

FANZIX
2.0

17
2017.05.

Egy fanzine azoknak a ZX Spectrum barátoknak, akik szerint egy focicsapatba nem kell minden áron kapus.



ÜDVÖZLET

Kedves Olvasóm!

Szeretem a focit, a focival kapcsolatos játékokat, mint a gombfoci, csocsó, meg a focival kapcsolatos számítógépes játékokat, így a szimulációkat és a menedzser játékokat is.

Utóbbi játéktípust Kevin Tomsnak köszönhetjük, a következő két számban az ő cégének, az Addictive Gamesnek állítok emléket. Kevin Toms a szoftveripar egyik érdekes figurája volt, aki megteremtett egy sílusalkotó játékot, aztán évekig meg tudott élni belőle, élete egyetlen igazi ötletéből. Előbbi mondatot nem leszólásnak szántam, hiszen neki legalább volt egy ilyen kaliberű ötlete, de egyszerűen a további munkái, a Software Star és a President a Football Manager sikere és eredetisége közelébe sem tudtak kerülni, vagy csak a témaválasztás nem volt olyan szerencsés, mint elődjüknél. A Football Manager második része és a harmadik, a World Cup Edition pedig gyakorlatilag a játék egy-egy remixe. Ahogy végigkövettem az Addictive Games kiadó történetét, több nem túl szimpatikus piaci magatartással is találkoztam, amit nem nagyon tudok hova tenni, ezért nem is különösebben kommentálok. De még a teljes sztorit megismerve is megdöbbentem, hogy 2016 szeptemberében megjelent egy Kevin Toms játék Androidra és iOS-re, a Kevin Toms Football Star Manager, ami lényegében az első, minimalista, sokszor túlhaladott spectrumos Football Manager minimálisan kibővített változata. Értem én, hogy retro, nosztalgia, meg nem kötelező megvenni, de ezt azért már erősen izzadságszagúnak és kevésbé tolerálhatónak érzem.

A 12-es lapszámban 1983 márciusától kezdtem az Időgép rovatot, melyben korabeli cikkek fordításait teszem közzé, bemutatva az alakuló szoftver- és hardveripart, annak a Spectrummal valamilyen szinten kapcsolódó részét. Visszaolvasva a rovat eddigi tartalmát, rájöttem, hogy a konkrét játékmegjelenéseket eddig erősen hanyagoltam, pedig pont ez a rovat egyik kigondolt célja, hogy megmutassa a játékok közvetlen kortársait, hogy helyén lehessen őket értékelni, például hogy látsszon, két nagyon hasonló játék közül melyik született meg hamarabb, melyikre lehetett hatással a másik. Így most cikkek helyett az 1983 tavaszi megjelenéseket listázom.

m/zx

TARTALOMJEGYZÉK

ÜDVÖZLET	2
JÁTÉKÚJDONSÁGOK	3
TÖRTÉNELMI TOPLISTA	3
JÁTÉKKALAUZ	4
Code Zero / takeout Freakout	4
Ooze / Dead Space	5
JÁTÉKLEÍRÁS: FOOTBALL MANAGER	6
KIADÓI KRÓNIKA: ADDICTIVE GAMES	10
JÁTÉKKALAUZ	16
Grand Prix Manager	16
Boxing / Dracula's Castle	17
Ascot / Chaotic Caverns	18
Software Star	19
Kirel	20
Hotshot	21
IDŐGÉP	22
LOAD ""SCREEN\$	24

Ne feledd, a 18. szám megjelenési dátuma: 2017. július 1. !

A 3.1-es újraserkesztett régi szám megjelenése: 2017. június 1. !

A fanzine-ban szereplő képekről, hivatkozásokról továbbra sem írok listát. Ha érdekel valaminek a forrása, bátran kérdezz!

Kiadó, szerkesztő, szerző és az idegen tartalmak összehordója:
m/zx (Mezei Róbert), mxz kukac sinclair pont hu
Készült a még fellelhető magyar ZX Spectrum rajongóknak.

JÁTÉKÚJDONSÁGOK

2017. január

Mazeract	Jari Komppa	48K
Monty's Honey Run	Andy Johns	48K/128K
Space Invaders	40crisis	+2A/+3
Squares	kas29	48K/128K
Castle Capers	Gabriele Amore	48K/128K

2017. február

Monty Mole and the Temple of Lost Souls	Bubblesoft	48K/128K
Tron Quantum	Matthew Logue	48K/128K
Foggy's Quest: To NARG and back again!	Rucksack Games	48K/128K
Pickaxe Pete	Gary James (GazJ82)	48K/128K
Jet-Power Jack	Robin Verhagen-Guest	48K
Takeout Freakout	Stephen Nichol	48K

2017. március

Pilot Attack	Misfit	48K
Ooze	Bubblesoft	128K
Code Zero	Paul Jenkinson	48K

2017. április

The "Big" Javi's Adventure	Raul Carrillo (Metsuke)	48K/128K
Genblast!	Dave Hughes	48K
Globus*	Paco Lafuente	48K
Crystal Kingdom Dizzy	Barskiy/Ponomarjov/Origin/Kosov/del Campo	128K
Dead Space	Radastan	48K
Wolfcastle McBain	C. Oscar Garcia	48K

* eredetileg 1987-ben készült, de nem lett kiadva

TÖRTÉNELMI TOPLISTA

A Football Manager volt a nyolcvanas évek egyik legnagyobb brit szoftversikere. Az első része körülbelül 500 ezer példányban kelt el minden platformot beszámítva, aminek valószínűleg több mint a fele Spectrumra eladott kazetta volt. Ennek ellenére a játék soha nem vezetett semmilyen eladási toplistát (nem találtam ilyet), ami bevallom, nagyon meglepett. Persze, az is lehet, hogy ezek a listák bizonyos érdekek szerint lettek szerkesztve, meg a postai csomagküldéssel értékesített kiadványok nem is lettek figyelembe véve rajtuk, de azt gyanítom, hogy inkább az van a háttérben, hogy nagyon különleges módon a Football Manager az első kiadásától, tehát 1982 őszétől 5-6 évig folyamatosan hol jó, hol nagyon jó eladásokat produkált. Néha eltűnt az eladási listákról, majd újra feltűnt. Ezek a feltűnések néha az újabb kiadások megjelenésével estek egybe, máskor talán a focivébé, vagy a bajnokság kezdete is vásárlásra ösztönözte a jónépet. Az egyik legjobb helyezése a játéknak az itt szereplő 4.hely, egy 1983-as, egy évvel a játék kiadása utáni PCW toplistán. Érdekes, hogy ezen az 1983 őszi listán szinte csak 1982-es, és 1983 elején kiadott klasszikus játékok szerepelnek.

1983.09.08. Popular Computing Weekly		
1	Jetpac	Ultimate
2	Flight Simulation	Sinclair
3	Horace & the Spiders	Sinclair
4	Football Manager	Addictive
5	3D-Tanx	dk'tronics
6	The Hobbit	Melbourne House
7	Horace Goes Skiing	Sinclair
8	Transylvanian Tower	Richard Shepherd
9	Chess	Sinclair
10	Ah Diddums	Imagine
<i>A WH Smiths eladásai alapján</i>		

CODE ZERO

Paul Jenkinson, 2017, 48K/128K, platform

Paul 'Spectrum Show' Jenkinson tizenegyedik Arcade Game Designerrel készült játéka egy világmegmentős úrkaland mérsékelt akciókivitelben, legalábbis ahhoz képest, mint amit az AGD játékoknál megszokhattunk.

2077-re a Földön minden hatalom egy hatalmas konglomerátum, a DCR Inc. kezébe került. A megújuló energiaforrásokból nem volt akkora mennyiség, hogy a keresletet kielégítse. A nukleáris energia vált általánossá, egy új izotópot azonosítottak, és gyorsan termelésbe is vonták. Mire a DCR felismerte a veszélyt, már túl késő volt. A vizsgálati állomás kihalt, és az összeroppanás veszélye fenyegeti, ami a bolygó megsemmisülését is okozhatja. Pillanatnyilag nincs sugárzás, de csak egy korlátozott ideig, mielőtt a katasztrófa bekövetkezik. A fő számítógépeket le kell állítani egy vírus bejuttatásával, megkerülve azok cyber védelmét. A szerencsésebbek kórházba kerültek, a többiek meghaltak, a Code Zero riasztást küldték ki minden ügynöknek. Te voltál a legközelebb. Az állomás egységei elektronikus ajtókkal vannak elválasztva, melyek kulcskártyákkal nyithatók. Tehát találd meg a megfelelő kártyákat, hogy időben leállítsd a számítógépes rendszert. Összesen 11 ajtó található az objektumban. Ahhoz, hogy mindet kinyisd, egyesével meg kell találnod minden egyes kulcshoz a megfelelő ajtót, majd az ajtó mögött talált következő kulcs segítségével kinyitni egy újabbat, aztán még egyet, stb... Közben természetesen mindenféle veszélyek leselkednek rád, vagyis 10 életedre. A feladat teljesítésére 180 időegység van, de az idő egy ilyen állomáson nem úgy telik, mint máshol: minden szobaváltásnál csökken egy egységgel, a szobákon belül tehát nem kell kapkodnod. Vezérléshez használj billentyűzetet (Q, A, O, P - mozgás, Space - kilépés a liftből) vagy Kempston Joystickot.



TAKEOUT FREAKOUT

Stephen Nichol, 2017, 48K, platform

Egy másik angol, Stephen Nichol játéka PGD-vel készült, nem elírás, ez a rövidítés a Platform Game Designert takarja. Ha jól számolom, akkor ez Mr. Nichol hatodik játéka, amiből négy készült Jonathan Caldwell akciójáték-tervező programjával, és volt még egy kalandjátéka is. A Takeout Freakout egy Manic Miner-szerű játék, de nagynevű elődjéhez képest minimalizált nehézséggel.

Csillagászatot tanulsz a főiskolán, és tanulmányaid befejezésének végére úgy tűnt, hogy nagyon megugrottak a költségeid, ideje volt valami állást találnod. Meg is szereztél egy félállást a Sandwich Mingben, ahol a munkatársaid okostojásnak tartanak, a főnököt meg láthatólag nem nagyon foglalkoztatja a jelenléted, így ideális álláshoz jutottál. Napról napra egyre inkább úgy érzed, hogy nincs veled szemben semmi értelmes elvárás, és sosem jutott volna eszedbe, hogy a pénzkereseten kívül más összefüggésbe is kerülhet sivár gyorséttermi munkád a világúrral. De aztán... Eljutottál az utolsó vizsgádig, holnap teljesítheted az utolsó csillagászat szigorlatodat, de előtte még kaptál egy éjszakai műszakot. Sebaj, gondoltad, szokás szerint ugyanis csak tanulni fogsz egész este. De sajnos hiba csúszott a számításodba, másnap az üzlet területi menedzsere fog szigorú ellenőrzést tartani, neked pedig addig rendet kell raknod a hirtelen hatalmasnak tűnő üzletben, ráadásul tők egyedül! Lógásra nincs esély, be vagy zárva a kifőzdébe, ahol hatalmas a kupi, és valahogy minden nagyon más, mint az eddigi műszakjaid alatt, a Sandwich Minget úszó felmosórongyok és földönkívüli mutáns hamburgerek kísértik. Az üzlet 17 helyiségét kell rendbe raknod a sikerhez. Ha minden tárgyat felveszel a szobában, az ajtó villogni kezd, és átjuthatsz a következő szobába. Vezérlés: Q - ugrás, O, P - balra, jobbra.



