós hangeffektek. A nehézségi szint optimális. A vezérlés tökéletes (kivéve a késleltetett robbantás effekt).

NEGATÍVUMOK: Az időzített robbanások kicsit zavaróak.

SPACE RAIDERS

Sinclair Research Ltd/Psion Software Ltd, 1982, 16K, £4.95

Arcade-lövöldözős, Space Invaders-klón

Fejlesztő: Psion Software Ltd

„Védd meg a Földet a hullámokban támadó idegenektől” Tehát semmi több, mint a klasszikus a feladat, de csak három bázissal. Irányítás: Z, X - balra, jobbra és Space - tűz, vagy Interface 2 bal oldalára kötött joystick.

POZITÍVUMOK: Jó borító. A vezérlés tökéletes. Szép, színes látvány. Nagy, jól megrajzolt figurák, robbanások. Külön kiemelve a saját hajó alakja! Tökéletes hangeffektek.

NEGATÍVUMOK: Kicsit lassú a játék, ezért könnyebb az átlagnál, és így könnyen egysikúvá válik. A saját hajó mozgása is kicsit lassúcska.

SPACE INTRUDERS

Quicksilva Ltd, 1982, 16K, £4.95

Arcade-lövöldözős, Space Invaders-klón

Írta: John Hollis

Örvendetes, hogy a Quicksilva sztorit is mellékelte: „A Faluviai Birodalom Könyve” alapján: „Mikor kiugrottam a hipertérből a galaxis peremén, a csillagok éles fénye csillogott Caluriai ágyúhajóm fémtestén. Elöttem Falnon Erődei, hatalmas védelmi és üzemanyagtöltő állomások, vészjóslóan lebegve az űrben, emlékeztetve az általam fogadott üzenetre. Még most is beleborzongok, az üzenet segítségkérésnek indult, majd rémült hangokat hallottam, aztán

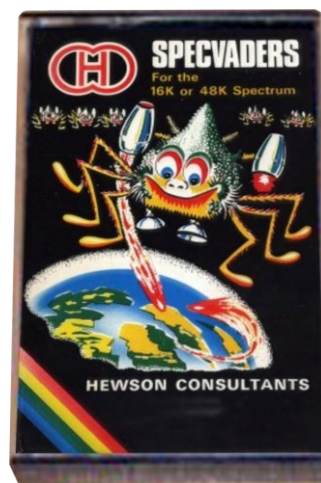
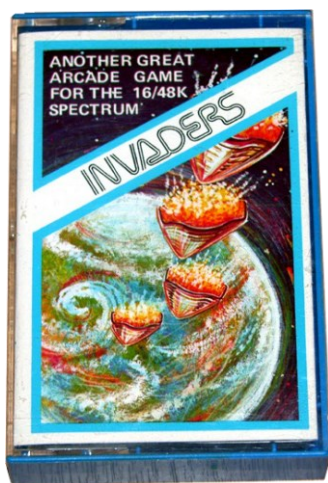
A Space Invaders egy 1978-ban a Taito által kiadott arcade videojáték. Később a Midway az USA-ban is forgalomba hozta. Egyedi Intel 8080 CPU-val vezérelt hardverét a szoftvert is író Tomohiro Nishikado készítette. A játék egyik fő tulajdonsága, hogy az idegenek megfogyatkozva felgyorsulnak. Ez a jellegzetesség nem szándékos „feature”, hanem a processzor egy tulajdonságának, hibájának folyománya, de mindenképp pozitív mellékhatás.

Népszerűségére jellemző, hogy kiadása után Japánban átmeneti hiány keletkezett a játékhoz használt 100 yenes érméből. 1982 végére 2 milliárd bruttó árbevétel fölé jutott világszerte. Az Electronic Games magazin 1979-ben indított Arcade Awards első díjátadóján nyert az év játéka kategóriában.

A játékban a hullámokban, öt sorban támadó és egy-egy sort balra-jobbra végigmozogva soronként közeledő idegenek legyőzése a cél, ezzel együtt pedig a minél több pont megszerzése. Négy bázis nyújt védelmet az idegenek lövései ellen, de minden egyes beszedett lövés hatására pusztulnak, így kevésbé látják el létfontosságú szerepüket. Addig nem lehet újra lőni, amíg az előző lövés célba nem ér vagy el nem hagyja a játékerteret. A vezérelt űrhajó csak balra és jobbra mozgatható a képernyő alján. Ha sikerült elpusztítani egy rajt, akkor jön a következő, de a bázisok nem gyógyulnak meg. A pontszámot a képernyő tetején átsuhanó UFO lelövésével lehet szaporítani.

Az első igen híres konverziója az Atari 2600-asra jelent meg, amivel megnégyszerezte a konzol értékesítési mutatóit. Ez a játék volt egyébiránt az első személyi számítógépre licencelt coin-up. Természetesen Spectrumra is rengeteg átírata jelent meg, többek között az első Spectrum játék, a Bug-Byte-tól a Spectral Invaders. Azóta is sorban jelennek meg az eredeti és főleg az Atari verziót több dologban felülmúló változatai. Látva azt a tendenciát, miszerint a szerzők inkább nyúlnak a biztos, ám sokszorosan lerágott ötletekhez, mint az eredeti, kockázatoshoz, bőven lesz még Space Invaders játék Spectrumra.





mintha a berendezés leesett volna és váratlanul egy sikollyal ért véget. Leellenőriztem a műszeremet, majd elindultam a legközelebbi torony felé. Rengeteg volt a törmelék körülötte és a dokkoló öböl ajtaja nyitva állt. Mikor közelebb értem, testeket láttam sodródni az öbölben. A belső rakodónyílások szélesre voltak tárva és fagyásnyomok voltak az ajtókon. A másik erőd ugyanilyen állapotban volt. Bekapcsoltam a rádióm, végignézttem minden frekvenciát, de mindenhol csak a csillagok statikus zaját hallottam. Falon erődei az ott dolgozó emberek sírjaivá váltak. Akkor láttam meg a vezérlők figyelmeztető fényét és a villogó üzenetet: 'Azonosítatlan idegen behatolók'. A fedélzeti számítógépem feldolgozta a bejövő adatokat és megmutatta nekem a behatolók csatarendjét, a saját és az erődök egymáshoz viszonyított helyzetét. Az idegenek zavaró hangokkal bombázták a fülem a rádión keresztül, zihálni és izzadni kezdtem a látványuktól. Az egyik erőd mögé manővereztem a hajót. Láttam, hogy az ellenséges flotta egyre közelebb ér hozzám. Hirtelen elvakított egy robbanás, amit az egyik idegen energialöketének becsapódása okozott az erődön. Aztán egyre több becsapódás után az erőd energiája egyre csökkent. A vonagló energia-

nyalábok olyanok voltak mintha fluoreszkáló, tekeredő kobra-kobrák lennének. Akcióba lendültem az erődök alól ki és vissza, Caluria tűzének villámlásait küldve az ellenségre. Hatalmas gömb alakú robbanásokkal festettem be az űr sötétjét és törmelékfelhőkké roncoltam a behatolókat. Egy idegen hajó villódzott, instabil halálos formába torzulva haláltusájában. Csak mentem, lőttem... Egy parancsnoki csészéalj keresztezte az eget a flotta fölött és utasításfoszlányokat hallottam a rádiómból: az idegenek süllyednek és gyorsulnak, oda-vissza mozogj és tüzelj..." Irányítás: 6,7 - balra, jobbra, 0 - tűz, S - start, H - pillanatállj.

POZITÍVUMOK: Végre valaki egy kis történettel is megtámogatta a játékát! Szép borító. Gyors, pontos vezérlés.

NEGATÍVUMOK: Karakteres grafika, annak megfelelő karakteres mozgással és egy karakter szélességben pusztító lövésekkel...

INVADERS

Artic Computing Ltd, 1982, 16K, £4.95

ArCADE-lövöldözős, Space Invaders-klón

Írta: William J. Wray

Választható nehézségi szint (1-9), 4 „játékmód”, mint „input game”. Az első mód az alapjáték, a másodikban nehezítés, hogy a felső, sárga színű

idegeneket két lövéssel lehet csak leszedni, az első lövés után csak elsápadnak. A harmadik módban az idegenek ferdén is tudnak lőni, tehát a bázisok alá is. A negyedik mód pedig a második és harmadik ötvözeté. A nehézségi szintek között az idegenek lövöldözési kedve a különbség. Irányítás: CS és Z - balra, jobbra, Space - tűz.

POZITÍVUMOK: A kilenc nehézségi szint talán túlzás, de pozitív, hogy van. A játékmódok ötletesek. A látvány nagyon szép, jók a robbanások, a színhasználat remek. Tökéletesek a hangeffektek. A vezérlés kellően érzékeny, jól reagál.

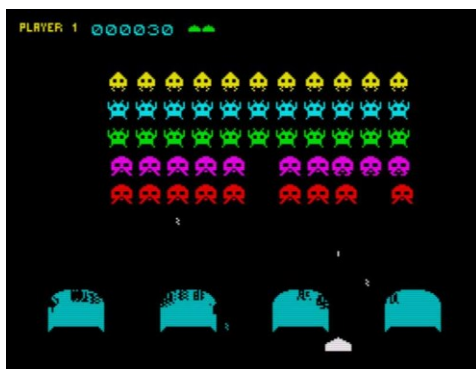
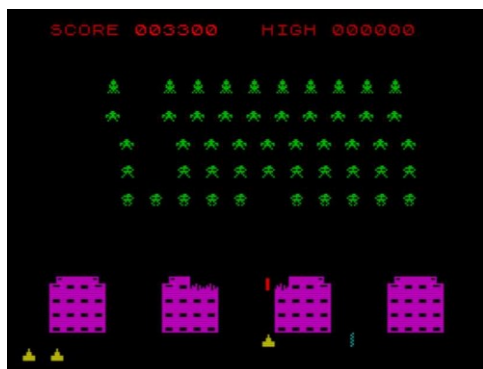
SPECVADERS

Hewson Consultants, 1983, 16K+48K, £4.95

ArCADE-lövöldözős, Space Invaders-klón

5 nehézségi szint közül lehet választani. Viccesek a szintek leírásai. Pl. 1-es: egy tíz évre hibernált, lábadozó, kómás orion csiga sebessége, 3-as: előlőtt a szint fölött elkél némi alkohol az önbizalom megőrzéséhez. Minden választott szintnél olvasható egy esélyelemzés, a negyediknél már 0%-ra tippeli az esélyt a teljes idegen flotta megsemmisítésére. Irányítás: 5, 8 - balra, jobbra, 0 - tűz, G - játék indítása.

POZITÍVUMOK: Vicces megjegyzések. Robbanáseffekt. Hangeffektek. Jó borító.





NEGATÍVUMOK: Kicsi, csúnya figurák, rossz összkép. Karakteres mozgás. A több választható szintből egy túl könnyű, kettő használható.

PAINTER

A'n'F Software, 1983, 48K, £5.75

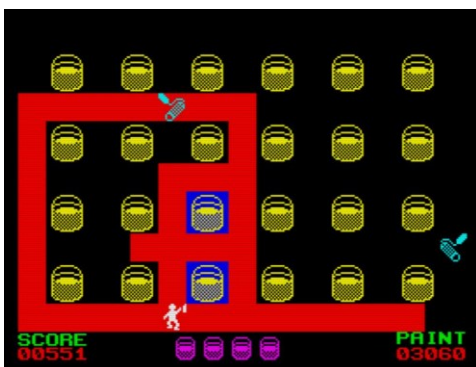
Arcade-labirintus, Amidar-klón

Fejlesztő: ZX Incorporated (ASB)

„Patrick vagy, a festő, és festened kell az utad körben a nagy festékes kannákkal teli szobában. 5 nehézségi szint közül lehet választani. Az aeroszolodban 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 kilapíthassanak.” Annyi kiegészítés szükséges, hogy az első 3 pályán először egy, majd pályánként eggyel több féktelen henger fog üldözni. Irányítás: Q, A - fel, le, O, P - balra, jobbra.

POZITÍVUMOK: Szinte minden, nagyon egységes, igényes játék. Jó a nyitó spray-effekt, a grafika igényesen kidolgozott, animált. Nagyon jó dallamok, hangeffektek. Optimálishoz közelítő nehézségi szint.

NEGATÍVUMOK: Kicsit és csak néha akadózó vezérlés. Nincs kiírva a szint száma.



GALAXIANS

Artic Computing Ltd, 1982, 16K, £4.95

Arcade-lövöldözős, Galaxian-klón

Írta: William J. Wray

„Ismét ezek a pokoli idegenek a KÜLÖNÖS bolygóról, tombolva támadják szülőbolygódat. Halálig kell harcolnod, hogy megvédd otthonodat.” Nem kecsgetet tehát happyenddel ez az eredetivel szinte teljesen megegyező játék, 9 nehézségi szintből választhatsz. Irányítás: Caps Shift, Z - balra, jobbra, Space - tűz, vagy használható Kempston Joystick is.

POZITÍVUMOK: Kilenc nehézségi szint. Szép, színes, életteli látványvilág, jók a robbanások. Tökéletesek a hangeffektek. A vezérlés érzékeny, jól reagál.

NEGATÍVUMOK: Mintha túl nagyra nőtt volna a saját űrhajó, nehéz vele eltűnni a lövések elől.

ARCADIA

Imagine Software, 1982, 16K, £5.50

Arcade-lövöldözős, Galaxian-klón

Írta: David H. Lawson

„Az Arcadia csillaghajó parancsnoka vagy. A legkifinomultabb űrtechnika, amit valaha terveztek az irányításod alatt áll, köztük az elmezőző Ionikus Tolóerő meghajtó, és a döbbenetes



Játéktér Spectrumon

Ha csak a számokat nézem, akkor elmondhatom, hogy egy virtuális játéktérmet megtöltő különböző, legalább 15 féle játékgép klónja létezik már Spectrumra, a legtöbb a legnépszerűbbekből (Pac-Man, Space Invaders), de sok frissebb, 1981-es Coin-Op is kezd előretörni, a Frogger, a Centipede, az Asteroids vagy a Scramble is (minimum) 4-4 adaptációval rendelkezik.

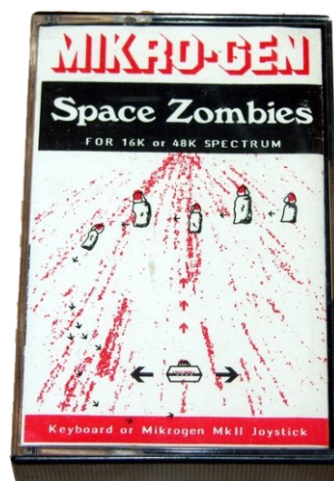
Másik oldal a minőség kérdése. Ami az előző oldalakon gyorseszt alá vetett játékoknál is látszik, hogy nagy a szórás minőségileg, de mind a Pac-Man, mind a Space Invaders esetében van megfelelő alternatívája a játéktérmi gépnek.

Más-más a megfelelő minőség elérésének módja, a Pac-Man esetében inkább a játékményt továbbfejlesztő, Spectrumnak megfelelően átalakító próbálkozások a nyerők, míg a Space Invadersnél a klasszikus játékményt megőrzésével sikerült több remek változatot is készíteni.

A további oldalakon göröcső alá vett játékokból kiderül, hogy már az Amidar, a Galaxian, a Scramble, vagy más játéktérmi játékok kedvelői is találnak maguknak alternatívát ZX Spectrumra.

A fejlesztők fantáziájának hála, sok esetben csak alapmotívumokat csennek el az eredetiből, így a klón kifejezés van, ahol sántít. Szóval senki ne vegye készpénznek a kényszeres kategorizálást. Hiszen mi is a Galaxian játékgép maga, ha nem a Space Invaders egy klónja, mégis külön „kategóriát” képviselhet, de a Galaxian nyomán megjelent a Galaga is, ami ismét valami nagyon hasonló. Vagy a Painter című remek kis játék lehetne akár Pac-Man-klón is, hiszen végig kell járni benne az egész labirintust, az érinthetetlen ellenségek is megvannak benne, csak az energia-pirula hiányzik.

És várhatóan az 1982-es megjelenésű gépek feldolgozásai is begyűrűznek majd a személyi számítógépes szoftverpiacra, mint például a Burger Time, a Mr. Do, a Loco-Motion, a Robotron: 2084, a Q*Bert, a Tron, Zaxxon... és még sorolhatnám.



erejű dupla Plazmaszakító löveg. Ezekről lesz a legerősebb az egész galaxisban, és néhány szektorban a legutáltabb. Az Atari nemzet folyamatosan és feltartóztatlanul bővíti birodalmát, csendben elnyelve a kisebb, sebezhetőbb bolygókat. Mostanra óriási hatalom birtokában vannak és eltökéltek, hogy megkísérlik leigázni az egész galaxist. Az egyetlen erő, ami visszaverheti az Atari Birodalom hordáit, a parancsnokságod alatt áll, az Arcadia csillaghajó - a tested minden porcikája feszültségtől remeg, ahogy készül visszaverni az Atari hadiflotta kezdeti támadásait. Az Arcadia űrhajó speciális kettős Plazmaszakító lövegekkel és egy Ionikus Tolóerő meghajtóval van ellátva, hogy harcoljon az Atari Birodalom sok idegen fájának halálos veszedelme ellen. A küldetésed az ARCADIA parancsnokaként eléggé egyszerű - megsemmisíteni a lehető legtöbb ellenséget. A hírszerző jelentések jelzik, hogy az Atari flották alakzatban fognak támadni és gyakran eléggé öngyilkos módszerekkel. Sok szerencsét! A státuszsor a képernyő tetején balról jobbra a következőket mutatja: az időt az aktuális támadó hullám végéig, a rendelkezésedre álló űrhajók számát, a pontszámot, az aktuális szint számát és a legmagasabb elért pontszámot." Irányítás: alsó sor billentyűi felváltva balra, jobbra, harmadik sor – tolóerő, második sor – tűz

POZITÍVUMOK: Kicsit sablonos történet, de legalább van. 12 ellenség típus, különböző jellemzőkkel, taktikával. Jól kidolgozott figurák

és sima mozgás. Remek grafikai és hangeffektek. Többféle billentyűkiosztás is használható. Nagyon jól reagáló vezérlés. Atari Birodalom!

NEGATÍVUMOK: A cím kiírás hosszadalmas és unalmas.

FIREBIRDS

Softek Software, 1983, 16K, £5.95

Arcade-lövöldözős, Galaxian-klón

Írta: Graeme Devine

„Tűzmadarak korlátlan hullámai csapnak le és köröznek feletted. Nyolcas alakban táncoló kék szövőmadarak lőnek rád, és aztán fehér bombázók érkeznek egymás utáni hullámokban. Robantsd fel mindet, és szerencsét próbálhatsz a tűzmadarak anyahajója ellen, amit a legvadabb tűzmadarak védenek.” Minden hullámban csak a tűzmadarakat kell elpusztítani, a többi ellenség csak zavaró körülmény, az anyahajó ellen pedig a pajzson található rést kihasználva lehet továbbjutni. Irányítás: Z, X - balra, jobbra, Space - tűz.

POZITÍVUMOK: Szép, kidolgozott figurák, zökkenőmentes mozgás. Mindenhol grafikai érdekességek, effektek, játék előtt és közben. Jók a hanghatások. Nagyon jól reagáló vezérlés.

NEGATÍVUMOK: A háromféle ellenséget kiismerve kicsit unalmassá válik a négy hullám ismételtetése.

SPACE ZOMBIES

Mikro-Gen, 1983, 16K, £5.95

Arcade-lövöldözős, Galaxian-klón

Írta: Stephen Townsend

„Légy óvatos, próbáld meg, de lehet, hogy úgy találsz majd, hogy szinte lehetetlen kiszámítani az irányt vagy a formációt, amit a Zombik használnak ellened, legyen szerencséd, hogy túléljed az első támadásukat, ami után újracsoportosulnak, hogy egy erősebb és gyorsabb hadtestet küldjenek ellened.” Idáig fájult a helyzet, a manapság divatos zombik is betörték a szoftvervilágba. Minden újabb pályán növekvő létszámú és más repülési formációt alkalmazó űrhajók jelennek meg. Irányítás: 2, 4 - balra, jobbra, 0 - tűz, vagy Mikrogen Mk II-es joystick.

POZITÍVUMOK: Három alap nehézségi szint, de folyamatosan, hullámonként is egyre változó, egyre nagyobb a kihívás. Színes figurák, jó mozgás, robbanás. Jó hanghatások.

NEGATÍVUMOK: Statikus, animálatlan figurák. Életvesztés után újra teljes létszámú a zombisereg.

HORACE GOES SKIING

Sinclair Research Ltd/Psion Software Ltd, 1983, 16K, £5.95

Arcade-akció, Frogger-klón

Írta: Psion Software Ltd, Beam Software





(William Tang)

„A játék kezdetén Horace-nak van 40 dollárja. Ha elüti egy jármű, akkor 10 dollárba kerül a kórházba szállítás. Miután Horace sikeresen átkel az úton, be kell menjen a kunyhóba silécert, ennek költsönzése szintén 10\$. Minden 1000 pont után Horace jutalma 10\$. Költsönzést követően vissza kell menni az út túloldalára a sípályához. A játék második részében Horace-nak le kell siklania a sípályán, szlalomozva a kapuk között. Mint az autópályánál, itt is 1000 pont után 10\$ jutalom jár. Lesiklás után visszatér Horace az autópályához, ahol ismét át kell kelnie és így tovább... Játék közben használható a 'S'-stop gomb, valamint a 'G'+H'-kilépés kombináció.” Két különböző játék összegyűrése ez az újabb Horace epizód. Egy Frogger-típusú úton átkelő és egy síelő sport-akció játéka. Irányítás: Q, Z - fel, le, I, P - balra, jobbra

POZITÍVUMOK: Az első részből megismert nagy figurák. Az úton egymást előzgető, folyamatos, gyors mozgású járművek. Nagyon jól reagáló vezérlés. Horace síelési tempóváltásai jól szabályozhatóak. Jobb színek, mint az elődben. Változatosságot csempész a játékba az autópályán átkelés és a síelés közötti nagy nehézségbeli különbség (személy szerint a síelést sokkal könnyebbnek találok). Ötletes dolog élet helyett a pénz bevezetése.

NEGATÍVUMOK: A játék elején megmaradt



a csőrömpölés.

FROGGER

A'n'F Software, 1983, 48K, £7.00

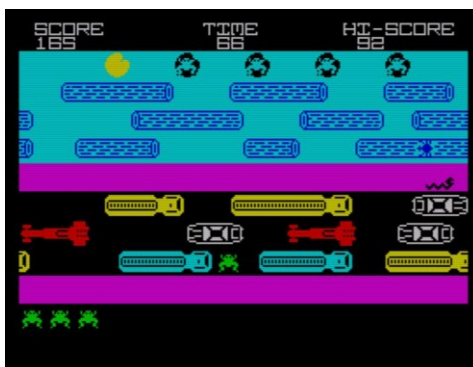
Arcaide-akció, Frogger-klón

Fejlesztő: ZX Incorporated

„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!” Klasszikus Frogger, kiszámíthatóan mozgó járművekkel és kiszámíthatatlanul előtűnő krokodillal. Ha öt békát sikerül átjuttatnod a lapulevelekre, akkor kezdheted újra, csak kevesebb időd lesz. Irányítás: Q, A - fel, le, O, P - balra, jobbra.

POZITÍVUMOK: Hangeffektek. Nyitó kép. A nehézségi szint alapvetően jól beállított, legalábbis az átjutás része. Jó színhasználat.

NEGATÍVUMOK: Nagyon villog, lüktet a kép a járművek, hasábok mozgásakor. Nagyon leegyszerűsített grafika. A vezérlés gyenge, nehezen reagál, a gombot kicsit hosszabban lenyomva viszont sokszor duplát ugrik a breki, így lelve halálát. Túl sok idő van adva az átjutásra.



FROGGER™

A Konami által fejlesztett és a Sega által 1981-ben kiadott Frogger az elsők egyike a két CPU-s árkádok között. Képernyőfelbontása mindössze: 224*256 és 99 szintet használ.

A feladat röviden: békákat, pontosabban egyszerre egy békát kell hazasegíteni, átugrálva egy autópályán, valamint egy folyón. Nem üthetik el a járművek, valamint nem eshet bele a vízbe (miért is nem?)...

Az átírás nem tűnik nehéz feladatnak, főleg, ha a logikusan adódó két képernyőre bontást autópályára és folyóra bekalkulálom. Így egyszerűbb, kevesebb dolognak kell egyszerre mozognia, jobban áttekinthetővé lehet tenni a játékot, nagyobb, pofásabb grafikai elemekkel. Ezenkívül már csak a billentyűelütések gyors leereagálása szükséges a sikerhez, fűszerezésként egy pár kisebb hangeffekt, esetleg rövid muzsika.

A gyakorlat mást mond, hiába az eredeti névvel megjelent klónok, úgy tűnik mégis nehéz a feladat, a Horace Goes Skiingen kívül egyik játék sem nevezhető jól sikerültnek.



A Namco 1979-es játéka, amit a Taito Space Invaders-e ellen küldtek harcra, erősen a konkurens gép utánérése. Független irányú, 224x256-os képfelbontást használó, Z80 proceszoros árkád. A két konkurens űrjátékban rengeteg a hasonlóság, mindkettő úgynevezett fix-shooter-típusú, ebben az esetben annyit jelent, hogy az ágyú csak vízszintesen tud mozogni a képernyő alján, idegen repülők, hajók, csészealjakkal szemben kell küzdeni, egyszerre csak egy lövés engedélyezett. A Galaxianban annyival nehezebb a küldetés, mint elvi elődjében a Space Invadersben, hogy néha kamikaze támadásokat intéznek az idegenek űrhajói, valamint a soraik fel-feltöltődnek, és néha nagyon hiányzik a bázis, ami mögött egy kicsit szusszanni lehet. A Galaxiannak már az utódja is megjelent, 1981-ben került a játékosok kezébe a Galaga, amiben már több lövést is lehet adni egymás után, nem kell várni az előző becsapódására, képernyőről kijutására. Spectrumra nagyon jó verziók születtek, érdekes, hogy az Artic Computing licenc nélkül is tökéletesen lemásolta a játékot és forgalomba is hozta majdnem az eredeti névvel...



FROGGER

C-Tech Computer Software, 1983, 16K, £5.00

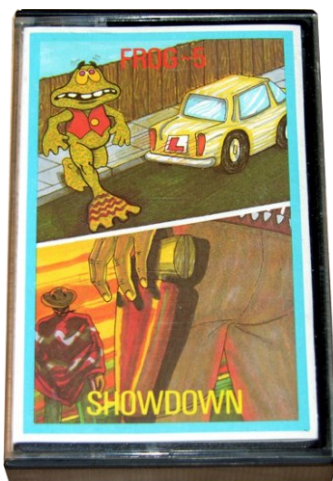
(Frogger + Specman kazettán)

Arcade-akció, Frogger-klón

„A Frogger első képernyőjén egy forgalmas út a helyszín. Piros és a kék autók suhannak el az úton. A békát kell irányítanod, hogy biztonságosan átgurálgjon az autók között, amik arra törekednek, hogy kilapítsák őt. Mikor ez sikerült, a második képernyő jelenik meg. Ezúttal a béka egy veszélyes folyóval találja szemben magát. Ráugorhat a fatörzsekre vagy teknősbékákra, hogy végül biztonságosan landoljon a másik oldalon. A játék előrehaladtával egyre több és több autó és kevesebb farönk és teknős lesz, így a békák élete egyre nehezebbé válik. Meddig lehet túlélni ezt a veszélyes életet? Van öt esélyed, hogy annyi pontot szerezz, amennyit csak tudsz.” Ha átjutottál az út túloldalára és úgy tűnik valami baj van, mert nem történik semmi, olyankor nyújtózz egyet, olvass ki egy könyvet, aludj egy kicsit, majd egyszer csak, de nem túl hirtelen megjelenik a folyó és folytathatod a játékot! Irányítás: Z, X - balra, jobbra, B, N - fel, le.

