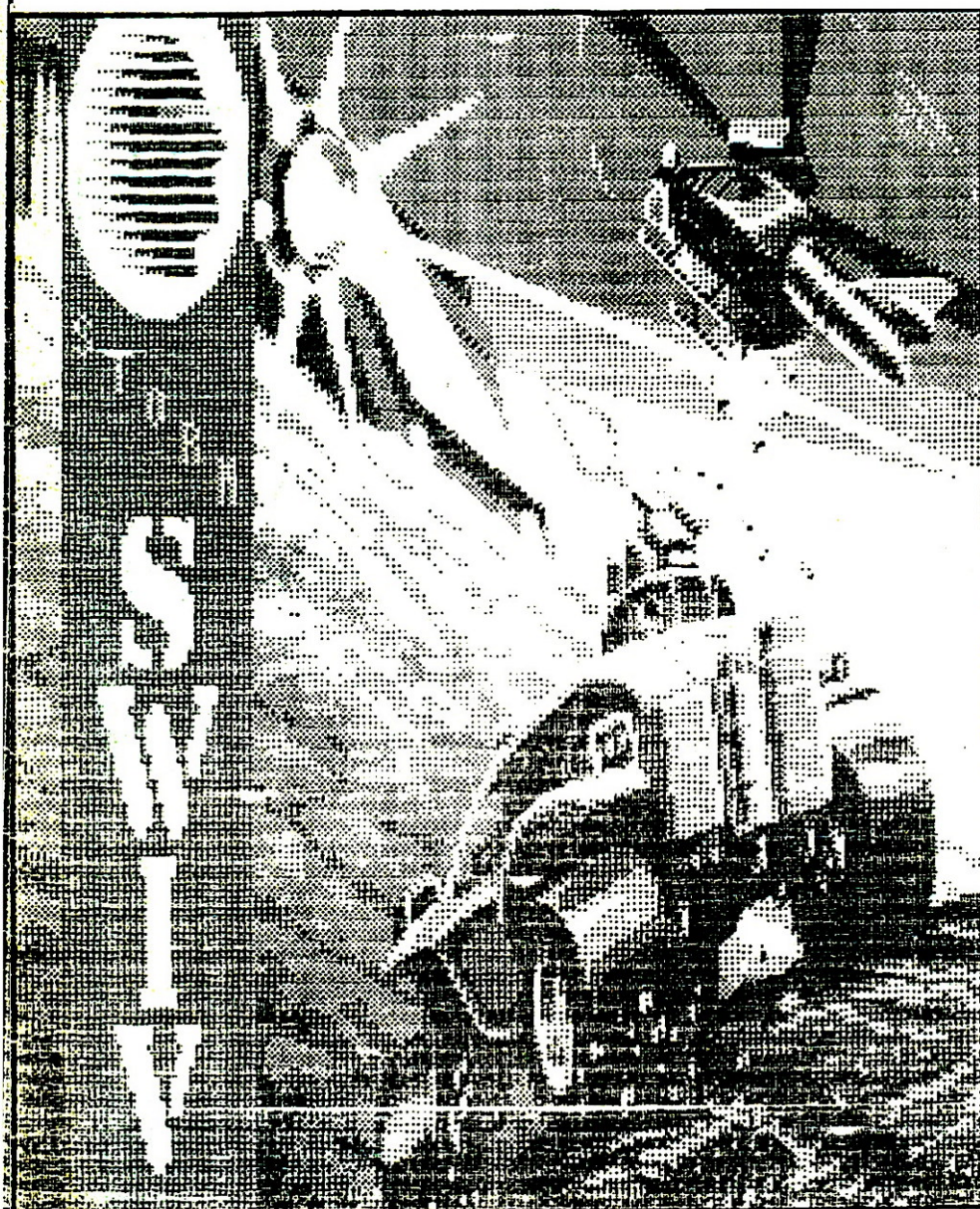


MONITOR

SANYO & SCORPIO AND REI

1992

1. SZÁM



A TARTALOMBÓL:

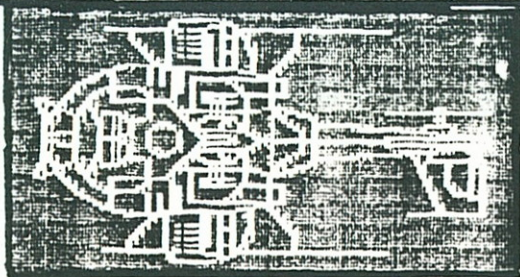
- Újdonságok
- Ismertetőik
 - + Réműlet!
 - + Indy Heat
 - + Locomotion
 - + Klikk-Clakk
 - + Rodland
- North and South
Rick Dangerous 2.
ACE 2.
Rizikó
100%-os játék?
Visszatekintő az
1992-es évre, vé-
lemények játékok-
ról
- TOP 20 lista
- Poszterek, kódok
- Képek, tippek
- A GREMLIN GRAPHICS
1993-as terveiről
- Klubügycyk

MONITOR NEWS - a MONITOR Hungarian Computer Fans Club újsága

Megjelenik kéthavonta. Szerkeszti: a szerkesztőbizottság

A Szerkesztőség címe: Sanyosoft, 5111 Jászfelsőszentgyörgy

Fő u. 38.



Ki emlékszik még a fantasztikus klubujtságra, az A.P.S. NEWS-ra? Senki? Na nem baj... Itt van a folytatás! A lelkes gárda kiegészülve az utánpótlással, megint kilép a nagyközönség elé, s nekilát a MONITOR NEWS szerkesztésének, amit ajánlunk mindenkinek, aki csak szereti a számítógépet.

Hogy miről olvashattok ma, azt nézzétek meg a borítón. Igaz is, a borító! A SILKWORM IV. címképet tettük ujságunk elejére főként azért, mert ez a kép igazán jól sikerült, lényegében nem különbözik az Amiga változatban megcsodált graphics-tól. A heli műszaki rajzát itt is megnézhetitek.