OOZE

Bubblesoft, 2017, 128K platform

A két idei Monty játék után Andy Johns márciusban is készített nekünk valamit, valami egészen különlegeset. Na nem hagyta el a jól bevált Jonathan Cauldwell-féle fejlesztőeszközt, de olyat alkotott vele, ami kilóg a szokványos AGD-játékok sorából. Az ötlet nem teljesen eredeti, egy 2010-ben Windowsra és MAC OS X-re megjelent játék, a VVVVVV játékmenetét csente el Andy Johns. A játéknak pillanatnyilag csak 128K-s verziója létezik. A játék elkészítéséhez kellett David Saphier kódolási segítsége, valamint Miguel/CPU menü alatti és Raydan/Vitali játék alatt hallható muzsikája. Andy Johns azon kívül, hogy Spectrumon újonc fejlesztő, már húsz éve a játékiparban tevékenykedik, az Electronic Arts alkalmazásában volt akkoriban művész, jelenleg a NaturalMotion / Zynga vezető művésze. Olyan játékokon dolgozott, mint a Harry Potter, a Burnout, az F1, a Clumsy Ninja és legutóbb a Dawn of Titans mobil verziója.

A sztori szerint le akarsz lépni egy szigorúan titkos, automatizált kutatóintézetből, amihez meg kell találnod az utat a bolygó felszínéig. Speciális körülményként megemlítendő, hogy egy kocsonyás, mocskos kis paca vagy egy rendkívüli hiányossággal, és egy azt kárpotló képességgel: nem tudsz ugrani, de irányítani tudod a gravitáció irányát! Utóbbi két tulajdonságod képezi a játékmenet esszenciáját. Képlékeny testeddel a csövekkel teli folyosók hálózatán keresztül balra és jobbra mozogva kell feljutnod a felszínre. A bázis biztonsági ajtajai színekódosak, négy van belőlük. Játék elején a jobb alsó sarokban láthatod négy színnel kiírva, hogy ACTIVE, ami annyit jelent, hogy a négy átjáró aktív, tehát le van zárva. Célod, hogy ezek az atomizáló kapuk inaktívak, nyitottak legyenek. Ehhez meg kell szerezned a hozzájuk való kártyát, majd a vezérlőteremben a kártyát elhelyezni. Közben el kell kerülnöd a függőlegesen és vízszintesen rohangáló robotokat, a repedt csöveknek köszönhető gázkitöréseket, a savas, zöld takonyszerű valamiket, az ütemesen nyitódó-záródó kapukat, a nagyfeszültséggel működő elektromos átjárókat, és még néhány dolgot, csak hogy ne érezd magad túl komfortosan a komplexumban. A tűzgomb segítségével tudod váltani azt, hogy épp a padlón, vagy a plafonon hullámszol tova. Vezérléshez használhatsz billentyűzetet (Q, A, O, P, Space), és Kempston vagy Sinclair botkormány-illesztőt.



DEAD SPACE

Radastan, 2017, 48K labirintus

Az angol játékok után egy spanyol, ami viszont nem játékfejlesztő motorral készült. Igen ilyen is van! Radastan, a szerző, a kilencvenes évek eleje óta ad ki játékokat Spectrumra, akkor még Miguel Angel Montejo Raez, vagy Masters Games néven.

A Dead Space egy zezzugos labirintusban játszódó történetet dolgoz fel. Te vagy a főszereplő, a távoli űrben található egyszerű mentőállomás személyzetének vagy a tagja, éppen a megszokott műszakodat próbálsz elalvás nélkül letudni, mikor egy üzenetet kapsz: „Mayday, Mayday! Itt az Omega-6 tudományos állomás. Sürgős evakuálásra van szükségünk. Az egyik kísérletünk eredményeként megfertőződött a személyzetünk többsége, és csak néhányan éltük túl, de csapdába esünk. A fertőzöttek nagyon veszélyes létformákká váltak, el kell kerülni őket mindenáron. Tizenegyen vagyunk túlélők. Sürgős segítséget kérünk!” Irány az Omega-6, feladatod pedig a túlélők mentésére van korlátozva. Legyél nagyon óvatos a rohangáló mutánsokkal, akik szerencsére gondolkodási képességüket elbukták, így nyugodtan elsurranhatsz mellettük a megfelelő pillanatban. Rajtuk kívül is vannak veszélyei az állomásnak, ugyanis eszement mennyiségű, nagyfeszültségű kisüléseket produkáló kapuval van felszerelve. Vezérlés: billentyűzet (Q, A, O, P, Space) vagy Sinclair Joy.



FOOTBALL MANAGER

Addictive Games, 1982.08., kazetta, £7.95

Kevin J.M. Toms

48K, stratégiai/focimenedzser

A focimenedzser, mint játéktípus 1981 végén született meg Kevin Toms otthoni számítógépén, egy Video Genie nevű masinán. Abban, hogy a játék és a játéktípus népszerű lett, sokat tett egy másik kis gépezet, az akkor nagyon népszerű ZX81. De a játék igazán klasszikus, etalon változata a Spectrum verzió lett, a gólhelyzetek pálcikaemberes bemutatójával. A Football Manageren kívül talán nincs is másik olyan Spectrum játék, ami 6-7 év alatt látszólag nem veszített semmit az értékéből. Megjelenése után évekig volt toplistás, aztán még évekig adták el átlag feletti, magas példányszámokban, majd az újrakiadása is sikeres lett az eredeti kiadás után öt évvel. Sőt, 1982-es játék létére megjelent lemezen is, majd még az újrakiadás újrakiadása is sikeres volt. Mindezt úgy, hogy a játék még aktualizálva sem lett, gondolok itt a játékos, vagy a csapatok nevére. Összes eladása valószínűleg bőven 500.000 darab felett lehetett, de jelentősége a 2-3 millió fontos bevételnél sokkal nagyobb, hiszen stílusalkotó játék volt, ami nélkül ma lehet, hogy nem létezne a Domark (később Eidos) Championship Manager sorozata, vagy a FIFA Manager, a Player Manager, Soccer Manager... meg még rengeteg különféle focimenedzser játék, melyek jellemzően rendkívül népszerűek. Nagyon nagy ötlet volt a játék, stratégiai-menedzser játékok már annyi tárgykört, köztük teljesen érdekteleneket is felhasználtak, hogy felüdülés volt egy Angliában és a világ többi részén is ennyire egyértelműen népszerű témával találkozni ebben a kategóriában. Kézenfekvő, mégis egyedi ötlet, pláne, hogy a focihoz mindenki ért. Itt a lehetőség a bizonyításra. Szerkeszthetők a csapatok és játékosok nevei is, így lehet belőle akár magyar bajnok-ságot is faragni, ha az jobban megfelel a leendő menedzser ízlésének.

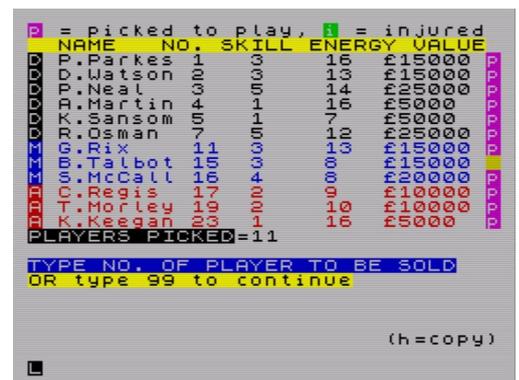
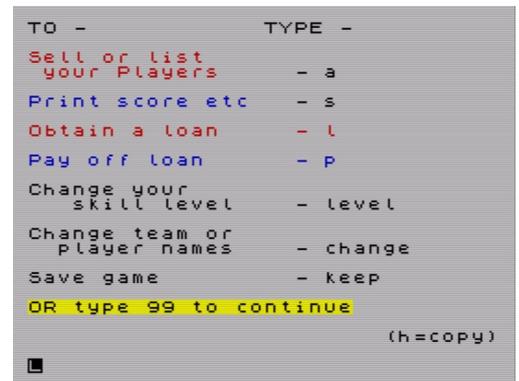
Kevin Toms eredeti játékában az angol negyedik ligában induló csapatod menedzsereként kell minél nagyobb sikereket elérned. 64 csapat, 7 nehézségi szint és 2 szín közül választhatsz. A szín nem a csapatod színe lesz, vagyis az lesz, de csak a meccsközvetítéseknél, ahol az ilyen színű játékosok a csapatod tagjai. A játékban használt listákból való választásnál egy értéket kell megadni a felsoroltakból választva, vagy a 99-et, ami a csapatválasztásnál újabb 16 csapat kilistázását eredményezi. 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. Meccset mindig a menüből indíthatsz, a 99-es szám benyomásával, ez a játék alatt általánosan használt visszalépés, előrelépés funkció, nem is írom le többször. Fontos még, mert sokszor előjön a továbbiakban: a játék sok dolgot egy ligaértéknek nevezett dologgal számol, ennek értéke 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.

FŐMENÜ

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



FOOTBALL MANAGER

hatod a játékos pozícióját az első oszlopban (D - védő, M - középpályás, A - támadó, külön kapus nincs!), de ennek a programozó szerint 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 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 játékos 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, menedzselte 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, és végül mennyi mérkőzés ment le a bajnokságból.

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

- **Kölcsön visszafizetése** (Pay off loan): 'p' billentyűvel léphetsz be. Ha vettél fel hitelt, akkor részben vagy egészben visszafizetheted. A visszafizetett összeget add meg.

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

- **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 nevében, ha 'y'-t, tehát igent válaszolsz, akkor tényleg változtatnod kell legalább egy nevet a 64-ből, hogy innen továbbléphess (persze beírhatod 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, mindentől függetlenül a neve lehet mindenkinek ugyanaz)

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

MECCS

Ha 99-cel továbblépsz, akkor vagy ligameccset (League Match) vagy kupameccset (F.A. Cup Match) játszol. Látod, hogy ligameccs, vagy kupameccs következik, hányadik forduló, majd a két csapat nevét. Alatta pedig ligameccsnél a két csapat táblán elfoglalt pozícióját, kupameccsnél pedig a ligájuk számát láthatod.

Általában a meccsekről, értékekről:

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

- A mérkőzések végeredményét döntően befolyásolja (a szerencse erős hatásán kívül) csapatod 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 értékelő laphoz érve c-vel még változtat-

```
Cambridge      Colours = Black
Manager : MZX
Managerial Rating (Max 100) = 0
Level 4      Good
Seasons 0
You've £100000 You owe £0
Morale 10
Lge.Pos. 0   League match no.=0
(h=copy)
Hit ENTER to continue
```

```
Your present skill level is -
Level 3      Average
The choices are -
1 Beginner
2 Novice
3 Average
4 Good
5 Expert
6 Super Expert
7 Genius
Enter your chosen level number
(h=copy)
L
```

```
Energy      Cambridge      Blackpool
Morale      10             11
Defence     10             8
Midfield    7              13
Attack      5              7
PLAYERS PICKED=11
Type c to change team
OR type 99 to continue
(h=copy)
```

FOOTBALL MANAGER

hatsz a csapatodon.