POZITÍVUMOK: A betöltés utáni dallam. Nagy figurák.

NEGATÍVUMOK: Minden mozgatkör vil-



FROG 5

Artic Computing Ltd, 1982, 16K, £4.95

(Frog 5 + Showdown kazettán)

Arcade-akció, Frogger-klón

Írta: J. Dale

„Vidd Fredet az úton át a ketrecébe” Már ez az utasítás sem túl szimpatikus, lehet, hogy Fred szerint „akkor inkább a halál” és egy autó alá veti magát. A szokásos Frogger játékokhoz képest változott a felállítás, mert egy 18(!) sávos autópályán kell oda-vissza terelgetni a békát, úgy, hogy a ketrec helyzete is állandó mozgásban van. Irányítás: Q, A - fel, le, O, P - balra, jobbra.

POZITÍVUMOK: Billentyűkiosztás.

NEGATÍVUMOK: Ez a fajta grafikai megjelenítés maximum begépelős játékoknál elfogadható, szegényes látvány, kicsi és békár illetve autóra nem is hasonlító figurák. Nem túl jó a vezérlés érzékenysége. Az úton átjutni gyerekjáték, lehet, hogy a sokadik próbálkozás után nehezedik valamennyit, de számomra ez nem



GROUND ATTACK

Silversoft Ltd, 1982, 16K, £5.95

Arcade-lövöldözős, Scramble-klón

Írta: Iain Christopher Hayward

„A küldetésed, hogy keresztül kell juttatnod az űrhajódat kanyargós barlangokon, közben megsemmisítve az ellenséges rakétakilövő állványokat és üzemanyagtelepeket. Kitartásra és gyors gondolkodásra lesz szükséged az életben maradáshoz. Eddig még senkinek sem sikerült. 9 nehézségi szint van.” A zónák A-tól Z-ig vannak jelölve, tehát 26-on kell keresztüljutni. Irányítás: 5, 8 - lassítás, gyorsítás, 6, 7 - süllyedés, emelkedés, 9 - bombázás, 0 - lézeres lövés.

POZITÍVUMOK: Sok nehézségi szint.

NEGATÍVUMOK: Akadozó vezérlés. Több vezérlőgomb egy időben való megnyomása esetén nem mindig reagál az űrhajó. Karakteres grafika. Darabos mozgás. Egysíkú. Nincs mozgó ellenfél.

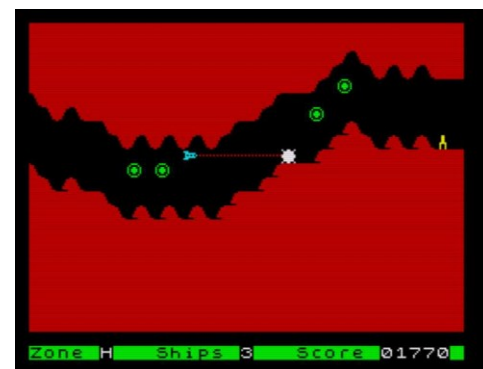
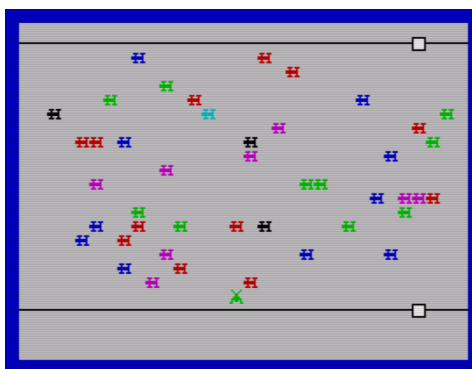
SCRAMBLE

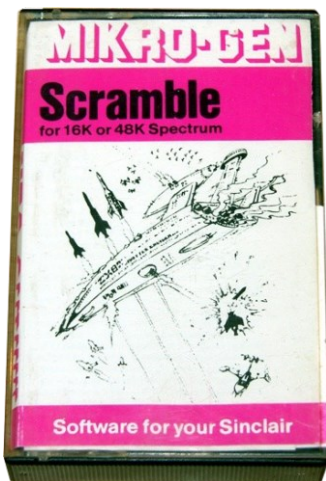
Mikro-Gen, 1982, 16K, £5.50

Arcade-lövöldözős, Scramble-klón

Írta: Stephen Townsend

„A játékban előrehaladva az üzemanyagodat fokozatosan felhasználod: az egyetlen mód,





hogy feltöltsd azt, meg kell semmisítened a földi üzemanyagtelepeket. Minden telep elpusztításáért 20 egység üzemanyagot fogsz kapni. Ha elfogy az üzemanyagod, le fogsz zuhanni. Túlélve az út veszélyeit, előbb-utóbb megérkezel az utolsó bázishoz, ami egy meredek domb alján található és 4 UFO bázis őrzi. Ha sikerül megsemmisítened, a játék újraindul az első résztől, de nő az üzemanyag-fogyasztás és a több lesz a veszély. Ha elhibázod, akkor újra el kell jutnod ideig, de ettől kezdve nem lesz több üzemanyagtelep, így nem éled túl sokáig." Lehet választani három nehézségi szint közül (S, M, F), valamint a kezdő fázist is meg lehet határozni (1-4). Irányítás: 8 - gyorsítás, 2, 4 - süllyedés, emelkedés, alsó sor - bombázás, 0 - lézeres lövés.

POZITÍVUMOK: Minden játék más, a domborzat és az objektumok helyzete is újra van mindig generálva.

NEGATÍVUMOK: Szörnyű, használhatatlan billentyűkiosztás. Nagy, de csúnya, szögletes figurák, animálás nélkül. Villogó kép, ami gyors játéknál igazán szemfájdító.

AVENGER

Abacus Programs, 1982, 16K, £4.95

Arcade-lövöldözős, Scramble-klón

Írta: Kevin Flynn

„A színhely - egy bolygó hegyvidéki terepe, e fölöött repülsz. Rakétakilövő állomásokat, raké-

tasilókat és épületeket kell megtámadnod lézereket és bombákat használva. Az idegen harcosok rakétákkal támadnak meg téged, az irányított rakéták, amiket elindítottak a földről, vadásznak rád." Az atomerőműveket jobb, ha nem bántod, ezek a fehér objektumok. Irányítás: Q, A - fel, le, Space - lézer, Symbol Shift - bomba. Öt repülőd van, mindegyiknek öt becsapódást bír el a pajzsa, és túlhevülhet a lézerfegyverzete.

POZITÍVUMOK: Minden játék más, a domborzat és az objektumok helyzete is újra van mindig generálva. Néhány effekt és a gombafelhő.

NEGATÍVUMOK: Zavaró a mozgást sejtető repülőugrálás. Egyetlen pálya: a hegyvidék. Kicsi, karakteres, animálatlan grafika.

PENETRATOR

Melbourne House, 1982, 48K, £6.95

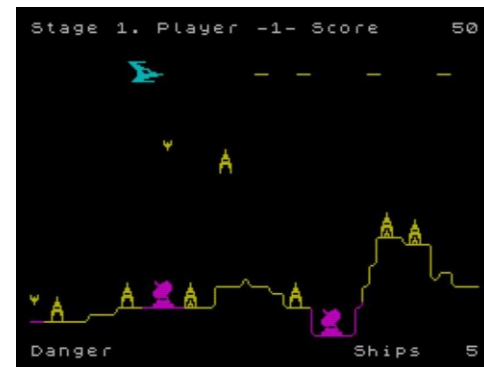
Arcade-lövöldözős, Scramble-klón

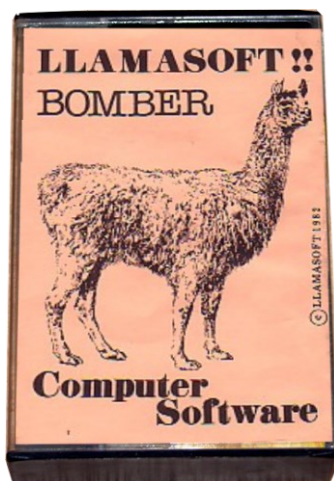
Fejlesztő: Beam Software (Philip Mitchell, Kevin Schroder)

„A fel le mozgáshoz használd a Q és A gombokat. A minimális magasságot, amin a repülő tud repülni nyilvánvalóan a terep határozza meg. A maximális magasságot az aerodinamika, de korlátozza a környezet is - például, mikor belép a földalatti barlangrendszerbe. A harci géped előrehaladásának lendület-szükséglete miatt nem tudod leállítani a gépet akármennyi ideig. A tolóerőt és a fékét a P és O gombokkal vezé-

relheted, de mindkettőt csak korlátozott ideig. A tolóerő használata azzal jár, hogy nyomva kell tartanod a P gombot. A tüzelés-vezérléshez egy korszerű rakétaindító állvány érhető el a vadászrepülőgépeden; ezzel a rakétaindító állással közvetlenül elől löhetsz ki rakétákat, amit a P gombbal aktiválhatsz. Ha a P gombot folyamatosan nyomod, tüzelés helyett a tolóerőt aktiválsz. Bombázhatod is az ellenséges tájat, a rakéta és radar bázisokat. A bomba kioldása az alsó sor bármelyik gombjával lehetséges. Megjegyzés: csak két bomba lehet a levegőben egy időben.

Különösen óvatosnak kell lenned az ellenséges radar bázisokkal szemben. Bár ezek a bázisok nem lőnek rád, de információkat gyűjtenek és így végzetesek lehetnek a küldetésed szempontjából, hacsak nem pusztítod el őket. Mivel az ellenség ismeri a pozíciódat és a repülési útvonalad, továbbítják azt a rakétavezérlő központjukba, így lehetővé téve, hogy a rakéták és ellenséges ejtőernyősök pontosabban nyomon kövessenek. A veszélyszintet a konzolod mutatja, és számítja, ahogy folytatod a behatolást az ellenséges területre. Csak egy módja van, hogy csökkentsd a veszélyszintet - fel kell robbantnod a neutronbomba lerakatot, ezáltal károsítva az ellenség rakétavezérlő központját. Ha a veszélyszint eléri a kritikus szintet, a RED ALERT figyelmeztetés fog villogni a konzolon. Miután ezt a szintet eléri, tudhatod, hogy az ellenség figyel téged. A kitérés így nehezebb.





Gyakorold be megfelelően a géppel való manőverezést, ezzel a játék technikájának felét elsajátítottad. Használd a tolóerőt és a fékezést a gépnek előnyösen. Ha túl balra, vagy jobbra helyezkedsz, nem tudsz extra tolóerőt vagy féket használni, hogy elkerüld az ellenséges rakétákat. Tartsd a gépet olyan helyzetben, hogy a maximális rugalmasság megmaradjon. Ne feledd, hogy a bombákat lassítja a súrlódási erő. A harmadik szakaszban, ahol szűk függőleges és vízszintes részek közt kell manőverezned, maradj, amennyire a tolóerő engedi, a jobb oldalon. A negyedik szakaszban az ellenség ejtőernyősök lesből várnak, hogy csapdába ejtsenek. Próbáld rávenni őket, hogy hagyják el a rejtekhelyüket, majd vagy lödd le őket, vagy gyorsan repülj el felettük. Nehéz helyzetekben a fel/le gombokkal végezz kitérést és egyszerre lőj ki rakétát és bombázz, hogy elpusztítsd az ellenséget. Ha meg szeretnéd szakítani a küldetést, nyomd le az ENTER és a 0 gombokat egyszerre.” A menüben választhatod a tréning lehetőségét is bármelyik szinten, vagy szerkeszthetsz egy neked tetsző pályát is.

POZITÍVUMOK: Képpontonkénti finom mozgás a remek repülővel, kidolgozott hang és grafikai effektek. Nagy, részletesen kidolgozott figurák. Pályaszerkesztő. Tréningezési lehetőség.

NEGATÍVUMOK: A menüben hallható fülsiketítő, ám kikapcsolható (szóval ez is egy kis

pozitívum) szirénázáson kívül semmi.

CRAZY BALLOONS

A'n'F Software, 1983, 16K, £5.75

Arcade-labirintus, Crazy Balloons-klón

Írta: Mike Webb

„A céld 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.” Az első három pályán csak a billegő ballon navigálását kell megszoknod, a következő három szinten már mozgó, az azt követőkön pedig felvillanó ellenségeid is lehet vezérelni. A későbbi változatnál: Q.P - fel, A..G - balra, H..Enter - jobbra, Z..M - le.

POZITÍVUMOK: Arcade-klón, de egy ritka darabé. Sima mozgás. Megfelelő nehézség.

NEGATÍVUMOK: Karakteres háttér. Kevés pályavariáció.

CITY BOMBER

Llamasoft, 1982, 16K, £2.95

Arcade-bombázás

Írta: Jeff Minter

A játékot elindítva az 'I' billentyű megnyomása után pofás információs képernyőn olvashatod el a feladatot, ami megegyezik a sablonfeladattal, semmi extra. Bombát az alsó sor gombjainak

bármelyikével dobhatsz. Ha vársz egy picit a kezdőképernyőn, akkor láthatsz egy bemutatót a játékról, egy nem túl ügyes pilótával.

POZITÍVUMOK: Rendkívül alacsony ár. 5 nehézségi és 5 belépési szint, igaz előbbiek között nincs nagy különbség (van egyáltalán?), utóbbiak némelyike pedig már a teljesíthetetlen-ség szintjét veri. Szép a menü, jó a szintek végi zene, a hangok, a motorzaj, hallható a bomba zuhanása, szépek a színek, a házak, a repülő. Jó ötlet az esti bevetés, így fekete a háttér.

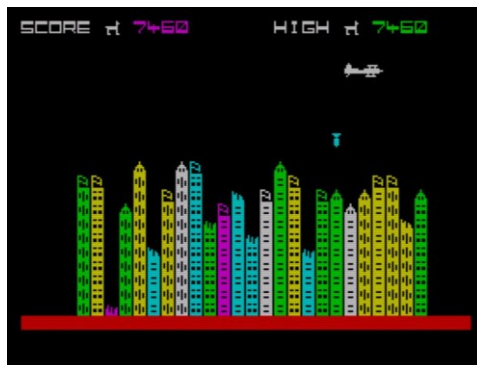
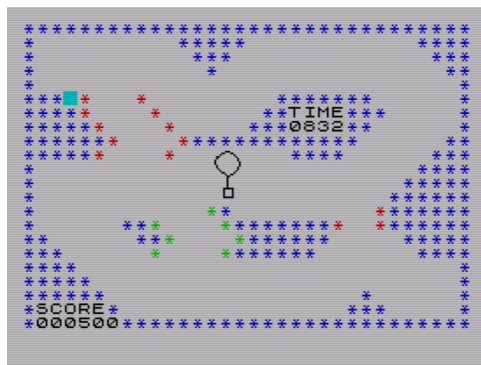
NEGATÍVUMOK: Bombázáskor lelassul a repülő, bombázás után pedig mintha hirtelen megugrana és be akarná hozni a lemaradását.

GROUND FORCE ZERO

Titan Programs, 1982, 16K, £5.00

Arcade-bombázás

Feladatod itt is minden cicomázás nélkül az eredeti séma szerint alakul. A kezdőképernyőn nehézségi szintet választhatsz (0-9). A bombát a 'B' gomb megnyomásával oldhatod ki. Érdeemes elérni legalább egyszer egy szint végére és megnézni, mit művel a pilóta leszállás után, hogy tud örülni egy város megsemmisítésének. De lehet, hogy csak a jól elvégzett munka öröme vagy a stressz teszi... Hogy főhősöd ne tűnjön emiatt igazi szemétlédának, változtatok a sztorin: az ország néhány nagyvárosa egy fertőzés folyamánként zombikkal lett tele. Az élőhalt lakókat már számtalan módon próbálták





elpusztítani, de a halott katonák is átváltak és csak növelték a városok „lakosságát”. Mikor már nem maradt használható ember, elérhető eszköz és legfőképp ötlet, akkor jelentkezett a 18. életévét éppen akkor betöltő Joe Smith az elképzelésével: mivel apja permetezőrepülőjével már rengeteget dolgozott a farmjukon, alkítsák át a család régi gépét bombázónak, rakják tele bombával és bízzák rá a városokat. Így is lett: megszületett a „Ground Force Zero” hadművelet, melynek keretében meg kell szabadítani az országot a förtelmes szörnyektől és biztosítani az életeret az élőknek.

POZITÍVUMOK: Szép borító. Kis játék előtti muzsika, nehézségi szintek. Jó effektek. Betöltőképernyő.

NEGATÍVUMOK: Bombázáskor lelassul a repülő, bombázás után pedig mintha hirtelen megugrana.

BACKGAMMON

Hewson Consultants, 1983, 16K, £5.95

Táblás-Ostábla

Írta: Mike Male

Backgammon, vagy magyarul ostábla játék. Két játékos játszik, azzal a céllal, hogy hamarabb szedje le a figuráit a tábláról, mint ellenfele. A Hewson verziójában a gép ellen lehet játszani szimpla játékot (S), lehet cél a magasabb pontszám elérése (P), lehet pénzben játszani 200

fontrol indulva (G), vagy meg lehet nézni egy bemutatót (D). Minden esetben lehet választani 1-8-ig (buta-okos), hogy milyen erős legyen az ellenfél, valamint, hogy ki kezdje a játékot. A fehér korongokkal játszol, az ABC-nek megfelelően kell előrehaladni. Először az S-X szekcióba, a fekete udvarába kell bejuttatni minden korongot, majd onnan kipakolni őket a szabályoknak megfelelően.

POZITÍVUMOK: Többféle játékmód. Nyolcféle ellenfél tudásszint. Hibás lépésnél próbálja magyarázni a hibát.

NEGATÍVUMOK: Csúnyácska látvány. Kicsit lassú. Egyszerre kell a lépéseket megadni, ami nem szerencsés pl. duplázásnál, jobb lenne lépésenként átlátni a helyzetet.

BACKGAMMON

CP Software, 1983, 48K, £6.95

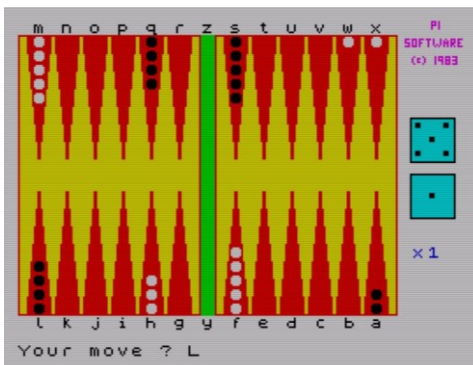
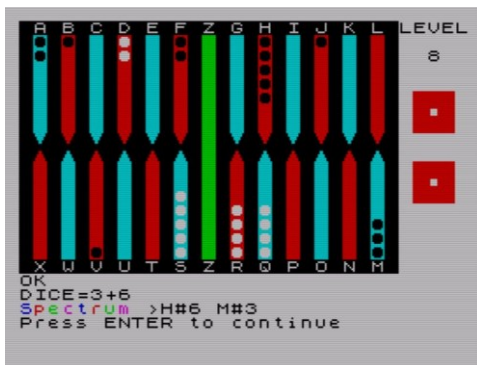
Táblás-Ostábla

Írta: Ian Marshall

A Pi Software játékanak újradakítása. A fehér korongokat kell mozgatni az ABC-hez képest visszafelé, tehát a jobb-felső negyedből óramutató járásával ellenkezően haladva a jobb-alsó negyedig.

POZITÍVUMOK: Grafikus megjelenítés. Egyszerre egy lépést kell megadni.

NEGATÍVUMOK: Nagyon lassú a grafikus megjelenítés miatt. Egy nehézségi szint. Csak



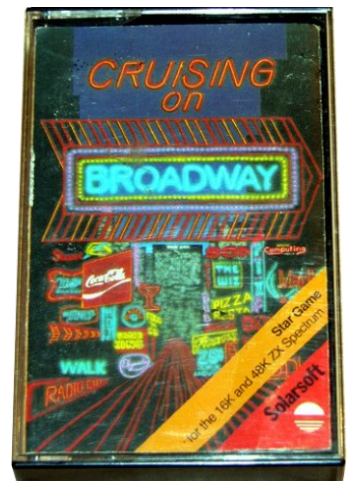
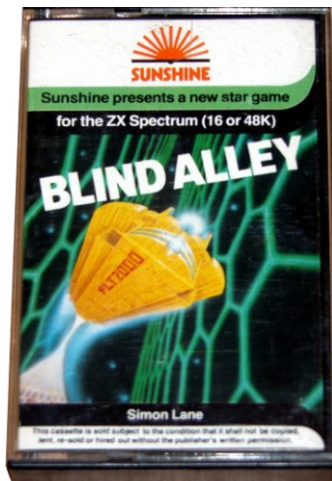
Blitz, Air Attack vagy Bomber?

Sokféleképp nevezik az ilyen típusú játékokat, a műfaj (állítólagos) teremtőjét az Air Attack-ot 1979-ben Peter Calver írta Commodore PET-re és a Supersoft jelentette meg. Volt egy korábbi nagyon hasonló játék, mégpedig az Atari 1977-es pénzbedobósa, a Canyon Bomber, amit ugyan nem mondanak egyértelműen eme típus ősenek, Peter Calver állítólag nem is ismerte, de túl feltűnő a hasonlóság ahhoz, hogy csak véletlen legyen.

A hetvenes években számítógépekre megjelent játékokat még többnyire az ötlettel lehetett eladni, sikeressé tenni, ugyanis a korabeli masinák audiovizuális hiányosságait így lehetett jól ellensúlyozni. Ennél a játéknál az ötlet is nagyszerű, de az az igazán mesteri benne, hogy megfér a grafikusan fejletlen technológiával, a repülő alatt elterülő város sziluettjét még a kizárólagosan szöveges képernyőmódokat ismerő gépek is hihetően tudják megjeleníteni. Gondolták is a programozók, ha egy monokróm, karakteres megjelenés ilyen használható és élvezetes tud lenni, akkor kicsit felcícomázva még tetszetősebb is lesz, A vezérlés is faék egyszerűségű. A játék lelke az állandó(!) sebességek aránya, amivel sajnos nem sokan foglalkoznak. Meg is jelentek a klónok tucatszám az összes fellelhető mikroszámítógépre. Ezeknél a verzióknál a szép külső rothadt belsőt takar, a repülő gyorsasága, mozgásának egyenletessége, a bomba esési sebessége, becsapódáskori pusztítás mértéke, a házak magassága és főleg mindezek optimális egymáshoz való beállítása szokott lenni a gyenge láncszem. De ha mindezek a dolgok stimmelnek, nagyon könnyű a játék hatása alá kerülni.

A játékmenet általában ez: egy bombázó mozog a képernyőn állandó sebességgel, balról jobbra. Amikor a gép kirepül jobboldalon, akkor be is repül a baloldalon, de esik a repülési magassága. A képernyő alján látható az elpusztítandó város, váltakozó magasságú házaival. A játék egy gombbal vezérelhető, amivel a bombát lehet kipottyantani, ami függőlegesen zuhanva elpusztítja az alatta található épület egy részét vagy egészét, amíg a pusztítás nem ér véget, addig nem lehet új bombát dobni. Cél a totális megsemmisítés, nyoma sem maradhat a városnak.

ZX Spectrumra két jól sikerült konverzió is megjelent!



szimpla játékot lehet játszani. Nagyon drága.

ZX DRAUGHTS

CP Software, 1983, 48K, £6.95

Táblás-Dámajáték

Írta: Chris Whittington

A ZX Draughts a hagyományos dámajáték számítógépes megvalósítása. A számítógép ellen lehet játszani egy 8x8-as táblán, ahol az ellenfél erejét 0-9-ig, lehet kiválasztani (a nagyon ostobától a zseniig). Kiválaszthatod azt is, hogy melyik színnel szeretnél lenni (a sakkkal ellentétben a sötét kezd). Játék előtt kiválaszthatod a 'Capture Search' opciót is, ez kb. 25%-kal megnöveli a számítógép válaszlépéseinek idejét, ami 0-s szinten azonnali, de 9-esen már 13 perc is lehet. A dámapábúval mindig csak egyet lehet lépni előre átlós irányban. Ha azon a mezőn, ahová a bábu léphetne, az ellenfél egy bábuja áll, és azonos irányban még egy mezőt tovább haladva üres mező van, akkor ütni kell: az ellenfél bábuját átugorva a mögötte lévő üres mezőre kell lépni, az ellenfél bábuját pedig levenni, így nem lehet leütni egy a tábla szélén álló bábút. Az a bábu, amelyik beér, eléri az ellenfél első sorát, az dámvává változik (egy + jel lesz rajta). A dáma szabadabban mozoghatnak, mint az egyszerű bábuk: minden dáma léphet és üthet hátrafelé is. Ebben a verzióban nincs alkalmazva sem a 80 lépéses, sem a 200 lépéses döntetlen szabály.

POZITÍVUMOK: Több nehézségi szint.

NEGATÍVUMOK: Nagyon lassú a nehezebb szinteken. Nagyon drága. Egy lépésvisszavonás jól jönne.

BLIND ALLEY

Sunshine Books Ltd, 1983, 16K, £4.95

Arcade-akció, Blockade-klón

Írta: Simon Lane

„Egy halálos párbaj az űr mélyén. A Blind Alley az, amit 3017-ben sportnak tartanak. A hajódat kell használnod arra, hogy túljárj az ellenfeleid eszén és bekerítsd őket - a 2600-as évek után üldözésses-játékoknak ebben az örült változatában. Minden kör után a több játékos ellen kell megküzdened, hogy teszteld a képességeidet és a mozgékonyágodat.” S-sel lehet indítani a játékot. Figyelj az üzemyagra, ha elfogy, nem nyerhetsz! Az a lényeg, hogy minden hajó csak üres, jelöletlen részre mozoghat a pályán, ha egy jelölt helyre mozog, akkor megsemmisül. Vezérléshez Kempston josticket vagy billentyűzetet (Caps Shift, Z - balra, X..V - jobbra, H..Enter - fel, B..Space - le, Y..P - gyorsítás) lehet használni.

POZITÍVUMOK: Klón ugyan, de egy ritka fajta. Addiktív, feszült játék. Jó ötlet a méhkas sejtjeit utánzó háttér, anélkül elég sivár lenne a látványvilág. Hangeffektek, és alapvetően a feszültségkeltő háttérzaj. A vezérlés módjai és

érzékenysége (kivéve a gyorsítást)

NEGATÍVUMOK: A billentyűkiosztás jó, kivéve a gyorsítást, amit kicsit kényelmetlen használni. (A hanggal teljes mértékben azért nem vagyok kibékülve, bár az igaz, hogy fokozza a feszültséget...)

CRUISING ON BROADWAY

Solarsoft, 1983, 16K, £4.95

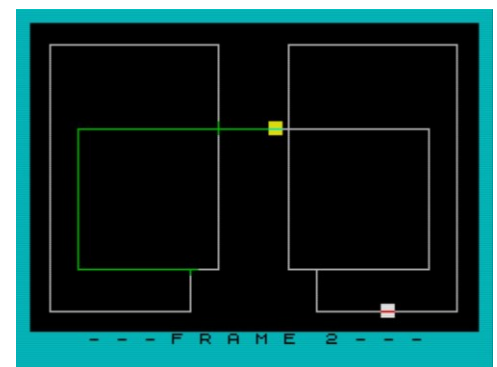
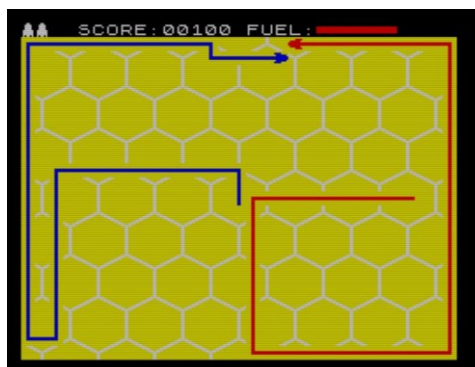
Arcade-akció

Írta: Jeff Naylor

„A játék célja, hogy menj végig a keret minden vonalán, minél rövidebb idő alatt. Vigyázz az üldözővel! Az egyetlen védekezési lehetőség, ha létrehozol egy rést magad mögött az útvonaladon.” Összesen négy keret van, ezek ismétlődnek a haláلودig. Először a két üldöző lesz a nehezítés, majd egyre nő a tempó. Vezérlés: Caps Shift, Z - balra, X..V - jobbra, H..Enter - fel, B..Space - le, minden más billentyűvel csinalhatod az ideiglenes rést a hátad mögött. Csak egy életed van, nagyon vigyázz rá!