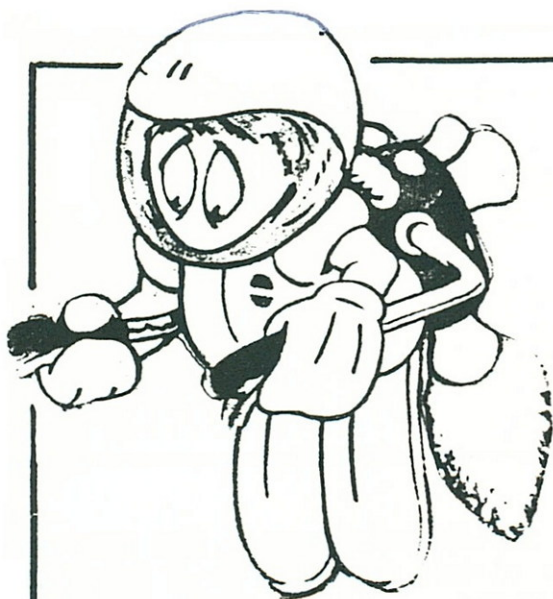
Na evezünk más vizekre! Néhány közérdekű infot kell elmesélnünk, s jó lenne, ha minél többen reagálnátok a dologra! Szóval:

- még csak nemrégiben hagytuk faképnél az 1992. esztendő. Jó év volt vagy rossz, ezt ítélje meg mindenki maga - természetesen számítógépes szempontból -, s ha már végiggondoljátok az egészet, akkor segítetek nekünk kiválasztani az év proggyjait! A következő kategóriákra lehet szavazni:
+ legjobb kalandprogram + legjobb akció + legjobb szimulátor
+ legjobb zene + legjobb grafika + legjobb játszhatóság.
A szavazás eredményéről később írunk egy cikket a lapban. A szavazatok elküldési határideje 1993. március 31.
- az ujságot azért kezdtük el csinálni, mert van ötletünk, anyagunk stb. De ez ne ijesszen el Titeket sem attól, hogy anyagokat, ötleteket, infokat küldjete nekünk a Szerkesztőség címére! Várjuk leveleiteket!
- a TOP listánkról se feledkezsetek meg! Nem akarjuk, hogy csak a mi ízlésünket tükrözze ez a lista, ezért várjuk szavazataitokat ezen ügyben. A listának a lényege, hogy azok a programok, melyeket a legtöbben jelöltök - ha nem volt még róluk normális leírás sehol -, egy idő múlva fel tűnnek majd ujságunk lapjain.

Most, hogy minden fontos dolgunkat előadtuk, még némi info. Ez a lap elsősorban klubujtság, tehát a klubtagoknak szól, persze ez nem zárja ki, hogy nem klubtag is hozzájusson, bár kissé drágábban. Arról nemigen érdemes beszélni még, hiszen az előállítás feltételei még változhatnak. Arról viszont beszélhetünk, hogy az ujságban minden lényeges dolgot közlünk majd a jelenlegi legjobb hatvannégyes lemezujsággal, a GameShift-tel kapcsolatban. Azt hiszem, már ideje nekilátni az olvasásnak, tehát jó böngészgetést kívánok mindenkinek! Hajrá MONITOR!

Hát akkor pár szót a GAMESHIFT-ről!

Valószínűleg még egy darabig ez a lemezujság marad a legszínvonalasabb tájékoztatási eszköz a Compy 8x8 táborában. Egy teljes lemezt foglalnak le a cikkek a legkülönbözőbb témákban, melyek közül egyik-másik az olvasók általános műveltetését célozza meg, pl. a rockzenével kapcsolatban, de természetesen leírások, tippek, infok, ismertető, kódok is vannak minden számban tömegével. Az ujság áráról annyit, hogy lemezzel együtt is igazán megéri, s megrendelni a következő címen lehet: 1123 Budapest XII. Táltos u. 8. Eddig egyébként négy szám jelent meg, s ha kihagyod, az bizony a Te hibád, mert mind játékprogramok, mind felhasználói cuccok tekintetében már most is rengeteg értékes információt adott le. Persze nincs veszve semmi, mert az előbbi címen utólag is megrendelheted ezeket is. Szóval akinek hatvannégyese van, annak a GameShiftet is meg kell szereznie!



ÚJ DON S Á G O K

E rovatunkban remélhetőleg minél több új programot mutatunk be rövid véleményezéssel fűszerezve. Szándékaink szerint csak akkor kívánjuk leközölni e rovatot, ha sok és jó játék gyülik össze, de egy-két program kedvéért nem fogunk tollat itt. Ha csak kevés játékot akarunk bemutatni, azt más oldalon tesszük meg.

Az év elején ime itt egy nagyszerű program, a SLICKS! A már F-1-ből ismert pályák némelyikén mérhetjük össze tudásunkat versenyzőtársainkkal, akik nem éppen fair play díjra pályázva nehezítik meg életünket. Egymás kocsióra fogadva kerülhetünk egyre jobb és gyorsabb kocsikba, magunk elé kitűzve a világbajnoki címet.

Jó kis logikai game a COOL CROCK TWINS, vele folytatnám a sört...pardon, a sort. Lényege: a képernyőkön elhelyezett kis nágyzetekhez hozzáérve kell teljesíteni egy-egy pályát, közben kikerülve a mindig a legrosszabb helyen felbukkanó ellenfeleket. A kellemes grafika és jó kis zene mellett igen-csak jó szórakozást nyújt.

Az INTERNATIONAL TENNIS egy kiváló teniszproggy - ki hitte volna! -. Normál meccs mellett bajnokságban indulni is van lehetőségünk. Allithatjuk a szettek számát, ellenfelünk erősségét, bár még a legkönnyebb fokozatban is izasztó. A meccs is jól meg van oldva, az irányítást pedig - nincs mese! - meg kell tanulni.

Egy nagyszerű játék előhírnöke a LEMMINGS PREVIEW. Hogy melyiké, azt nem árulom el...Az előzményekből mindenesetre az derül ki, hogy a kész játék igencsak megingatja majd a TOP listák mai vezetőinek helyét.

A ST. HOTELMANAGER-ben egy igazi menedzserjátékot ismerhetünk meg. Az e-fajta játékok minden apró fogása megtalálható benne, próbára téve ügyességünket, logikánkat. Nem lesz könnyű dolgunk!

A következő játékot az Another World hatvannégyes átirataként emlegetik. Neve: GREYSTORM. A grafikája nagyon szépre sikerült, a bibi inkább a játékmenettel van, ami egyszerű lövöldözős programokra emlékeztet. Lehet persze, hogy behatóbb vizsgálatok után egyéb is kiderül róla.

Nem árulhatok el sokat a PLAZMA BALL-ról, mivel a következő számban lesz róla egy részletesebb leírás. Annyit azért, hogy UFO-kkal rögbizhetünk benne, ami nem mindennapi dolog!

Ismét egy meglepetésprogram: a KATAKIS második része, az ENFORCER. Kevés olyan tökéletes program van, mint ez. Mind a háttér, mind a sprite-ok a gyönyörűnél is szebbre sikerültek. Laga a játék sem nevezhető igazán unalmasnak. TOP listánkból egy fatális félreértés miatt maradt ki...

További friss programok:

WORLD RUGBY

CRAZY CARS III.

ROBOTCOP

POOL SIMULATOR

HEKTIC 2.