- 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.

- Minden meccs előtt 5% eséllyel megsérülhetnek a játékosaid.

- Minden meccs előtt látod a már emlegetett 5-5 fontos értéket valamint, hogy mennyi játékost neveltél a mérkőzésre (players picked), a 'c' gomb megnyomásával szerkesztheted a csapatfelállást, 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 érhetsz el.

Ligameccsekről néhány dolog:

- Minden liga 16 csapatos. Minden csapattal egyszer játszol.

- Csak te játszol mindenkiel 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 lőtt 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 jutsz, annál magasabban jegyzet csapat lesz az ellenfeled. A döntőbe jutva csak első osztályú csapat lehet az ellenfeled.

- Ha döntetlenre végzel, akkor ismétlés következik.

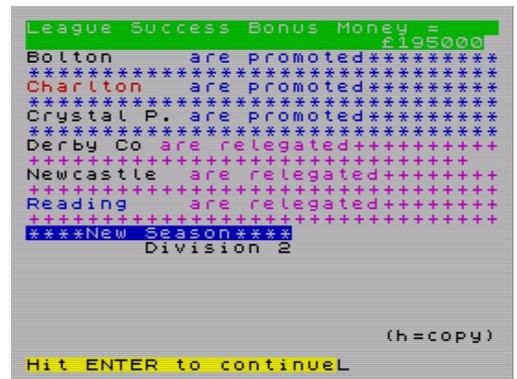
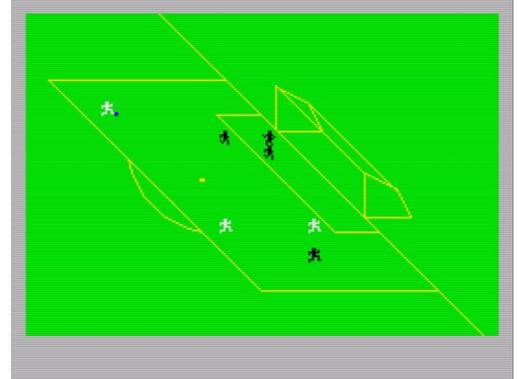
A mérkőzéseken végigkövetheted a két csapat összes gólhelyzetét, melyekből (milyen meglepő) vagy gól lesz, vagy nem.

MECCS UTÁN

Elsőként megnézheted a pénzügyi kiadásokat:

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

- Pályabérlet (Ground rent): ligaérték 500-szorosa



FOOTBALL MANAGER

- 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, azért bizony kirúgnak. Ezután játékos tudsz vásárolni, de csak 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 szerződötött 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 sajátjaid 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 óvatos legyél a spórolás vezérelte árajánlattal. 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 játékos pedig vagy évközben kerül a csapatodba, vagy csak felajánlítottként látod, de az értékeik az év elején kaptak maradnak, kivéve az árukat, amit rossz esetben feljebb tornáztál a hibás vételi ajánlatoddal. Ebből következik, hogy pl. van 5 védő, csupa egyes, kettes ügyességgel és látsz egy hármas, négyes értékű játékos a piacon, akkor csapj le rá, ne kockáztass, 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 helyezésetől függő szorzatát. Valamint, ha szerencséd van, akkor a feljutók között láthatod a csapatod.

```
***WEEKLY BILLS***
Wage Bill = £16800
Ground rent = £1500
Loan Interest = £0
Weekly Balance = £525

(h=copy)
Hit ENTER to continueL
```

```
***Transfer Market***
You've £101200 You owe £0
NAME NO. SKILL ENERGY VALUE
K.Reeves 22 3 18 £15000
Type your bid (£)
OR type 99 to continue

(h=copy)
```

A focihoz a látszat ellenére nem sok köze van a játéknak, jobban megfigyelve már egy erősen szerencseorientált programnak 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 elgondolkoztató, 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 ügyességi 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 nagyon 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...

ADDICTIVE GAMES

teljes név: Addictive Games (1984.11-ig)
Addictive Games Ltd. (1987.04-ig)
Addictive Games is a Division of Prism Leisure Corp. PLC (1992-ig)

működés ideje: 1982-1992
tevékenységi kör: kiadás
nemzetiség: angol
székhely: Milton Keynes, Bournemouth, Enfield

Addictive Games

Az Addictive Games egyenlő Kevin Toms-szal, a jobbra látható fiatalemberrel (a képen 27 évesen), aki 1957-ben született, számítógép programozóként dolgozott ipari gépeken, és szabadidejében írta meg a *Football Managert* Video Genie-re. Ez egy Tandy TRS-80-nal kompatibilis, 1980 óta gyártott hong kongi klón volt. A játékkal először a baráti kör játszott csak. A ZX81-es átírat megjelenése indította el a játék rohamos népszerűsödését. Kevin 1981 végén írta át a játékot 16k-s ZX81-re, majd 1982 elejétől reklámozta is számítógépes magazinokban. A ZX81-es verzió 100x kelendőbb volt, mint elődje. „1982 első négy hónapjában futtattam a hirdetést, és számoltam, eladtam 300-at a ZX81 és hármát a TRS-80 verzióból! Ha nem csináltam volna meg a ZX verziót, nem is lettem volna képes reklámozni. Így hoztam egy döntést: a hirdetéseik után dobtam a TRS verziót.”

Kezdetben a cég Kevin milton keynesi lakásában működött, ahol Kevin egyedül oldott meg mindent, a másolástól, a csomagoláson át a programozásig. „Egyesével csináltam őket” emlékszik Kevin. „Beállítottam a felvételt, miközben mentem tévét nézni, és amikor hallottam, hogy a berregés megszűnt, felkeltem és bekapcsoltam egy másikat. Emlékszem, hogy beszéltem valakivel egy ZX Microfair-en, kérdezte, hogy mi van, ha nem működik a játék a magnóján? Mondtam, hogy nézd, elmondod nekem, hogy milyen magnód van, venni fogok egy olyat, és neked azon fogom felvenni. Probléma megoldva!” Kevin szívesen használt idézeteket a hozzá be-



érkező levelekből a hirdetéseiben, de ami mindenkinek eszébe jut róla, az az volt, hogy a saját, szakállas arcát is szerepeltette a hirdetéseken és a játékok borítóin. „Rájöttem, hogy ez olyan, mint csinálni egy zenei lemezt, vagy írni egy könyvet,” magyarázta. „A zeneiparban ki foglalkozik a lemezkiadó címkéjével? A művész a lényeges. Veszél egy könyvet, mert a szerző érdekel, nem az, aki azt kiadja. Az játékirás egy kreatív munka, és az embereket érdekli a



FOOTBALL MANAGER

A GREAT NEW GAME FROM
Addictive Games
for ZX81, ZX80, TRS80, VIDEO GENIE

«JUST LOOK AT THESE FEATURES»

- ★4 Divisions ★ Promotion & Relegation★
- ★F.A. Cup ★ Full League Tables★
- ★Transfer Market (Buy and Sell Players)★
- ★Pick your Team for each Match (but watch out for Injuries!)★
- ★As many Seasons as you like★
- ★7 levels of Play (from Beginner to Genius!)★
- ★Managerial Rating (tells you how good you REALLY are!)★
- ★Save Game Facility (continue again another time)★

—All this and much much more packed tightly into 16K RAM—

“IF YOU LIKE FOOTBALL
YOU’LL LOVE THIS GAME”

HARDWARE REQUIRED:—

ZX81/ ZX80	TRS80/ Video Genie
8K ROM 16K RAM	LEVEL II 16K RAM

TO ORDER SEND CHEQUE/PO
FOR £9.95 MADE PAYABLE TO
ADDICTIVE GAMES at
267B, Conniburrow Boulevard,
MILTON KEYNES,
MK14 7AF
(Please allow 28 days for Delivery)



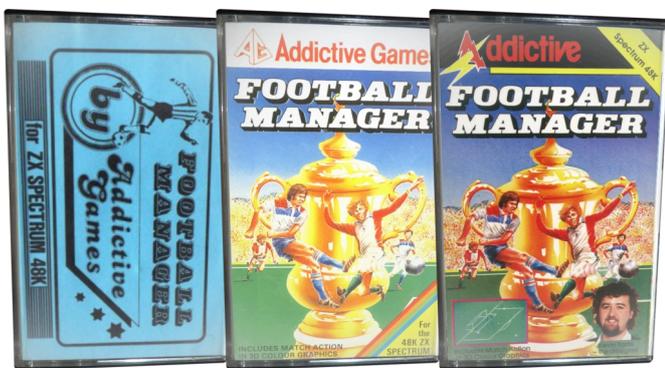
Addictive Games

mögötte lévő személy. Van saját írásstílusod. Egyre többen akarták tudni, hogy ki vagyok. Rájöttem, hogy ez a hitelességről is szól. Kirakni a képedet valahova, kirakni az arcod valami mellé, ami lehet egy rakás szar, annyit jelent, hogy nem tudsz elrejtőzni előle. A vállalatok elrejtették a kreatív embereket, mert féltek, hogy elcsábítják őket, vagy önmegvalósításba kezdenek. Ez az én cégem volt, így senki sem mondhatta, hogy túl nagy a mellénye, tartsuk a háttérben. És úgy tűnt, ez tetszett az embereknek.”

A ZX Spectrum megjelenése hozta el az igazi áttörést színes grafikájával és 48kB-nyi megtöltésre váró memóriájával. „Nem voltam egy művész, de amit ezekkel a kis pálcikaemberekkel csináltam, az úgy gondolom, piszok jó volt. Megszállottja voltam a logikai kapcsolatoknak. Nagyon gondosan ki volt dolgozva a grafika. Nem a sebesség számított, inkább a több intelligencia. Semmi sem volt előre leprogramozva. Nem volt ismétlés, nem lehetett tudni, mi fog történni. Olyan döntések voltak, amelyeket a játékosok valós időben hoztak meg. Minden pillanat a támadásoknál a csapatok erejétől függött, ezért az eredmény reális volt - de csak annyira, mint a valódi futballban, előfordulhatott olyan is, hogy semmi sem sikerült! Olyankor vesztettél 1-0-ra, ha jobban is játszottál.” A játék BASIC-ben készült, amiről Kevin így nyilatkozott: „Ez a gépi kód mánia olyan, mint

valami macsó dolog, az én játékomnál matematika és logikára volt szükség. Ha assemblyben írtam volna, nagyon megnehezítettem volna magamnak. Mint mostanában, ha meg tudsz írni valamit Java-ban vagy C++-ban, akkor bolond lennél gépi kódban megírni. Ha mozgatni kell egy sprite-ot körbe nagyon gyorsan és zökkenőmentesen, akkor az más, de szerettem volna kísérletezni a játék logikájával, és vizsgálgatni azt, és erre a BASIC sokkal jobb eszköz volt. Ez egy magas szintű nyelv, és sokkal inkább alkalmas a feladatra. Persze, voltak később hátrányai. De sokkal könnyebb volt vele elindulni.” A játék a szokásos kazettaáraknál 60%-kal drágábban is nagy siker volt Angliában, januárban és februárban is TOP10-es volt az eladási listán. Valószínűleg az egyetlen játék, ami évekkel a kiadása után is feltévedt az eladási TOP10-be! A Football Manager éppen csak elbukta a C&VG magazin Golden Joystick díját, stratégiai kategóriában a The Hobbit mögött lett második helyezett.