POZITÍVUMOK: Gyors mozgás. Hangeffektek. Addiktív, izgalmas játék. Jó alapötlet. Jól reagáló vezérlés, kivéve...

NEGATÍVUMOK: Tehát kivéve a kereszteződéseket, ahol mikor hirtelen kellene, nehéz befordulni. Minimalista grafika. Kevés különböző pálya, csak ismétlődnek...





ZX Spectrum

BLUE EDIT	RED CAPS LOCK	MAGENTA TRUE VIDEO	GREEN INV. VIDEO	CYAN	YELLOW	WHITE	GRAPHICS	BLACK DELETE	
1 [!]	2 [Ⓜ]	3 [#]	4 [\$]	5 [%]	6 [&]	7 [Ⓜ]	8 [Ⓜ]	9 [)]	0 [-]
DEF FN	FN	LINE	OPEN #	CLOSE #	MOVE	ERASE	POINT	CAT	FORMAT
SIN	COS	TAN	INT	RND	STR\$	CHR\$	CODE	PEEK	TAB
Q [←]	W [↔]	E [→]	R [←]	T [→]	Y [↩]	U [↩]	I [↩]	O [↩]	P [↩]
ASN	ACS	RESTORE	VERIFY	MERGE	{	OR IF	IN	POKE	"
READ	DATA	SGN	ABS	THEN	G	H [↑]	J [↓]	K [↵]	LET
A [STOP NEW]	S [NOT SAVE]	D [STEP DIM]	F [TO FOR]	G [GOTO]	IN KEYS	VAL	LEN	L [=]	ENTER
LN	EXP	LPRINT	{)	BIN	CIRCLE	VAL\$	SCREEN \$	ATTR
Z [COPY]	X [CLEAR]	C [CONT]	V [CLS]	B [BORDER]	N [NEXT]	M [PAUSE]	+	SYMBOL SHIFT	BREAK SPACE
BEEP	INK	PAPER	FLASH	BRIGHT	OVER	INVERSE			

Sinclair ZX Spectr

**16K v. 48K RAM...
teljes billentyűzet
mozgó-gombok...
szín és hang...
nagyfelbontású
grafika...**

**Mindössze
125 font!**



Először volt a világverő Sinclair ZX80. Az első személyi számítógép 100 font alatt.

Aztán jött a ZX81. Már 16K RAM állt rendelkezésre és a ZX Printer. Nagyobb erőt és több rugalmasságot adott. Több mint 500.000 kelt el belőlük összesen, amivel a Sinclair lett a személyi számítógépes világ vezetője. A ZX81 marad az ideális alacsony árú bevezető a számítástechnikába.

Most itt a ZX Spectrum! 48K RAM-mal. Teljes méretű mozgó-gombos billentyűzetel. Élénk színekkel és hanggal. Nagyfelbontású grafikával. És páratlanul alacsony árral.

Professzionális erő- Személyi számítógép áron!

A ZX Spectrumban megvan a ZX81 minden népszerű tulajdonsága. De az új 16K BASIC ROM drasztikusan megnöveli a számítási teljesítményt.

Rendelkezésedre áll 8 szín előtérnek, háttérnek és keretnek, együtt a hanggenerátorral és a nagy felbontású grafikával.

Van eszközöd külön adatfájlok kezeléséhez.

Választhatsz tárolókapacitások között (szabályozva a RAM mennyiségét). 16K RAM (amit később bővíthetsz 48K RAM-ra), vagy a hatalmas 48K RAM.

Mindezek ellenére a Spectrum 16K ára mindössze 125 font! Még a népszerű 48K verzió ára is csak 175 font!

Dönthetsz úgy, hogy a 16K verzióval kezdjed. Ha igen, akkor is frissítheted később. Ennek költsége? 60 font.

Ma kész a használatra, holnap a könnyű bővítésre

A ZX Spectrummal egy hálózati adaptert és minden szükséges kábelt megkapsz, amivel a legtöbb magnóhoz és tévéhez (színes vagy fekete-fehér) csatlakoztathatod.

A Sinclair BASIC (több mint 500.000 számítógépen, az egész világon elterjedt) használatához kapsz két kézikönyvet, melyek együtt részletesen bemutatják a BASIC programozást. Attól függetlenül, hogy kezdő vagy profi programozó vagy, ezt mindenképp óriási segítségnek fogod találni. A számítógépes tapasztalatodtól független, gyorsan belépsz a ZX Spectrum színes professzionális szintű világába,

És itt nem kell megállni. A ZX Printer - már kapható - teljes mértékben kompatibilis a ZX Spectrummal. És még ebben az évben kapható lesz a Microdrive, hatalmas méretű adat tárolására, valamint egy RS232 / hálózati illesztő.



A ZX Spectrum leg- fontosabb jellemzői:

- Színek - 8 szín előtérnek, háttérnek és keretnek, plusz villogás és fényerő-szabályozása, intenzitása.
- Hang - BEEP parancs változó magassággal és időtartammal.
- Nagy mennyiségű RAM - 16K vagy 48K.
- Teljes méretű mozgó-gombos billentyűzet - minden gomb normál írógép pályán mozog, ismétlési adottsággal.
- Nagy felbontású - vízszintesen 256 pont x függőlegesen 192 pont, egyenként címezhető valódi nagy felbontású grafika.
- ASCII karakterkészlet - nagy és kisbetűk
- Teletext-kompatibilis - felhasználói szoftver generálhat 40 karaktert soronként, illetve egyéb beállítások.
- Nagy sebességű LOAD és SAVE - 16K adat 100 másodperc kazettán, VERIFY-vel és MERGE funkcióval a programoknak és külön adatfájloknak.
- Sinclair 16K bővített BASIC - egyérintéses kulcsszóbevitel, szintaktikai ellenőrzés.

um



A ZX Printer - már elérhető

Kizárólag a Sinclair ZX számítógépekhez tervezték, a nyomtató a ZX Spectrum tulajdonosoknak a teljes ASCII karakterkészlet - beleértve a nagybetűket is, valamint nagyfelbontású grafikát nyújt. Különlegessége a COPY parancs, ami kinyomtatja pontosan azt, ami a tv-képernyőjén van, nincs szükség további utasításokra, a nyomtatási sebesség 50 karakter másodpercenként, ahol 32 karakter van soronként, és 7 sor függőlegesen kb. 2cm-t foglal el.

A ZX Printer a ZX Spectrumod hátuljához kapcsolódik. Egy papírtekerccs (20m hosszú és 10cm széles) van mellékelve, valamint a teljes használati utasítás. További papír kapható, egy csomagban öt tekerccs.



A ZX Microdrive - hamarosan

Az új Microdrive kifejezetten a ZX Spectrum-hoz kialakítva, meg fogja változtatni a személyi számítástechnika arculatát.

Minden Microdrive képes akár 100kilobyte adatot tárolni egy egy cserélhető microfloppy segítségével.

Az átviteli sebesség 16kilobyte másodpercenként az átlagos elérési ideje 3,5 másodperc. És akár 8 ZX Microdrive-ot is képes leszel csatlakoztatni a ZX Spectrumodhoz..

Minden BASIC parancs, amire szükség van a Microdrivehoz, megtalálható a Spectrumban.

Jelesztős áttörés egy figyelemre méltó áron. A Microdrive elérhető lesz még az idén, körülbelül 50 fontos áron.



ZX Spectrum szoftverek kazettán - már elérhető

A Spectrum szoftver könyvtára bővül minden nap. Műfajukat tekintve játékok, oktató, üzleti vagy háztartási szoftverek. Flight Simulation... Chess... Planetoids... History... Inventions... VU-CALC... VU-3D ... Club Record Controller... mindenkinek van valami. Mindegyik program maximálisan kihasználja a Spectrum színeit, hangját és grafikai képességeit. Kapni fogsz egy részletes katalógust a Spectrumodhoz.

ZX Bővítő modul

Ez a modul három funkciót egyesít, a Microdrive kontrollert, a helyi hálózatot és egy RS232 illesztőt. Csatlakoztatva a Spectrumodhoz, és vezérelhetsz vele akár nyolc Microdrive-ot, kommunikálhatsz másik számítógépekkel, és vezérelheted vele a legtöbb nyomtatót.

A lehetőségek óriásiak, a modul 1983 elején fog megjelenni körülbelül 30 fontos áron.

Hogyan rendelj ZX Spectrumot

Magyarországról a lenti megrendelőszelvény segítségével tudsz rendelni, amit elküldesz a Sinclair Research Ltd címére.

A szállítási határidő minimum 28 nap a megadott hitelkártyatípusokkal (Access, Barclaycard, Trustcard) rendelkezőknek.

14 napos pénzvisszatérítési garancia van, természetesen. Azt szeretnénk, ha elégedett lennél kétségek nélkül - és nincs kétségünk, hogy az leszel.

To: Sinclair Research, FREEPOST, Camberley, Surrey, GU15 3BR.

Order

Qty	Item	Code	Item Price £	Total £
	Sinclair ZX Spectrum - 16K RAM version	100	125.00	
	Sinclair ZX Spectrum - 48K RAM version	101	175.00	
	Sinclair ZX Printer	27	59.95	
	Printer paper (pack of 5 rolls)	16	11.95	
	Postage and packing: orders under £100	28	2.95	
	orders over £100	29	4.95	
				Total £

Please tick if you require a VAT receipt

*I enclose a cheque/postal order payable to Sinclair Research Ltd for £

*Please charge to my Access/Barclaycard/Trustcard account no.

*Please delete/complete as applicable

Signature

PLEASE PRINT

Name: Mr/Mrs/Miss

Address

YOC 810

FREEPOST - no stamp needed. Prices apply to UK only. Export prices on application.

Sinclair

Sinclair Research Ltd,
Stanhope Road, Camberley,
Surrey, GU15 3PS.
Tel: Camberley (0276) 685311.

ZX Spectrum szoftver: mennyire jó és mennyire hamar?

A ZX Spectrum a Sinclair BASIC továbbfejlesztett változatát használja, ami gyorsan világszabvánnyá válik, és valószínűtlen, hogy túlhaladná. Egyedi funkcióival, mint az egyérintéses kulcsszóbevitel és szintaktikai ellenőrzés, és jelentés, egyre inkább vonzza a szoftverfejlesztőket.

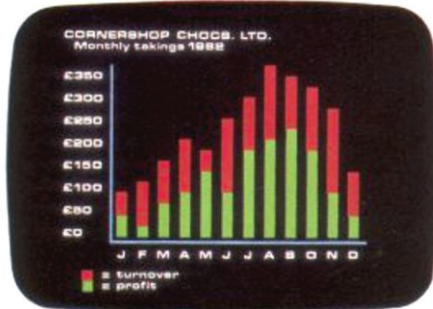
A szoftver könyvtár építése már előrehaladott stádiumban van, és a teljes katalógus elérhető lesz a következő néhány hónapban. Köztük kifinomult játékok, oktatási, háztartási, és az üzleti menedzsment programok. Az összetettebb programok természetesen kihasználják a teljes 48K RAM-mal ellátott ZX Spectrum legfejlettebb tulajdonságait.



A Sinclair ZX Spectrum bonyolult játékokat futtat nagyfelbontású színes grafikával és hanggal.



Ez a nagy előrelépés a számítógépes technológiában megőrzi a brit világelsőséget a személyi számítógépek piacán.



Üzleti szoftverek is hamarosan széles választékban elérhetőek lesznek, lefedve a speciális alkalmazásokat (pl készletellenőrzés és bérszámfejtés) és az általános vállalatirányítási rendszereket (pl mátrix modellek) is.



A második generációs Sinclair személyi számítógépek folyamatos elkötelezettséget bizonyítanak. A fejlett technika segítségével a ZX80 / 81 család az árával tört be és a fejlett technológia segítségével a ZX Spectrum árával és teljesítményével tör be a piacra.

Elegáns, hatásos, egyedülálló - a ZX Spectrum dizájn.

"Kevesebb, mint felébe kerül, mint a legközelebbi vetélytárs - és erősebb annál"

'Ez a két kép mutatja, hogy kell ezt csinálni. Jobb oldalon a BBC mikroszámítógép NYÁK-ja, bal oldalon a ZX Spectrum NYÁK-ja.'

'Egy pillantással egyértelmű, hogy a Spectrum dizájnja elegánsabb. Ami nem ennyire egyértelmű, hogy a teljesítménye is jobb.'

'A ZX Spectrumnek több felhasználható RAM-ja van, és magasabb a maximális RAM-ja is.'

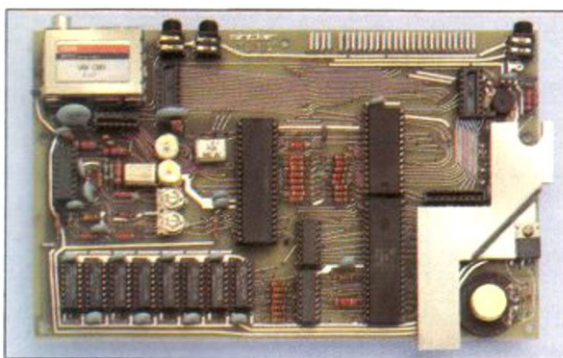
'Mindezt úgy, hogy a képernyőn egy időben kétszer annyi színt, plusz egy vezérelhető világosságot jelenít meg, és felhasználó által módosítható grafikát is nyújt.'

'Az adatátviteli sebessége 25%-kal nagyobb, ellenőrzési lehetőséggel.'

'És a BASIC-nek azt a dialektusát (Sinclair BASIC) használja, amit több mint 500.000 másik számítógép a világon.'

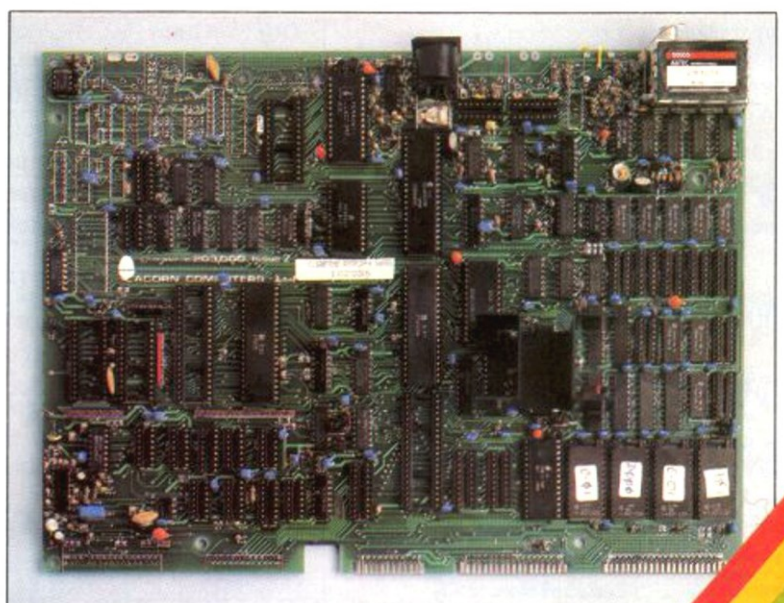
'Úgy gondolom, hogy a BBC gyártja a világ legjobb tévéprogramjait - és a Sinclair a világ legjobb számítógépeit!'

- Clive Sinclair

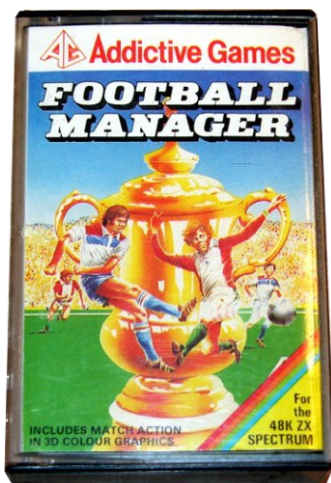


Balra fent: Sinclair ZX Spectrum alaplapja.
Jobbra: a BBC Micro Model A alaplapja

Az illusztrációk aránya megegyezik, ami mutatja a mikroszámítógép-tervezésben való haladás mértékét. A ZX Spectrum csak 14 chipet használ a nagyobb teljesítményhez és a több felhasználható és elérhető RAM-hoz.



sinclair ZX Spectrum



FOOTBALL MANAGER

Addictive Games, 1982, 48K, £7.95

Stratégiai-sport, Foci-menedzser

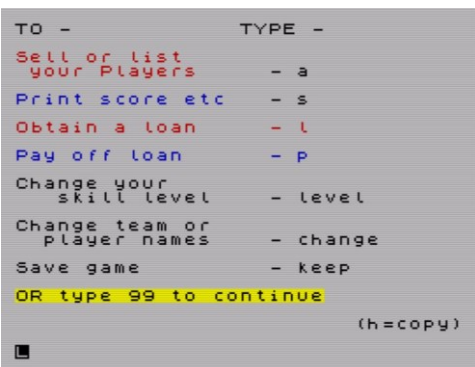
Írta: Kevin J.M. Toms

Az angol negyedik ligában induló csapatod menedzsereként kell minél nagyobb sikereket elérned. 64 csapat, 7 nehézségi szint és 2 szín közül választhatsz. A szín nem a csapatod színe lesz, vagyis az lesz, de csak a meccsközvetítésséknél, ahol az ilyen színű játékosok a csapatod tagjai.



99-nel kérheted a következő 16 csapatot, ha innen nem sikerül választanod

Miután kiválasztottál mindent, kezdődik az első bajnoki idény megtűzdelve 3 meccsenként az FA kupa meccseivel. A kupameccsek csak addig érzékelhetőek, amíg ki nem esel, a többi mérkőzésről nem fogsz megtudni semmit. Meccseket mindig a menüből indíthatod, a 99-es szám benyomásával, ez a játék alatt általában



A sokat látott főmenü

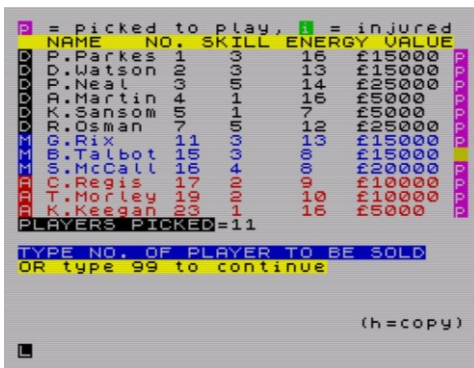
használt visszalépés, előrelépés funkció, nem is írom le többször (már a fenti csapatválasztós képen is olvashattad). Fontos még, mert sokszor előjön a továbbiakban: a játék sok dolgot egy általam ligaértéknek nevezett dologgal számol, ennek értéke ligánként, az első ligától lefelé haladva: 4, 3, 2 és 1.

Minden idény előtt a játékosaid véletlenszerű ügyesség (Skill: 1-5) és energiaértéket (Energy: 1-20) kapnak. Értékük (Value) az ügyességük és a ligaérték szorzatának 5000-szerese. Az első idény előtt 12 játékosod van.

Láthatod a jobb alsó sarokban a '(h=copy)' feliratot, ez elég sok képernyőn kint van, ha van nyomtató kötve a gépedre és megnyomod a 'h' gombot, akkor kinyomtathatod az adott oldalt.

A lehetőségeid a főmenüben:

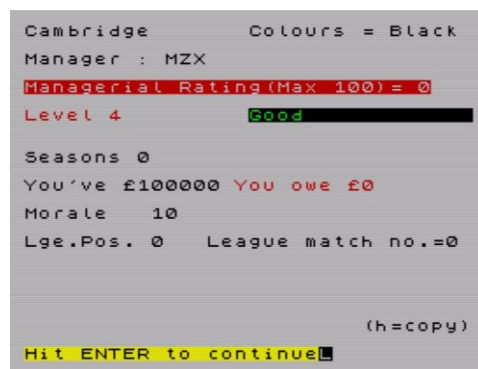
- Játékos eladása vagy a játékosaid adatainak megtekintése (Sell or list your players) : ide belépve ('a' gombbal) láthatod a játékos pozíci-



A játékosaid listája, ne keresd a kapust, bármelyik védő is megteszi

óját az első oszlopban (D - védő, M - középpályás, A - támadó, külön kapus nincs, de ennek nincs jelentősége), a nevét a következőben, a számát a 'No.' felirat alatt, az ügyességét a "Skill" oszlopban, az energiáját, az angol fontban meghatározott értékét és az utolsó oszlopban 'p' betű jelöli a csapatban lévőket, 'i' a sérülteket és sárga, üres hely azokat, akik nem sérültek és nincsenek a csapatban sem. Felajánlhatod a játékos eladásra a játékos számának beütésével. Ha nem sérült, akkor érkezik egy ajánlat, ami 20%-kal térhet el az elvi értéktől. Az ajánlatot elfogadhatod (Y) vagy elutasíthatod (N). Ha elutasítod az ajánlatot, akkor nagy eséllyel (kb. 66%) megsérül a játékosod. Ha sérült játékosot ajánlasz eladásra, akkor kapsz egy figyelmeztetést, hogy senkinek sem kell egy sérült játékos (He is injured- nobody wants him!). A játékban megszokott 99 beütésével térhetsz vissza a menübe.

- Mindenféle adatok kiírása (Print score etc): az 's' gombbal léphetsz be ide. A következő dolgokat láthatod, sorban: a választott, menedzselt csapat neve, a választott szín, a menedzser neve, vagyis a te neved, menedzseri szinted, értéked (maximum 100 lehet, nulláról indul), a választott nehézségi szint, hányadik szezonban vagy, mennyi pénzed van, mennyi kölcsönt vettél fel, a csapatod morálja, aktuális helyezésed a baj-



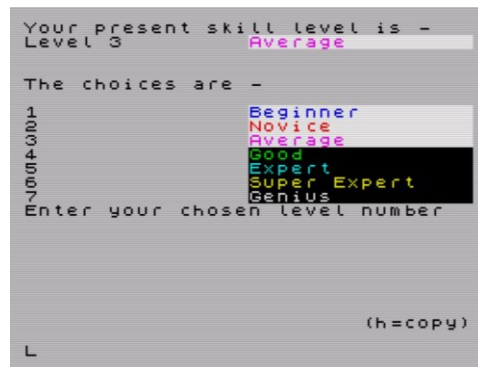
Legfontosabb, egyébként is ismert adataid, de hátha ki szeretnéd nyomtatni

nokságban, és végül mennyi mérkőzés ment le az aktuális bajnokságból.

- Kölcsön felvétele (Obtain a loan): 'l' gombbal érhető el. A ligaérték 250000-szerese a maximumon felvehető kölcsön. Csak a számértéket kell megadnod.

- Kölcsön visszafizetése (Pay off loan): 'p' billentyűvel léphetsz ide be, ha vettél már fel hitelt, akkor részben vagy egészben visszafizetheted. A visszafizetett összeget kell megadnod.

- Változtathatsz nehézségi szintet (Change your skill level) a 'level' szó megadásával.



A hét nehézségi szint, az 1-es a legkönnyebb, a 7-es a legnehezebb

- Megváltoztathatod a csapatok és játékosok neveit (Change team or player names) a 'change' beütésével: elég nehézkes, először megkérdezi a program, hogy változtatni akarsz-e egy csapat nevén, ha 'y'-t, tehát igent válaszolsz, akkor tényleg változtatnod kell legalább egy nevet a 64-ből, hogy innen továbbléphess (persze beírhatsz az eredeti nevet is, így „megúszhatod” a változtatást), majd ugyanezt eljátszhatod a 24 fajta játékos névvel (az első 8 védő, a második 8 középpályás, a harmadik 8 pedig csatár, persze ettől függetlenül a neve lehet mindenkinek Kiss vagy Nagy is)

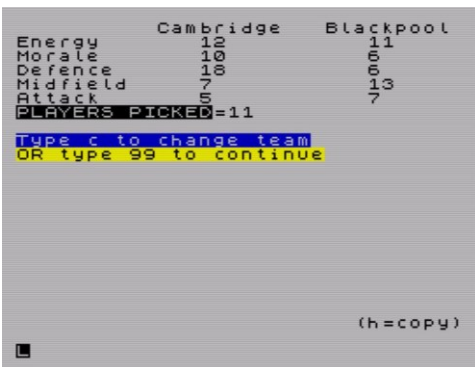
- Játék mentése (Save game) a 'keep' beírásával lehetséges: nem csak az értékeket, hanem az egész Basic programot, mind a kb.190 másodperccel.

Ha 99-cel továbblépsz, akkor vagy ligameccset (League Match) vagy kupameccset (F.A. Cup Match) játszol. Látnod, hogy ligameccs, vagy kupameccs következik, hányadik forduló, majd a két csapat nevét. Alatta pedig ligameccsnél a két csapat tabellán elfoglalt pozícióját, kupa-

meccsnél pedig a ligájuk számát láthatod.

Általában a meccsekről, értékekről:

- Nincs olyan, hogy hazai és idegenbeli meccs, egyedül a bevételkezelésnél számít, hogy elsőként vagy másodikként vagy írva.



A két csapat meccs előtti értékelése 5 szempontból, c-vel még változtathatsz a csapatodon

- A mérkőzések végeredményét döntően befolyásolja (a szerencse erős hatásán kívül) csapaton energia (energy), és morális (morale) szintje, valamint a védelem (defence), a középpályások (midfield) és a támadók (attack) összesített ügyességi szintje, ezek értéke minimum 1, maximum 20, nem számít egyik érték sem jobban vagy kevésbé, tehát a morált se becsüld alá, a lényeg, hogy a lehető legtöbb értékben múld felül ellenfeledet.

- Az ellenfél energia, morál, védelem, középpályás és támadóértékei erősen véletlenszerűek, minél magasabb nehézségi szinten játszol, annál erősebbek lesznek. Ha ligameccset játszol, akkor az ellenfél által szerzett pontszám, kupameccsnél az esetleges ligaszintkülönbség is minimálisan befolyásolja ezeket az értékeket.

- Bevételed van minden mérkőzés után, legmagasabb egy kupadöntő után (100000) vagy elődöntő után (50000), a többi meccsnél jóval alacsonyabb

- A moráloed vereség után felére esik, győzelem után nő, egyre közelítve a maximális 20 felé.

- Játékosaid energiaszintje eggyel csökken minden meccs után (mint írtam, egynél kevesebb nem lehet) és tízzel nő (maximum 20), ha nem játszanak. A csapat energiaszintje pedig a csapatban lévők átlagos energiaszintje.

- Az ügyességi szint nem változik, kivéve idény elején, mikor véletlenszerű értéket vesz fel, így hiába van csupa ötös ügyességű játékosod év végére, következő idényre többségük ügyetlenebb lesz. A csapat három ügyességi értéke az adott posztokra osztott játékosok ügyességének összege (pl. három csatárod van, ügyességük 1,2, és 4, akkor a csapat támadóértéke $1+2+4=7$)

- Minden meccs előtt 5%-nyi eséllyel megsérül egy-egy játékosod.

- Minden meccs előtt látod a már emlegetett 5-5 fontos értéket valamint, hogy mennyi játékost nevezted a mérkőzésre (players picked), a 'c' gomb megnyomásával szerkesztheted a csapat-

felállást, a játékos számának beütésével hozzáadhatod a csapathoz (ha nem sérült és még nem csapattag, ezeket látod az utolsó oszlopban) vagy mikor már 12 játékos van a csapatban, akkor egyet el kell távolítanod (Type player no. to remove from team)

- Nem kell, hogy szerepeljen a csapatodban minden posztról játékos. Próbáld inkább a csapatod az ellenfél értékeihez igazítani. Van, hogy olyan gyenge értékeket kap az ellenfél, hogy nyolc játékosal is 4-5 gólos sikert érthetsz el.

Ligameccsekről néhány dolog:

- Minden liga 16 csapatos.

- Minden csapattal egyszer játszol.