CSAVARGÁS A GOMBAK BIRODALMÁBAN



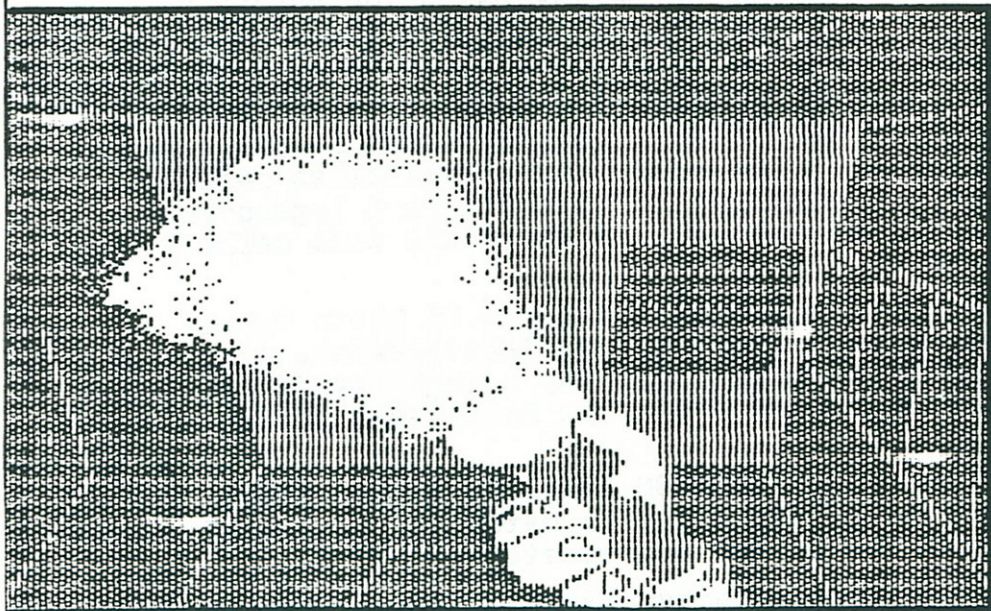
ISMERTETŐ



SCORPIO rovata

RÉMÜLET! + MicroSoft

Gondolom mindenki látott már kaland - játék - kockázat könyvet. Aki nem annak elmondom, hogy ezek olyan könyvek, ahol az olvasó a főhős és ő lapozgat



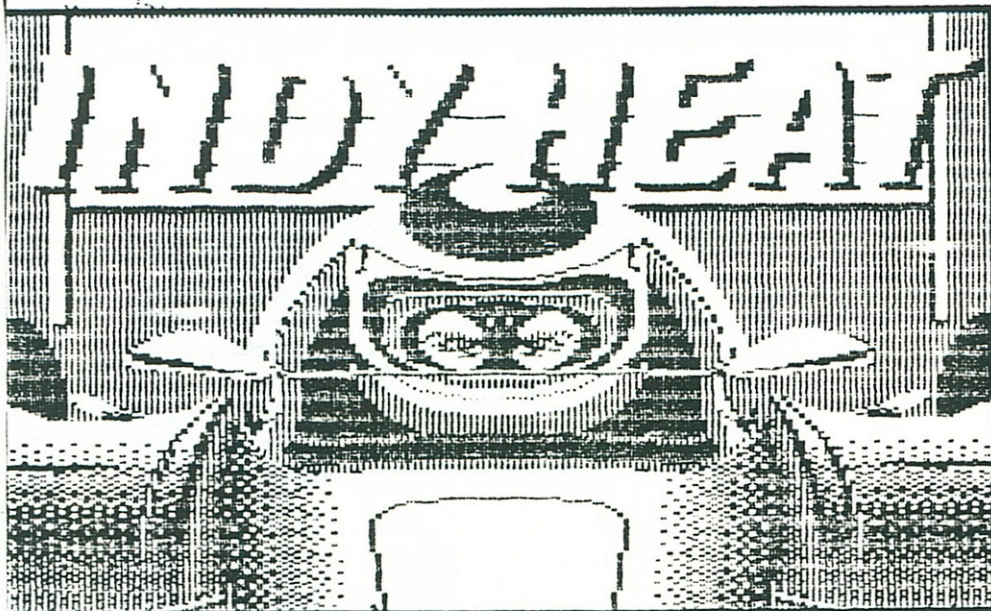
ide-oda attól függően, hogy mit akar, és így hová utasítja őt a történet.

Ezt a módszert felhasználva készült Mező Szabolcs horrorkönyve, ami aztán a MicroSoft révén számítógépen is napvilágot lát majd hamarosan.

A játékról annyit, hogy horrorprogram, azt hiszem, a jó öreg Commy 8x8 még nem látott ilyen művet az Elvira kivételével. Tűrhető a grafika - lásd képünket -, de sajnos zene nincsen benne. Azért a preview

alapján gigajó kis kalandprogram lesz! A történet röviden: hat fiatal egy vidéki faházban tölti az éjszakát. A faházban azonban egy örült gyilkos van, aki nekilát, hogy a kis csapatot nullára redukálja. Remélhetőleg Te időben kideríted, hogy ki a tettes...

INDY HEAT + Storm



Jó kis autóverseny ez, ami az ügyességi játékok elemeivel ötvözve egy szuper program lett. A játék felülről mutatja autóinkat. Amerika ismert pályáin versenyezhetünk és tuningolhatjuk gépünket. Kétféle irányítási mód közül választhatunk, állíthatjuk a zenét és az effekteket, na és persze a töltés módját. A négy kisautó közül maximum három irányíthatunk - kettőt joy-jal, a harmadikat billentyűzetről -. Tűrhető grafikával, sok pályával alkották meg a versenyt, ami jó szórakozást nyújt!

LOCOMOTION + Kingsoft

Az elmúlt évben két jó logikai játék is napvilágot látott. Az egyik a Klikk-Clakk volt, a másik pedig a most ismertetésre kerülő Locomotion.