Az Addictive folyamatos átalakulásokon esett át, pl. a kezdeti gömbölyded betűs logót már 1983 márciusában leváltotta a fenti szögletesebb, majd 1983 decemberétől újabb dizájnvalással a legtöbbször használt villámos felirat jelent meg a kazetták borítóján (ezek a változások megfigyelhetőek a Football Manager aktuális kiadásain is). A villámos logó bevezetésével egy időben Kevin Toms átköltöztette cégét Bournemouthba, ahol már alkalmazottai is lettek, akik a Football Manager kódját ültették át más formátumokra. És az Addictive Games-nek hiába csak ez az egy játéka volt, attól még Kevin sorban kapta más programozók játékait azzal a nyilvánvaló céllal, hogy az Addictive adja ki azokat. Kevin ettől kicsit ózdkodott, de 1984 végén már egy újabb városon belüli költözés és cégbővítés után egy új részleg, vagy inkább címke létrehozása mellett döntött. Ezzel egyidejűleg a napi teendők intézését John Croft, pénzügyi igazgatónak adta át, hogy a kreatív dolgokkal többet tudjon foglalkozni. És ekkor volt látható először a cég neve mögött az Ltd rövidítés, magyarul ekkor lettek Kft.



A Football Manager evolúciója. A három verzió megjelenése között bő egy év telt el.



Az Addictive új Logói, a jól ismert villámos, valamint a kérészéletű, beküldött játékokra szakosodott Silicon Joyé.

Így jött tehát létre a Silicon Joy, a legjobb beküldött játékok „kiadója”. Nem egyszeri dolognak indult, mégis csak egy felbuzdulásra és néhány novemberi, decemberi hirdetésre korlátozódott az Addictive új divíziója. Két önálló játék, egy felhasználói program és egy 3 játékos válogatáskazetta jelent meg 1984 legvégén. A szerzők közül Mark Alexander és Peter S. Boulton nevezhető csak ismertebbnek, legalábbis nekik több játékuk is megjelent már. Peter Boulton írta a *Grand Prix Managert*, amit először talán a CCS-nek küldhetett el, legalábbis erről tanúskodik a játékban megjelenő CCS hirdetés (verseny közben, a célegyenesnél látható). A túlzott elbizakodottság a szerző részéről érthető, hiszen másik két stratégiai játékát a CCS adta ki. A *Boxing* szerzője Gary Shallcross, a *Trio* című válogatáson a *Dracula's Castle* című játékot Jim Elvery, az *Ascot* című lóverseny-játékot Andrew Miller, a *Chaotic Cavernst* pedig Mark Alexander írta. Úgy tűnik, hogy nem volt jó ötlet az új, ismeretlen név alatt kiadni ezeket a játékokat, főleg, hogy az áruk is nagyon magas volt: 5.95 és 6.95 font. Igazából az sem tiszta, hogy miért kerülhetett a Boxing önállóan kiadásra, a Trio három játéka pedig miért nem?

1985 egy nagyon várt eseménnyel indult, több mint két év után, februárban megjelent az Addictive második játéka, ami egyben Kevin Toms második játéka is volt, a *Software Star*. Meglepetésre a közönségsiker és a kritikai elismerés is elmaradt. A játék alapja egy társasjáték, amit még a fiatalabb Kevin tervezett a zeneipar működése alapján. A szoftveripar akkori hírei, a hatalmas marketing hype, a tizenéves programozók és a sportautók kapcsolata, az Imagine bukása, és még sok más dolog Kevint arra készítette, hogy a játék ne a lemezkiadás-

ról, hanem a szoftverekről szóljon. „Láttam a hasonlóságot a zeneiparral,” mondta Kevin. „Csinálni akartam valami újabb egyedit, és még mindig büszke vagyok a Software Starra. Azt hiszem, beárnyékolta a Football Manager, mert nem volt meg az az előnye, hogy egy rendkívül népszerű sport a tárgya.” A játékot sokan támadták a hype, mint marketing stratégia szerepeltetése miatt. „Valaki felvette velem a kapcsolatot, és azt mondta, erkölcstelen, hogy jutalmazunk valakit, amiért becstelen. A hype valami olyan dolog volt, ami ott volt körülöttem minden alkalommal. Akkoriban kedvem lett volna azt mondani, hogy ez csak egy játék, nem egy komoly erkölcsi példabeszéd!”

A cég újabb költözésen esett át, a következő kiadványra pedig több mint egy évet kellett várni, az 1986 májusában megjelenő *Kirel* volt az első Addictive Games által saját címke alatt kiadott, de nem Kevin Toms által írt játék. „Ez egy nagyon jó beküldött játék volt. Egy éles eszű német srác, Siegfried Kurtz írta, és nagy hatással volt rám, amit csinált. Átrepültem Németországba, hogy találkozzam vele, és szerződést kössünk. A találkozó kivételesen jól sült el, ő pedig nagyon figyelemreméltó volt. Egy dologra emlékszem vele kapcsolatban: assemblyben programozott, de sosem használt assemblyt. Mindent megcsinált fejben, és begépelte direktben, hexadecimálisan. Néhány évvel ezelőtt e-maileztünk, azt írta, hogy később matematikából PhD-zott, ha jól emlékszem.” A *Kirel* drágának számított a maga majdnem 9 fontos árával. Elég jó kritikákat kapott, de az Addictive-től talán nem ezt a stílust várták az emberek, ezért piacilag gyengén szerepelt. Talán a *Kirel* sikertelensége is kellett ahhoz, hogy Kevin Toms rájöjjön, mit várnak tőle a vásárlók. A szeptemberben megjelentetett *Head-*

ADDICTIVE GAMES

coach a Kirelhez hasonlóan szintén egy külsős, Simon J.C. Davies egyetlen játéka volt. A Football Manager (amerikai) folytatását látták benne, ennek megfelelően népszerű, sikeres program lett, remek kritikákkal. Leginkább a TOP20-as eladási listák alján lehet megtalálni, de hónapokig tartotta ezt a pozíciót, így biztos sokat el tudtak adni belőle.

Közben Kevin Toms készült már az új játékaival, a **Presidenttel**, ami egy politikai erőforrás-menedzsment játék. A téma játékban való boncolgatása miatt azzal vádolták a szerzőt, hogy a Reagan rendszert kritizálja, amit Kevin tagadott, de a hasonlóságokat elismerte. *„Visszagondolva, túl sok minden történt benne, volt egy olajkutató rész, és ezzel egy időben háborúztál, és emberek jöttek a tankjaikkal, hogy felrobbantsák az olajfúróidat. Mindezen tényezők kiegyensúlyozásáról szólt. Túl nagy volt rajtam a nyomás az időhiány miatt, és túl sok időt töltöttem az animációval, ami elvette az erőmet a játék más részleteitől. Emlékszem, hogy három napra voltam a határidőről, és még mindig nagyon sok dolgom volt. Alvás nélkül dolgoztam 72 órán keresztül, befejeztem a játékot hajnal kettőkor, aztán felvezettem Bournemouthból Weston-super-Mare-be, hogy kézbesítsem a gyártónak. A Porschemban Lehúztam az ablakokat, hogy a Levegő ébren tartson.”* 1987 áprilisában jelent meg a President 8.95 fontért, de olyan rosszul fogyott, hogy szeptemberben már „budget” áron, 2.99 fontért lehetett csak túladni a készleten.

A President volt az utolsó valódi Addictive játék, ugyanis a cég életben tartása, ellátása újabb játékokkal egyre inkább nehezebbé esett Kevin Tomsnak, így lelkiileg nem viselte meg, hogy eladja cégét egyik partnerének, a Prism-nek 1987 áprilisában. A cég lényegében ezzel megszűnt, pontosabban a Prism Leisure Corporation PLC egy „divíziója”, vagy inkább címkéje lett, a székhely a nagy-londoni Enfield településére került. Kevin Toms elmondása szerint így több ideje maradt a kreatív munkára, és neki-kezdhetett a Football Manager régóta várt folytatásának. A Prism nem sokat teketóriázott, azonnal kiadta a Football Manager első részét újra, ami kapásból az első tizben landolt az eladási listákon és

1982-es játék létére fél évig jelen volt a top-listákon. Duplaméretű kazettatokban jelent meg, a borítón azzal a szöveggel, hogy a Football Managerből addig már több mint 300.000 példány kelt el. Valamikor 1988 első hónapjaiban kiadta a Prism lemezen is a játékot, majd még a második rész megjelenése előtt kazettán újra, már kisebb, normál méretű tokban. Ezt csak azért írom, mert a borítón már 400.000-et meghaladó összesített eladást írtak, tehát csak az újradobásból elmehetett kb. 100.000 példány!

Az évek óta várt **Football Manager 2** 1988 júniusában jelent meg, nagy kritikái és közönségsikeret aratva, kiadása után három hónapig első volt az eladási listán, ahol több mint egy évet tartózkodott. Több, mint 140 ezret adtak el belőle minden formátumot beleszámolva, pedig már nem volt egyedüli focimenedzser a piacon, olyan ellenfelei voltak, mint a Football Director és a The Double. *„Furcsa volt, de mindig voltak utánczó, és nagy volt a verseny. Az első Football Manager olyan jó volt, hogy mások látták, hogy ebből pénzt lehet csinálni. Az egyik ilyen dolog volt a hosszú élettartam - emlékszem, a megírása után tíz évvel is láttam, hogy eladják Spectrumra!”* A Football Manager 2 már nem csak Kevin munkája volt, Brian Rogers, alias Bedrock Software végezte a kódolást, Kevin inkább tervezgetett, számolgatott, algoritmusokat gyártott.

Miután a Prism átvette a cég irányítását, Kevinnek a további kiadásokba egyre kevésbé volt beleszólása, kivéve a saját munkáit. Az Addictive neve alatt jelent meg szeptemberben két abszolút sikertelen akciójáték, a kazettán és lemezen is megjelenő **Hotshot**, valamint az eleve „budget” áron, csak kazettán megjelenő **Metaplex**. Előbbit a Maxwell Technology Ltd fejlesztette, Nick D'Mahe kódolta és Matt Black készítette a grafikát, utóbbit a Softeam tervezte és kódolta, a zene Mark Alexander munkája.

A következő Addictive kiadványra egy évet kellett várni, ami Kevin Toms Football Manager 2-höz készített kiegészítő csomagja volt, a **Foot-**



ball Manager 2 Expansion Kit.