- Csak te játszol mindenkivel egyszer, a többi csapat, ha megfigyeled a fordulók eredményeit, akkor láthatod, abszolút véletlenszerű, hogy kivel játszik, előfordulhat, hogy az ellened játszott meccsen kívül 14-szer játszik ugyanaz ellen a csapat ellen. A többi meccs végeredménye egyébként a két csapat addig szerzett pontjaitól, valamint a szerencsétől függ fele-fele arányban.

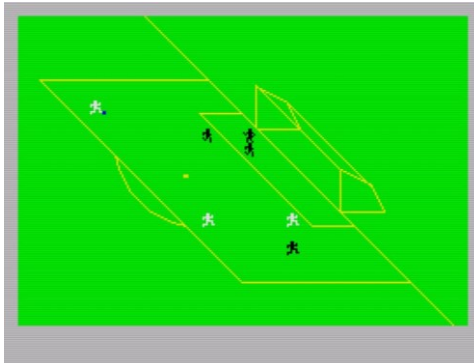
- Mérkőzés után megnézheted a többi meccs eredményét, majd a tabellát. A sorrendet elsősorban természetesen a pontszám befolyásolja, utána a több lött gól rangsorol.

- Idény végén az első három feljut, az utolsó három kiesik (nyilván az első ligából nem lehet feljutni, a negyedik ligából pedig kiesni).

Kupameccsekről:

- 8 kör van, hetedik az elődöntő, nyolcadik a döntő.

- Ellenfeleid véletlenszerűek, minél előrébb



A fehér csapat támadásban, már csak egy jó lövés kellene...

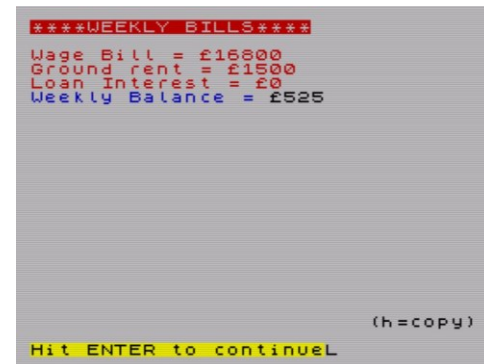


A fehérek kihagytak minden helyzetet, a feketéknek bezzeg elég volt egy is a gólszerzéshez!

jatsz, annál magasabban jegyzet csapat lesz az ellenfeled. A döntőbe jutva csak első osztályú csapat lehet az ellenfeled.

- Ha döntetlenre végzel, akkor ismétlés következik.

A mérkőzéseken végigkövetheted a két csapat összes gólhelyzetét, melyekből (milyen meglepő) vagy gól lesz, vagy nem.



Nincs túl sok fizetnivaló, összesítve még egy kis profit is maradt

Mérkőzések után megnézheted a pénzügyi helyzetet befolyásoló kiadásokat:

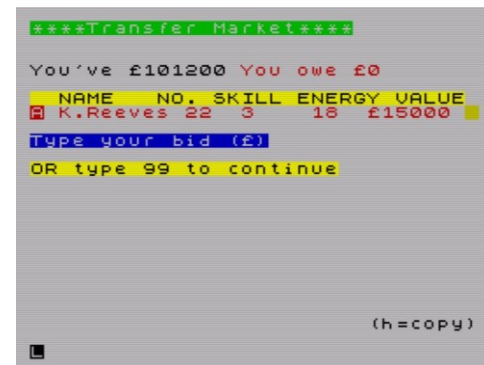
- Játékosok bére (Wage Bill): ügyesség és ligaérték szorzatának százszorosa játékosonként

- Pályabérlés (Ground rent): ligaérték 500-szorosa

- Kamat (Loan Interest), heti 1%, ha vettél fel hitelt

- Összesítés (Weekly Balance): itt beleszámít az esetleges hét eleji játékos vétel, erről is lesz még szó.

- A készpénzed nem lehet negatív, így ha valamilyen okból nulla alá menne, akkor arra automatikus kölcsönt kapsz a szokásos heti 1% kamatra, de vigyázz mert ha a kölcsön összege a ligaérték 250000-szerese felé megy, akkor kirúgnak állásodból.

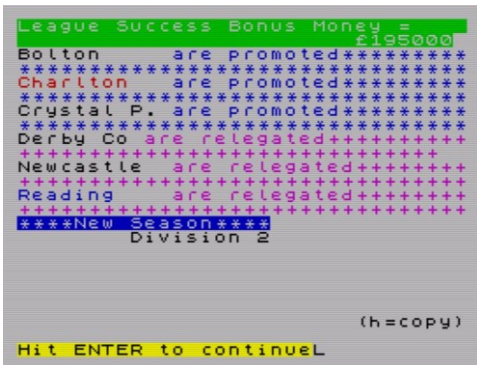


Kell, nem kell? Döntsd el, a héten mást nem fogsz tudni megvenni.

Ezután játékost tudsz vásárolni, ha nincs még 16 játékosod. Ilyenkor nem válogathatsz, egyszerűen egy játékosra (véletlenszerű ügyességgel, energiával) tehetsz ajánlatot, amit vagy elfogad a gép vagy nem. Ha igen, akkor a héten már veled lesz a szerződötetett focista, ha nem, akkor 20%-kal feljebb megy az ár. Az elvi érték és az ajánlott ár 50%-kal is eltérhet, szóval tényleg

szerencse kell a jó árhoz. A játék által felajánlható focisták és a sajátjaik összege 24 (8 védő, 8 középpályás, 8 támadó). Ennyi az összes megnevezett focista, minden néven egy focista játszhat. Ha eladod a kettesedet (D. Watson), akkor előbb-utóbb meg fog jelenni a felajánlott játékosok között. Hasonló okból, ha feltornázod pl. P. Barnes árát 350000-re, akkor az ő ajánlott vételi ára már nem lesz kevesebb az idény végéig, tehát óvatossá legyél a spórolással. Ez azért van, mert a játék az összesen 24 játékos értékeit év elején kisorsolja, majd az előző idényről maradt játékosaidat a csapatodban tartja, a maradék néhány pedig vagy évközben kerül a csapatodba vagy csak felajánlottként látod, de az értékeik az év elején kapottak maradnak, kivéve az árukat, amit rossz esetben feljebb tornáztál a hibás vételi ajánlatoddal. Ebből következik, hogy pl. van 5 védőd, csupa egyes, kettes ügyességgel és látsz egy hármast, négyes értékű játékos a piacon, akkor csapj le rá, ne hazardirozz, mert egyre drágább lesz, ha nem jön be az ajánlatod és már csak két másik, addig ismeretlen védő jelenhet meg a piacon, akivel esetleg megerősítheted a keretedet.

Idény végén jutalmat kapsz, a ligaérték 5000-szeresének a helyezésedtől függő szorzatát. Valamint, ha szerencséd van, akkor a feljutók között láthatod a csapatod.



A feljutók (... are promoted) és a kiesők (... are relegated)

Kevin Toms 1957-ben született, számítógép programozóként dolgozott nagyszámítógépeken, szabadidejében írta meg a Football Managert Video Genie-re. Ez egy Tandy TRS-80-nal kompatibilis, 1980 óta gyártott hong kongi klón. A játékkal először a baráti kör játszott csak. A ZX81 megjelenése indította el a játék rohamos népszerűsödését, akkor írta át Kevin Toms 16k-s ZX81-re, majd 1982 januárjától reklámozta is számítógépes magazinokban. A ZX81-es verzió nagyon kelendő volt, a Video Genie verzió is szépen fogyott, ahhoz képest, hogy ez a gép nem túl elterjedt Angliában. A ZX Spectrum megjelenése hozta el az igazi áttörést színes grafikájával és 48kB-nyi megtöltésre váró memóriájával. A játék a szokásos kazettaáraknál 60%-kal drágábban is nagy siker Angliában, januárban és februárban is TOP10-es volt az eladási listán.

Az első kazettaborító még világoskék papírra volt feketével nyomtatva. A megújult, szép

színes kazettaborító a kornak megfelelő, „polcbarát” típus, rajta a szerző képével, és kimerítő játékleírással. A stratégiai-menedzser játékok már annyi témát, köztük teljesen érdekteleneket is használtak, hogy felüldülés egy Angliában és a világ többi részén is ennyire egyértelműen népszerű témával találkozni ebben a kategóriában. Nagyon jó, kézenfekvő, mégis egyedi ötlet, pláne, hogy a focihoz mindenki ért. Itt a lehetőség a bizonyításra. Szerkeszthetőek a csapatok és játékosok nevei is, így lehet belőle akár magyar bajnokságot is faragni, ha az jobban megfelel a leendő menedzser ízlésének. A mérkőzések izgalmát a remek 3D-s, grafikus gólhelyzet bemutatók fokozzák. A szezon során a fontos csapatjellemzők építgetésére állandóan figyelni kell, a gépies továbblépkedés megbosszulja magát.

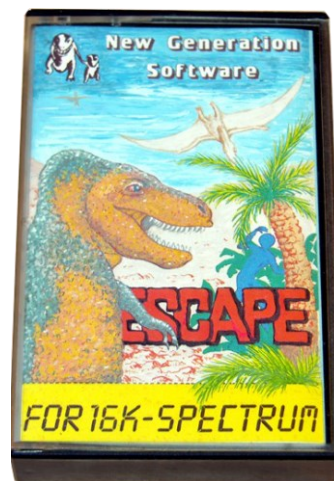
A focihoz a látszat ellenére nem sok köze van, jobban megfigyelve már egy erősen szerencseorientált játéknak tűnik, kényszerű butításokkal: nincs kapus, az ellenfelek meccseinek kuszasága, maximum 24 játékos nyilvántartása, az ellenfél csapatértékeinek véletlenszerűsége, a csapatfelállás figyelembe nem vétele. Mindezek ellenére a játékelmény vérbeli focijátékká teszi. Nem tudom ez minek a hatása, a csapat és játékos nevéké, vagy a helyzetek bemutatása miatt...

Ennél a játéktípusnál fontos, hogy a játékos mennyire tudja befolyásolni a történéseket, az sem jó, ha minden külső tényezőt félre lehet söpörni a játék kiismerésével, de az ellenkezője sem megfelelő, mikor bizonyos körülmények között a játékos hiába görcsöl, kudarcra van ítélve. Fontos döntéshelyzet a játék során nagyon kevés van és elgondolkodtató, hogy némelyik tényleg fontos-e:

- játékos eladása / vásárlása
- hitel felvétele / visszafizetése
- játékosok beállítása a csapatba

A szerencse szerepe egy kicsit nagyoknak tűnik. Ez elég frusztrálóan érhető tetten, mikor az előző évi bajnokcsapatod játékosainak ügyesség értékei alig térnek el az 1-es, 2-es szinttől. A játék stabilitása talán pont emiatt marad meg, hiszen ha a játék megtartaná a játékosok előző évi ügyességi értékeit, a csapatod egyfolytában fejlődne és nem lenne esély arra, hogy egy másik csapat föléje kerekedjen.

Grafikailag, megjelenésében kitűnik a menedzsertípusú játékok közül, a 3D-s meccsösszefoglalója remek, a távoli kapáslövésekkel, kapu elé betett labdákkal... Hang csak csipogás van, de az elég is. A vezérlés először furcsa a sok 99-cel, de megszokható és rövid időn belül már fel sem tűnik. A sebesség valószínűleg a Basic használata miatt néha lassúnak érződik. A felsorolt hibák, hiányosságok ellenére élvezetes játék a Football Manager, hosszú időre lekötheti a játékos, aki fel akar jutni egy szinttel feljebb, aztán még eggyel, vagy legalább a kupagyőzelemig, vagy az első liga megnyeréséig, vagy egyszerre mindkettő...



ESCAPE

New Generation Software, 1982, 16K, £4.95

Arcade-labirintus

Írta: Malcolm Evans

„El tudsz menekülni a szörnyek elől? Át kell kutatnod a labirintust, hogy megtaláld a baltát, amivel le fogod tudni rombolni a labirintust lezáró ajtót és ki tudsz szabadulni onnan. De ez nem olyan egyszerű - triceratops bújik meg a sövények mögött és pteranodon szárnyal át a labirintus felett, hogy lecsapjon rád.



A repülő pteranodon gyorsan le tudja dolgozni hátrányát

Egyszer régen, egy távoli völgyben, elvágva a civilizációtól, volt egy labirintus. Sok felfedező bemerészkedett, de még egy sem tért vissza, hogy elmesélje mit rejtenek a falak. Most rajtad a sor, hogy vállalkozz erre az izgalmas utazásra.



Valamire mintha ráléptem volna...

De ne legyél túl biztos benne, hogy vissza is fogsz térni.

Öt nehézségi szint közül választhatsz. A labirintus véletlenszerűen generálódik. Egy olyan nézet nyílik meg előtted, ahol az észak-déli utak jól átláthatóak, de a kelet-nyugati utak megbújnak a sövények között. A sövények teteje világosabb zöld, mint az oldaluk. A program várni fog, hogy belépj a labirintusba. A kurzor gombokkal fogsz tudni mozogni. Amikor átlépsz a baltán, látni és hallani fogod, hogy megtaláltad. A felvételéhez meg kell állnod, és megnyomni a '0' gombot.

```
You stayed alive for 50 seconds
You can not appear posthumously
in the ESCAPE HALL OF FAME

Diff.  Initials  Date      Time
  1      MZX      2011211   72
  2      ZX Spect 19820423 117
  3      FanZix   20141211  85
  4      Clive    19400730  99

Do you wish to play again? y/n
```

Még üres az ötödik szinthez tartozó rekord...

Stratégia a játékhoz:

Ha nincs a kezdedben a nehéz fejsze, kétszer olyan gyorsan tudsz futni, mint a dinoszauruszok, kivéve a Pteranodont, mikor az repül. Valószínűleg nem lesz időd megállni, és felvenni a baltát, mikor azt megtalálsz, el kell csalogatnod a szörnyeket, majd visszarohanni és felvenni. Ha túl közel kerülnek ilyenkor hozzád, ne ess pánikba - nyomd meg a '0'-t futás közben, és dobd el a fejszéd, de ne felejtse el, hogy hol hagyta!

Megjegyzés: Megváltoztathatod a játék sebességét a 250-es sor megváltoztatásával 1 és 9 közötti tartományban, miután megnyomtad a BREAK-et. A játékot GOTO 10-zel folytathatod.”

Ilyen romantikusan borzongató körítéssel vágatsz bele a felfedezésbe. 5 nehézségi szint közül választhatsz, ellenségeid különböző dinoszauruszok, a választott szinttel egyenlő számban fognak rég nem látott élelmiszerek nézni és üldözöbe venni téged. Tudják, hogy hol vagy és mindig feléd próbálnak mozogni, a tempójuk a tiédnek a fele. A feladatod a felfedezésbe oltott menekülés: az aljnövényzetben meg kell keresned egy baltát, amivel ki tudsz törni a labirintusból a képernyő bal-felső sarkában. A baltát nem láthatod, de mikor rálépsz, hallasz egy hangot és megjelenik egy üzenet, hogy éppen rajta taposol (The axe is at your feet). Ekkor felveheted és rohanhatnál a sarokba, de a balta súlya miatt felére esik a sebességed, tehát lassú leszel, mint egy öslény. Ha úgy érzed, hogy nem tudsz elmenekülni ebben a lassított tempóban a sarokig, akkor eldobhatod a baltát, eleselhatod a dínókat az ellenkező oldalra, majd fel-

veheted a baltát, ha még emlékszel, hogy hova dobtad el. Az ötös nehézségi szinten ötödik ellenséged egy pteranodon, vele nagyon vigyázz, mert repülni is tud a labirintus növényzete felett, ilyenkor a sebessége a te normál tempódnak felel meg, mikor lépeget, akkor a többi öshüllőjének megfelelően cammog. A célod a labirintusból való minél gyorsabb szabadulás (ezt siker esetén másodpercben kapod meg). Minden szint leggyorsabb menekülőjét lehet a rekordok között rögzíteni.

Malcolm Evans és a New Generation Software első ZX Spectrumra írt és megjelent játéka a tavalyi év egyik legnagyobb sikere volt. A Buffer Micro decemberi eladási listáját vezette, de még januárban is TOP10-es, valamint WH Smith üzletlánc frissen indult szoftverrezlegének eladási listáján is TOP10-es. A körítés jónak mondható, rövid, de hangulatteremtő sztorijával, átlagosnál kicsivel szebb, t-rexes borítójával kedvező hátteret biztosít a játéknak. A szerző néhány talán jelentéktelennek tűnő dologgal is feldobta a játékát, például a játék első indításakor a történetet szavai között bolyongó dinoszauruszok, vagy a labirintusba való belépést váró, integető figura, vagy a képpontonként eltűnő kép játék végén. Grafikai megjelenésében egyszerre szerény és maximumra törekvő az Escape. A háttér, a labirintus egyszerűségéből is kihozza a maximumot ezzel a félig-meddig 3D-s ábrázolással, ami a játékművészetben is jelentősen hozzáad, hiszen felülnézetes ábrázolással néhány nehézségi szinttel visszább esne a játék. Minden figurának több fázisú mozgása van, ami nem esik szét, nem lesz szaggatott több ellenfél mozgása esetén sem. Zene nincs, hang is csak a monoton lépésszajok és a figyelmeztető csipogás van. Jó ötlet, hogy csak gombnyomásra indul a játék, így előre fel lehet mérni a labirintust, ami szinte mindig más. Az irányítás, az általánosan használt (és szerintem nem túl használható) kurzorgombos, a vezérlés érzékenysége szinte tökéletes. Érdekes szolgáltatása a játéknak, hogy magnóra lehet menteni a rekordokat, névvel, dátummal együtt. Az Escape az első kettő szinten nem túl nehéz, sőt az első szint inkább csak a kipróbálásra jó. Viszont a többi nehézségi szint, főleg az ötödik, a pteranodon kiszámíthatatlanságának hála, kifejezetten szórakoztató, embert próbáló, igen nehéz kijutni a labirintusból. Az öslények más-más mértékben használják intelligenciájukat, más a követési stratégiájuk, ha többen vannak, akkor nehéz őket kiismerni, és nehéz egyszerre mindet lerázni, sőt néha úgy tűnik, mintha lenne valami csoportos, bekerítési tervük is. Ha egy zsákutcába jutnak, azt is észreveszik, nem blokkolnak le egy helyen, toporogva a fál felé.

AUTOCHIEF

Cases Computer Simulations, 1982,
16K/48K, £4.75

Stratégiai-üzleti, Cégvezetés-menedzser

Egy 1 millió fontos tőkével induló cég mene-



dzserként kell egy vendéglátó ipari láncot üzemeltetned. Célod a 25 millió fontos nettó eszközérték elérése minél gyorsabban, hogy átvehesd a Trust House Forte nevű nagyon menő céget. Legfőbb ellenségeid: a rossznak tűnő döntéseidre ugró részvényesek és az állandó infláció.

Nehézségi szint választása után nyugtázhatod, hogy 1 millió értékben részvényt bocsátott ki az Autochef, a te kis üzletláncod. A nehézségi szint a fizetésektől, a rezsiköltségen át a raktározási költségek sok mindent befolyásol.

Évről évre meg kell hoznod bizonyos döntéseket, előre meghatározott sorrendben. Döntéseidhez megkapod a szükséges, bár nem mindig elégséges beszámolókat.



A csak 48k tulajoknak járó „főcím”

Minden évben elsőként láthatod egy felmérés eredményét, ahol a leendő ügyfeleket kérdezték meg, milyen típusú vendéglátásra lenne szükségük (Survey of potential customers). Minőségi sorrendben láthatod a típusokat (utcai árus, talponálló - take aways, gyorsétterem - fast food, kávézó - cafeterias, étterem - restaurant) és az igényt százalékban kifejezve (16k-s verzióban take aways nincs). Jegyezd meg az adatokat, mert később el kell döntened, hogy melyik módon szeretnél vendégeket fogadni. Ha szerencséd van, akkor van egy legalább 80%-os érték. Alacsony százalékos érték esetén nem lesz elég bevételed, mivel nincs igény a szolgáltatásodra.

Következik egy árindex előrejelzés (Cost indices forecast), ahol az élelmiszer (food), italok (wines, spirits), fizetés (wages), kiskeres-

kedelmi árindex (r.p.i.) és az étkeztetés, vendéglátás (meals bought) értékének várható inflációs szintje látható.

Majd jön a legfontosabb döntésed: milyen típusú láncot akarsz üzemeltetni. Itt emlékezz az első igényfelmérésre és vedd figyelembe a táblázat második oszlopát (nos), ahol a láncban található üzletek számát látod. Harmadik osz-

TYPE OF OUTLETS	NOS	KEY	GUIDE RENT	YOUR BID
TAKE AWAYS	11	1	25000	
FAST FOOD	14	2	50000	
CAFETERIAS	6	3	125000	
RESTAURANT	8	4	50000	

YOU ARE ASKED TO TENDER
KEY TYPE OF OUTLET

Itt kell visszagondolnod, hogy a piackutatás szerint mire is van igény?

lopban a szám (key), amit be kell ütnöd pályázás esetén. Negyedik oszlopban az ajánlott bérleti díj van, a valós ár 10%-nyit is eltérhet mindkét irányban. Miután kitaláltad, hogy melyiket szeretnéd bérbe venni és beütötted a számát, adnod kell egy ajánlatot. Ha az ajánlatod nem éri el a kívánt, de általad nem ismert minimumot, akkor új ajánlatot kell tenned, de figyelembe kell vened, hogy alacsony árjavaslatoddal elérted, hogy 10%-kal feljebb tolják az elfogadható árszintet.

Miután megvan a szerződés, meg kell adnod az ételek árát (price of meals). Kapsz egy ajánlott tartományt, ami nyilván az étteremben a legmagasabb, az utcai árusnál a legalacsonyabb. A megadott ártól függ, hogy mennyi vendéged és mennyi bevétel lesz. Ha túl magas árat adsz meg, az a csillagok rossz állásától függően bevételkiesést eredményezhet (Menu price too high sales lost). Minél magasabb szintű a láncod annál nagyobb a bevételből megmaradó haszon (sorban 9%, 11%, 29%, 34%). Itt a program túl szigorú, bizonyos esetekben nem lehet megfelelő árat adni, akármennyire alacsony az ár (az ajánlottnál alacsonyabb is) azt is drágának minősíti a program által használt hibás(?) számítás miatt.

COST INDICIES		
CATEGORY	FORECAST	ACTUAL
FOOD	111	111
WINES, SPIRITS	112	111
WAGES	109	114
R.P.I.	101	106
MEALS BOUGHT	113	117

TO CONTINUE PRESS ENTER
"L"

Az előre jelzett és az aktuális inflációs értékek

Ezután megnézheted a valós inflációs értékeket. Bal oldalon zölddel az év eleji előrejelzés, mellette taxis-zöldben a valós érték. A rövid ideig látható ábra után az év elején látható árindex előrejelzést láthatod a valós inflációs adatokkal átszámolva, balra az előrejelzés, jobbra a valós érték látható.

Kölcsönt fizethetsz vissza, ha van rá pénzed (Loan repayment decision), illetve vehetsz is fel (loan decision) adott összeget, a megadott, minimum 10%-os kamatra.

Gondolatban megpörgetsz egy szerencsekereket, öt esemény történhet kevesebb, mint 9%-os egyenkénti valószínűséggel, többnyire negatív végkifejlettel:

- az egészségügyi és környezetvédelmi hivatal megbüntet (Health and Environmental...) = 10% bevételkiesés
- tűz pusztít Watford Gap-ban (Fire destroys...) = 10% bevételkiesés
- sztrájkörseget állított a személyzet (?) (Staff are picketing...) = 10% bevételkiesés
- újabb étterem csatlakozott a láncodhoz (Further restaurants...) = 10% bevétel-növekedés
- az árkiegészítést törvénytelennek nyilvánította a Lordok Háza (Supplementary...) = 30%-os bérleti díj csökkenés

Ezután, ha van 1.1 millió fontod, akkor vásárolhatsz élelmiszert (Stock purchase decision, consignment of food) a megadott áron (purchase price), itt nagyon szóródhat az ár, a legalacsonyabb 900 ezer körüli, a legmagasabb 8 millió feletti. Vásárolhatsz még bort is (Stock purchase decision, consignment of wines), itt 50 és 150 ezer közötti árakkal számolhatsz.

A hirdetésekről (Advertising decision) is döntened kell. 1 és 10 közötti értékkel adhatod meg a reklámozás mértékét, ha a 0-t választasz, akkor csökkennek a hirdetések, ezáltal a bevétel is 10%-kal, 2 és 9 között viszont növekszik a reklám és a bevétel is (szerencsés esetben 20%-kal) a maradék (1) esetben nem változik.

Döntened kell a fizetések 5%-os csökkentésének meglépéséről is (Wages decision). Láthatod a bérköltséget (Your wages bill) és a fizetéseket terhelő infláció mértékét (Wages inflation rate). Kicsi az esélye (16%), de ez a lépés a szokásos, 10%-os bevételcsökkenéshez is vezethet. Ezzel befejezted az év közbeni munkát, már csak egy év végi döntést kell majd meghoznod.

Szóval vége lett az évnek, nézd meg, hogy dolgoztál! Megtekintheted a kereskedelmi beszámolót (Trading Account). Elsőként a bevételidet (sales) láthatod, amiből lejön az élelmiszerekre (food), italokra (wines...), fizetésre (salaries...) és egyéb költségekre (direct expenses) fordított pénz, így megkapod a bruttó nyereséget (gross profit).

Következik az az oldal, ahol kiderül, hogy nyereséggel vagy veszteséggel zárod az évet (profit and loss). A bruttó nyereség alatt csupa további

TRADING ACCOUNT FOR YEAR 1	
	£000
SALES	8072
COST OF SALES	5313
FOOD	0
WINES, SPIRITS	5313
SALARIES, WAGES	1470
DIRECT EXPENSES	303
GROSS PROFIT	986

TO CONTINUE PRESS ENTER
"L"

Ez a bruttó nyereség jól hangzik, de semmire sem elég...

költség következnek: bérleti díj (rent, rates), rezsi (heat, light), adminisztrációs bérek (salaries, admin), hirdetés (advertising), terjesztés (distribution), raktározás (warehousing) és a kölcsön (interest). Ha a bruttó nyereség fedezi mindezt a sok dolgot, akkor marad profitod, ha nem, akkor veszteséged (loss) lesz és még adót (taxation) is kell fizetned, 25%-ot. Alul láthatod az adózás utáni nyereséget/veszteséget. Itt meg kell említeni a CCS programozójának furcsa döntését, hibáját: profit után adózol, veszteség esetén visszakapsz 25%-ot...

Rosszul eshet, de jön még egy követelés, az osztalékról kell döntened (Dividend policy). Figyelmeztetnek, hogy alacsony osztalék esetén ki is rúghatnak. Láthatod a részvénytőkédet

PROFIT AND LOSS YEAR 1	
	£000
GROSS PROFIT	986
LESS EXPENDITURE	---
RENT, RATES	880
HEAT, LIGHT	116
SALARIES, ADMIN	199
ADVERTISING	99
DISTRIBUTION	286
WAREHOUSING	169
INTEREST RECEIVED	-48
LOSS	-716
TAXATION	-179
LOSS AFTER TAX	-536

TO CONTINUE PRESS ENTER
"L"

Minusszal kezdődik a lényeg, szóval tényleg nem volt elég az a 986 ezer font semmire

(Share capital) és meg kell adnod egy százalékszámot, amennyit fizetni szeretnél, pontosabban fizetni tudsz. Ha látod feliratként, hogy bizalmatlansági indítvány (No confidence resolution), akkor izgulhatsz, ilyenkor 25%, hogy kirúgnak.

Ha látod a következő táblát (Appropriation account), akkor megvan még az állásod. Itt a nyereséged/veszteséged újbóli látványa alatt az osztalék (dividend) összegét és az összevont nyereség/veszteség (profit and loss c/f) értékét láthatod.