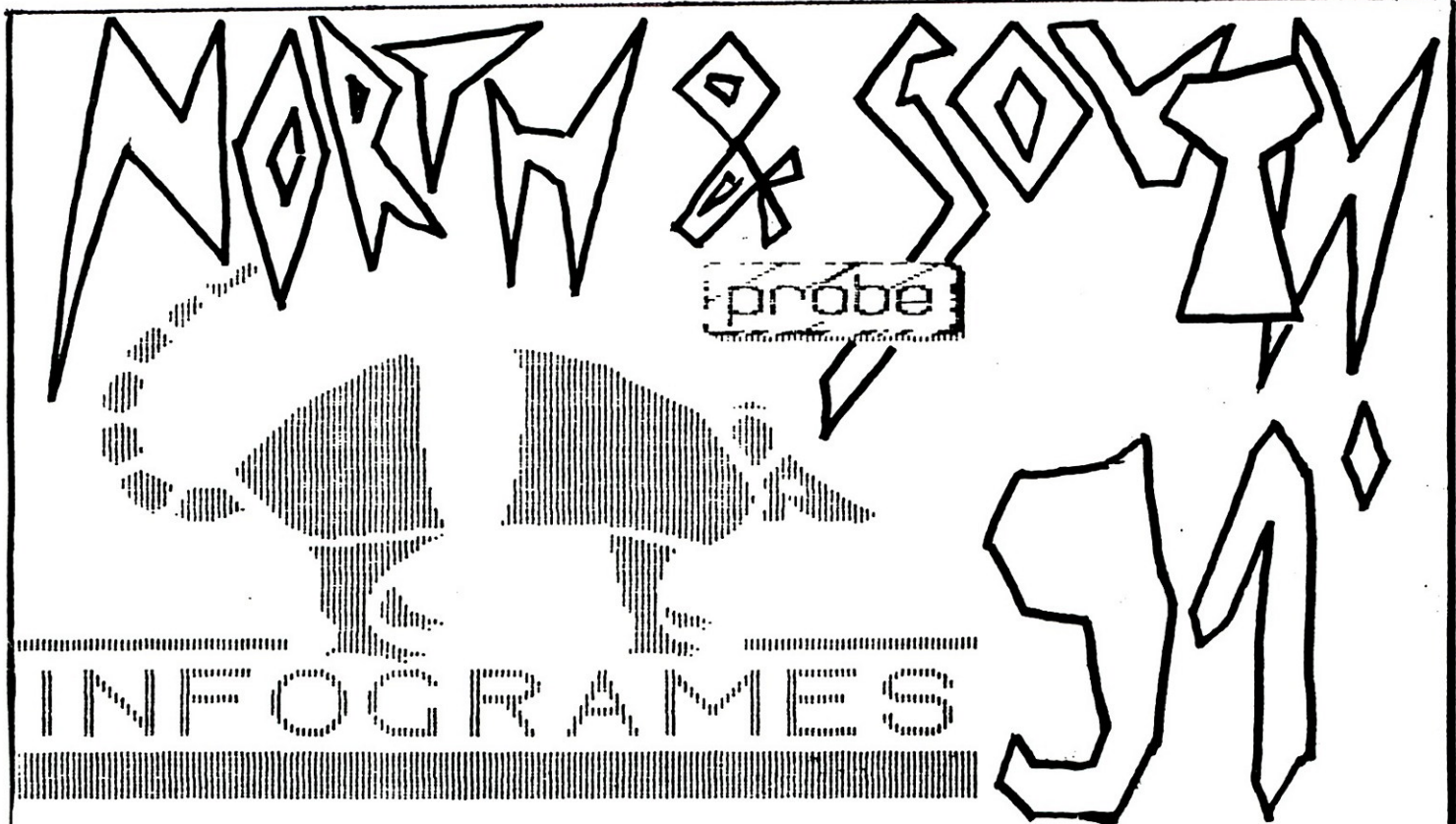
Ebben a játékban vonatokat kell irányítani, hogy eljussanak a megfelelő állomásra. Az állomások A-tól D-ig elnevezett négyzetek, melyek villogással jelzik, ha indul belőlük egy vonat. A vonatokat kurzor segítségével irányíthatjuk, olyan módon, hogy a váltókat kapcsolgatva tereljük az utját a megadott állomáshoz. Ha a vonat olyan helyre ér, ahol megszakadt az út - pl. egy váltó a keresztben érkező vonatokat engedi el - akkor megáll és megvárja, amíg szabad utat nem kap. Olyankor sincsen baj, ha a vonat rossz állomásra fut be, csak visszafordul, és elindul vissza arra, ahonnan jött. Így irányíthatunk végig loo pályát, s ha unjuk, akkor szerkeszthetünk magunknak újat. Sokáig élvezetes játékot nyújt!

CLIKK-CLAKK + Idea

Ha már az előbb említésre került a Klikk-Clakk, akkor írjunk is pár szót róla! A játékban különféle nevezetes helyeken, pl. a pisai ferde toronyban, az egyiptomi Szfinx előtt stb., kell óraműveket javítanunk. Fogaskerekekből kell utat építenünk a képernyő egyik szélétől a másikig. Ha az út kész, jöhet az új pálya. Néha egy-két madár kárt tesz a fogaskerekekben, ilyenkor menjünk le az ikonhoz vagy nyomjuk meg a SPACE-t, válasszuk az olajozást és menjünk rá a rossz, villogó fogaskerekre. Ekkor tüzre megjavul a hiba. Ha már sokat idegeskedtünk a galambocskák miatt, a célkereszt ikont választva vadászatot rendezhetünk közöttük. A bomba ikonnal a nem jó helyre tett fogaskerekeket robbanthatjuk fel. Egyébként ha egy fogaskerék nem forog és jön az új pálya, akkor hibapontot kapunk a felesleges alkatrészért. Ha munkánk közben megáll a kerekek forgása, akkor az egyiket úgy tettük be, hogy az akadályozza a többieket, vagy a nyillal jelzett kerekek nem arra forognak, amerre kellene. Ha egy pályát már nem tudunk valami miatt befejezni, akkor nyomjunk RUN STOP-ot, és csak a szint elejéről kell újrakezdeni. A játék nagyon színvonalas, ezért kár lenne kihagyni!

RODLAND + Storm

Az ügyességi játékok egyik legjobbjá a Rodland. Bár ez még tavalyi stuff, mégis érdemes betölteni. A grafika és a zene nem 100%-os, de jó. A játék története szerint két kislány, Rit és Tan nekiindulnak megkeresni a Malboot által elrabolt édesanyjukat. Egy-egy lézerlásszóval felszerelve csapkodhatjuk ellenfeleinket ide-oda, no és a mágikus létraállító cipő sem hiányozhat. A pályákon található virágokat érdemes összeszedni, hogy extra game-ünk legyen. Ekkor ellenfeleink kis "virágokká" válnak, amiket leütve betűkhöz juthatunk. Ha összeszedtük az EXTRA feliratot, egy plusz élet mellett bonus pontokat kapunk. A játékot a legjobb kettesben játszani. Ajánljuk mindenkinek!