Ami FM, az sikeres, még ez a drágán, 8 fontért kiadott nem sok mindenre jó csomag is két hónapig TOP20-as tudott lenni. Mellesleg ez volt az első kemény kartondobozban megjelenő Addictive kiadvány. Úgy tűnt tehát, hogy az Addictive neve alatt felesleges focimenedzseren kívül mást kiadni, le is húzott a dologról egy újabb bőrt a Prism, azon melegében, 1990 márciusában kiadták a **Football Manager 2 & FM2 Expansion Kit** című nagy kartondobozos csomagot, ami tartalmazta az FM2-t és a kiegészítő csomagot is. És láss csodát, még ez a felettébb két-séges piaci magatartás is toplistás sikert aratott. Ennél a kiadványnál debütált a némileg módosított villámos logó és a kiadó új szlogenje, a „live that dream”.

Nem is kellett sokat várni a már hamarabb beharangozott, de kicsit megcsúszó, az 1990-es foci vérére megjelenő, következő Football Managerre, júniusban jelent meg a **Football Manager World Cup Edition**. Kevin Toms írta meg FORTH nyelven az alapjait, amit ismét a Bedrock Software kapott meg, hogy játékot faragjon belőle. Talán kicsit sokáig csúszott a kiadása, emiatt nem volt olyan sikeres, mint az elődei, de így is 5 hónapot töltött a legjobb húszban, ahol legjobb helyezése egy második hely volt!

Ezután megindult a kiadótól megszokott stratégia alapján a régi dolgokról való újabb és még újabb bőr lehúzása. Elsőként 1990 karácsonyára megjelent a **Soccer Mania** című válogatás, ami 4 foci-témájú játékot tartalmazott két kazettán. Az elsőn az FM2 és a World Cup Edition, a második pedig két idegen fociszimuláció szere-



Kevin Toms 2016-ban még mindig élvezi a foci-menedzserkedést

pelt, az Empire Software-től a Gazza's Super Soccer, és a Microprose-től a MicroProse Soccer. Ez a kiadvány talán borsos ára (15 font kazettán, 17 lemezen) miatt nem lett toplistás, de biztos sokat eladtak belőle, mert manapság is elég olcsón hozzá lehet jutni. A kiadó lépett egy jó nagyot a pofátlansági skálán, 1991 nyarán kiadták újra a Football Manager 2-t, a kiegészítő csomagot és a World Cup Editiont is normál kis kazettatokban 3-3 fontért. Ezt az akciót már a közönség sem díjazta, ezek a kiadvá-

nyok szinte elérhetetlenek manapság, tehát nem sok fogyhatott belőlük.

A láthatólag ötletihányban szenvedő kiadó utolsó dobása 1992 karácsonyán, a Spectrum első életpályájának vége felé jelent meg. Így néhány hónap híján mondhatjuk, hogy szinte az első Football Managerrel kezdődött a Spectrum tündöklése, és szintén néhány hónap híján az utolsó FM játékkal, a **Football Manager 3**-ral ért véget a Spectrum éra kereskedelmileg sikeres korszaka. A játékot Brian Rogers írta, szörnyű kritikákat kapott, de a név sokat számít, így is sikeres lett, hónapokat töltött az eladási TOP10-ben. A hirdetésekben az állt, hogy a Football Manager sorozatának tagjaiból világszer- te több mint 1 millió példányt adtak el!

Ennyi volt az Addictive Games története, ami lényegében Kevin Tomsról szólt, akinek utolsó, 2016 szeptemberében megjelent munkája a Kevin Toms Football Star Manager! A játék lényegében az első Football Manager minimálisan kibőví- tett, tupírozott változata Androidra és iOS-re.

ADDICTIVE GAMES SZOFTOGRÁFIA

Football Manager

Addictive Games, 1982.08., kazetta,
£7.95

Kevin J.M. Toms
48K, stratégiai, menedzser

Software Star

Addictive Games Ltd, 1985.02., kazetta,
£6.95

Kevin J.M. Toms
48K, stratégiai, menedzser

Kirel

Addictive Games Ltd, 1986.05., kazetta,
£8.95

Siegfried Kurtz
48K, 3D akció

Headcoach

Addictive Games Ltd, 1986.09., kazetta,
£8.95

Simon J.C. Davies
48K, stratégiai, menedzser

ADDICTIVE GAMES

President

Addictive Games Ltd, 1987.04., kazetta,
£8.95

Kevin J.M. Toms
48K, stratégiai, menedzser

Football Manager

Prism Leisure Corporation PLC / Addictive
Games, 1987.05., kazetta, £2.99, 1988.,
lemez, £9.99 (újrakiadás)

Kevin J.M. Toms
48K, stratégiai, menedzser

Football Manager 2

Prism Leisure Corporation PLC / Addictive
Games, 1988.06., kazetta, £9.99, lemez,
£14.99

Kevin J.M. Toms, Bedrock Software (Brian
Rogers)
48K, stratégiai, menedzser

Metaplex

Prism Leisure Corporation PLC / Addictive
Games, 1988.09., kazetta, £2.99

Softeam, Mark Alexander
48K, akció

Hotshot

Prism Leisure Corporation PLC / Addictive
Games, 1988.09., kazetta, £8.99, lemez,
£12.99

Maxwell Technology Ltd (Nick D'Mahe, Matt
Black)

48K, akció, faltenisz

Football Manager 2 Expansion Kit

Prism Leisure Corporation PLC / Addictive
Games, 1989.09., kazetta, £7.99

Kevin J.M. Toms
48K, kiegészítő csomag

Football Manager 2 & FM2 Expansion Kit

Prism Leisure Corporation PLC / Addictive
Games, 1990.03., kazetta, £9.99

Football Manager 2

Football Manager 2 Expansion Kit

Kevin J.M. Toms
48K, kiegészítő csomag

Football Manager World Cup Edition

Prism Leisure Corporation PLC / Addictive
Games, 1990.06., kazetta, £9.99, lemez,
£14.99

Kevin J.M. Toms, Mike Marchant Graphics,
Anthony King, Bedrock Software (Brian
Rogers)

48K, stratégiai, menedzser

Soccer Mania

Prism Leisure Corporation PLC / Addictive
Games, 1990.12., kazetta, £14.99, lemez,
£16.99

Football Manager 2

Football Manager World Cup Edition

Gazza's Super Soccer

Empire Software

Bedrock Software (Brian Rogers, Allen
Pendle, Colin Nichols), Oxford Digital
Enterprises (Kevin R. Ayre)

48K, sport-szimulátor

MicroProse Soccer

MicroProse Software

Sensible Software, Smart Egg Software,
Barry Leitch

48K/128K, sport-szimulátor

Football Manager 3

Prism Leisure Corporation PLC / Addictive
Games, 1992.12., kazetta, £10.99, lemez,
£15.99

Bedrock Software (Brian Rogers)
48K, stratégiai, menedzser

SILICON JOY SZOFTOGRÁFIA

Grand Prix Manager

Silicon Joy, 1984.11., kazetta, £6.95
Peter S. Boulton

48K, sport-menedzser

Boxing

Silicon Joy, 1984.11., kazetta, £5.95
Gary Shallcross

48K, sport-szimuláció

Trio

Silicon Joy, 1984.11., kazetta, £5.95

Dracula's Castle

Jim Elvery

16K, labirintus

Ascot

Andrew Miller

16K, lóverseny/hazárdjáték

Chaotic Caverns

Mark Alexander

16K, labirintus

GRAND PRIX MANAGER

Silicon Joy, 1984, 48K, sport menedzser

A Grand Prix Managerben ellenőrzésed alatt kell tartanod nagyon sok befolyásoló tényezőt, ami befolyásolja a GP csapatod sikerét, és próbára teszi ítélőképességed és pénzügyi ismereteidet. A célod, a játék lényege, hogy a vezetői értékelésed maximális, tehát 100-as legyen. Ezt úgy érheted el, ha megnyered a csapatbajnokságot a legmagasabb nehézségi szinten.

Betöltés után néhány kérdésen túl kell esned, először nehézségi szintet kell választanod, ahol 1 a legnehezebb, 10 a legegyszerűbb játékot jelenti. A választott nehézségi fok a játék szinte minden tényezőjét érinti, így kezdőként tanácsos könnyű szinten kezdeni.

Ezt követően a szezon hosszát, tehát a versenyek számát kell megadni. Nincs korlátozva a versenyek száma, de ha 20-nál magasabb számot adsz meg, azt furcsállja a program. A játék hosszát végeredményben a versenyek száma határozza meg, továbbá a hosszabb szezon azt is jelenti, hogy óvatosabbnak kell lenned a pénzügyekben: nem mehetsz mínuszba ebben a játékban, mert a bank nem fektet vesztes GP csapatokba! A következő, 'TEAM SUMMARY' lapon megtekintheted a rivális csapatok erejét. A csapatok neve után a pilóta minősítését, morálját, az autó értékelését és a szerelők számát, minősítését látod. Utóbbi számokat figyelj meg, mert pár kérdéssel később neked is fel kell vened szerelőket. A 'SPONSORSHIP' képernyőn első alkalommal kérhetsz pénzt a szponzorodtól, de ezzel a képpel sokszor találkozol majd a játék során. Vedd figyelembe, hogy az egyetlen finanszírozási forrás a játékban a szponzor. Először is látod, hogy mennyi pénzed van a bankban, majd a szponzor elégedettségi mértékét %-ban. Minden látogatáskor meg kell adnod, hogy mennyit pénzt szeretnél kérni. Gondold át alaposan, minél több van még hátra a szezonból, és minél elégedettebb a szponzor, annál többet kérhetsz, de ne legyél telhetetlen! Az elvi maximum egyenlő 100 ezer fonttal, írd be egy kicsivel többet, mint amennyit szerinted kaphatsz, de a szponzor dönti el úgy is, hogy mennyit kapsz. Ne legyél félnék, de ne is legyél túl követelőző! A 'SELECT DRIVER' képernyőn felvehetsz egy pilótát. Egy pilóta sikere két tényezőtől függ: a veleszületett képességtől és a moráltól. A pilóták neve után látod a készség szintjüket, a futamokénti bérüket, majd vagy a csapatuk számát színekkel és a kivásárlási árukat, vagy azt, hogy munkanélküliek (NO TEAM). Ha megpróbálsz egy rivális csapattól átcsábítani egy pilótát, akkor amennyiben ezt a másik csapat engedélyezi, akkor meg kell fizetned a transférdíját. A 'MECHANICS' képernyőn tudsz szerelőket alkalmazni. A képzettségi szintet a villáskulcsok száma jelzi. Minél képzettebb egy szerelő, annál magasabb a futamokénti bére. Ezen a képernyőn felvehetsz ('H'), és ki is rúghatsz ('F') dolgozókat. 'Q'-val tovább léphetsz, ha van legalább egy szerelőd. De mennyi és milyen képzettségű szerelőt is kellene felvenned? Indulj ki a többi csapatnál látott adatokból. Végül megváltoztathatod a csapatok ('T'), illetve a pilóták ('D') nevét, vagy E-vel tovább léphetsz a 'MENU'-be, ahol a '6' és '7' billentyűkkel tudsz le és fel lépegetni, az 'S'-sel pedig kiválasztani egy menüpontot.