Az utolsó lista végre mutatja a lényegét, a nettó eszközértéket (net assets) és még néhány már ismert és kevésbé fontos dolgot. A készpénzed (cash at bank) negatív értéke esetén jöhet ezután is egy bizalmatlansági szavazás. Sőt, ha négy év után nincs minimum 3,2 milliós nettó eszközérték, akkor is szavazhatnak ellened. Mindkét

esetben 25%-os eséllyel leszel munkanélküli.

Ha a nettó eszközértéked 21 millió feletti, akkor láthatod, hogy a Trust House Forte szerencséje leáldozóban (Trust House Forte Lose), ha pedig 25 millió feletti, akkor át is veszed álmaid cégét (Autochef bid for T.H.F....). Ha még az Autochef menedzsere vagy év végén, akkor kezdhetesz egy újabb évet.

BALANCE SHEET YEAR 1	
FIXED ASSETS	£000
FIXTURES, FITTINGS	110
CURRENT ASSETS	
STOCK: WINES	50
CASH AT BANK	254
TOTAL ASSETS	414
NET ASSETS	414
FINANCED BY	
SHARE CAPITAL	1000
PROFIT AND LOSS	-586
	414

TO CONTINUE PRESS ENTER

Egy év alatt sikerült a nettó eszközérték több mint felét elherdálni...

A Cases Computer Simulation, röviden CCS, az egyik leggyorsabban ébredő kiadó volt volt, talán csak a Bug-Byte és az Abersoft adott ki náluk hamarabb jelentős szoftvert ZX Spectrumra. Kezdetben csak 16k-s verziója volt a játéknak, mostanra van 16k-s és 48k-s változata is. 48k-s verzió esetén azzal indít a program, hogy a 'take aways' típusú egységnél a bevétel-id milyen százalékban kerülnek felhasználásra. Az elfogadható borító részletes és érthető útmutatót tartalmaz a játékhoz. Látványban ne várj semmi extrát, karakteres ábrákat és sok szöveges képernyőt kapsz csak, de nincs ezzel semmi gond, ennél a játékfajtánál ez teljesen normális. Zene, hang majdnem nincs, de az sem hiányzik különösebben. A játékos szerepének és a szerencsének az egyensúlya jönnek tűnik, egy dolog zavar be: a készlet árának beállításánál említett furcsaság (szerintem hiba, de könnyen orvosolható).

Döntési lehetőségek (a '+'-jelűek csak meghatározott esetekben):

- üzletlánc típusának kiválasztása, megfelelő áránlat beadása
- készletek ára
- + kölcsönfelvétel, visszafizetés
- + élelmiszer és italok vásárlása
- hirdetési szint
- esetleges fizetéscsökkentés
- osztalék mértéke

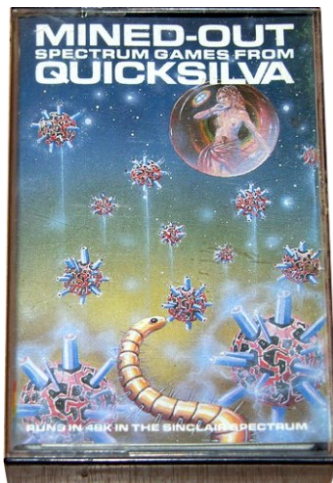
Összetett, átgondolt, megfelelő összefüggésekkel átírt program. Az adózási "trükk" megszokott a CCS üzleti-stratégiai játékaiban, mindegyik használja ezt a számítási hibából eredő kiskaput.

Egy kis BASIC ismerettel javíthatod a készlet árának beállításánál észlelt problémát:

```
000000 02 IF NT<(350000*(1+(.05*E)))/
000000 03 THEN LET NT=1150
000000 03 IF NT<(350000*(1+(.05*E)))/
000000 04 THEN GO SUB 8200
000000 03 IF NR<(30000/BB) THEN LET N
000000 04 =130
000000 03 IF NR<(30000/BB) THEN GO SU
000000 04 B 8200
```

A felső, hibás sorokban a 350000-es és a 30000-es értékeket kell átjavítani az alsó képernyő megfelelően, 320000-re és 22000-re

```
000000 02 IF NT<(320000*(1+(.05*E)))/
000000 03 THEN LET NT=1150
000000 03 IF NT<(320000*(1+(.05*E)))/
000000 04 THEN GO SUB 8200
000000 03 IF NR<(22000/BB) THEN LET N
000000 04 =130
000000 03 IF NR<(22000/BB) THEN GO SU
000000 04 B 8200
```



MINED-OUT

Quicksilver Ltd, 1983, 48K, £4.95

Logikai, Aknamező-játék

Írta: Ian Andrew

„A színpad és a filmvászon csillaga, Bill a fereg csapdába esett. Ki tudja elfelejteni kiemelkedő teljesítményét a 'Haragban a fereggel', a 'Kukac Kong', 'Drakula ferge', vagy a 'Az aranypisztolyos kukac' című filmekben.

A nagyon híres Billt, a férget csapdába ejtette az aknamező és a szüret három hónap múlva kezdődik. Bill szunyókál, átalussza az órákat, várva megmentőjét; körülvéve a halálosztó aknákkal, amik alig várják, hogy felrobbanjanak.

„Ó, nem, szegény Bill, ó Bill, jövünk.” sírnak a Kisasszonyok. A Kisasszonyok, olyan csillagocskák, akiket Bill kedvenc nő szereplőjéről, a dicsőséges Nora Mudroe-ról klónoztak; ezzel millió moziba járó és most balszerencsére az aknamező szívébe is eljutva, csapdába esve, mint Bill, a fereg.

Az aknamező előtted fekszik, baljósan, csendesen, várakozva. Egy felhő halad el a nap előtt és az árnyéka végigterül a mezőn, mint egy halotti lepel. Az aknák várják a végzetes utolsó lépésed, kuncogva magukban. A feszültség emelkedik, ami örületbe kergeti az aknákat, szerencsétleneket. A feladatod: mentsd meg a férget és egy néhány kisasszonyt. Idegesen araszolsz előre, izzadságtól fénylő homlokkal... Bill horkolva álmodozik a 'Hófehérke és a hét kukac' híres káposzta-jelenetéről, ahol Nora volt Hófehérke, és ő belezuhant egy káposzta szívébe, és akkor a kép elhalványult egy lágy fókusszal, a

helyébe hullámok léptek és egy sziklás part, de Bill álmain túl nincsenek hullámok, vagy lágy fókusz...”



Minden szint után megnézheted az ismétlést, ahol azt látod, hogy jutottál át, vagy hogy robbantál fel

„A feladatod (ha úgy döntesz, hogy elfogadod azt), hogy megmentsd Billt, a férget, elérve őt. Ő az utolsó aknamezőn szunyókál (9. szint). Minden szintet a képernyő alján kezdesz és el kell érned a rést a képernyő tetején.

Vezérlés: 6, 7 - balra, jobbra, 8, 9 - fel, le.

Az aknák nagyon gonoszak. A képernyő bal felső sarkában figyelmeztetést kapsz minden aknáról, melyek szomszédosak a pozícióddal.

Csak egyszer élsz, ne lépj aknára!

Kisasszonyok - aknáként vannak regisztrálva, de ha mellettük vagy, ne habozz sürgősen megmenteni őket. Jutalmat kapsz értük.

Egy bogár (akna lábakkal) fog néha üldözni - ami nagyon agresszív tud lenni.

És most néhány ...

Tipp: a biztonságos területek (SAFE AREA) teljesen aknamezőmentesek - tehát, ha eléred a felső biztonságos területet (még nem a rést), akkor innen már biztonságban leszel a réshez menet.

Mikor a bogár aktív (4. szint felett), maradj mozgásban, gyorsabb vagy, mint ő!

A kerítés aknáként lesz számolva, ha mellette állsz.

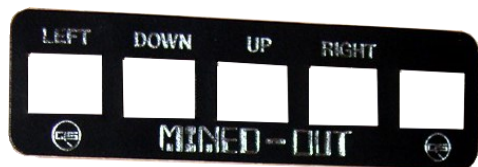
Lehetetlen? - Ha lehetetlennek tűnik átjutni - ne ess kétségbe - meglátod, az aknafektetők nem csak kirakják az aknákat, néha fel is fedik őket”

Bill a kilencedik szinten vár rád. Tehát kilenc aknamezőn kell átvágnod. A szomszédos mezők csak a feletted, alattad és két oldaladon lévő mezők, tehát az átlós irányban szomszédosak nem számítanak. A negyedik szint után a szaladgálás, vagy inkább sétáló bomba a te addigi utadat járja be viszonylag lassan, de légy óvatos, mert ha sokat teketóriázol, előbb-utóbb utolér! A következő szinteken pedig még túl kell élned néhány furcsaságot, amihez bele kell majd adnod apait-anyait, gyorsabbnak, gyorsabban gondolkodónak, következtetőnek kell majd lenned a sikerhez.

A játék egy új szerző, Ian Andrew játéka, műfaját tekintve logikai egy kis akcióval fűszerezve. A borítón Bill, a fereg és szerelme a póre Nora, és egy 3D-s aknamező, ami elválasztja őket



egymástól. A sztori jópofa, ötletes. A játékban már kicsit visszább vett Ian Andrew a fantáziából. A grafika nagyon egyszerű, kezdetleges, ahogy a hanghatások is. A vezérlés jó lenne, de valamilyen ismeretlen okból a szerző négy egymás melletti gombbal képzelte el, és ha már így látta jónak, akkor vajon miért nem hagyta meg a kurzorgombok funkcióját? Akkor még a billentyűborító izé-bizét sem kellett volna legyárta-



A billentyű megfelelő részére rakható borító, ami megmondja, melyik gomb mire való. Nem mintha ettől jobb lenne a billentyűkészítés, mindenesetre a Quicksilva-nál szeretik alkalmazni.

ni... Nehézségi szintet tekintve jól összerakott játék, de néhány apró kiegészítés talán segített volna fokozni a játékélményt: hibázási lehetőség, aknák megjelölésének lehetősége, hogy oda utána ne lehessen lépni, ha hibázási lehetőség nincs, akkor lehetne egy sűgő funkció, korlátozott felhasználással, esetleg a pályáról felvéve. Jó ötletnek tartom a bogár „szerepeltetését”, ő biztosítja, hogy ne lehessen sokáig töttyörögni, ezzel egy újabb kihívást adva a játéknak. És a további nehezítések, melyeket maradjanak meglepetések, többnyire szintén segítik a készség-szint emelését. Összességében egy rövid távon izgalmas, hosszú távon kicsit (!) egysíkú játék egy jó alapötletből, ami úgy érzem, nem lett teljesen megfelelően kidolgozva.

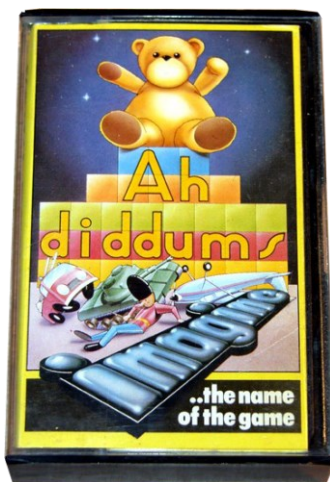
AH-DIDDUMS

Imagine Software, 1983, 16K, £5.50

Arcade-akció

Írta: David H. Lawson

„A baba sír, így anyu és apu égve hagyja a világot. A gyerekszoba játéka boldogok, ha a világítás égve marad, mert így játszani tudnak. Teddy ideges, amikor a baba sír, és meg akarja vigasztalni. Teddy bent ragadt a játékos dobozban más játékokkal és nem tud kijutni. Teddynek pompás ötlete támad és elkezd össze-gyűjteni a játéktéglákat, hogy egy lépcsőt építsen. A játékok dühösek, mert ha a baba megnyugszik, akkor anyu le fogja kapcsolni a vil-



lanyt és nem tudnak majd játszani. A játékok undokká válnak és megtámadják szegény öreg Teddyt, hogy megállítsák. Teddyből kiszedik a töltelékét, ha nem elég gyors.



Színpompás játéktér, csak ne villogna minden

A cél, a játék lényege, hogy kiszökj a játékos dobozból és megvigasztald a babát. Ehhez meg kell mászni a játéktéglákból épült lépcsőt minden szinten, amit a tíz játékkocka összegyűjtésével építhetsz, egymásra rakva őket. Hogy megépítsd a lépcsőt, érj a játékmaci valamelyik részével a téglához és vedd fel. Ahhoz, hogy elhelyezd a téglát a lépcsőben, vidd oda, és ahogy a maci bármelyik része érintkezik a lépcsővel, rakd le a téglát. Teddynek minden téglát fel kell venni és el kell helyezni a lépcsőben, hogy automatikusan a következő játékdobozba jusson. Ha az utolsó téglát is letetted és Teddy nem jut a következő játékdobozba, mozgasd Teddyt a lépcsőre, és többször nyomd meg a felvétel/lerakás gombot, így fogsz átjutni a következő dobozba. Teddy előtt kilencvenkilenc játékdoboz áll, amit végig kell járnia, mielőtt eléri a babát. Minél több játékdobozon jut át Teddy, annál több ellenség és gonosz játék lesz. Teddy egyetlen barátja Jack a varázsdobozban, de ő mindig alszik. Felébreszteni a strandlabdával, gumicsizmával, vagy a köpöcsővel rálöve lehet. Amikor Jack felébred, minden játék megáll néhány másodpercre, hogy ránézzen, ahogy rugózik fel és le, lehetővé téve, hogy felvegyél téglákat kockázat nélkül. Hogy megvédd magad a játékoktól, dobod meg őket strandlabdával, gumicsizmával vagy lödd le őket köpöcsővel. Ezeknek a tárgyaknak a felvételéhez mozgasd a

macit melléjük és nyomd meg a felvétel gombot. Ha megnyomod a dobás/lövés gombot, akkor abba az irányba fognak mozogni, amerre Teddy áll. Ha elég gyors vagy, hogy elpusztítsd az összes játékot a dobozban, a rettegett gyurma jelenik meg, és felfal mindent, ami az útjába kerül, kivéve a téglákat. Az alsó állapotsorban a számok balról jobbra a következőket jelentik: a pontszám, amit Teddy addig gyűjtött, Teddy életeinek száma, a játékdobozok száma, amiket Teddy elért, és a legmagasabb pontszám, amit Teddy addig elért. Teddy négy élettel kezd a játékot. Minden negyedik teljesített játékdoboz után kap egy extra életet. Teddy pontszámként minden játékdoboz után a doboz számának négyszeresét kapja, plusz bonuszként a következő tárgyakért kap pontot, ha megszerezte őket: Csörgő - 1*doboz száma, Cumis üveg - 2*doboz száma, játék baba - 4*doboz száma.”

Az ellenséges játékok sokfélék lehetnek, a függőlegesen mozgó, kiszámítható játék katonától a lépcsőt szétrobbantó vonatig. Célszerű először a veszélyes ellenfeleket kiiktatni, a lényeg, hogy legalább egy megmaradjon, mert addig nem jelenik meg a gyurma. A vezérlés: az alsó sor gombjai felváltva balra és jobbra, a harmadik sor gombjai felváltva lefelé mozgás és dobás/lövés, a második sor gombjai szintén felváltva a felfelé mozgás és felvétel/eldobás.



Fuss maci, meg kell vigasztalnod a babát!

David H. Lawson ötödik remek játéka. Ezzel talán ő a legtermékenyebb fejlesztő ZX Spectrumra. Szép borítóval, aranyos történettel, eredeti feladattal rendelkező játék. A feladat eredeti, de nem különösebben változatos. A megvalósítás érdekes, egyszerre szép és szemfájdítóan villogós. A figurák aránya egymáshoz képest nem tűnik jónak. A maci szépen kidolgozott, de a mozgás közbeni vibrálása kimondottan zavaró. Idegesítő, hogy másodpercenként többször, minden egyébként meg sem mozduló tárgy újra meg újra eltűnik, majd ismét előtűnik. Fokozza a rossz érzést a maci gépszerű hangja mozgáskor. Az irányítás az Imagine-től megszo-kott, de itt több gombot kell használni, ami már sokkal kevésbé kézre álló. A téglák lerakása sem tökéletes, néha egy-egy valahogy félremegy. A nehézségi szint nem túl magas, de dicséretesen növekszik szintről-szintre, fokozatosan. Az addiktivitást több, már említett dolog csökkenti, a játék hosszú távon is játszható, de kell hozzá egy megfelelő türeklépesség.

THE HOBBIT



Lépés a jövőbe: LÁTOGASS EL KÖZÉPFÖLDÉRE A SPECTRUMODDAL

A Melbourne House Publishers együttműködve a Tolkien Estate-tel, nagyon büszkén jelenti a THE HOBBIT kibocsátását, egy szuper-programot, amilyen azelőtt nem volt még 48K Spectrumon.

A THE HOBBIT teljesen egyedülálló, olyan funkciókkal, amiket soha nem láttál, más számítógépen sem, nemhogy Spectrumon.

Az alapot adó fantasy földet J. R. R. Tolkien írta le zseniális regényében, a programban Bilbo, a hobbit szerepét öltöd magadra. A játék veszélyt, kalandot és izgalmakat mutat be neked szavakban és grafikusan, és te vagy az, akinek szembe kell néznie ezekkel, és akinek meg kell oldani problémáikat.

A számítógépnek teljesen hétköznapi angol mondatokkal adhatsz parancsot! A THE HOBBIT nagyon kifinomult kommunikációra képes, olyan funkciókkal, amikre korábban nem volt képes más mikroszámítógép: mellénevek, határozószók, összetett mondatok, és ez csak része a program tudásának.

Találkozni fogsz J.R.R Tolkien könyvéből az összes kedvenc karakterrel, és meglepően fog hangzani, de ők mind önálló életet élnek. Döntéseket hoznak, és hatással vannak másokra! Nem csupán arra reagálnak, amit te csinálsz, hanem a játék minden más karakterére!

A különleges lehetőségek miatt, úgy találhatod, hogy minden egyes alkalommal, amikor játszol, az események egy kicsit másképp történhetnek, és egyre tovább jutsz Tolkien világába, minél nagyobbak az eltérések.

A THE HOBBIT lehetővé teszi, hogy beszélj a többi karakterrel! Válaszolhatsz a kérdésekre, amiket feltesznek neked, vagy még ennél is fontosabb, hogy javasolhatsz nekik dolgokat, amit szeretnél tőlük!

A THE HOBBIT szorosan követi a könyv cselekményét, ezérta könyv egy példánya részét képezi a THE HOBBIT csomagnak, felár nélkül.

A THE HOBBIT a mikroszámítógépek jövőjét hozza el izgalmas és kihívásokkal teli fantáziával. Egy szuper-program, ami a számítógépes játékok mérföldköve.

Más szoftverkezelték is elérhetőek, köztük a PENETRATOR, egy 48k-s korszerű arcade játék - bruttó 6.95 font
Spectrum könyvek: Over the Spectrum - 6.95 font
Spectrum Machine Language - 6.95 font
Understanding Your Spectrum - 7.95 font

Melbourne House Publishers

Rendelés: 131 Trafalgar Road, Greenwich, London SE10. YC1

Kapcsolat: Glebe Cottage, Station Road, Cheddington, Leighton Buzzard, BEDS LU7 7NA.

Kérem az önök ingyenes Spectrum Katalógusát

Kérem küldjék el nekem:

The Hobbit csomag - 48K Spectrum kazetta, teljes, színes kézikönyvvel és Hobbit könyv - 14.95 font

Mást:
(Kérem adják hozzá a 80p. pk-t)

Aláírásom:

Nevem:

Címem:

..... Ir.szám:

MELBOURNE HOUSE PUBLISHERS

A játék, aminek saját élete van?

(Cikk a Popular Computing Weekly hetilap 1982. december 30-i számából, ami 'Just hobbiting along' címmel jelent meg. J.R.R Tolkien 'The Hobbit' című regényét magyarul a Móra Könyvkiadó jelentette meg 'A babó' címmel.)

David Kelly beszélget Alfred Milgrommal és Philip Mitchell-lel a The Hobbitról - egy új grafikus kalandjátékról.

Egy kalandjáték J.R.R. Tolkien The Hobbit című regényének története alapján?

Lehetetlen ötletnek tűnik - az a fajta program, ami valószínűleg soha nem nőhet fel a felhasználók elvárásaihoz. Mégis, furcsa módon, a The Hobbit-nak (a Melbourne House-tól, 48K Spectrumra) sikerül megragadnia az eredeti történet varázslatának és a misztériumának egy részét.

A Hobbitban Zsákos Bilbó szerepét kapod (a szépen lesuvickolt láb, úgy tűnik nem alapfeltétele a játéknak), és megpróbálsz ellopni a sárkány kincsét. A feladattal kapcsolatban találkozol Gandalf-fal, Thorinnal és sok más karakterrel Tolkien könyvéből.

Egyedülálló tulajdonsága a játéknak, hogy az összes karakternek van egy önálló, saját élete. Mindannyian képesek saját döntéseket hozni, és együttműködni veled, vagy egymással, annak függvényében, hogy te mit csinálsz, és ők mit csinálnak.

„Sokkal több, mint egy másik kalandjáték,” magyarázza Alfred Milgrom, a Melbourne House tulajdonosa és a program társszerzője. „Megvizsgáltunk rendes kalandjátékokat, és úgy döntöttünk, hogy valami olyat akarunk, amivel tovább megyünk, amivel igazán kitoljuk a mikroszámítógépek határait.”

„Négyünknek tizennyolc hónapig tartott megírni. Eredetileg ez egy TRS80-ra készült volna, de amikor a Spectrumot bejelentették, úgy tűnt, ideális eszköz lesz a programhoz - a nagyfelbontású grafikával és színekkel minden más-hogy néz ki.”

Philip Mitchell, a fejlesztőcsoport egy másik tagja folytatja: „Alapvetően már majdnem befejeztük a TRS80 változatot, amikor a Spectrum kijött, de mivel mindkét gép Z80 alapú, nagyon kis átalakításra volt szükség.”

„A program három nagyon különböző részből áll. Először is ott van az angol nyelv elemzésére vonatkozó program, aztán az adatbázis-program, ami meghatározza a játék részeit, és van egy külön rész, ami tárolja és generálja az illusztrációkat. A Spectrumra konvertálás csak néhány problémát okozott, amiben az első két rész volt érintett, de mivel a TRS80-nak nincs nagy felbontású grafikája, vagy színei, az illusztrálást a nulláról kellett kezdeni.”

Miután a csoport már körülbelül hat hónapja dolgozott a projekten, azzal a céllal kezdtek

közelíteni a Tolkien Estate-hez, hogy engedélyezzék a karakterek és az eredeti könyv történetének használatát.

„A Hobbit volt mindig az a projekt, amit meg akartam csinálni,” mondja Alfred „azt hiszem, ez az első fantasy a brit irodalomban és ezért akartuk megcsinálni. Volt néhány terv készletben, ha a Tolkien Estate nem ad engedélyt, de szerencsére el voltak ragadva az ötlettől.”

„Az egyetlen kikötésük is olyan, amit amúgy is szándékunkban állt megtenni. Konkrétan, azt javasolták, hogy a program csak a könyvvel együtt legyen elérhető egy csomagban. Mindig azt gondoltuk, hogy ez egy jó ötlet, mert így nyomokat kapsz, és segít megoldani a kalandot a könyv. És ki is tölti sok részlettel azt, amire már nem volt hely a 48K Spectrum memóriájában.”

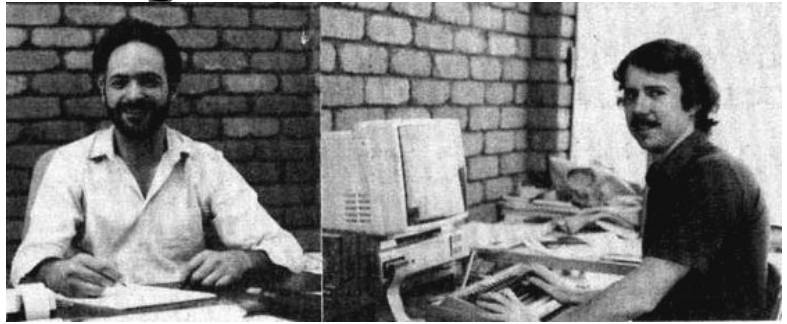


A program közvetlenül a könyvből van. Van mintegy 80 helyszín, ahova eljuthatsz, - 30 van, amelyik illusztrálva van. 12 fő karaktere van a kalandnak, és sok más állat és lény kisebb szerepekben.

A munka nagy részét, abban, hogy a könyvből számítógéphez alkalmas forgatókönyvet csináljanak, Veronica Megler vállalta. Ő választotta ki a helyszíneket, és ő dolgozta ki, hogy milyen karakterek és milyen teremtmények kellenek a programba.

Egy művész, Kent Rees, kapta a megbízást, hogy dolgozza ki az illusztrációkat a Veronica által választott helyszínekhez. Philip Mitchell ültette át ezeket az illusztrációkat Spectrum grafikává.

Egybegyűrték az egész programot és működésre bírták a mesterséges nyelv felismerő programot, ami összeköti a játékos a játékkal. „Nagyon szerencsések voltunk, hogy itt volt Stuart Ritchie, aki kifejlesztette azt, amit ő English programnak nevez” magyarázza Alfred. „Stuartnak két szakterülete az angol nyelvészet



A Hobbit készítői, Milgrom és Mitchell

és a számítógép tudomány, így ő volt az ideális személy a feladatra.”

„Mindvégig, míg írtuk a programot, nagyon tudatosan kellett kezelnünk a memóriát.”

Philip lelkesen magyarázza: „Általában egy kaland játékban a legtöbb memóriaterületet a szavak tárolása viszi el. Azáltal, hogy különleges módon bántunk a szavakkal, szintaxiszerkezetet használva, képesek voltunk az átlagos szóméretet két byte-ra csökkenteni.”

„Sok időt töltöttünk el a grafikus illusztrációk kódolásával is. Ez kissé bonyolult, mert megváltoztattuk a Spectrum képfarmátumát. Normális esetben 32 karakter van soronként, de a részletek miatt, amiket meg akartunk mutatni, újrateveztük a karakterkészletet, hogy 42 karakter legyen soronként.”

„Sikerült minden képet kb 3-400 byte-ban tárolni, ez 10-12-szer kisebb, mint egy teljes képernyő. Különbőle parancsokat dolgoztunk ki, hogy takarékosan lehessen kirajzolni különböző formájú és típusú ábrákat a képernyőn.”

„Kent Rees eredeti festményei nyilván több részletet tartalmaztak, mint amit meg tudunk mutatni a Spectrumon és le kellett egyszerűsíteni őket, de nem hiszem, hogy emiatt ki kellett volna hagynunk valami jelentőset a The Hobbit történetéből.”

„Egy igazán furcsa élmény volt fejleszteni a játékot,” mondja Philip. „Időnként saját élete volt. Teszteltük volna a program egy részét, és a többi karakter közül egy hirtelen bevándorolt. Ezekkel a lényekkel való beszélgetéseinkről az emberek azt gondolnák, hogy örültek vagyunk.”

„Nem volt ritka, hogy Veronica nehezen talált meg egy adott állatot, amivel le akarta tesztelni a karaktert és a reakciókat. Olyan volt, mintha a saját akaratából átment volna a program egy másik részébe!”

Tizennyolc hónap után a The Hobbitot befejezték. A projekt moduláris felépítése miatt, egész sor más kalandhoz is fel lehet majd használni a Hobbit alapvető keretét, csak különböző illusztrációval és szövegekkel.

„A következő nem tart ilyen sokáig,” mondja Philip. „Legalábbis remélem nem - ez nagyon hosszú idő volt egy programra.”

Clive Sinclair: mi következik?

(Cikk a Your Computer magazin 1982. novemberi számából, ami 'Clive Sinclair: Whatever Next?' címmel jelent meg.)

Egy név van ütve letörölhetetlenül a legtöbb brit számítógépre - Sinclair. Most Meirion Jones megtudja, Clive még mit tartogat.