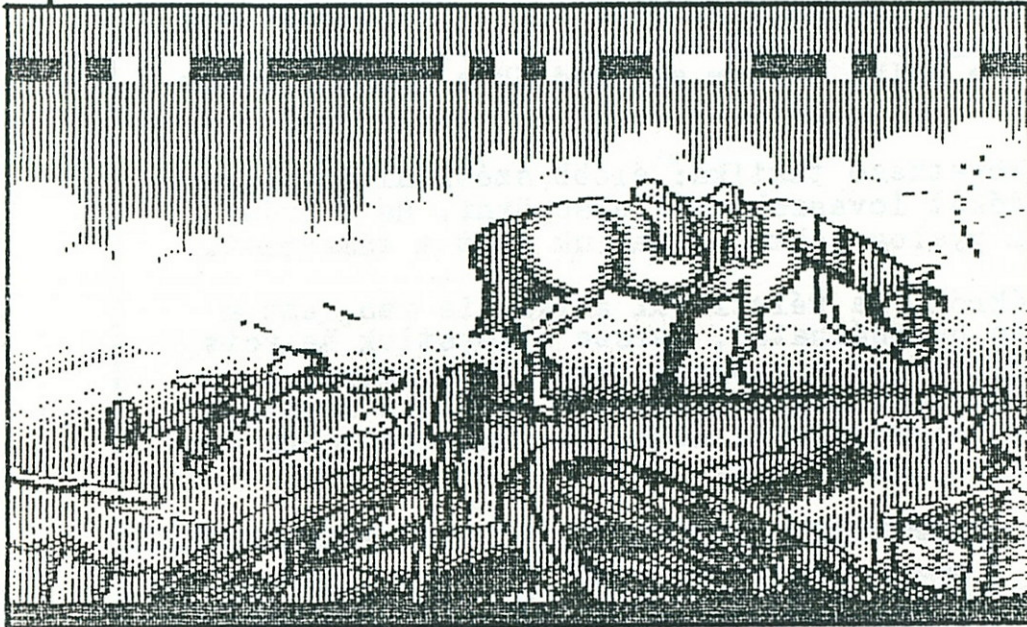
Vala egyszer régen egy Amiga program, melynek neve: North and South. A programot - mivel franciák írták - franciás könnyedség jellemezte, mind grafikai, mind zenei, mind pedig a poénok szempontjából. Az amerikai polgárháború véres harcait kissé talán új értelmezésben adták elő az Infogrames programozói, minden esetre óriási sikerrel. A szerencsétlenre sikeredett amatőr konverziót követően egyszer csak felröppent a hír: maga a cég készülődik a Commy 8x8 konverzióra. S a hír nem volt kacsa! Megjelent a konverzió, amit egy ősrégi Amiga tulajdonos szemével nézve töltöttem be, már előre fanyalogva a béna, szerencsétlen grafika, a sok kihagyott poén stb. stb miatt. Erre mi történik? Már a kezdőkép is ugyanaz! Ugyanolyan poénok, ugyanaz a dallam - persze azért a hatvannégyes színvonalán, de mégis élvezhető minőségben -, sőt a grafika is ugyanolyan! Nocsak! Szóval lényeg a lényeg: ha megvan Neked a North and South, ugyanazokat a poénokat élvezheted végig, mintha Amigád lenne. No jó, nem dicsérem tovább, inkább térjünk rá a lényegre!

Először is állítsuk be a nehézségi fokozatot mindkét félnél, amit a két emberre klikkelve állíthatunk be. Az északiaknál a kardot kezében tartó tábornok a legjobb, a délieknél pedig a cigarettázó marsall. Ezután állítsuk be, hogy ketten játszunk-e, vagy az egyik fél a számítógép legyen. Ezt a katonák mögötti zászlóra klikkelve döntjük el. Így lehetünk akár északiak, akár déliek is, de lehet persze kétszemélyes a játék, vagy élvezhetünk demót is, ha mindkét zászlónál a gépet jelöljük ki. Kezdőknek érdemes a gépet gyenge, magát erős játékosra állítani.

Az évszámot változtatva különféle felállásokat érhetünk el, minél későbbi évet jelölünk ki, annál erősebbek az északiak. Be lehet még különféle nehezítő variációkat is állítani: indiánok, időjárás, utánpótlást szállító hajó. Beállítható, hogy az arcade részeket a gép játssza le, vagy mi magunk vessük be magunkat, és az is, hogy billentyűzet vagy joystick segítségével játszhatunk. A "GO" feliratra térve indul a küzdelem.

Első képünk a térképet ábrázolja. Itt állnak fel egymással szemben a harcoló felek, s itt irányíthatjuk hadseregeink mozgását. A tér-

kép területekre van felosztva, ahol időnként egy-egy hadsereg áll. Egy kurzorral mozoghatunk a terepen, amellyel valamelyik hadseregre mutatva a bal alsó sarokban megjelenik az információs kártya. Erőből olvashatjuk le, hogy melyik hadseregben mennyi lovas, gyalogos és ágyús van. Azoknak a seregeknek, melyekkel léphetünk, villog a területe. Rájuk klikkelve villogni kezdenek a potenciális célterületek. Ha ez olyan terület, ahol saját sereg áll, akkor seregeink egyesülnek. Ha a nyugati területeket vesszük mi, vagy az ellenfelünk célba, akkor pár kör után előfordulhat, hogy amennyiben az elején bekapcsoltuk az indiánokat, azok lecsapnak a hegyekből, és megritkítják, néha el is intézik az aktuális hadsereget. Ha a hajó is bekapcsolt állapotban van, akkor három körönként feltűnik egy hajó a legkeletibb államban, és az éppen ott állomásozó hadseregeknek hoz



ujoncokat. Tehát nem árt ezt az állapotot állandó fenntartásunk alatt tartani.

Az időjárás bekapcsolása után a térképen egy felhő vándorol majd, ami az éppen alatta lévő sereget arra a körre mozgásképtelenné teszi.

Ha van két erődünk, s a köztük lévő vasútvonal által átszelt területek is a mi ellenőrzésünk alatt vannak, akkor ott menni is fog a

vonatunk, s szállítja a befizetett adót. Minél több területünk van annál több pénzt kapunk, s mivel tudjuk Montecuccoli óta, hogy a háborúhoz három dolog kell, pénz, pénz továbbá pénz, ezért öt zsákonként hadsereget kapunk. Ezt a villogó területek valamelyikére állíthatjuk fel. Ha a sinek melletti területen ellenség van, vagy mi vagyunk az ellenség vonata melletti területen, akkor jöhet a vonatfoglalásos arcade rész, melynek lényege ugyanaz, mint a következőkben ismertetésre kerülő erőd foglalásnak. A különbség: ha elérrünk a vonat elejére, akkor eltérítettük a havi pénzzállítmányt, így abból a moneyből mi - vagy ha mi voltunk a szenvedő fél, akkor az ellenfél - regrutálhatunk.

