

HUNTING WITH THE COLUMBIA

An hostile power has put a number of satellites on orbit with the task of transmitting important strategic information. Some of the satellites are equipped with laeser-weapons and self-destructive devices. The player assumes the role of the commander of the Columbia space-shuttle; he has been sent on a mission to collect these satellites and take them back to Earth. On his return journey he has to cross the air-space of the hostile power, where he has to withstand the attack of the enemy's hunter planes.

Phase 1. The player sees Space as if from the cockpit of the Columbia. Using the joystick, he has to approach the hostile satellites. Care must be taken: the ones equipped with laeser-weapons /these are visible/ must be shot down before they can shoot. /The Columbia has three "lives"./ Taking the satellites on board is done automatically once the Columbia is on top of them.

Phase 2. The return journey. The pilot is helped by rectangles shown on the screen to find the air-lift leading home. When he is already near the Earth he has to cross the air-space of the enemy. There hostile hunterplanes appear from behind the clouds and attack the Columbia. The more satellites the Columbia has gathered the more dificult is the manouvering. Here, too, the space shuttle can take three hits. Having outflown/shot down the enemy hunters, the Columbia can begin descent.

Phase 3. Landing.

Score: the number of satellites brought home.

NIGHTMARE AROUND THE FALKLANDS

A játékos egy tengeralattjáró periszkópján keresztül látja az éjszakai tengerfelszint; helyesebben szólva nem lát semmit, kivéve a periszkóp fok-skálaabeosztását. A joystick segítségével körben foroghat, s lövöldözhet torpedókkal. Ha egy ellenséges hajót eltalál, a találat felvilá-
lan egy pillanatra.

Ha egy hajót sikerül elsüllyeszteni, az rövid ideig nagy lánggal világít; mindezek a fények a horizont egy darabját, s ezzel együtt esetleg más hajókat is megvilágítanak, s így a célzást könnyebbé teszik. Természetesen a hajók mozognak, nem állnak egy helyben.

A játék addig folyik, míg valamennyi hajót nem sikerül elsüllyeszteni, illetve amíg a Nap fel nem kel; ekkor ugyanis, ha van még ellenséges hajó, az a tengeralattjárót egyetlen jól célzott lövéssel elsüllyeszti. A pontszám az elsüllyesztett ellenséges hajók számától, a felhasznált időtől, illetve felhasznált torpedók számától is függ.

The Astronaut-Eater^x

A three-dimensional game designed for one player.

The astronaute /controlled by the player/ is trying to escape from the monster /controlled by the computer/ through the -randomly generated - corridors of a gigantic spaceship before the self-destructing system of the spaceship begins to exterminate the ship.

The monster can use the airshafts of the spaceship as well as the corridors. His screams and howls provide information as to his nearness.

^xThe basic idea for this game has been provided by the film "ALIEN". If there are no legal problems involved, the game could be marketed under the original title.

***** A L T A I R ' S A D V E N T U R E S *****

Az 'ALTAIR'S ADVENTURES' a bonyolultabb adventure-típusú játékok közé tartozik. A játékos az ALTAIR űrcirkáló parancsnoka, feladata a Galaktikus Birodalomba betört hódítók bázisának megtalálása és megsemmisítése. A játék négy fő fázisból áll:

1. Űrtérkép alapján egy ellenséges rádióadást sugárzó bolygó kiválasztása, annak automatikus megközelítése, automatikus leszállás /amennyiben a bolygó nem mindjárt az ellenséges főhadiszállás/.
2. Távirányított robottal az adóépületbe való behatolás, kikémlelése az adás irányának.
3. Az ellenséges főhadiszállás megközelítése computer-vezérléssel.
4. Harc az ellenséges űrerőkkel; azok legyőzése esetén az ellenséges bolygó végső megsemmisítése.

Látvány: a különböző fázisok során:

1. Űrtérkép az ellenséges rádióadást sugárzó csillagrendszerekkel; 3D ábrázolása az ellenséges bolygó megközelítésének, a leszállásnak.
2. A robot kamerái által közvetített, rossz minőségű /erősen zavart/ kép az épület belsejéről.
3. 3D ábrázolása az ellenséges naprendszer megközelítésének, a felbukkanó ellenséges egységeknek.
4. Az űrcsata 3D ábrázolása, az űrhajóból nézve.

Hang: Az egyes szakaszokhoz illő zajhatások /robbanások, computer csipogása, stb./ végső győzelem esetén valamilyen győzelmi dallamocska.

Bemenő opcióként igen sok paraméter kezelhető, pl. a felhasználható robotok száma, az adásirány megállapításának biztonsága /2. fázis/, avagy az ellenséges erők száma, tüzereje /4. fázis/ és még sok más, jellemző adat; ezek egy nagy részének mindenképp default-értékkel kell bírnia, a játék egyszerűsítése végett.