Clive Sinclair élő példája mindannak, ami legjobban a brit iparban - vagy legalábbis ahogya magas helyeken lévő emberek hiszik. „Amikor Margaret Thatcher a televízióban több százmillió ember előtt bemutatta a japán miniszterelnöknek a legújabb Sinclair gépet, sokan örültek ennek a demonstrációnak, hogy Britannia csúcstechnológiájú fogyasztási cikkekben múlta felül a japánokat.”

A többiek, akik négy hónap után még

mindig vártak a Spectrumra, hogy azt kikézsbesítsék, vagy azok, akiknek a gépei megbízhatatlannak bizonyultak, miután megérkeztek, kevesebb lelkesedéssel nézhették az előadást. De szeretik, vagy gyűlölik őt, senki sem tagadhatja Sinclair szilícium-felsőbbrendűségét Britanniában vagy az ő megdöbbentő technológiai innovációs lajstromát. Az 1970-es évek elején gyártotta a világ első zsebszámológépét, amit követett a Black Watch — az első eszköz, ahol minden elektronika egy chipbe került.

Ezt az évtizedet a ZX-80-nal nyitotta, az első tömeggyártású otthoni számítógéppel, amit hamarosan követett a ZX-81 és a Spectrum, és több mint 500.000 számítógépet értékesített három év alatt.

Mostanra Clive Sinclair szinonimájává vált a számítógépeknek, ahogy a Hoover a porszívóknak. Sajnos a Sinclair kísérletei nem voltak mindig olyan sikeresek, mint várták. A számológépüket gyorsan elsöpörték a távol-keleti versenytársak és a digitális órájukat ki kellett vonni a forgalomból megbízhatatlansága és szállítási késedelmek miatt, így tiszta lett a terep a japánok előtt.

Részen válaszként ezekre a megpróbáltatásokra kifejlesztett egy szokatlan munkamódszert. Annak ellenére, hogy a forgalma évi 30 millió font, és ez emelkedik, mindössze 50 embert foglalkoztat a cégénél, akik a kutatásra, fejlesztésre és marketingre koncentrálnak, miközben a bevált találmányok gyártását kiadja külső cégeknek: "Mi vagyunk a nexus; elérjük, hogy dolgok

A Sinclair 125 fontos Spectrumja szabvánnyá vált, amely alapján más gépeket megítenek: - „A ZX-81-gyel kezdtük, mikor az emberek akartak valami extrát - mozgó-gombos billentyűzetet, szint és hangot, és hogy nagyobb belső

A Your Computer művésznék fantáziaképe az 1983-as Sinclair táskaszámítógépről. A gép jellemzője, hogy lesz benne egy-kettő Microdrive és egy lapos képernyő. További valószínű jellemzői, hogy telefonmodeme és jobb billentyűzete lesz és akkumulátorról fog működni.

Lapos képernyő

Akkumulátorok az önálló működéshez

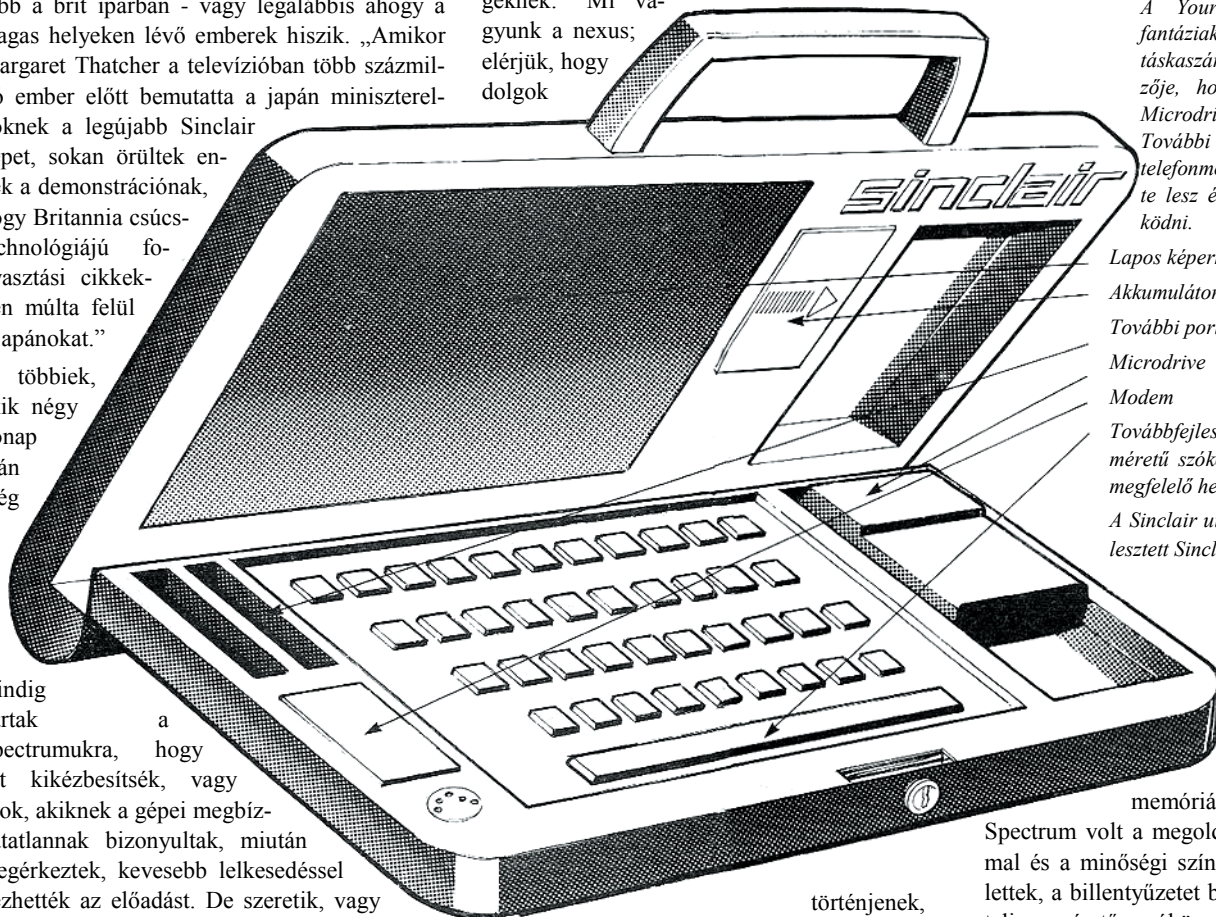
További portok

Microdrive

Modem

Továbbfejlesztett billentyűzet teljes méretű szökőzettel, a táskát zsanéjának megfelelő helyzetben

A Sinclair utódját jellemzi a továbbfejlesztett Sinclair Basic is



történeken, majd hátralépünk." Az ügyfelekkel morogva a szállítási késések miatt és egy várható japán számítógépes invázióval Clive Sinclair elérheti, hogy a történelem ne ismétlje önmagát?

„Ez már régen más üzlet. Több japán vállalat dobott piacra személyi számítógépet, majd visszahívták őket. Újra és újra kudarcot vallanak; kint vannak, és nem tudnak bejutni. Több számítógépet készítünk, mint egész Japán. Mindaddig, amíg a gyártási volumenünk legalább olyan magas, mint az övék - és ez sokkal magasabb - nem értem, hogyan tudnának versenyezni. Ők ezt nem tudják alacsony áron megtenni.”

Ha a japánok nem is tudják megtenni, mit gondol a Binatone 16K-s, színes, hangos gépéről, ami 50 fontért januárban fog megjelenni? — „Hiszem, ha látom. A Binatone-nál nem tudják, hogy kell megtervezni egy ilyen dolgot és nem tudunk senkiről a Távol-Keleten, aki ezt megtenné nekik.”

memóriával rendelkezzen. A Spectrum volt a megoldás.” Míg a 16K RAM-mal és a minőségi színekkel azonnal sikeresek lettek, a billentyűzetet bíralták, hogy hiányzik a teljes méretű szökőz, és ahogy egy rivális mondta, "halott-hús" érzete van a billentyűnknek.

„Azok az emberek, akik ténylegesen használják a billentyűzetet, nagyon vonzóznak találják azt. Más emberek máshogy látják. Ez a saját terünk, a termék alacsony ára mellett nagyon kielégítő.” De még Sinclairnek is el kell fogadnia, hogy dokumentumokat írni vele szövegszerkesztőben nem könnyű: „A billentyűzet korlátozó lehet, de tudsz rátenni egy másik billentyűzetet, ha valóban annyira kétségbeesett volnál.”

A Spectrum sikere előhozta a saját problémáit. Több száz Sinclair vevő írt vagy telefonált a Your Computernek, hogy kifogásolja a kézbesítési késedelmeket. „Joguk van hozzá, hogy panaszkodjanak és nem is vesszük ezt félvállról. Hibás dolgokat kaptunk, de megmozgatunk eget és a földet, hogy helyrehozzuk — a kritikák jogosak és nagyon reméljük, hogy ez nem történik meg újra.”

A reális szállítási határidők bejelentésének elmulasztása dühítette fel leginkább a vevőket, és a tájékoztatás hiánya a Spectrum nyomtatott áramkörével és tápegységével való problémákról, melyek azóta megoldódtak.

Sinclair jobban szereti visszakézből jövő bóként értelmezni a Spectrum késedelmét. „Még egyszer, meghökkenett minket az igény. Ez nem azt jelenti, hogy nem tanulunk, éppen csak szándékosan nem hirdettünk a nemzeti sajtóban, hogy elkezdjük visszább fogni a keresletet.”

„Mindazonáltal a Spectrum értékesítésünk pont olyan magas, mint a ZX-81-é, amit országosan reklámozunk, annak ellenére, hogy drágább annál. Ezen kívül elmaradtunk a tervezettől, de most minden a menetrend szerint megy, és gyorsan felzárkózunk.”

Clive-nak kevés ideje van, hogy olvassa a mikro magazinokat: „Annyi van belőlük, hogy csak bepillantani van időm.”, de olvasta a szeptemberi Your Computer Hermann Hauser (Acorn) interjút, ami felkeltette a figyelmét.

Amióta a BBC úgy döntött, hogy az Acorn választja a Sinclair helyett, hogy a BBC Micro gyártsa, a cambridge-i hangulat meglehetősen szomorú az állítások és az egymás elleni vádaskodás miatt a két rivális cég között. Sinclair különösen gúnyos Hauser Electronnal kapcsolatos állításai miatt, az Acorn Spectrum kihívója a jövő hónapban jelenik meg: „Az Electron először is nincs itt - nem várható az év végéig - és bármelyik bölcs szerint csak jövőre lesz. Egy évvel később jön ki, mint a Spectrum és technológiailag mögötte marad.”

„Lesz benne - Hauser szerint - több RAM, sok ROM, több ULA, azon egyszerű oknál fogva, mert véleményem szerint fele annyira sem tudják, hogy kell gyártani egy gépet, mint mi. A miénk nem bonyolult, ha a kevesebb chipet érted ezen - de természetesen ez trükkös egy kicsit. 32K ROM az interpreternek, és így tovább, amihez nekünk 16K kell: nekik szükséges 32K RAM minimum, a megjelenítéshez kell nekik 20K, hogy megcsinálják pontosan ugyanazt, amit a mi kijelzőnk 8K-ban. Sokkal drágább lesz, mint a Spectrum és csak ugyanarra a feladatra jó - bizonyos szempontból arra sem.”

„Ugyanakkor jelentették be, mint mi a Spectrumot - mire kész lesz, attól tartok, a verseny annyira kiélezett lesz a piacnak ebben az ágazatában, hogy azt hiszem, már túl késő lesz. Hauser azt mondja, hogy ha van egy problémája, csak felveszi a telefont. Nos, mi nem - mi házon belül megoldjuk.”

Sinclair nem kíméli a BBC gépét sem. „Ha nem lenne az a tény, hogy a BBC valami furcsa okból lehetővé tette az Acornnak, hogy ragasszanak egy BBC logót a gépeikre, nem hiszem, hogy túl sok számítógépet eladnának. Hauser azt mondja, hogy az Apple és a Pet versenytársai. Azokat a gépeket hosszú idővel ezelőtt tervezték, és a Spectrum messze meghaladja az ő specifikációikat - és ennek így kell lennie, hogy naprakész legyen.”

Hauser azon állítása, hogy a BBC Basic szabvány lett, különösen sérti Sinclair érzékenységet: „A Sinclair Basic a legszélesebb körben használt a mai világban - az idei év végéig a világban termelt fele számítógépen a mi Basicünk lesz - ha ez nem egy szabvány, akkor mi a fene?” Sinclair szabadon bevallja, hogy ő Basicjük esetleg nem alkalmas minden alkalmazáshoz. de át tudják alakítani, fejleszteni az ő Basicjüket „Nekünk való dolog. A nyelvek széles választékát fogjuk kínálni Spectrumhoz.”

Sinclair gyenge dicsérettel átkozza el a másik versenytársát. „A Commodore egy nagyon hatékony vállalat, de műszakilag sokkal mögöttünk áll. Még egyszer mondom, a Commodore készít sok számítógépet, de nincs semmijük, amivel versenyeznénk.” Nem látja a Commodore közelgő Max-ét fenyegetésnek: „Ez egy játékgép, ez minden.” Ami a Dragont és a célzottan Spectrum verőnek gyártott Oricot illeti, csak annyit mond „Meglátjuk”.

A jövő hónapban Clive Sinclair lerántja a leplet a legjobban őrzött titokról, a Microdrive-ról. Ha ez fele olyan jó tárolási rendszer, ahogy állítják, akkor a versenytársaknak van félnivalója. Eddig, aki a gépet információk kezelésére akarta használni, az adatokat vagy kazettán kellett tárolnia és órákig várni arra, mikor szükség volt valamire, miközben a számítógép megtalálta a megfelelő szalagrészt, vagy szerencsés esetben 5.25"-es lemezt használt, ami tökéletes ilyen feladatra.

Manapság a gyártók miniatürizálják a meghajtókat 3" és 3.5"-re, és a lemezek méretével együtt az árak is csökkennek. A Sony, a Hitachi és a BATS is gyárt kis meghajtókat, amik kevesebb, mint 200 fontért lesznek megvásárolhatóak a jövő év elején, de Sinclair háttérbe szorította a riválisok bejelentését - az elmúlt Szent Györgynapon -, hogy kiadja a 100K gyors hozzáféréstű tárolási rendszerét, a Microdrive-ot 50 fontért.

Sinclair április óta vonakodik, hogy további részleteket adjon ki, valamint az alacsony ár is táplálja azt a spekulációt, hogy a micro-floppy lehet, hogy nem igazi lemezes meghajtó. Sinclair csak annyit mond, hogy „ez nem pontosan ugyanúgy dolgozik, mint a többi meghajtó” és különösen felháborodott Hermann Hauser azon állításán, hogy a Microdrive elavult lesz, mielőtt piacra kerül.

„A micro-floppy a legfontosabb dolog, amit csinálunk, és ellentétben azzal, ahogy Hermann Hauser feltételezi, valójában jóval a 3" és 3.5" gépek előtt lesz, amiket a japánok csinálnak, és olcsóbb lesz azoknál.” Ami a hozzáférési időket illeti: „Gyorsabb lesz, mint amire bármely ügyfélnek is szüksége lenne, jó lesz bármire, amit



csinálni akarsz vele. A japánoké is nagy mennyiségben fog a boltokba kerülni, de a mi árunk duplájáért. Beszélgettem Adam Osborne-nal erről, és ő a miénket akarja megvenni, még akkor is, ha bármit megvehet a világon.”

Akár Sinclair, Osborne is elektronikával foglalkozó író volt, mielőtt elkezdte építeni a táskaszámítógépet, ami híressé tette a nevét, és amit Sinclair is csodál. „Ez a hordozhatóság dolog miatt nagyon szexi, de az igazi erénye a gépnek az, hogy ez az egész egy csomagban van. Nem kell mindehhez zsinór, amivel össze kell dugdosni.”

Nem meglepő, hogy Osborne dolgozik egy kevésbé nehézkes utódon a jelenlegi gépben található Microdrive helyett. Sinclair maga is dolgozhatna egy könnyű táskagépen?

10 évet töltött a sík képernyős televízió tökéletesítésével, és most már van Microdrive-ja is. Valószínűleg mindkettő megtalálható lesz a jövő évi új Sinclairben, amit nem ZX-83-nak fognak elnevezni.

„Ez egy valószínű termék. Van síkképernyős technológiánk, van Microdrive technológiánk. A jövő év végére lesz egy gépünk, amit nem helyettesíthet semmi, amink most van, és amely rendelkezik kijelzővel és meghajtókkal. Ez az oka annak, hogy nem hiszem, hogy az ellenfeleinknek lenne esélye - mi meg tudjuk csinálni, és senki más nem tudja. Nyilvánvalóan ez sokkal többre fog kerülni, mint a Spectrum.”

A jövő évi modell egyenesen az elektronikus levelezés korszakába lép. Beépítik a Sinclair telefonos modemet, ami a jövő év elején már rendelkezésre áll Spectrum kiegészítőként is 50 fontért. „Amikor kapcsolódsz a telefonhoz, küldhetsz egyik számítógépről a másikra üzenetet, így lesz elektronikus levelezésed.”

A Modem lehetővé teszi azt is a Sinclair tulajdonosoknak, hogy hozzáférjenek adatbázisok-

hoz, mint a Prestel és a viewdata. Sinclair azt tervezi, hogy a Prestelt használva ad el programokat. A Sinclair tulajdonosok képesek lesznek letölteni játék programokat a telefonvonalon keresztül. „Ez egy jó módja a szoftvereladásnak, az a fajta dolog, amit csinálunk, valószínűleg nagy lökés lesz a Prestelnek.”

Sinclair magabiztos annak tekintetében, hogy a Prestel végrehajtja a hosszútávon jóslott áttörést, mert arra számít, több százezren vásárolnak Spectrumot és modemet. „Mi nem fogjuk megégetni az ujainkat, mert mi egyszerűen csak egy eszközt nyújtunk.” Sinclair úgy véli, hogy ez egy akkora piac, ami másokat is arra sarkall, hogy létrehozzák saját adatbázisukat: „Más cégek is felállítják őket – most beszélünk velük erről.”

Az elektronikus levelezés kiterjesztheti a ZX Printer hasznos élettartamát is, „Időről időre szükség lesz nyomtatásra az elektronikus levelezésben vagy a viewdata rendszerből szedett adatokhoz. Ekkor válik majd a nyomtató olyan fontossá.”

Elutasítja a kritikákat, miszerint a keskeny alumínium bevonatú papírra készült nyomtatás nem kielégítő: „Nem cseréljük le a nyomtató különleges képessége miatt, hogy képes grafikusan nyomtatni nagyon gyorsan, a teljes képernyőt 12 másodperc alatt kinyomtatja. Nincs más gép, ami képes lenne hasonlóra, még sokkal drágábban sem.”

Azok, akik írógép minőségű nyomtatásokat szeretnének, még kell várni egy évet a Sinclair megoldásához, de közben, a következő havi kiadású Sinclair RS-232 interfész megkönnyíti majd azt, hogy találjanak egy kompatibilis nyomtatót.

„Fejlesztünk egy normál papíros nyomtatót - a jövő év végéig nem - de ez már egy teljes méretű nyomtató levelekhez, számlákhoz, és hasonló dolgokhoz.”

A Sinclair dolgozik egy irodai asztali gépen az ICL-lel, ami tartalmazni fog sok hasonló ötletet. „Néhány Microdrive-ot, 7” vagy 9” lapos képernyőt, a Basic továbbfejlesztett változatát, és telefont, amivel össze lehet kapcsolni.” Az ICL gépében lesz egy kiterjesztett Spectrum és a gépeket hálózatba lehet kötni együtt, vagy kommunikálni köztük a telefonon keresztül.

„Ez váltja fel a papírt, ami pillanatnyilag körbe jár mindenhol. Egy irodai gép adatokat küldhet bárkinek a hálózaton, üzeneteket kap, és a levelei megmaradnak rajta. Meg kell oldani, hogy valaki, aki nem tud semmit a számítógépekről, tudja használni ezt - csak kap egy menüt a képernyőn, és választ. Az ár elég szerény lesz, mert a miénk a legjobb technológia - egyébként az ICL nem jönne hozzá.”

Tony Baden a Bug-Bvte-től úgy véli, hogy jövő év végéig minden otthonban lesz egy otthoni számítógép - Sinclair kissé óvatosabb: „Nem tudunk olyan gyorsan gyártani, de több millióknak lesz, mert”, mutat rá az ICL gép tervére „ez olyan, mint egy telefon, úgy fog kinézni egy szép napon. Nagyon kevesen fogják programozni őket, de az embereknek szükségük lesz arra, amit ezek az eszközök kínálnak, például az elektronikus levelezéshez.”

Az egyéb eszközök közül Sinclair arra számít, hogy 1984-re kínálhatnak szakértői rendszereket, amelyek egyéni oktatást nyújtanak a gyermekeknek és orvosi tanácsokat a családoknak. A Spectrumot lehetne használni ilyen célokra? „Lehet, hogy a Spectrumot, valószínűbb, hogy a Spectrum utódját. Azt hiszem, az otthoni orvos az az alkalmazás, amivel megbirkózunk először - ez az életbevágó. Az lesz az a pont, ahol már szakértői rendszerek kapcsolódnak be a tanításba, mely végtelen türelmet és végtelen figyelmet biztosít.”

A cinikusok úgy gondolhatják, hogy a kormány esetleg ezt ürügyként használhatja, hogy megszüntesse az oktatási és az egészségügyi szolgáltatásokat, de Sinclair inkább úgy véli, hogy „Ez lehetővé teszi számukra, hogy jobban kihasználják a szűkös erőforrást.”

Sinclair optimista az elektronikus jövőnkkel

kapcsolatban, bár elismeri, hogy több milliók kerülhetnek utcára az új technológia miatt. „A számítógépek nem hirtelen és radikálisan változtatják meg az életünket - fokozatosan javítanak rajta. Az egyetlen mód, amellyel többszáz-ezer új munkahely létesülhet, az a különböző új vállalkozások indítása - a szolgáltatási ágazatokban, az új technológiákban és az életmód kutatásokban.”

Sinclair úgy véli, hogy a nagyvállalatokat vesztély fenyegeti. Kisvállalkozások „váltják fel a megalitikus cégeket - a hatalmas munkáltatókat.” Ironikus módon a saját számítógépüket a Timex gyártja, egy amerikai tulajdonú multinacionális cég.

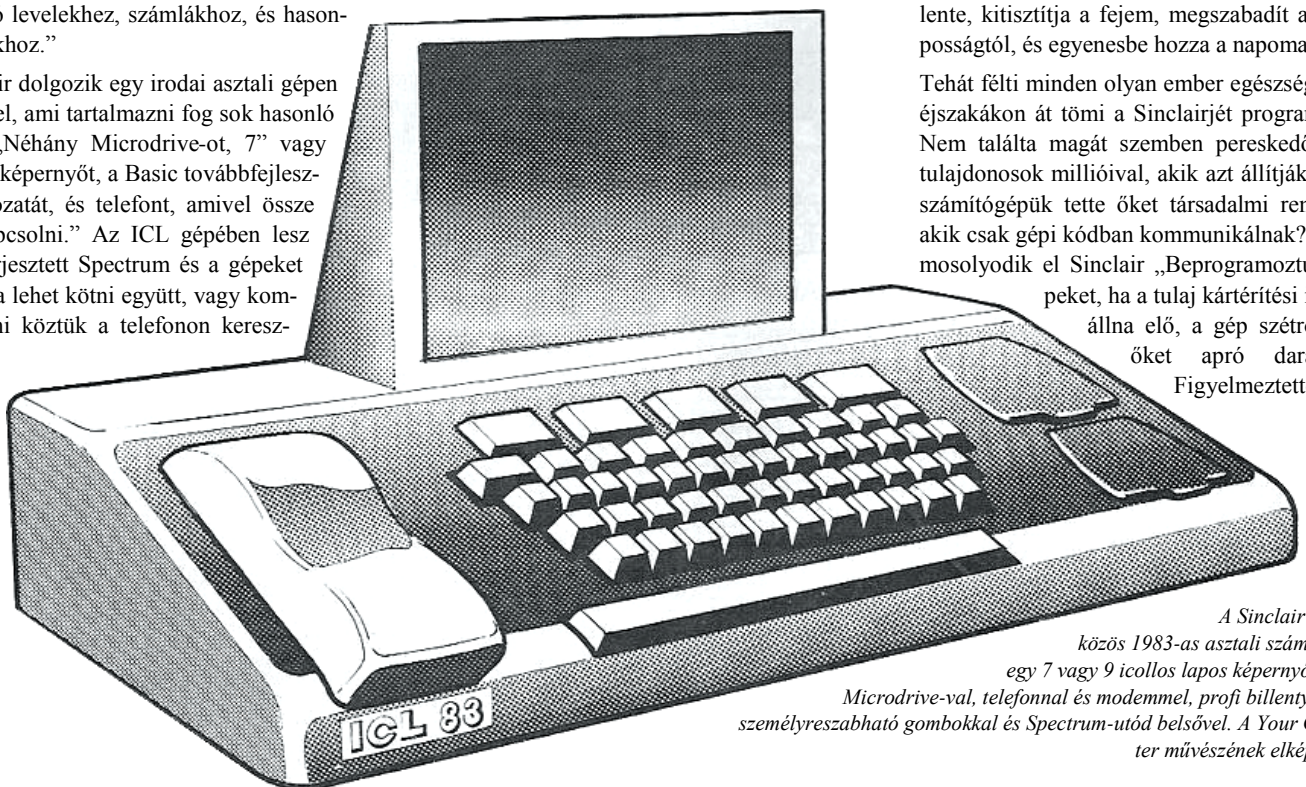
Úgy véli, hogy az információs forradalom elvezethet egy új aranykorhoz a civilizációkban, ami vetekszik Augustus Romájával, XIV. Lajos Franciaországával, vagy az Erzsébet-kori Angliával. Remélhetőleg az élet az emberek többsége számára nem lenne olyan szerencsétlen Clive aranykorában, mint azokban a társadalmakban, amiket csodál.

Reneszánsz herceg is lehetne, de Sinclair ellenállt a kísértésnek, hogy lefényképezzék egy műgörög szobor mellett az erkélyen, a chelseabeli szolgálati lakásában. „Nem, ez egy szörnyű ötlet.”

Ennyi szabadidővel, amit a cége enged, ő a British Mensa elnöke, egy szervezeté, ami támogatja a magas IQ-val rendelkezőket. Nevet az ötleten, hogy van-e valami baljóslatú abban, hogy a világ legnagyobb otthoni-számítógép gyártójának vezetője a Mensa feje.

A közhiedelemmel ellentétben Clive Sinclairnek nincsenek szögletes szemei kis fehér négyzetekkel a bal alsó sarkokban. Ő egy lelkes futó: „Valamikor hét-nyolc mérföldet futottam reggelente, kitisztítja a fejem, megszabadít a másnaposságtól, és egyenesbe hozza a napomat.”

Tehát félti minden olyan ember egészségét, akik éjszakákon át tömi a Sinclairjéti programokkal? Nem találta magát szemben pereskedővel ZX tulajdonosok millióival, akik azt állítják, hogy a számítógépük tette őket társadalmi remetékké, akik csak gépi kódban kommunikálnak? „Nem”, mosolyodik el Sinclair „Beprogramoztuk a gépeket, ha a tulaj kártérítési igénnyel állna elő, a gép szétrobbantja őket apró darabokra.”
Figyelmeztettelek...



A Sinclair ICL-lel közös 1983-as asztali számítógépe egy 7 vagy 9 icollos lapos képernyővel, két Microdrive-val, telefonttal és modemmel, profi billentyűzettel, személyre szabható gombokkal és Spectrum-utód belsővel. A Your Computer művészenek elképzelése.

ZX80-nal kezdtük egy kisházban

(Cikk a Home Computing Weekly hetilap 1983. március 15-i számából, ami 'Our story begins with a ZX80 in a back room' címmel jelent meg.)

Majdnem számítógépes közhely, de Nick Lambert tényleg egy kisházban kezdte az üzletet. Aztán terjeszkedett két szobába, végül átvette a ház nagy részét.