Ha egy ellenséges várra lépünk, betöltődik a várfoglalási rész. Egy várfalon, illetve annak tövében szaladva kell eljutnunk az ellenfél zászlójáig. Irányítás: FEL - ugrik vagy létránál felmászik; LE - lehajol vagy létránál lemászik; JOBBRA - futás jobbra; BALRA - futás balra; TŰZ - ütés; TŰZ + FEL - késdobálás. Támadásnál érdemes mindig fent menni, s csak akkor lejönni, ha olyan akadályba ütközünk, amit nem tudunk átugrani. Ha meglátunk egy ellenfelet, azonnal dobjunk kést. Ha mégis leütne, akkor pedig nyomkodjuk a fire-t kegyetlenül: Lent kutyák, ládák, bombák vannak, tehát nemigen érdemes arra menni. Védekezésnél - hiszen a mi erődünket is megtámadhatják! - a joy fel-le mozgásával választhatjuk ki, hogy katonánk alul vagy felül szaladjon a támadók elintézésére. Az irányítás ugyanaz mint az előbb, de a jobbra csak megállást jelent. A legjobb, ha egy kést várunk a támadóba, astán mielőtt felkelre, megsorozzuk, így egészen sokáig vissza lehet tartani. Alul az óra az időt, a bakancs a támadót jelzi, ha az óra jut előbb a célba, akkor a támadó a földre borulva zokog dühében, ha a bakancs, akkor pedig a zászló lehuzása

jelzi az erőd bevételét.

A harcnak nagy szerepe van ebben a programban. Ez a harc természetesen teljes arsenálnyi küzdelem két hadsereg között, gyalogosokkal, lovasokkal, útegekkel. Harcolni olyankor tudunk, mikor a térképen seregünk olyan mezőre lép, amelyiken ellenséges haderő tartózkodik. Ilyenkor betöltődik egy csatamező a sokféléből, és beanimál két oldalról a két szembenálló fél. Az egyes hadtesteket a következők szerint irányíthatjuk:

Lovasok: értelemszerűen. A fire itt karddal való csapkodást okoz.

Gyalogosok: értelemszerűen itt is. Annyit azért mondanánk, hogy a joyt a menetiránnyal szembe huzva a fiuk egy sorba rendeződnek, majd úgy kezdenek el hátrálni. Igaz is, a lovasok nem tudnak hátrálni, csak fékezni!

Útegek: Csak fel és le tudnak mozogni. Fire-ra egy csik jelenik meg felül, ami minél nagyobb, annál messzebb lő el az ágyu. Folyamatos tüzre nő a csik, amikor elengedjük a gombot, akkor lő.

Általánosan követhető a következő taktika: előbb szétlőni az ellenfél ágyuját, majd a maradékot lovasrohammal elsöpörni. Ha ő indul meg a lovasaival, akkor a gyalogosokkal ziláljuk szét a támadókat.

Ennyit erről a remek játékról. Ha véletlenül Amigád is van, ezt a leírást akkor is nyugodtan használhatod, persze a joystick helyett mouse értendő. Mindent egybevetve a program megállja a helyét a konverziók között. Az Infogrames nagyot alkotott ezzel, és reméljük, egyszer még kirukkolnak a folytatással. Addig is: tra-tra-ra-ra-trá! Gy.k.: ez a trombita volt, a harci kürt.