Első menüpont a már említett pilóta választó, második a 'CAR SUMMARY', ahol látod a jelenlegi autód értékelését, valamint egy kérdést, hogy akarsz-e új autót venni? Ha igen, akkor sajnos mindenképp el kell költened egy olyan nagyságú összeget, amit a számítógép is jónak lát, innen már nincs visszaút. Csináltathatsz nagyszervízt is (full overhaul), esetleg investálhatsz pénzt kutatás-fejlesztésbe (R+D).

Harmadik menüpont a már ismert szerelőkkel kapcsolatos, negyedikben a szponzort fejtheted meg, ha ő is úgy akarja, ötödik a csapatok adatainak összefoglalója. Utolsó menüpont a 'GO RACE', ezt választva láthatod, hogy hányadik verseny következik, majd az 'EXPENDITURE SUMMARY' oldalon a költségeket (pilóta, szerelők, hotel, utazás, egyebek). Ez után láthatod a riválisok fejlesztéseit, igazolásait, stb. a 'GRAND PRIX NEWS' oldalon. Következik a 'RACE PLAN', ami két részből áll. Először a 'WING ANGLE', vagyis a szárnyak szöge. Merthogy az F1-es autóknak szárnya van. Minél nagyobb a szög, annál jobb az úttartás. Láthatod a kanyarok (bends) és az egyenesek (straight) ará-



JÁTÉKKALAUZ

nyát a pályán, valamint a hőmérsékletet (Temperature), és az eső esélyét (Rain) százalékban. Kanyargós pályán nagyobb szögbe kell állítani a szárnyat a biztonságos autózáshoz. A 'TYRES' lapon a gumik típusát (COMPOUND) és barázdáltságát (TREAD) kell megadnod. Legyen az időjárás függvénye a választásod. Ha rosszul állítod be a szárnyat, vagy a gumik jellemzőit, akkor az autód összetörését kockáztatod! Ezután elkezdődik a verseny, kérhetsz közvetítést (highlights). Ha nem kéred, akkor megnézheted a végeredményt, a kerékcserék idejét, a bajnokság állását a verseny előtt és után. Ha a közvetítést kérted, akkor láthatod a futam kulcsjeleneteit, a kerékcserét. Majd a végeredményt... Ha a futam után a pénzügyi egyenleged mínuszban van, akkor találkoznod kell a szponzoroddal. Amennyiben nem sikerül legalább nullára hoznod a számládat, a csapatod csődbe megy. Peter S. Boulton harmadik játéka nem egy jól működő stratégia. Legnehezebb szinten szinte lehetetlen benne bármit is elérni, de még a könnyű szinteken is nagyon kiegyensúlyozatlan.

BOXING

Silicon Joy, 1984, 48K, bokszt-szimuláció

A játékot úgy írták meg, hogy a lehető leghűbben kövesse a valós ökölvívás szabályait. Az a sportoló nyeri a mérkőzést, aki több menetet nyert meg, ha ez egyenlő, akkor a több pontot szerző lesz a győztes. Ha a pontszám is egyenlő, akkor a végeredmény: döntetlen. Pontot fejre, vagy testre bevitt ütéssel lehet elérni. Kiütés eléréséhez 20 pontnál magasabb pontkülönbséget kell elérni.

Játék kezdetén meg kell adnod a játékosok számát (2-5), a játékosok nevét, a menetek számát (2-9) és a menetek hosszát (1-3 perc). Liga rendszerben minden játékos minden játékosal megmérkőzik, ez két játékos esetén mindössze egy mérkőzést jelent. Számítógép ellen nem lehet játszani. 3-5 játékos esetén több mérkőzés van, a nyert mérkőzések két pontot érnek, a döntetlen pedig egyet. Minden mérkőzés után meg lehet nézni a bajnokság állását ('L'), a hátralévő mérkőzéseket ('F'), az utolsó meccs eredményét menetenként ('B'), és le lehet játszani a következő meccset ('P'). A bajnokság végén pedig kiderül, ki lett az új nehézsúlyú világbajnok.

Gary Shallcross második játéka, az elsőt (Knockout) a Mikro-Gen adta ki 1983-ban, az is pizok ritka, a Boxing meg pláne. Mindenesetre a szerző joggal vonta le azt a következtetést, hogy nem kell tovább erőltetnie a játékírást. A Boxing úgy rossz, ahogy van, semmi értékelhető nem jut eszembe. Az ökölvívás szabályait hűen követi? Hát, ez nem valószínű :) A vezérlést azért még leírom: X, C, S, Q, ill. N, M, L, P - a bal, ill. jobb oldali játékos mozgása balra, jobbra, és ütés gyomorra, fejre.

DRACULA'S CASTLE

Silicon Joy, 1984, 16K, labirintus

Drakula kastélya egy 450 m²-es egyszintes kis épület, egy szerény lakópincével. Utóbbi helyiség a tulajdonos hálószobája, ahol egy kényelmetlen faládjában, a rossz-nyelvek szerint koporsóban fekszik a napfénytől orvosilag eltanácsolt Drakula. Hogy te mit keresel ezen a helyen, azt nem tudom, de hozd ki belőle a legjobbat, ne halj meg! Az egyetlen berendezett szobában vagy elszállásolva, de ez nem a Hilton, mindössze egy faág a bútorzat. A házirend része, hogy a kastély hat lámpájának lekapcsolva kell lennie. Felvetődhet benned, hogy akkor egyáltalán minek van lámpa a kastélyban? De ne aggodalmaskodj, számodra örömteli a létezésük, ugyanis azzal az egy dologgal tudod elütni az idődet ebben az ingerszegény környezetben, hogy felkapcsolgatód a lámpákat. Ehhez viszont végig kell caplatnod az épületen. Az a gond, hogy a folyosókon nagyra nőtt denevérek röpködnek faltól falig, zárt szobákba nem tudnak berepülni, mert nem tudják lenyomni a kilincset. Ha találkozol velük, akkor megharapnak, elájulsz, és úgy is maradsz, míg 12



JÁTÉKKALAUZ

-öt üt az óra. Hál-istennek vendéglátód fokhagymagerezdeket rakott 8 helyre, ha ezeket megeszed, akkor a denevérek nem harapnak beléd, hanem te teríted le őket penetráns szájszagoddal. De minek rakott ki Drakula fokhagymát a saját házában? No és miért 12-ig leszel elájulva? Mert Drakula nem bír a vérével, és minden órában pont ebben az időpontban végigszáguld az épületen, becsukja az ajtókat, és leoltja a lámpákat. Ha összefut veled, akkor elveszi a bónuszpontjaidat, majd bevág az ágyadba, mert ő ilyen kegyetlen. Az idő múlását figyelemmel is kísérheted a pincelejáró mellett egy darab mutatóval felszerelt órán. A játék addig tart, amíg szórakoztatónak tartod Drakula bosszantását, ha meguntad, akkor egyszerűen kiséválhatsz az óra melletti ajtón. Igen, ilyen egyszerű. Ne csodálkozz, inkább ne higgy a másokat besározó legendáknak! Ha a végsőig akarod stresszelni szegény fényérzékeny szállásadodat, ahhoz négyszer kell felkapcsolnod a lámpákat. Jim Elvery egyetlen kereskedelmi forgalomban megjelent játéka, ami annyira nem mozgatta meg senki fantáziáját, hogy a WOS-on eddig mindössze két értékelést kapott, pedig annyira nem rossz, sőt, ötletes, nem is csúnya és játszhatatlan. Definiálható a vezérlés, vannak hangeffektek, talán a színekkel lehetett volna még kicsit játszani, vagy néhány különböző pályát rajzolni.

ASCOT

Silicon Joy, 1984, 16K, szerencsejáték

Az ascoti lóversenypályán töltesz el egy napot akár 5 másik játékosal együtt. Minden játékos kap 100 fontot, és a játékot az nyeri, akinek nap végére a legtöbb pénze lesz. Akkor lesz sok pénzed, ha jó fogadásokat kötsz. Három fogadástípus létezik: a WIN, a PLACE és az EACH-WAY. A WIN esetében a nyertes lovat kell eltalálnod, ha sikerül, akkor az oddsnak megfelelő nyereményt kapod. A PLACE esetén arra tippelhatsz, hogy a ló az első két hely valamelyikén végez. Ha ez sikerül, akkor az oddsnak megfelelő összeg negyedét nyered. Az EACH-WAY fogadás az előző kettő kombinációja, a nyeremény is ennek megfelelő, viszont a tét duplázódik, mivel két fogadást kötsz egyszerre. Minden futam előtt látod a lovak számát, színét, formáját az utolsó versenyeken, valamint az oddsot. Ezután ki kell választanod a lovat, amelyekre fogadsz, majd megadni a tétet. Ha a nyerőre akarsz fogadni, akkor elég az összeget beírnod, ha az első két helyre várod a lovad, akkor egy 'p' betűt írsz a szám után, pl. 10p. Ha kombinált fogadást szeretnél, akkor pedig egy 'e' betűvel jelezd, pl. 10e. A fogadások megkötése után indul a futam, majd láthatod a végeredményt és a nyereményeket/veszteségeket. Az Ascot Andrew Miller egyetlen játéka, ami a rengeteg lóversenyfogadást szimuláló program között nem számít rossznak, de 1984 végén ez már nem biztos, hogy elégséges.



3rd race		Going: heavy
		Dist.: 1m
RUNNERS		ODDS
1)	414311 Gold strike	4-6 F.
2)	414001 Riskit	3-1
3)	044033 Onemoretme	6-1
4)	310100 Sea wolf	7-1
5)	200023 Horace	5-1
6)	203000 Home brew	16-1

O.K. GOOD LUCK !

CHAOTIC CAVERNS

Silicon Joy, 1984, 48K, akció

Fesd be a barlangokat sárgára, hogy továbbjuss a következő befestendő barlangba. Hatfajta ellenséged van, kerüld őket! Mark Alexander nem a játékaival lett jól ismert spectrumos körökben, hanem a Wham! The Music Box és a The Music Box című zeneszerkesztő programokkal. Első játéka a Racing Manager volt a Virginnél, a következő pedig a Chaotic Caverns, mindkettő beküldött játék volt. Mellette Mark a saját 'cégén' keresztül mindenféle editorokat, meg felhasználói programokat írogatott, később pedig nevesebb játékokhoz zenéket. Egyszerű és elég csúnya játék a Chaotic Caverns. Jó pont, hogy a vezérlés újradefiniálható, illetve használható Kempston Joystick is. A labirintusok egyszerűek, a játék pedig frusztrálóan nehéz, de szerényen addiktív.



SOFTWARE STAR

Addictive, 1985, 48K, stratégiai, menedzser

Ebben a játékban kipróbálhatod magad egy szoftvercég vezetőjeként. Te irányítod a cég pénzügyi, marketing, személyzeti és tervezési részlegét.