Most Nick 32 évesen ügyvezető igazgatója és fő részvényese a Quicksilvának, a southamptoni alapítású szoftver háznak, aminek katalógusa 39 kazettát tartalmaz a hónap végére, és a forgalmi előrejelzések szerint eléri a 5-10 millió fontot jövőre.

Nick 90 fontért vásárolt egy 1K-s ZX80-at, majd úgy döntött, hogy saját 3K memóriamodult épít, ahelyett hogy várna a Sinclair Research verziójára.

„Úgy gondoltam, el tudom adni,” meséli „így vettem egy hirdetési helyet egy magazinban. Ez volt az első lábujjam a vízben. Három-négy hónap alatt eladtam mintegy 400 darabot 40 fontért, míg a Sinclair ára 62 font volt.”

„Arcade-játék rajongó voltam, és úgy tűnt, hogy senki sem ír ilyesmit számukra, Rodney Zaks könyvével az egyik kezemben írtam a Defendat, és eladtam 5.50 fontért. Eladtam egy élcslakozó-bővítőt és egy zenei bővítőt is ZX81-re.”

John Hollis, most a Quicksilva technikai igazgatója, egy alkatrészboltban dolgozott, amikor Nickkel találkozott, miközben az alkatrészeket vásárolt egy szintetizátor projekthez, amit egy magazinban talált. Soha nem fejezte be.

Nick találkozott Mark Eyles-szel is - most termelési igazgató -, egy barátján keresztül, aki azt mondta Markról, hogy jól tud forrasztani.

A Quicksilva korlátozott felelősségű társaság (Ltd) lett tavaly áprilisban, a személyzet: Sean de Bray, műszaki adminisztrátor; Caroline Hayon, értékesítés és marketing; Rod Cousens, nemzetközi értékesítési igazgató; Susan Clifton, titkárnő és Maureen Twine, postás.

Mostanra a Quicksilva 18 hónapja kereskedik, és négy emeleten vannak egy parkra néző irodái.

A vállalat katalógusa 23 kazettát tartalmaz, szinte mind gépi kódú játék, Spectrumra, ZX81-re, VIC-20-ra, valamint egy karakter generátor Atarira.

Ebben a hónapban további 16 megjelenésük van, beleértve BBC micro és Dragon programokat is. Köztük lesz egy szövegszerkesztő és egy zenei program is, az árak többnyire 3.95 - 7.95 font között lesznek, de a specialitások akár 14.95 fontba is kerülhetnek.

„Amikor az árainkat kigondoljuk, megnézzük, mennyibe fog kerülni az előállítás és más költségek, és igyekszünk egy reális számjegyre

érkezni. Amikor elkezdtük, 5.50 fontot kértünk egy ZX81 programért, amit magunk másoltunk. Most ugyanannak a programnak az ára 3.95 font, mert többet adunk el belőle. Megpróbáljuk olyan alacsonyan tartani az árainkat, amennyire az még ésszerű. Ha árulunk egy programot ZX81-re, majd kiadjuk Atarira, eltérő áron kel-

lene eladnunk, mert nem lenne akkora kereslet. A gép, ami nekem személy szerint tetszik, az a Lynx, de mi gyártani fogunk az összes személyi számítógépre. Ez a tervünk. Olyanok vagyunk, mint a könyvkiadók, elsősorban szabadúszó programozók munkáit adjuk ki. Kéthavonta megduplázódik a forgalmunk -, és ez az arány csak növekszik. Ez egyszerűen fantasztikus. Megvan az a kétes hírnevünk, hogy kiraboltunk majdnem minden országot a világon. Most van egy nagy könyvvizsgáló cégünk irodákkal azokban az országokban, ahová exportálunk.”

Azon országok, ahová a Quicksilva exportál, pl. Izland, Chile, Ausztrália, Hollandia, Dánia, Izrael, Amerika, Dél-Afrika, Spanyolország, Belgium és Görögország.

Mark: „Azon emberek száma, akik programot írnak, véges, de azért sok van belőlük. Sokan közülük jól írnak, de nincsenek olyan jó ötleteik, így adunk nekik ötleteket, hogy javítsák a játékaikat.”

„Tartani fogunk programozók számára konferenciákat - egy szállodában kiveszünk szobákat - és adunk nekik rengeteg játékötletet. Fogunk számukra is készíteni egy hírlevelet.” „Néhányan közülük még iskolások, és hamarosan nagyobb jövedelmük lesz, mint a szüleiknek.”

Egy példát mondott arra is, mi történe, ha valaki küld nekik egy ZX81 kazettát. „A piac el fog tűnni nemsokára a Spectrum miatt, így azt mondanánk: 'Ez egy nagyon jó program. Meg tudnád írni Spectrumra?' Adnánk neki egy Spectrumot, egy monitort, egy assemblert és egy programot rutinokkal, a Sub Libet. Visszafizetne mindent az első jogdíjaiból. Ez az a támogatás, amit adhatunk.”

A Quicksilva programozók többnyire szabadúszók, 25 százalékot kapnak minden programeladás után, az áfa nélküli árból. Köztük van Alan Laird, egy 15 éves iskolás Ayreshire-ből, most vizsgázott, ő írta a Muncheest ZX81-re. Vagy Martin Walker, aki otthon, Wiltshire-ben írta a Magic Window-t, ami egy karaktergenerátor Atarira.

Mark: „Azt hiszem, hamarosan csak egy maroknyi nagy szoftver ház lesz, de továbbra is lesznek kis srácok az ő hálószobáikban. A különbség a kicsik és nagyok között szélesedik. Azt akarjuk, hogy kis létszámú főállású alkalmazottunk maradjon, így tudunk gyorsan reagálni a piaci folyamatokra.”

Nick számítása szerint a Quicksilva forgalma a megelőző egy évben 500 ezer és 1 millió font között volt. A következő évben a várható forgalma csak az Egyesült Királyságban 5-10 millió font lesz. „Egy dolgot szeretnék, a közeljövőben pár hónapot, hogy írjak egy igazán jó programot. John Hollisnak és nekem van ez a baráti versengésünk... és már túl nagy az előnye.”



Mark Eyles: „Próbáljuk alacsonyan tartani az árakat.”



Alan Laird: ő írta a Muncheest ZX81-re



John Hollis: technikai igazgató, a Time-Gate írója



Martin Walker: ő írta az karaktergenerátort Atarira



Sean de Bray - a Quicksilva „rendszergazdája”

Stratégia a szoftverpiaci túléléshez

(Cikk a Home Computing Weekly hetilap 1983. március 22-i számából, ami 'Strategy for survival in the software game' címmel jelent meg.)

Három új Spectrum program piacra dobásának utolsó örjögő percei folytak, mikor felhívtam a Silversoft irodáját a nyugat londoni Hammersmith-ben. Az új termékek Technicolor plakátjai - Cyber Rats, Slippery Sid és Muncher - színesítették a falakat, és kazettás dobozok vártak az indulásukra.

Hammersmith csak átmeneti pihenőhely a Silversoft számára, áthidalva a szakadékot London központjában használt zsúfolt iroda - „nem lehetett bent négy ember egyszerre” - és Ealing (Nyugat-London) tágasabb helyiségei között, a nemsokára bekövetkező költözés előtt. De a Silversoft maga is szintén egy átmenet, „egy hobbitól az életformáig”, ahogy az egyik alapító, David Paterson mondja.

Az egész Glasgowban kezdődött, és mint olyan sok jó ötlet előtte, egy bárban. David Paterson, akkoriban menedzsment vezető volt egy sörgyárban, és Dougie Bern, számítástechnikai mérnök az Olivettinél, beszélgettek számítógépekről és siránkoztak a pénz hiányán. A két téma összeállt, David és Dougie a szabadidejében játékokat kezdett írni ZX81-re, és postai megrendelések útján el is adták őket.

Az első kísérlet, egy Startrek játék, amit David írt és 1981 októberében lett kiadva, azonnal sikert aratott. Az üzlet beindult, és 1982 februárjában David már a Silversoftnál dolgozott teljes munkaidőben. De nem sokkal később több tényező együttes hatása keményen érintette a Silversoftot, ami „katasztrófához” vezetett a következő néhány hónapban. A Spectrum kiadása azt jelentette, hogy a ZX81 szoftverek értékesítése zuhanni kezdett. Ugyanakkor, a nagyobb kiskereskedők is szoftverek értékesítésébe kezdtek, aláásva a csomagküldő értékesítést.

Egy ideig rossz idők jártak, de David és Dougie erőre kaptak azáltal, hogy szoftvereket kezdtek írni Spectrumra és a WH Smith valamint a Boots láncain keresztül is értékesítették azokat. A Silversoft ismét virágzó cég lett, és az 1983-ra várható forgalma 1 millió font körüli lesz.

A Silversoft személyzete számára a munka még mindig inkább öröm, mint üzlet. A cégnek manapság már három főállású alkalmazottja van - David, Dougie és Hugh Jarse - akik mind ismerik egymást a glasgowi időkből. Dougie David feleségének unokatestvére, és Hugh egy régi barátja Dougienak, aki azért csatlakozott, hogy segítsen az 1982. karácsonyi hajtáskor, és ott ragadt.

Kemény idők járnak a szoftverházakra, de a Silversoftnál eltökéltek, hogy túléljék azt. Candice Goodwin megtudja, hogyan.

Ahogy az üzlet fejlődött, Davidnek és Dougienak fel kellett adnia a programozást. David most az adminisztrációt kezeli - „Én vagyok a bürokrata”, mondja -, és szövívőként is ügyködik. Dougie foglalkozik a reklámmal és a publicitással. És Hugh gondoskodik a forgalmazással, övé az az ijesztő feladat, hogy bizto-

sítsa, minden program eljusson a helyes célállomásra.

Van egy 10 fős külsős programozó csapatuk, ők írják a programokat, a koruk 15 és 35 év közötti, de főként iskolások és diákok. David maga határozottan idősnek számít a szoftverüzlet mércéjével, hiszen 35 éves, bár azt állítja, hogy „szívében gyermek”, míg Dougie 21 évesen diplomázott elektronikából, dolgozott a Burroughsnál, majd az Olivettinél, mielőtt segített létrehozni a Silversoftot.

Reményteljes leendő programozóktól kapnak rengeteg anyagot, de ezeknek csak egy kis része használható. „Egy százaléka rendben van, kilenc százalék rendelkezik potenciállal, de kilencven százaléka használhatatlan” Dougie szerint.

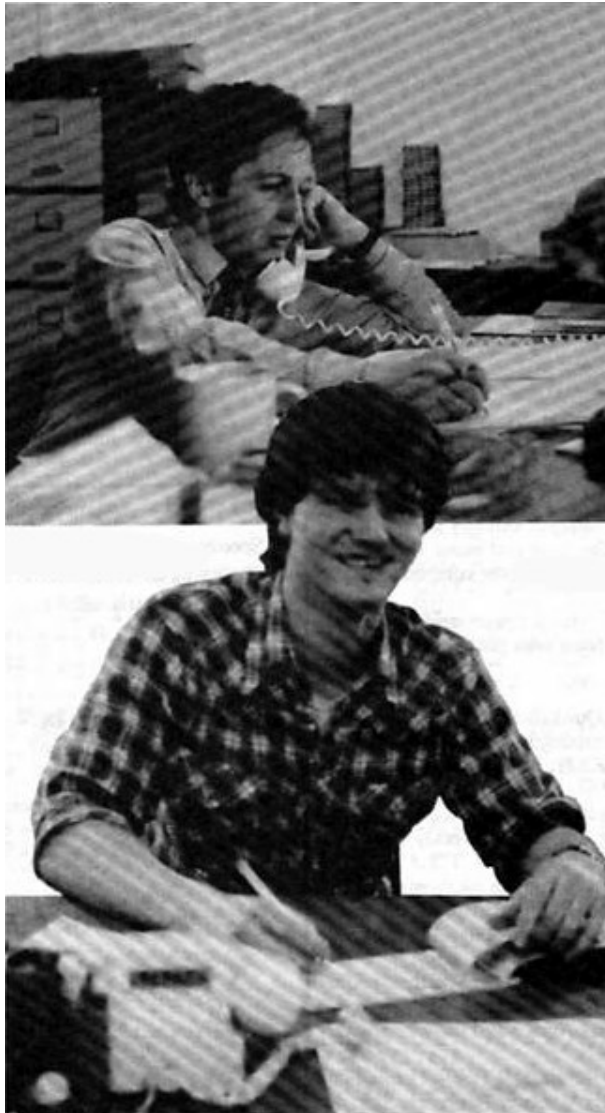
A Silversoft a ZX81-re és Spectrumra is a népszerű arcade-típusú játékok adaptációira koncentrálna, a formulára, ami jól működik. „Már elfogadott játékokat adunk el, mert az emberek nem fizetnek öt-hat fontot valamiért, amit nem ismernek”. Davidnek és Dougienak fájdalmas emlékei vannak az Alien Dropoutról - „nagy játék volt, egyfajta keveréke a Galaxiának és az Invadersnek” -, ami megbukott, mert az emberek nem tudták, mit várhatnak tőle.

Amikor a Silversoft neve majd megszilárdul a piacon, talán újra kísérletezni kezdenek: „az emberek úgy gondolkodnak, hogy, nos, megvettem tíz játékot tőlük, és mind jó volt, úgyhogy ez is megér egy próbát”.

Beszélgő nevek. A Silversoft egyike azon kevés cégeknek, aminek nevét valójában számítógéppel választották. A partnerek találkoztak egymással egy ötletbörzére, és összedobtak egy listát 60 névvel - „egyesek tényleg nevetésesek” - amit leszűkítettek egy négyes listára. Írtak egy programot, ami véletlen számokat ad, és a számokhoz neveket rendeltek. Öt próbából a "Silversoft" név jött ki elsőnek négy alkalommal.

Terveik között szerepel részben új játékok írása, részben, hogy szélesítik a szoftverpalettájukat az új gépekre is, ehhez azt tervezik, hogy néhány főállású programozót vesznek fel a nyár folyamán. Annak ellenére, hogy fenntartásaik vannak az Oric néhány tulajdonságával szemben, úgy tervezik, hogy támogatni fogják, és esetleg a BBC Microt is.

Más szoftvercégekkel együtt a Silversoft tulajdonosai is úgy látják, hogy egy kiválasztódás következhet be néhány hónapon belül, amitől sok kisebb cég lemorzsolódhat. „A piac változik. Eddig többnyire csomagküldő, amatőr piac volt. Hála Clive Sinclairnek, ez már sokkal inkább fogyasztói piac. Az emberek egyre válogatosab- bak.”



Felül David Paterson: „Én vagyok a bürokrata”, alul Dougie Bern intézi a hírdetéseket

Optimisták a Silversoft kilátásait tekintve. Ahogy David mondja, „Nincs kétségem afelől, hogy mi fog történni. Szándékunkban áll három év múlva is itt lenni.”

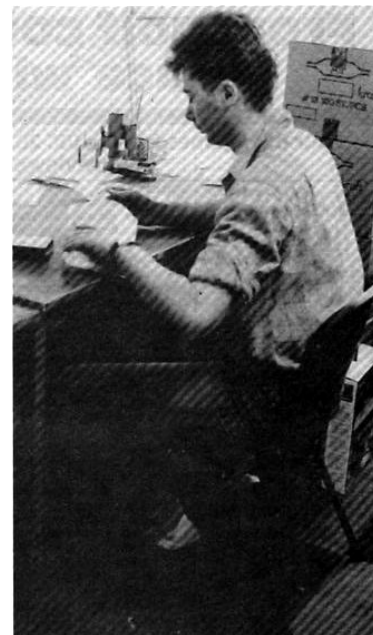
A változás az ára a túlélésnek egy ilyen piaci versenyben, és a Silversoftnak egyre inkább el kell fogadni egy „szakmaibb megközelítést” a termékek előállításában és forgalmazásában is. Fizikailag kitermelni a programkzettákat pillanatnyilag komoly problémát jelent. Nagyon kevés cég van, amelyik szalagos sokszorosító szolgáltatást kínál, és több az üzlet, mint amennyit ki tudnának szolgálni. Csökkenteni kell az átfutási időt a program megírása, és aközött, mikor a termék a kiskereskedő polcain megjelenik. A Silversoft szigorítani akarja a koordinációt saját maga és a sokszorosító cég között.



Dougie, Hugh és David ellenőriz egy Silversoft programot

Jobb szervezéssel azt is remélik, hogy a kiskereskedelmi üzletekben is jobb szintre juthatnak. A Smiths és Boots után tárgyalásokat folytatnak a Debenhams-szel és John Menzies-szel, amelyen keresztül már Skóciában is értékesíthetik programjaikat – „azt mondják, ó, te skót vagy, megveszünk 5.000-et”. De továbbra is támogatni fogják a hűsleges csomagküldő ügyfeleiket is. Ami a reklámokat illeti, David és Dougie úgy becsüli, hogy nekik kb évi 50.000 fontot kell majd költeniük, csak hogy lépést tartsanak - egy összegben, ami drasztikusan csökkenti a nyereséget, amit rá kell, hogy rakjanak minden kazettára. A reklámkampányuk részei azok a plakátok, amik az irodai falakat díszítik, új, fényesebb képek: céljuk egy friss-forró prezentációja a szoftvercégnek, mint az Imagine-nél, amit a Home Computing Weekly két hete mutatott be.

A reklám elengedhetetlen, mert a szoftvercégek túlélése attól függ, hogy sok kazettát adnak el, a Silversoft szerint a profit minden kazettán meglehetősen kicsi, miután kifizetik a forgalmazást, a gyártást, a jogdíjakat, a csomagolást és a promóciót. Emiatt, David úgy érzi, különösen komolyan veszik szoftverkönyvtárakat – „halálfej és keresztbe rakott csontok nélküli kalózok” - ahol kazettákat másolnak és kölcsönöznek a szoftvercégek engedélye nélkül. „Végso soron ez a vevőre hoz szenvedést, ha gazdaságilag nem éri majd meg



Hugh Jarse egy programot készít elő a postai csomagküldéshez

kihozni egy új programot”. Reméli, hogy a szoftvercégek együttműködnek, hogy jogi lépéseket tegyenek a szoftverkalózok ellen. Egyelőre azonban az értékesítés jól áll. Új irodákkal, új személyzettel, és egy új elképzeléssel a Silversoft helyzete igazán jól alakul, ahogy David mondja, a „háziipari színpadon” - remélhetőleg nem veszíti el a lelkesedést, amivel átvészelteti a nehéz időket.



(A Sinclair User 1983. márciusi számából)

A Psion felemelkedése

(Cikk a Popular Computing Weekly hetilap 1983. március 24-i számából, ami 'House of the rising Psion' címmel jelent meg.)

David Kelly beszélget a Psion ügyvezető igazgatójával, David Potterrel.

Múlt héten a Psion bejelentette, hogy eladta az egymilliomodik kazettáját. Nem rossz egy olyan cégtől, ami kevesebb, mint három évvel ezelőtt alakult - amelynek éves forgalma, ma már több mint 5 millió font.

A Psion mégis egy egyszerű cég maradt - nem udvarol a nyilvánosságnak és a Clive bácsival kötött kizárólagos szerződés azt jelentette, hogy a Sinclair logója uralja a kazetták csomagolását.

David Potter, egykori egyetemista indította a céget a semmiből 1980-ban. Korábban mikroszámítógépes alkalmazásokat oktatott los angelesi (UCLA) és londoni (Imperial) egyetemen, Davidet, aki most a harmincas évei végén jár, vonzotta az új iparág. „Úgy gondoltam, ez rendkívül izgalmas, a számítógépek eddig csak egy szűk elit számára voltak elérhetőek, ma már mindenkinek lehet egy. Azt gondolom, hogy nagyon kifizetődő érintettnek lenni ebben a folyamatban és ideje, hogy bepiszkoljam a kezem!”

A Psion eredetileg néhány anyagot gyártott az Acorn Atomhoz. Aztán jöttek az első Sinclair programok. „Elég sok anyagunk volt a ZX81 korai szakaszában, amiket főleg külföldön hoztunk forgalomba - Ausztráliában, Franciaországban, Izraelben és Kanadában.”

A Psionnak van egy értékesítési és forgalmazási részlege Dél-Afrikában is. „Mi vagyunk a második legnagyobb mikroszámítógép forgalmazó Dél-Afrikában, Zimbabweban és Botswana-ban.”

„A Psion még mindig nagyon fiatal cég. Több diák jött velem a Imperialból - és szoftver oldalról egy nagyon erős, jól használható csapatunk lett, ami, azt hiszem, felülmúlhatatlan.”

A cég most 16 főállású programozót foglalkoztat - sokaknak kiemelkedő tudományos karrier áll a háta mögött - hárman PhD-ztak, és öten végeztek kitüntetéssel. A szakterületeik változatosak: grafika, programozás, elektronika, adattárolás.

„Azt hiszem, ellentétben néhány más szoftverházzal, mi egy nagyon profi csapat vagyunk - nincs gyenge pontunk!”

Az bizonyára igaz, hogy kevés cég dicsekedhet olyan programozói létesítményekkel, amit a Psion kínál. A Psion főhadiszállásának első emeletét - egy kisebb zsákutca raktárában a Baker Street mellett - a miniszámítógép-rendszer uralja, amit programozáshoz használnak. A zümmögő légkondicionáló a fehér falú szobában laboratóriumhoz hasonló benyomást

kelt.

„Szomorú vagyok, hogy ezt kell mondanom, de nem fejlesztünk szoftvereket mikroszámítógépen - a Vax rendszert használjuk.” A 32 bites Digital Vax-11/750 ára több mint 130.000 font volt - 10 terminállal, időosztásos rendszerrel, 121 megabájtos merevlemezes tárolóval, ez a Psion legjelentősebb beruházása.

„Van rajta egy speciális szoftverünk, ami képes szimulálni a legtöbb általános mikroprocesszort. Ráadásul szimulálni tudjuk egy chip működését, amikor az még csak a tervezője fejében létezik és szoftvereket fejleszteni egy új gépre mielőtt azt piacra dobnák!”

„Át tudjuk vinni a Vaxon írott gépi kódot a mikroszámítógépekbe. Az Államokban a Microsoftnak van ilyen típusú létesítménye, de Angliában nem tudok senki másról.”

„A Flight Simulation program gépi kódjának fordítása Spectrumon körülbelül egy óra. Ugyanez a Vaxon kevesebb, mint egy perc alatt kész van.” Amikor a kódot áttöltjük a Vaxból a Spectrumra, a futtatást a Vax vezérli. „Ténylegesen félbe tudod szakítani a futtatást a Vax billentyűzetéről, és visszatölteni a kódot Spectrumból a Vaxba, hogy megtudd, mi a hiba. Így a program tesztelésében nagyon messzire jutunk, mielőtt a valódi környezetben, Spectrumon tesztelnék.”

„A Vax rendszerben nem vagyunk korlátozva a gépi kódú írásra sem. Ahol a sebesség nem lényeges a program működésében, azt megírhatjuk egy magas szintű nyelven. Szeretjük például a C-t. Utána a C kód hordozható - ami kódot megírunk, alkalmazható különböző processzorral szerelt gépeken: Z80, 6502 vagy 68000 is.”

A Psion által előállított korai ZX81 anyagoknak köszönhetően a Sinclairrel szorosra vált a cég kapcsolata.

„Van egy exkluzív megállapodásunk a Sinclairrel - kizárólagos forgalmazási joguk van a ZX szoftvereinkhez. A Psionnak jó és szoros kapcsolata van a Sinclairrel. Gyártottunk egy nagyon széles körű szoftverbázist, mind ZX81-re, mind Spectrumra, a lehető leghamarabb. Ez segítette a Sinclairt egy korai szoftver bázissal, és segítette a Psiont a széles körű terjesztéssel.”

Az első Spectrum a Psionhoz került a szoftverfejlesztéshez. „A Spectrum legkorábbi verzióival dolgoztunk - nagy mennyiség állt a rendelkezésünkre.” Az első dolog, amit a Psionnál megírtak, a Horizons „üdvözlőkazetta” volt. „A Sinclair javaslatára készült, és ez az egyik programunk, amivel nagyon elégedettek vagyunk.”

„A Horizonson kívül elkészítettünk egy egész sor, 11 vagy 12 tételnyi játékot és segédprogramot igen rövid idő leforgása alatt. Abban az időben még nem ekkora a programozási capaci-



David Potter, a Psion ügyvezető igazgatója

tásunk, ezért javasoltuk a Melbourne House-t, hogy esetleg szívesen részt vennének a dologban. Abban az időben kigondoltunk egy játékot, ami Hungry Horace-ként került kiadásra, és Melbourne House készítette a kódot, velünk egyeztetve.”

A Psion nem használ külsős programozókat - az összes szoftvert házon belül fejlesztik. „Mi egy vadul lelkes társaság vagyunk,” mondja David. „Még soha senki nem hagyta el a Psiont - programozás a vérünkben van - mi kódfüggők vagyunk!”

A szoftverfejlesztést csoportok végzik - általában hárman egy projektvezetővel. A részletes tervezést - amennyire csak lehetséges minden termékre - a társaság tapasztaltabb tagjai végzik. Egy csapat ezután megkapja a programozást.

„Ahogy a program fejlődik, azt a projekt vezetője felügyeli. Mindenki a vállalaton belül kap egy esélyt, hogy megnézze azt, és hozzáadja az ötleteit. Senki sem ír légüres térben - a visszajelzések elengedhetetlenek.”

„Az egyik dolog, amit mindig próbálunk elérni, hogy kiterjesszük a szoftverek határait, ahogy a hardver fejlődik. Amikor a Spectrum kijött, hirtelen megvalósíthatóvá váltak ötletek, amik korábban kivitelezhetetlennek tündek - a VU-3D vagy a Flight Simulation Spectrum verziója nem jelenhetett meg ZX81-en.”

„Így kapunk egy csomó ötletet - a megközelítés miatt. Itt van egy hardver. Mít tehetünk most meg vele, ami örültségnek tűnt azelőtt?”

A Psion nemrég licenyszerződést kötött a Spears-szel, hogy készítse el egy otthoni számítógépre a Scrabble számítógépes változatát. „Ez egy

példa az olyan projektekre, ami nem lett volna lehetséges ZX81-en. Már a kezdet kezdetén a programnak szüksége van egy 10.000 szavas szótárra. A kihívás az, hogyan lehet 50.000 betűt egy 48K-s Spectrumba rakni - nem beszélve a tábláról, ami a képernyőn megjelenik, és a bonyolult logikáról, ami a szükséges lépéseket generálja.

„Mégis, a mi Scrabble verzióink jobb lesz, mint az Apple verzió - a lemezes tárolójával együtt - és lesz egy szótárunk lényegesen több, mint 10.000 szóval.”

„Amikor előállunk egy ötlettel, van két fontos kérdés: Milyen alkotórészek legyenek a felhasználó szempontjából, hogy izgalmas játék lehessen - reakciókészség, 3D, stratégia - és mi lehetséges a hardver korlátain belül?”

„A Space Invaders egy jó példa, elérte a legjobb kompromisszumot - egy izgalmas játék, műszakilag mégis egyszerű programozni, mert a megszállók szabályos sorokban mozognak. A véletlenszerű mozgás sokkal nehezebb - és egy Horace-típusú játék még inkább.”

„A hardver még fejlődik egy elég gyors ütemben -, ezért a termékeink elavulnak - ez jó. Azt hiszem, nagyon unalmas lenne, ha a hardver nem mozdulna előre, mert a szoftver oldalról nem lenne lehetséges, hogy kreatív és innovatív légy.”

„Nagyon érdekes, hogy a szoftver hova fog jutni a jövőben. Az én véleményem az, hogy van egy egész sor játék-típus, ami már szinte oktatásnak vagy üzletinek számít - a kaland játékok és a szimulációk. És a dolgok a mesterséges intelligenciáról, amiket megtanulhatunk nagyon fontosak - programok, amik értik az angol nyelvet és párbeszédet folytatnak a felhasználóval. Házon belül van egy programunk, amit Pszichiáternek hívunk, Chomsky ötlete alapján működik, miszerint a szintaxis sokkal fontosabb, mint a szemantika.”