CLIK-CLAK LEVEL CODE LIST

01:-----

02:PESCHI

03:MASTRO

04:URIOLO

05:NATALY

06:CIUPET

07:MORALA

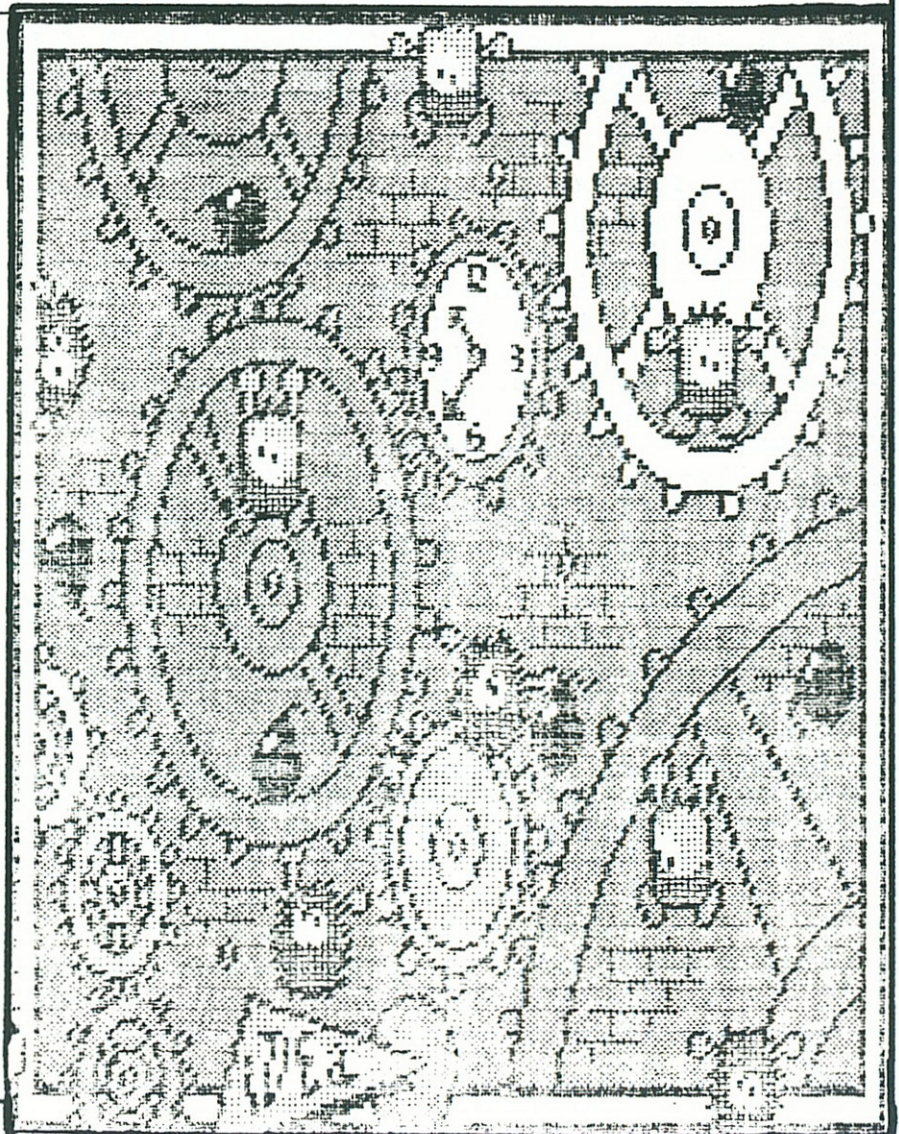
08:SUFELS

09:IMANID

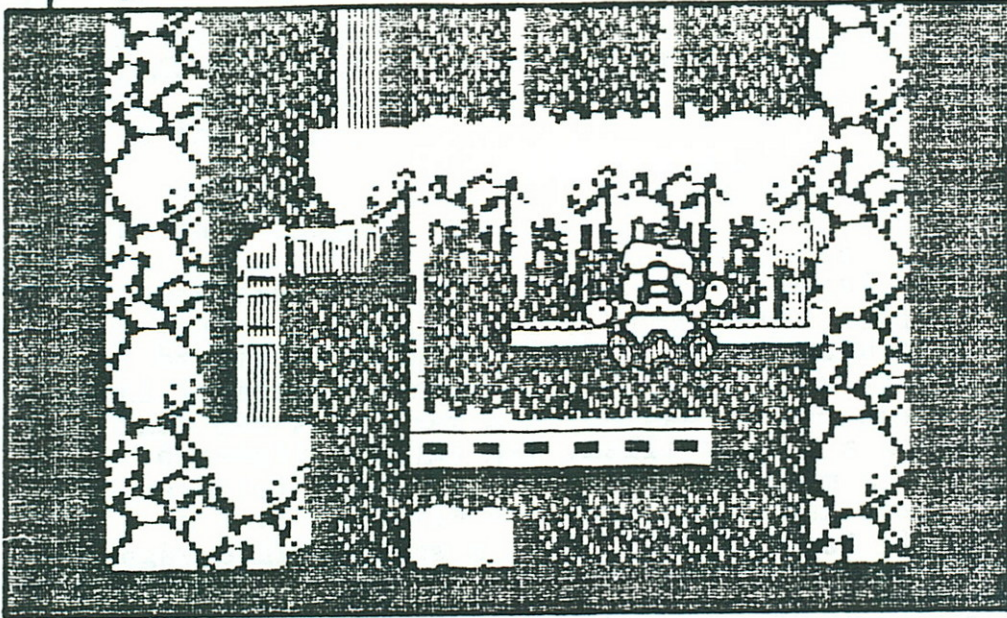
10:NIRIDN

11:IDREPE

12:QUAQUA



RICK DANGEROUS 2



- Még RICK-nek sem sikerül mindig... -

Ez a játék talán az egyik legjobban sikerült ebben a műfajban. Grafikája és zenéje elfogadható, de az igazi élvezetet a játékmenet nyújtja. Már az első rész is megállta a helyét, de ez a második rész még annál is jobb. A feladat egyszerű: mindenkit kinyírni, felszedni a bonus cuccokat és természetesen eljutni a pálya végére. A jelen leírás a játék második pályáját tartalmazza, mi-

vel az első pálya már megjelent a CoV 27-ben. A játék kezeléséről az 576 Kbyte 1990. évi 7. számában olvashattatok egy cikket, így nekünk "könnyű" dolgunk van, csak a 2. pálya teljes leírását kell elétek tennünk! Ha minden jól megy, a 3. pályáról következő számunkban olvashattok. Hát akkor kezdjük!

A kezdésnél láthatjuk, hogy RICK űrhajójából éppen kifogy a nafta, így kénytelen kényszerleszállást végrehajtani egy bolygón, nevezetesen Freezián. Kezdképpünkön öljük meg mindkét bolygólakót és vegyük fel a bonus cuccot. Vigyázzunk a plafonon lévő jégcsapra, ami a fejünkre eshet. Csusztatott bombával nyírjuk ki a harmadik ipsét. Úgyesen ugráljuk át a két "fogaskereket", majd vegyük fel a bonust. Menjünk fel a létrán és intézzük el az ottani manust. Ezután induljunk feljebb, de figyeljünk a jégből kiolvadó madárkára. A madárka "kirepítése" után menjünk fel a létrán, majd ugorjunk fel a freeziai mozgását követve, és küldjük melegebb éghajlatra. A falban lévő kapcsolóba belerugva lejön a lift. Innen csusztatott bombával irtsuk ki a növényt, majd ugorjunk fel és nyujtsuk ki a hap-sit. Tovább ugorva rögtön hajoljunk le a gép hógolyói elől. Mire a létrához érünk, abba is hagyja a vagdalkozást. Innen, figyelve a fenti gép labdáinak ütemét, ugorjunk balra kétszer. Itt találjuk az első bonus pályát. Ez azért is jó, mert ha mondjuk elhaláloznánk, csak innen kell kezdeni a játékot és nem az elejéről. Jobbra fel, és pucoljuk ki a pacurákat. A falban találunk egy kapcsolót, de ismételten vigyázzunk a zuhanó jégcsapra. A kapcsoló hatására a fenti két hózuhany közül az egyik abbahagyja a zuhanyozást, így már csak a másikat kell kicselezni. Minden harmadik adag után van annyi időnk, hogy át tudjunk slisszolni alatta. Közben ne feledkezzünk meg arról sem, hogy a lábunk alatt a talaj csuszik. Menjünk fel a létrán, Itt az első oszlopnál állva csusztassunk egy bombát. Gyorsan menjünk a második oszlophoz, és ott is csináljuk ugyanezt. Ha minden rendben ment, éppen elérjük a liftet, még mielőtt a nagy jég-

darab szétlapitana minket. Rugjunk bele a falba, így a karók eltűnnek. Mehetünk balra, ahol egy csusztatott bomba segítségével "öl freeziai" és ezt követően "megszerez bonus cucc". Haladjunk felfelé úgy, hogy közben kerüljük ki a hógolyókat. A jégdarab elindulása után rögtön induljunk utána, így még fel tudunk kapaszkodni az ut végén lévő létrára, mielőtt a következő menetrendszerű jégdarab agyonnyomna. Ugorjunk egyet fel, itt lesz egy zuhanó jégcsap, de ez minket ne zavarjon, menjünk tovább fel. A falban van egy kapcsoló, így azzal folytathatjuk utunkat. Mielőtt felérünk hajoljunk le, így haladjunk tovább. Már csak egy csusztatott bomba kell, hogy ezt a szakaszt teljesítsük.

Rögtön ugorjunk fel a fenti csővezetékre - bonus cucc! -, és egy csusztatott bombával a lenti növényt irtsuk ki. Két jégdarab között el tudunk menni a következő szakaszra.

A falban kapcsoló van, így lejön a lift, majd a fogaskereket átugorva a bonus cuccnál is lesz egy kapcsoló. Ezt használva a jégdarab eltűnik. Miután leugrunk, rögtön hajoljunk le! A következő ugrás után a hógolyók felett kell ugrálni. Csusztatott bombával intézhetjük el a növényt. Leugorva és használva a kapcsolót már csak "cs" bombát kell alkalmazni a növény ellen. Még egyet a jégdarab ellen, no meg egy villámot a madárba. Nyugodtan ugorjunk teljesen le, majd balra, a falon lévő kapcsolót megrugva eltűnnek lent a dárdák. Így már gyerekjáték lesz eljutni ennek a szakasznak a végére.