A célod az, hogy elérd a Software Star állapotát, és meg is tartsd, amíg csak lehetséges. A kezdeti célod, hogy 10 hónap alatt elérd ezt a sztársági szintet. Valamint el kell érned az igazgatóság által kitűzött pénzügyi célt is.

A szoftver sztárságot hatékonyan növeli, ha a játékod az első három pozícióba kerül a toplistán, és nyilván az első hely adja a legnagyobb lökést a sztársági minősítésedben. A közönség hamar elfelejt ebben a játékban, és ha nincs játékod az első háromban, akkor a sztárság minősítésed csökken. Kezdj el játszani a kezdő szinten, és folyamatosan lépj egyre nehezebb szintekre, amikor úgy érzed, hogy nagyobb kihívásra vágysz. Vedd figyelembe, hogy a játék nagyon nehéz lesz a magasabb szinteken. A STARDOM RATING képernyőn láthatod a sztársági dolgokat, célkitűzéseket, az aktuális pénzügyi egyenleged, valamint az év végi célodat.

A DELETE GAMES FROM RANGE oldalon leállíthatod egy játékod terjesztését, ha úgy látod jónak. Persze, ezt kezdetkor nem látod, csak ha már fejlesztés alatt áll egy másik játékod. Ha törölsz egy játékot és nincs másik játékod pillanatnyilag a piacon, akkor az éppen fejlesztett játékod fog megjelenni, akár akarod, akár nem.

A GAME DEVELOPMENT oldalon az új játékod fejlesztését követheted, láthatod a címét, azt, hogy mióta fejlesztetted, és hogy milyen az általános minősége. A játék minősége mindig befolyásolja az eladást. Ezért hagyd időt a játékok fejlesztésére a minőség javítása érdekében. Körülbelül négy hónap fejlesztés után a minőség már csak lassabb ütemben javul. Vedd figyelembe, ha kiadsz egy játékot, akkor kapsz egy újságírói értékelést. Ez az értékelés módosítani fogja a játék minőségét, növelheti és csökkentheti is. Ha kiadsz egy játékot, akkor utána új játék fejlesztésébe kezdesz, aminek a NEW GAME DESIGN oldalon megadhatod a címét.

A munkatársaid munkaminőségének (EMPLOYEE PRODUCTIVITY) növelésére használhatsz ösztönzést ('I') vagy fegyelmezést ('D') is, vagy egyiket sem, és hagyhatod, hogy a munka menjen a megszokott módján. A lényeg, hogy próbáld elérni a kiváló (Excellent) termelékenységet. A magasabb termelékenység segíteni fogja az értékesítést és a fejlesztést is.

A SALES FORCE STRATEGY képernyőn azt látod, hogy az ország négy régiójában legutóbb milyen érdeklődés volt a termékeidre. Egy régiót közülük kiválaszthatsz, ott a legnagyobb erőforrásokat felhasználva fogsz értékesíteni. A másodlagos és harmadlagos régió egyre kisebb erőforrásokat kap az értékesítésre, míg a negyedikben az értékesítések drasztikus csökkenésére számíthatsz. Minden hónapban módosíthatod a régiók prioritását, ezzel változtatva az értékesítési hatékonyságodat. Vedd figyelembe, hogy minden egyes régióknak van egy értékesítési minimuma és maximuma. Ez azt jelenti, ha mindig ugyanazt a régiót helyezed az első helyre, akkor egy idő múlva az erőfeszítésednek már nem lesz hatása. Hasonlóképpen egy régió elérheti azt a pontot is, aminél már nem lehet rosszabb. A PUBLIC RELATIONS lapon látod a nyilvános kapcsolataidat. Két stratégiát választhatsz, ezek a hype/felhajtás (1), vagy az őszinteség (2). Mindkettő lehet pozitív vagy negatív is. A felhajtás azért kockázatosabb, bár ha működik, akkor a céged arculatán (COMPANY IMAGE) jelentősen javíthat, de akár drasztikusan ronthat is. Rajtad múlik, hogy melyiket tartod jobbnak.

Az ADVERTISING BOOKINGS oldalon a hirdetések számát adhatod meg. Minden hónapban van egy optimális reklámszint. Ez magasabb a téli, mint a nyári hónapokban. Ha az optimális reklámszintet eléred, azzal maximalizálsz az értékesítést a termékeidre. Ha több hirdetést adsz fel, azzal az értékesítést nem javíthatod tovább. Azonban, ha kevesebb reklámot jelentetsz meg, mint az optimális, akkor az értékesítés csökkenni fog. Bizonyos tényezőket még figyelembe kell venned, amikor eldöntöd, hogy hány oldalnyi reklámot szeretnél:

1. A játék életkora: ha egy játék három hónaposnál idősebb, az értékesítési potenciálja kezd csökkenni. Ezért felesleges a sok reklám.
2. A játék minősége: minél magasabb a minősége a játéknak, annál nagyobb a potenciális értékesí-

CHARTS		Mar 1985
1	Inferior	
2	Pixie Soft	
3	Hardtek	SALES Break even= 12800
4	Hardtek	Total= 8826
5	PeruSoft	
6	Mercury	
7	Sigh On	
8	Integrated	GAME= SOFTWARE S
9	Last Games	SALES= 8826
10	Hardtek	
11	SOFTWARE S	
12	Sigh On	
13	Addictive	
14	Inferior	
15	Silicon J.	
16	Crocodile	
17	Perth Hut	
18	Integrated	
19	Bug Ridden	
20	LosLorian	

PRESS ENTER TO CONTINUE

tése. Ezért lehet, hogy érdemes sokat reklámozni egy nagyon jó minőségű játékot, de az is lehetséges, hogy egy gyengébb játék értékesítését is növelheted ezzel a módszerrel.

3. Az évszak: van egy szezonális hatás, mely erősen észlelhető. Az értékesítés sokkal nagyobb általában a téli hónapokban (december, január), mint a nyáriakban (június, július). Ez természetesen megfelel a valóságnak is. Ezért tíz oldal reklám a nyáron szinte biztos pénzkidobás, míg tíz oldal decemberben jó befektetés lehet. A piac mérete (MARKET SIZE) megjelenik a reklám képernyőn. A CHARTS képernyőn dől el, hogy mennyire értesz a munkádhoz. Itt látod, hogy az aktuális játékaidból mennyit sikerült eladni, és ez hányadik helyet eredményezte a toplistán.

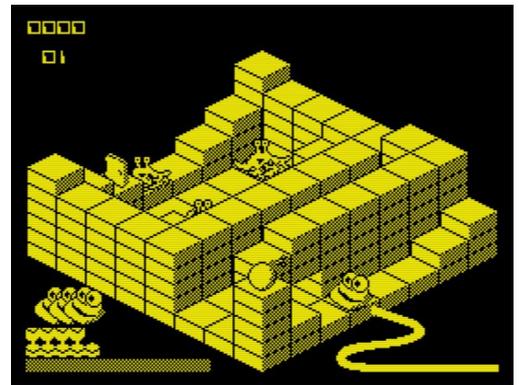
Kevin Toms ezzel a játékaival nem alkotott nagyot, a saját mércéjével mérve nem lett Software Star. És hogy mennyire nem igazak a játék szerinti törvényszerűségek: a Software Star megjelenésekor a Football Manager került újra a TOP10-be, a Software Start pedig sehol sem jegyezték.

Stratégiai játék, tehát a játszhatósághoz kellene egy nagy adag kiegyensúlyozottság, ami ebből a játékból hiányzik. Kellene még a játékmenetet befolyásoló megfelelő számú döntési helyzet. Egyrészt kevés az eldönthető dolog (a játék nevével együtt hat dolog), másrészt némelyik semmire sem jó: pl. a felhajtás és őszinteség hatása általában negatív, szinte lehetetlen jelentősen pozitív képet kialakítani a kiadóról. A munkatársak befolyásolása szintén inkább véletlenszerű eredményt hoz. A játékok kiadásának időpontja meg egyértelmű, akkor érdemes, ha legalább 75-80% a minőség, bár az én döntésem, de mégsem érzem, hogy el kellene gondolkodnom rajta. A vezérlés lassú, főleg mikor címet, nevet kell beírni. Ez így összességében 'appalling', ahogy a játék mondja.

KIREL

Addictive, 1986, 48K, 3D akció

Kirel a főszereplője ennek a 70 képernyős 3D-s arcade játéknak. Betöltés után az 'S' billentyű megnyomásával jutsz el a vezérlésválasztó menübe. Billentyűzet (J, O, U, K + 0) és Joystick (Kempston, Cursor, Sinclair) választása esetén is további billentyűket kell majd használnod a játék során. A Kirel tartalmaz egy tanulási módot ('T' - Teach mode) is, amit játék elején tudsz kiválasztani, hogy gyakorolhasd a lépéseket, mielőtt elkezdenéd az éles játékot ('P' - Play mode). Ahhoz, hogy megjelenjen az Exit-szimbólum a képernyőn, amin keresztül eljuthatsz a következő pályára, először hatástalanítanod kell a pályán lévő bombák közül valamennyit, mielőtt elfogy az idő (kanyargós csík a jobb alsó sarokban), vagy az energiád (csík a bal alsó sarokban). Pontot a pálya befejezésekor kapsz a gyorsaságod függvényében. Ha nem találsz Kirelt a zezugos képernyőn, nyomd meg a Space gombot, ilyenkor eltűnnek a Kirel pozíciója feletti tárgyak, és megáll a játék, amíg Enterrel tovább nem indítod. Kirel csak egy egységnyi magasságkülönbséget bír legyőzni lefelé és felfelé is, ezért alakítanod kell a pályákon. A pályák nagy részét négyzet alakú lapok alkotják. Ha Kirel alatt legalább kettő ilyen lap van, akkor a felsőt fel tudja venni, mikor megnyomod a tűz gombot. Kirel csak egy lapot tud magánál tartani, de ha van nála egy építőelem, akkor azt maga alá tudja tenni az újabb tűzgombnyomásra, hacsak nem a legmagasabb szinten áll. De akár hidat is tud építeni, ilyenkor Kirelre abba az irányba kell nézned, amerre a hidat szeretnéd építeni. Természetesen ehhez szükséges, hogy Kirel előtt legyen egy 'szakadék', ami fölött elkészül a híd, ha megnyomod a 'B' gombot. Kirel szorgos tevékenységében szörnyecskek próbálják akadályozni. Alapvetően értelem nélkül rohagnak, de ha Kirelre ugranak, akkor sok energiáját elszívják. El is tudod őket tüntetni, ha a fejükre ugrasz, de csak akkor, ha van nálad süti (egy süti - egy gyilkosság!). A sütit egy tortaszület képében tudod felvenni, de találkozhatasz a pályákon még mindenféle tárgyal, például korong alakú teleportokkal, és csillámló transzporterekkel. A teleportok mindig párosával vannak, és egymás között küldözgetnek, ha rajtuk maradsz rövid ideig. A transzporterek pedig vagy vízszintesen vagy függőlegesen szállítanak, utóbbit vezérelheted az 'E' (fel) és 'D' (le) billentyűkkel. Találhatsz még édességeket, ezek az erőnléted növelésére szolgálnak, kockákat, amik elérhetővé teszik a rejtett bombákat, labdákat, melyek késleltetik a bombák detonációját. Ne aggódj néhány pálya teljesítése után a szabályok egyre egyértelműbbek lesznek!