„Csak annyit tesz, hogy kérdéseket tesz föl az alapján, amit már elmondtam neki. Úgy tűnik, rendkívül intelligens - persze ez csak egy trükk, de sokat elárul nekünk. Van egy egész sor mesterséges intelligencia anyag, amit tudunk használni a játékokban.”

„A visszaható, stratégiai kalandjátékok valós

időben ötvözik a kalandjátékok alapvető jellemzőit a grafikával. Hirtelen jól dönteni. Ez a fajta dolog csak most válik lehetővé.”

„Ez csak egy lépés egy hosszú úton, amit Horace megtett - interaktív rajzfilmek Mickey Mouse-zal, ahol valójában te vagy Mickey. Jön majd egy egész sor Horace játékok. Nagy esélye van, hogy egy igazán fontos karakter legyen.”

„Szeretném látni őt egy óriásplakáton valahol - magasan, fényekkel - vagy talán a tejesüvegen, amit a reggelihez hoztak a gyerekeknek.”

„A legkorábbi számítógépes játékok az árkádok adaptációi voltak - a nagy gyilkos cuccal, ami az úrból jön. Ennek megvan a helye, de elborzaszt mikor látom, hogy ez a mainstream. De nem hiszem, hogy megölné a kreativitást ezen a területen. És kevésbé maradandó. Az emberek továbbra is szeretnék játszani valami olyannal, mint a Flight Simulation, mert van egyfajta finomsága. A könyv megfelelője egy ürlövöldözős játéknak egy Mickey Spillane regény lenne - elég nehezen olvasható többször. Megmutattuk azt is, hogy nagy piaca van a felhasználói szoftvereknek is - VU-File vagy VU-Calc. A VU-File a legkelendőbb Amerikában TS1000-re.”

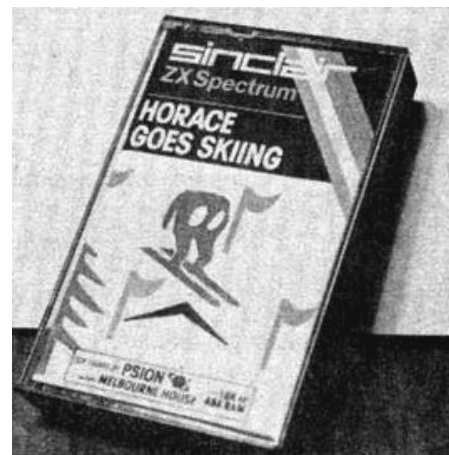
„Ez a csináljunk valamit jól kihívása, ami úgy gondolom elég vonzó. Nagyképűség nélkül, mi egy bővülő cég vagyunk, egyre több a dolgozónk és hatalmas az exportunk. Részei vagyunk - és örömminkre szolgál, hogy azok vagyunk - az egyik olyan iparágnak, ami egyre növekszik.”

„Hamarosan BBC-re is kiadjuk a VU-File-t és a VU-Calc programokat. És az erőfeszítéseink nagyon nagy része arra irányul, hogy egy integrált üzleti alkalmazáscsomagot készítsünk. Továbbra is folytatjuk a Spectrum támogatását.”

„Nagyon rövid idő alatt nőttünk meg, és szenvedünk a növekedési fájdalomtól, mint bárki más. Van egy csomó teendőnk, és válogatnunk kell a projektjeink között. Nagyon szeretnénk csinálni egy anyagot Dragonhoz. De jobb, ha csak pár dolgot, de azt igazán jól csinálunk.”

„Az elmúlt kilenc hónapban minden jelentősen megváltozott. Szükség volt egy csomó tőkére - a Vaxhoz, például - és magas fokú képességekre a vállalat minden szintjén.”

„A Sinclair, az összes bíráló ellenére jól teljesített. Ők a domináns erő Nagy-Britanniában. Az USA-ban négy vállalat - a Timex/Sinclair, az Atari, a Commodore és a Texas Instruments - mind nagyon jelentős szervezetek. Igazi harc alakul ki, és úgy néz ki, a Texas politikája az, hogy kis veszteséggel értékesítenek, hogy piaci részesedést szerezzenek.”



„Jön majd egy egész sor Horace játékok”

„A Psionnak szoros kapcsolata van a Timex-szel. A TS1000 szoftverek rendkívül jól szerepelnek odaát. Az volt a benyomásunk, hogy a TS2000 kijön áprilisban - de úgy néz ki, elhalaszthatják év közepéig -, és így el fogja veszíteni a piac nagy részét. A Spectrum egy óriási gép - de ez nem lesz mindig így. Egy-két év múlva felváltják.”

„Az egyik nagy erőssége a Sinclairnek, hogy képes volt nagyon gyorsan mozdulni - és ez az, amiért a Sinclair és az Apple voltak az előfutárok és nem a Timex és az IBM. Nem tudnak elég gyorsan mozogni.”

„Szeretnénk az európai Microsoft-tá válni - vagyis, az az út, amit szeretnénk folytatni. Szándékunkban áll, hogy maradjunk és jó programokat csináljunk még hosszú ideig.”

„Ennek az elkötelezettségnek részeként nemrég létrehoztunk egy új céget - Psion Processors - ami célprogramokat fog készíteni speciális hardver alkalmazásokhoz. Ahogy a hardverek egyre olcsóbbak és olcsóbbak lesznek, lesz értelme a dedikált célgépeknek. Azt hiszem, nagy változásokot fogunk látni a következő öt-hat évben.”

„A megközelítésünk fegyelmezett, de még mindig kicsik vagyunk, nincs bürokráciánk, hierarchiánk, vagy más hasonló ostobaságunk. Mindenképpen valamilyen szinten közreműködik és keményen dolgozik. De szabadon dolgozhatnak bármikor - az emberek itt dolgozhatnak hajnal kettőkor is!”

„Nem leszünk érdekes vállalat, ha elveszítjük ezt a jó érzést - a közreműködési tudatot. Őszintén szólva, ami engem illet, nem volt ennyire szórakoztató az életem soha ezelőtt.”

„Mikor csináltam a PhD-m, egy English Electric KDF9 számítógépet használtam, ami betöltötte az egész szobát, és meg kellett védeni a portól, a hóingadozásoktól és a páratartalom változásoktól. A 48K Spectrum nagyon közel áll erőben ahhoz.”

„Én már nem sokat kódolok - kihagyom azt. Nagyon jól informált vagyok a hardverekről és szoftverekről is - de nem tökéletesítem a tudásom. Ez aggaszt. Az érdemeim eltűnnek, mikor már nem veszem észre, hogy mit érhetnek el. Ha ezt elveszítem, akkor nem sok hasznom lesz.”



„A programozás a vérünkben van - kódfüggők vagyunk!”

A holnap hősei

(Cikk a Popular Computing Weekly hetilap 1983. március 17-i számából, ami 'Tomorrow's Heroes' címmel jelent meg.)

David Kelly beszélget Nick Alexanderrel, az újonnan alakult Virgin Games vezetőjével.

A számítógépek a legújabb aréna, amibe a média-mágnás Richard Branson belökte a Virgin vállalatcsoportot. Branson elhatározta, hogy a videojátékok forgalmazása lesz a birodalom egy új oldala, melynek forgalma 50 millió font, és átfogja a lemez, film, könyv és videó forgalmazást.

Ez az új nyúlvány, amit Virgin Gamesnek hívnak (lásd Popular Computing Weekly, 1983. 02.24.), a londoni Portobello Roadon lévő miniatűr irodákban található. Nick Alexander, az új cég főnöke, még csak öt hete dolgozik, de már van egy világos elképzelése arról, hogy mit szeretne elérni: „Egy lemezcéghez hasonló módon fogunk dolgozni. Ahelyett, hogy saját házon belüli programozóink lennének, fel fogunk építeni sikeres szabadúszókból egy csapatot, használva a Virgin jelentős erőforrásait, hogy támogassuk őket.”

A zeneipar valami olyasmi, amiben Nick jártas. Miután elhagyta a főiskolát, az EMI Recordsnál dolgozott marketingesként olyan bandák mellett, mint az Angelic Upstarts és a Dexys Midnight Runners.

Miután marketing menedzser lett a HMV lemezboltoknál, először izlelt bele a számítógépiacba, mikor kinevezték, hogy irányítsa a háttérben a Thorn EMI bekapcsolódását a videojátékok piacára.

„Minden elismerésem egy Byron Turner nevű pasasé, aki a Thorn/EMI-nél volt. Öt évvel ezelőtt meglátta a potenciált a videojátékokban, és folyamatosan építette fel a címeket. Amikor csatlakoztam, a címek nagyrészt megvoltak. Ami miatt nagyon elégedett voltam, különösen, hogy nekem kellett piacra vinnem őket, az volt, hogy a szoftverek eredetiek voltak - nem volt Space Invaders, vagy Pac-Man klónunk.”

„Annnyit tettem, hogy minden rendelkezésre álló programot fogtam és kidobtam őket. Ahelyett, hogy csak kiadtunk volna ötöt-hatot, nagy hatást akartunk elérni. Nem vártuk el, hogy mindegyik jól fogyjon - felismertük, hogy volt köztük néhány gyengébb program is. A probléma valójában a Thornnál az volt, hogy minden anyagot egy vákuumban állítottak elő - ők nem csináltak videojátékokat azelőtt.”

A VIRGIN SZÜLETÉSE

A tavalyi év vége felé a Virgin Records ügyvezető igazgatója elment egy videós céghez. Nick korábban sikerei miatt, amit a HMV lemezboltok felemelésével ért el, Richard Branson megkereste, hogy lássa, Nick érdeklődne-e egy fal-

dat iránt. „Azt mondtam, hogy úgy érzem, a videojátékok piaca érdekesebb volt. Richard mondta, hogy már ő is gondolt rá, így a Virgin Games ötlete megszületett - ez tényleg egy sorozata volt a véletleneknek.”

„Pillanatnyilag, amit keresünk, a meglévő programok, amiket kiadhatnánk. Már kaptam néhány anyagot, ami igen figyelemre méltó - vannak emberek, akik nagyon eltérő játékokat írnak.”

Nick fontosnak tartja, hogy a Virgin Games ne vegyen részt a népszerű árkád játékok személyi számítógépes verzióinak gyártásában - úgy érzi, ez egy pusztító megközelítés. A Virgin úgy fog működni, mint egy marketing és terjesztő központ. A hangsúly az egyéneken lesz.

„Rengeteg szabadúszó gépi-kód programozót keresek, akiknek van valamilyen anyaga, így tudjuk elkezdni felépíteni a nevüket. Néhány kisebb cégnek hitelt fogunk adni a működésükre, de sokkal nehezebb piacra vinni egy szoftverházat, mint egy egyént oly módon, hogy megfogd a nyilvánosság képzetét.”

„Biztos vagyok benne, szinte elkerülhetetlen része a fejlődésnek, hogy a piac felépítse a maga 'szupersztárjait'”.

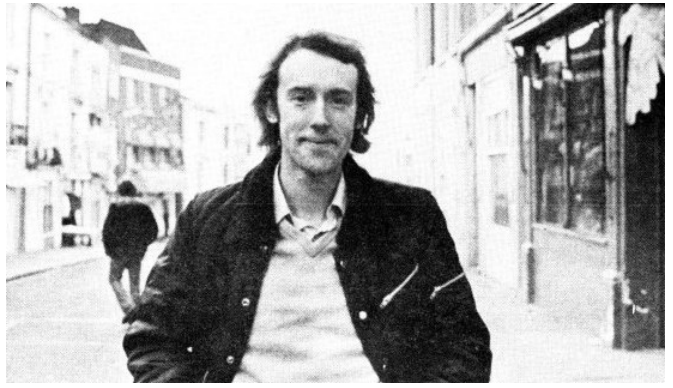
„Meggyőződésem, hogy a Valami Játék a Virgin Gamestől érdekesebb lesz, mint a Valami Játék Joe Bloggstól.”

„Az első játékunknak június elején kellene kijönni - rengeteg időnk van, hogy karácsony előtt meglegyen a terjesztési listánk. Azt szeretném majd látni, hogy kiadtunk 30 címet ebben az évben. Kezdetben nem valószínű, hogy egy játékot több gépre ajánlanánk - nagyon szeretném, ha egyszerre több gépre kidobhatnánk egy címet, de a programok gépi-kódúak, ezért ez nem olyan könnyű. Emellett a különböző emberek különböző számítógépeket vesznek. Az a fajta játék, ami hatalmas siker Atarin, nem feltétlenül jó BBC-n.”

Az új cég érdekli minden szoftver után, bármilyen gépre, ami jelenleg elérhető. Ha az Oricot megfelelő mennyiségben fogják gyártani, akkor a Virgin Oricra is fog kiadni anyagokat.

„Az Oric olyan lehet, mint a Dragon: csodálkoztam, hogy a Dragon 32-t eladják úgy, hogy gyakorlatilag nincs szoftverhátere. Úgy gondolom, hogy a helyzet változóban van, ahogy a piac bővül, a figyelem a hardverről átkerül a szoftverre.”

A szoftver piac még mindig fenomenális mértékben növekszik. Nick rámutat, hogy a piackutatás azt jelzi, hogy 90 százaléka azoknak, akik vásárolnak egy számítógépet, meg akarja tanulni a programozást. Hat hónappal később már



Nick Alexander, a Virgin Groups új leányvállalatának vezetője

csak 10 százalékuk tenné ugyanezt. A többi játszik.

Először is, a Virgin szoftver kazetta alapú lesz. „Nyitott elmével figyelünk - nem érzek kényszert, hogy gyorsan lecseréljük a szoftvereink hordozóját. Nem látok semmilyen sürgető okot, hogy ROM-ot adjunk el például - és azt hiszem, az emberek szívesen fizetnek egy kicsit kevesebbet a játékokért. Az egyetlen előnye kalózkodási okokból van, a patronok nehezebben másolhatóak, de nemrég felfedeztem, hogy viszonylag könnyű kalóz ROM-hoz jutni. Az Egyesült Államokban ma már könnyen letöltik a ROM-okat egyfajta Epromra. Ami engem illet, a patronos szoftver most úgy néz ki, kevésbé vonzó számomra.”

„A prezentálás a Virgin egyik erőssége és a csomagolás innovatív lesz. Meg kell próbálnunk visszatartani az embereket attól, hogy kölcsönadják a kazettájukat egy barátnak, és az csináljon egy másolatot a mi kazettánkról. Az otthoni másolás óriási veszély. Láttuk a videokazetta üzletet, ami szinte megsemmisült az elmúlt két évben.”

NINCS ÖSZTÖNZÉS

Még most is 75-80 százalék a videó piacon az illegális anyagok aránya. Ha ez történne a szoftverek piacán, Nick szerint az új játékok kínálata is kiapadna - ez nem lenne ösztönző.

Nick az új Virgin Games leányvállalat helyzetét ideálisnak látja a piacon. „Megvannak az erőforrások a terméket piacra kerülése mögött, hogy piacra vihessük azt olyan széles körben, amennyire az csak lehetséges. Látom a közvetlen versenytárs cégeket, a Quicksilvat és Bug-Byte-ot az Atari és a Thorn helyett. És a Virginnel belüli erőforrásainkkal egy adott program több másolatát tudjuk majd eladni, mint amennyit ők képesek lesznek.”

Ami a Virgint, az anyavállalatot illeti, nyilvánvalóan komolyan veszik a vállalkozást. „Richard tisztában van azzal, hogy a zeneipar nem fog tovább növekedni olyan arányban, mint azt eddig tette. Figyel, mert a videojátékok jelenthetik a Virginnel a jövőt.”

„A holnap kultikus hősei a számítógépprogramozók, nem a zenészek. Ahelyett, hogy a programozók flitteres ruhákat húznának fel, talán mi leszünk azok, akik újradefiniálják azt, milyen egy szupersztár, olyan mint ők!”

Cím	Kiadó	Cím	Kiadó	Cím	Kiadó
16K Superchess	CP Software	Flight Simulation	Sinclair	Orbiter	Silversoft
3D Maze of Gold	Gilsoft	Football Manager	Addictive	Painter	A'n'F
3D Tanx	DK'Tronics	Frog-5 - Showdown	Artic	Pastimes 1	Sinclair
3D Tunnel	New Generation	Frogger	A'n'F	Pastimes 2	Sinclair
Adventure 1	Abersoft	Frogger + Specman	C-Tech	Penetrator	Melbourne H.
Adventure A: Planet of Death	Artic	Galaxians	Artic	Pimania	Automata
<i>Adventure A: Planet of Death</i>	<i>Sinclair</i>	Galaxy Conflict	Martech	Planetoids (also Missile)	Sinclair
Adventure B: Inca Curse	Artic	Games 1	Sinclair	Print Shop	CCS
<i>Adventure B: Inca Curse</i>	<i>Sinclair</i>	Games 2	Sinclair	Rescue	CRL
Adventure C: Ship of Doom	Artic	Games 3	Sinclair	Reversi	Sinclair
<i>Adventure C: The Ship of Doom</i>	<i>Sinclair</i>	Games 4	Sinclair	Roman Empire	Lothlorien
Adventure D: Espionage Island	Artic	Games 5 - Star Trail	Sinclair	Rox III	Llamasoft
<i>Adventure D: Espionage Island</i>	<i>Sinclair</i>	Games Pack 1	Abacus	Samurai Warrior	Lothlorien
Adventure Quest	Level 9	Ghost's Revenge	Micromania	Schizoids	Imagine
Ah-Diddums	Imagine	Gnasher	R&R	Scramble	Mikro-Gen
Airline	CCS	Gobbleman	Artic	Shaken But Not Stirred	Richard Shepherd
Arcadia	Imagine	Golf	R&R	Ship of the Line	Richard Shepherd
Autochef	CCS	Gorfian Invaders	C-Tech	Slippery Sid	Silversoft
Avenger	Abacus	Great Britain Limited	Hessel	Sorcerer's Castle	Mikro-Gen
<i>Backgammon</i>	<i>CP Software</i>	Ground Attack	Silversoft	Space Intruders	Quicksilva
Backgammon	Hewson	Ground Force Zero	Titan	Space Mission	Gem
Backgammon	Pi Software	Gulpman	Campbell	Space Raiders	Sinclair
Battle of Britain	Microgame	Headbangers Heaven	Llamasoft	Space Zombies	Mikro-Gen
Black Crystal	Carnell	High Noon	Work Force	Spawn of Evil	DK'Tronics
Blind Alley	Sunshine	Horace Goes Skiing	Sinclair	Spectral Invaders	Bug-Byte
Bunny + Eta	Automata	Hungry Horace	Sinclair	Spectres	Bug-Byte
Cassette 50	Cascade	Inheritance	Hessel	Spectrum Arcade Pack	C-Tech
Cells and Serpents	ASP	Invaders	Artic	Spectrum Chess	Artic
Centipede	DK'Tronics	Invasion Force	Artic	Spectrum Micro Chess	Artic
Centipede + Painter	C-Tech	Jackpot	CRL	Spectrum Voice Chess	Artic
<i>Chess</i>	<i>Sinclair</i>	Jackpot + Submarine Attack	Richard Shepherd	Specvaders	Hewson
Chess - The Turk	Oxford	Jawz	Elfin	Spookyman	Abbex
City	Docimodus	Joust	Softek	Star Trek - The Computer Program	R&R
City Bomber	Llamasoft	Krakit	Artic	Starship Enterprise	Silversoft
Colossal Adventure	Level 9	Krazy Kong + Panic Island	C-Tech	Stockmarket	ASP
Conflict	Martech	L-Game (Mastermind and Pontoon)	Quicksilva	Super Spy	Richard Shepherd
Conquering Everest	ASP	<i>Mad Martha</i>	<i>Mikro-Gen</i>	Superchess	CP Software
Corn Cropper	CCS	Mad Martha	Saturn Soft	Superchess II	CP Software
Cosmic Guerilla	Crystal	Masterchess	Mikro-Gen	Superdeflex	Llamasoft
Cosmic Raider	Mikro-Gen	Maze Chase	Hewson	The Castle	Bug-Byte
Cosmos	Abbex	Mazeman	Abersoft	The Chess Player	Quicksilva
Crazy Balloons	A'n'F	Meteor Storm	Quicksilva	The Dungeon Master	Crystal
Crevasse+Hotfoot	Microsphere	Meteoroids	DK'Tronics	The Hobbit	Melbourne H.
Cruising on Broadway	Solarsoft	Meteoroids	Softek	<i>The Hobbit</i>	<i>Sinclair</i>
Cyber Rats	Silversoft	Millipede	Softek	The Orb	CRL
Dallas	CCS	Mined-Out	Quicksilva	The Valley	ASP
Derby Day	CRL	Mines of Saturn + Return to Earth	Mikro-Gen	The White Barrows	ASP
Dungeon Adventure	Level 9	Mines of Saturn + Return to Earth	Saturn Soft	The Zolan Adventure	Softek
Embassy Assault	Sinclair	Mongoose & Bear Island	Gilsoft	Time-Gate	Quicksilva
Escape	New Generation	Monster Mine	Gem	Tobor	Elfin
Everest Ascent	Richard Shepherd	Monster Muncher	Spectrum Games	Transylvanian Tower	Richard Shepherd
Evolution	Microsphere	Monsters in Hell	Softek	Tyrant of Athens	Lothlorien
Faust's Folly	Abbex	Muncher!	Silversoft	Volcanic Dungeon	Carnell
Firebirds	Softek	Nightflite	Hewson	ZX Draughts	CP Software

1983. márciusáig legalább ennyi (162) kazetta jelent meg Spectrumra. A dőlt betűs címek újrakiadások, vagy másodlagos kiadások. A vastag betűs címek pedig több játékot tartalmaznak.

Mi a legkelendőbb Angliában?

Alighogy elindult a ZX Spectrum zökkenőktől nem mentes, de folyamatos gyártása, máris hatalmas keresletet generált a szoftverpiacon, már az eddigi vezető ZX81 szoftvereladásai sem tudnak lépést tartani ezzel az ütemmel.

A keresletet kezdetben gyakorlatilag két szintéren elégettették ki, postán és közösségi eseményeken. A közösségi események, bemutatók, vásárok, hiába egyre gyakoribbak Angliában, nyilvánvalóan nem lehet rájuk szoftverpiacot építeni, az ottani eladások a helyszínen raktározott szoftverek nem túl magas maximális száma miatt elég korlátozottak. Így az eladások döntő többsége a szoftverházak postai csomagküldő szolgálatán keresztül történt meg. Ez még manapság is így van, de a csomagküldés láthatóan kezd visszaszorulni.

A csomagküldés kivitelezésének egyszerűsége miatt amatőr programozók száza láttak fantáziát programjaik, játékaik ilyen módú terjesztésében és ezáltal a gyors meggazdagodásban. A termékeiknek nem kellett megfelelniük semmilyen előzetes elvárásnak. A magazinokban, újságokban feladott néhány mondatos hirdetésekkel, vagy a kicsit merészebbek negyed oldalas, esetleg képekkel is illusztrált reklámokkal bármit el lehet adni Angliában, az új számítógéptulajdok mindent felszippantanak. A sokszorosítást az éppen rendelt példányban kell, többnyire otthon megoldani, mellé egy színes papírra gépelni ezt-azt és kész is a postázandó termék.

Ezen eladásokról nincsenek adatok, a szoftveres cégek, programozók vagy nagyoznak, és hihetetlen számokról beszélnek, hogy reklámozzák magukat, vagy nem nyilatkoznak, mert jobb, ha senki sem sejtí mennyi bevételetük származik az eladásokból. Az mindenesetre elmondható, hogy az utóbbi évek eladásai után robbanásszerűnek nevezhető a piac bővülése, aminek már nem felel meg az előbb vázolt fél-amatőr értékesítési módszer.

Egyre több kiadó termékei megjelennek kiskereskedők polcain, sőt az utóbbi hónapokban már az egyik legnagyobb angol üzletlánc, a WH Smith is 5-10 ezer példányokat rendel be hetente a legnépszerűbb Spectrum szoftverekből. Pillanatnyilag a londoni Buffer Micro Shop az egyik vezető szoftverforgalmazó, nekik van a legnagyobb készletük a többnyire csak postai úton forgalmazott szoftverekből.

A boltok polcairól történő vásárlás hétről-hétre egyre nagyobb részét teszi ki az összes eladásnak. A kiadók, programozók emiatt el kell, hogy gondolkodjanak, hiszen egy bolt polcán már versenyhelyzet van, nem mindegy milyen képet alakítanak ki magukról. Nem elég egy gyenge minőségű, másolt borító, szebbnek kell lenni,



Borítók evolúciója az Articnál. Elég egyértelmű: bal oldalon a régi, jobb oldalon az új borítók. Semmi megtevésztés, szimpla fejlődés.

mint a polcszomszéd kazetta. Pozitív példa az Artic Computing esete, a régi egyáltalán nem csúnya kazettaborítóikat lecserélték a kor követelményeinek kicsit jobban megfelelőekre, kiszínezték azokat, és kaptak egy egységesebb összképet. Az igazi etalon természetesen a Sinclair, ők már a ZX81-es kazettáik esetén alkalmazott dizájnt vitték tovább Spectrumra is, kialakítva egy elsőre felismerhető termékarculatot. Ezt a legtöbb kiadó szintén megpróbálja elérni, aki nem tud erre áldozni, az előbb-utóbb kiszorul a polcokról, ami a piacról kiszorulást is jelenti a közeljövőben.

A WH Smith-nél már a zenei lemez és kazettarészlegekhez hasonló kaliberű szoftverrészlegekben gondolkodnak, ami az ő praktikus gondolkodásukat látva rövidesen meg is fog valósulni.

A szoftverpiac tehát átalakulóban van, a boltok

eladási listáit még befolyásolja a szűkös raktárkészlet és a forgalmazott termékek szűk palettája. Angliában két jelentős hetilap is közöl heti toplistákat, a Popular Computing Weekly a londoni Buffer Micro Shop eladásai, míg az először idén márciusban megjelenő Home Computing Weekly a WH Smith üzletlánc eladásai alapján.

A Buffer Micro Shop eladási toplistái:

1982. DECEMBER

		New Generation
1	Escape	New Generation
2	Mazeman	Abersoft
3	Spectral Invaders	Bug-Byte
4	Orbiter	Silversoft
5	Time-Gate	Quicksilva
6	Star Trek	Chromasoft
7	Meteor Storm	Quicksilva
8	Spectres	Bug-Byte
9	Spectrum Arcade Pack	C-Tech
10	Adventure 1	Abersoft

1983. JANUÁR

1	The Hobbit	Melbourne H.
2	Penetrator	Melbourne H.
3	Orbiter	Silversoft
4	Black Crystal	Carnell
5	Time-Gate	Quicksilva
6	Escape	New Generation
7	Spectres	Bug-Byte
8	Football Manager	Addictive
9	Nightflite	Hewson
10	Meteor Storm	Quicksilva

1983.FEBRUÁR

1	The Hobbit	Melbourne H.
2	Penetrator	Melbourne H.
3	Flight Simulation	Sinclair
4	Time-Gate	Quicksilva
5	Arcadia	Imagine
6	3D Tunnel	New Generation
7	Football Manager	Addictive
8	3D-Tanx	dk'tronics
9	Spectrum Chess	Artic
10	Horace Goes Skiing	Sinclair

1983.MÁRCIUS

1	Penetrator	Melbourne H.
2	The Hobbit	Melbourne H.
3	Time-Gate	Quicksilva
4	Black Crystal	Carnell
5	3D-Tanx	dk'tronics
6	Arcadia	Imagine
7	Frogger	A'n'F
8	VU-3D	Sinclair
9	Horace Goes Skiing	Sinclair
10	Scramble	Mikro-Gen

A WH Smith eladási toplistája:

1983.MÁRCIUS

1	The Hobbit	Melbourne H.
2	Flight Simulation	Sinclair
3	Hungry Horace	Sinclair
4	Time-Gate	Quicksilva
5	VU-3D	Sinclair
6	Avenger	Abacus
7	Penetrator	Melbourne H.
8	Chess	Sinclair
9	Escape	New Generation
10	3D-Tanx	dk'tronics