Siegfried Kurtz játéka első ránézésre nem tűnik ki a nyolcvanas évek közepének izometrikus 3D-s játékaik közül. Sőt, talán negatív irányba, mert túlzásúfoltnak tűnhet egy-egy képernyő. Az első benyomásokon még ronthat az is, hogy az iránybillentyűk kiosztása vacak, a tűzgomb pedig billentyűzet és joystick használata esetén is erősen késleltetve működik. De ne ítéld elsősre, mert a Kirel egy kimondottan jó, vagy ahogy egy kritikában írták, 'okos' játék. A zsúfoltságnak megvan az oka, forgatással kell megtalálni az aktuálisan megfelelő pályapozíciót, egyébként meg 10-20 percnyi játék után amúgy sem zavaró, inkább csak mozgalmasnak tűnik. A hangok nagyon jók, a nehézségi szint egy picivel talán az optimális alatt van, a pályák sorrendisége, elrendezése folyamatosan segíti a játékkal való barátkozást. Szóval, rossz kezdés után nálam kiütéses sikert aratott a Kirelt, szívből ajánlom neked is!

HOTSHOT

Prism/Addictive, 1988, 48K, sport/akció

A Hotshot egy futurisztikus sport szimuláció, amelyben szokás szerint le kell győznöd az ellenfeled. Ezt a graviton ágyú segítségével teheted meg, amivel magadhoz tudod vonzani a halálos plazmalabdát, majd kilőni azt különböző flipper-stílusú objektumokra. Nyomd le a tűz gombot a labda vonzásához, majd a gomb felengedésével újtárra engedheted a labdát, amit nem tudsz túl hosszú ideig magadnál tartani, különben felrobbansz. De légy óvatos, ha a labda a graviton ágyú végén kívül bárhol máshol ér hozzád, akkor meg fogsz semmisülni. Használd a graviton ágyút a labda repülési irányának módosításához, de nagyon figyelj arra, hogy a labda nagyon gyorsan odaérhet hozzád, ilyenkor mindig állítsd az ágyút a labda irányába, és nyomd a tűz gombot. Mikor tartod a labdát, vagy mikor próbálsz azt magadhoz vonzani, tehát mikor nyomod a tűzgombot, az iránybillentyűkkel tudod az ágyút irányba állítani. Ha nem nyomod a tűz gombot, az iránybillentyűket balra-jobbra futáshoz, ugráshoz és lehajoláshoz tudod használni. Ha 'két játékos' módban szeretnél játszani, akkor kövesd a játék előtt a képernyőn megjelenő utasításokat, adj meg mindkét játékosnak valamilyen nevet. 'Egy játékos' mód esetén csináld ugyanezt, de ne adj meg az egyik játékosnak nevet, ő lesz a számítógép vezérelte játékos. A játék 5 szinten játszható, és minden szintváltáskor van egy bónusz képernyő. A bónusz szinten a képernyő közepén lévő üres körbe juttasd a labdát, azzal tudod a legtöbb pontot szerezni.

1.szint: 1000 pontot kell elérni a bónusz szint eléréséhez, 4000 pontot a szintváltáshoz. Ezen a szinten korlátlan életed van, csak az óra és az ellenfél ellen versenyzel.

2.szint: Korlátozott életed van ezen a szinten, de nincs játékidő. Szerezz annyi pontot, amennyit csak tudsz, 15000 ponttal eléred a bónusz szintet, 20000 ponttal pedig a 3. szintet is.

3.szint: 40000 pont kell a bónusz szinthez, 50000 a szintlépéshez. Az óra és az ellenfeled ellen versenyzel.

4.szint: Lődd ki a kék téglát az ellenfeled vízszintjének emeléséhez, a vöröset pedig a vízszinted csökkentéséhez. A célod, hogy megfulladjon az ellenfél. 75000 ponttal eléred a bónusz szintet, 100000 ponttal az utolsó szintet.

5.szint: Pontot kapsz az ellenfél megsemmisítéséért, amivel közelebb juttatod őt az aréna közepén lévő fekete lyukhoz...

Nem nagyon tudok a fentiekhez mit hozzátenni, ugyanis képtelen vagyok játszani ezzel a játékkal. Nem mintha szörnyű rossz lenne, de számomra követhetetlen és kezelhetetlen. A grafikai megvalósítás, a vezérlési módok, a vezérlés érzékenysége, és még az ötlet is jó lenne, de amíg valami ennyire játszhatatlan, addig még nagyon játéknak sem tudom nevezni...



IDŐGÉP

1983. március

Ah Diddums	Imagine	16K	GBP 5.50
Backgammon	Hewson	16K	GBP 5.95
Blind Alley	Sunshine	16K	GBP 4.95
Bunny plus E.T.a. *	Automata	16K	GBP 5.00
Cells and Serpents	Argus/ASP	48K	GBP 6.50
Chess - The Turk	Oxford	48K	GBP 8.95
Conquering Everest	Argus/ASP	16K	GBP 6.50
Corn Cropper	CCS	16K+48K	GBP 5.00
Cosmic Guerilla	Crystal	16K	GBP 5.95
Cosmic Raiders	Mikro-Gen	16K	GBP 5.95
Crazy Balloons	A&F	16K	GBP 5.75
Cyber Rats	Silversoft	16K	GBP 5.95
Faust's Folly	Abbex	16K	GBP 5.95
Firebirds	Softek	16K	GBP 5.95
Games of Strategy I * **	CCS	16K	GBP 5.00
Games of Strategy II * **	CCS	48K	GBP 5.00
Ghost's Revenge	Micromania	16K	GBP 5.95
Great Britain Ltd ***	Mikro-Gen	48K	GBP 6.95
Inheritance ***	Mikro-Gen	48K	GBP 6.95
Invasion Force	Artic	16K	GBP 4.95
Joust	Softek	16K	GBP 5.95
Krazy Kong	C-Tech	48K	GBP 5.00
Mad Martha ***	Mikro-Gen	48K	GBP 6.95
Maze Chase	Hewson	16K+48K	GBP 4.95
Millipede ****	Softek	16K	GBP 5.95
Mined-Out	Quicksilva	48K	GBP 4.95
Mines of Saturn • Return to Earth * ***	Mikro-Gen	16K	GBP 5.95
Monster Muncher	Spectrum Games	16K	GBP 5.50
Monsters in Hell	Softek	16K	GBP 5.95
Reversi & Poker Dice (Games Tape 2) *	Gilsoft	16K	GBP 4.95
Slippery Sid	Silversoft	16K	GBP 5.95
Solitaire **	CCS	48K	GBP 5.00
Space Zombies	Mikro-Gen	16K	GBP 5.95
Spawn of Evil	DK'Tronics	16K	GBP 4.95
Spectrum Micro Chess	Artic	16K	GBP 6.95
Specvaders	Hewson	16K	GBP 4.95
Stock Market	Argus/ASP	48K	GBP 6.50
Super Spy	Richard Shepherd	48K	GBP 6.50
Superchess II	CP	48K	GBP 7.95
The Dungeon Master	Crystal	48K	GBP 6.95
The White Barrows	Argus/ASP	48K	GBP 6.50
Time-Line & Tasks (Games Tape 3) *	Gilsoft	16K	GBP 4.95
Tobor	Elfin	48K	GBP 7.95
Volcanic Dungeon	Carnell	48K	GBP 5.00
Yahtzi	Work Force	48K	GBP 5.50

1983. április

Dictator	DK'Tronics	48K	GBP 4.95
Frenzy	Quicksilva	16K	GBP 4.95
Ghost Hunt	PSS	16K	GBP 4.95
Gobble a Ghost	CDS	16K	GBP 5.95
Heathrow Air Traffic Control	Hewson	16K	GBP 7.95

IDŐGÉP

Jawz	Elfin	16K	GBP 4.95
Leapfrog	CDS	16K	GBP 5.95
Magic Castle	Gilsoft	48K	GBP 4.95
Maze Death Race	PSS	48K	GBP 4.95
Monster Mine ***	Gem	16K	GBP 4.95
Othello	CDS	16K	GBP 5.95
Peloponnesian War	Lothlorien	48K	GBP 5.50
Quincy	Severn	48K	GBP 5.95
Road Frog	Spectrum Games	16K	GBP 5.50
Rocket Raider	C-Tech	16K	GBP 6.50
Schizoids	Imagine	16K	GBP 5.50
Sentinel	Abacus	16K	GBP 5.00
Space Mission ***	Gem	16K	GBP 4.95
The Black Hole	Quest	16K	GBP 5.50
The Knight's Quest	Phipps	48K	GBP 5.95
The Nowotnik Puzzle	Phipps	16K	GBP 4.95

1983. május

16K Superchess	CP	16K	GBP 6.95
Android One - The Reactor Run	Vortex	16K	GBP 5.95
Androids	Sunshine	16K	GBP 5.95
Astro Blaster	Quicksilver	16K	GBP 4.95
Automonopoli	Automata	48K	GBP 6.00
Beetlemania	AWA	16K	GBP 5.50
Brainstorm	Micromega	16K	GBP 4.95
Caterpillar	CDS	16K	GBP 5.95
Colossal Caves ***	CP	48K	GBP 7.95
Dominoes	Micromega	16K	GBP 4.95
Fruit Machine	DK'Tronics	48K	GBP 4.95
Gulpman ***	Micromega	16K	GBP 4.95
Jaws Revenge	Work Force	16K	GBP 5.95
Jetpac	Ultimate	16K	GBP 5.50
Knot in 3D	New Generation	48K	GBP 5.95
Molar Maul	Imagine	16K	GBP 5.50
Monte Carlo *	Micromega	16K	GBP 4.95
Privateer	Lothlorien	16K	GBP 4.50
Road Toad	Elfin	16K	GBP 4.95
Roulette	Micromega	16K	GBP 4.95
Terror-Daktil 4D	Melbourne House	48K	GBP 6.95
The Castle	Bug-Byte	48K	GBP 6.95
Violent Universe	Quest	16K	GBP 5.50
Warlord	Lothlorien	48K	GBP 5.50

* több játékot tartalmazó kiadvány

** nagyon bizonytalan a megjelenési ideje, márciustól decemberig bármikor megjelenhetett

*** újrakiadás

**** májustól Megapede címmel adták ki

Az itt közölt megjelenési dátumok szinte kivétel nélkül nagyon bizonytalanok, egy-két hónapos tévedés bőven benne van a pakliban, ahol ennél több, azt jeleztem (**). Érdekes megfigyelni, hogy némelyik (ma már kisebbnek tartott) kiadó milyen árakon próbálta eladni portékáját, vagy hogy a Jetpac milyen környezetből nőtt ki, vagy hogy egyáltalán melyik kiadók voltak porondon egy évvel a Spectrum kiadása után.

LOAD "SCREEN\$