A fogaskerek elől lehajolva jutunk a bonus cucchoz. Ugy ugorjunk le, hogy amikor elindulunk, szorososan a fal jobb széléhez tartsunk, de aztán huzódjunk még inkább jobbra. Itt felrobbanthatjuk a jégtömböt, így néhány töltényhez jutva, de innen a dárdák miatt még nem sikerült kijutni. Inkább válasszuk a növényt, majd a madárkát. Innen leesve akadunk meg egy kicsit a párkányon. Várjunk amíg a jégtömb elmegy, és aztán induljunk a létrához. Csusztatott bombával távolítsuk el a jégdarabot. Esés közben balra tartsunk. Öl freeziai után vigyázzunk a plafonon lévő jégcsapra. Bonus cuccokat követően másszunk le a csatornán, öl ipse, majd a fenti fogaskeréknél lesz egy kapcsoló. Ha ezt bekapcsoljuk, a dárdák máris eltűnnek. Essünk le, intézzük el a madarat, és átugrálva a gödrök felett már készen is van ez a szakasz.

Kiiktatva a freeziasait, majd a hózuhanyon áthaladva jön az egyik legrosszabb rész. Itt egy jégrollerrel kell kavarni a hógolyókat lövöldöző gépek között. Az ügyességünkön mulik minden ennél a résznél. Csak annyit tanácsolhatunk, hogy az amnot mindenképpen vagyuk gyűk fel. Az egyik helyen két jégdarab lesz, itt vigyázni kell, mert ezek felolvadásuk után madarakká lesznek. Ott, ahol mindkét oldalon hózuhanyok állják el az utat, a bal oldali falba lőjünk bele. A következő képen az első alak aki szembejön velünk égi áldást kap a fejére, megspórolva nekünk egy lövedéket. Bonus cucc vár minket itt is. A jégdarabot robbantsuk fel, de lehetőleg ne álljunk elé. A két alaknak úgy tűnik elkél egy villám, hát adjunk nekik, ne sajnáljuk. Es végre készen van a szint. Hahó, ne menjetek el, a következő számban folytatjuk...

GRAEME SOUNESS SOCCER: a GS Manager után a Liverpool egykori idővöskéjének nevével fémjelezve egy igazi fociszimulációt is piacra dobtak. A játékról annyit, hogy funkcióiban megegyezik más ilyen típusú programokkal, talán annyit érdemes megjegyezni, hogy ekkora vetődéseket más programok kapusaitól még nem láttam. A proggyra a későbbiekben még visszatérünk.

ACE-2

Ha valaki játszott már repülőgép szimulátorral, és betölti ezt a programot, lemondóan legyint. Valóban, a Fighter Bomber és a Tomcat is jobb mint ez, de az ACE 2-nek van egy különleges tulajdonsága: hogy KETSZEMÉLYES! Ugyanis a képernyő ketté van osztva, s két pilóta is erőltetheti a harcot. Tudomásunk szerint ilyesmi csak a Top Gun-ban volt ezidáig.

A játék elején ki lehet választani a küldetést, melyek közül egyikben egymás ellen, a másikban a gép ellen lehet harcolni, kiválasztható továbbá az életek száma, hogy hányan játszanak, ha csak egy játékos van, akkor a gép ügyességét stb. Ha a támaszpontos küldetést választottuk, akkor ARM AIRCRAFT-ot választva a fegyverek között válogathatunk. A HEAT AIR-AIR és a RADAR AIR az ellenfél ellen, az AIR SHIP és AIR GROUND pedig a támaszpont ellen kell. A megfelelő felszerelés:

4 db HEAT AIR-AIR
2 db AIR GROUND vagy AIR SHIP

TAKE OFF-ot választva indul a játék, ha egymás ellen megyünk, sima FIRE-ra.

Billentyűzet:

1. játékos

2. játékos

port 1

irányítás

port 2

X

térkép

V

E

fegyverváltás

U

F

gyorsítás

K

S

lassítás

H

Ha elfogyna a töltényünk, vagy fogyóban lenne a benzinünk, akkor repülünk kis sebességgel, alacsonyan, egyenesen le a térképről, és hopp! már le is szálltunk. A képernyők mellett látszik életeink száma és a pontszám.

Üzenetek: itt most csak a vészüzeneteket írjuk le - ilyenkor megszólal a sziréna is! -

CHRASH WARNING - Zuhanunk

FUEL IS LOW - Kifogyóban a benzin

REQUCE ALT TO LAND és FLYING OFF MAP - itt a térkép széle, lassítunk és akkor leszállhatunk

ENEMY MISSILE - ellenséges rakétát lőttek ki ránk

MISSILE LAUNCH - mi lőttük ki a rakétánkat

Helyzetjelző: ha a kis repülőmodell "bigyója" felfelé áll, úgy normál helyzetben vagyunk. Ha a fehér csik teljes, akkor lendületesen zuhanunk, ha nincsen fehér csik, akkor maximálisan emelkedünk.

Hát ennyi. Egyszerűsége miatt laikusoknak is élvezetes játékot nyújt az ACE 2, hiszen itt csak a harcra kell igazán koncentrálni. A programnak nem kell sok adatot figyelnie, ezért eléggé gyors is, egyszerűen ajánlható mindenkinek. Egyszer próbáljátok ki!

A C E 2 : M ü s z e r f a l

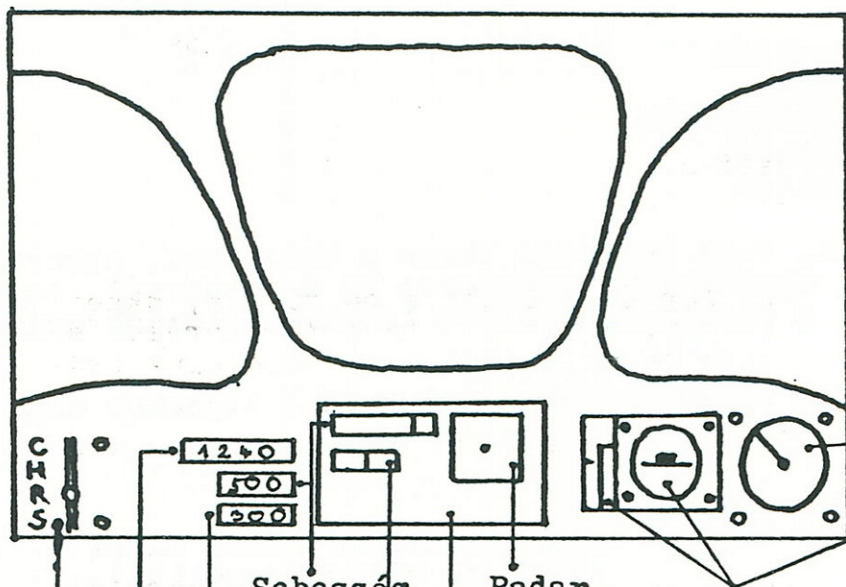


- Magasság
- Sebesség
- Sebesség
- Üzemanyag
- Repülési irány felfelé van észak

Üzenetek; s a fegyver fajtája és darabszáma

Helyzetjelző

Radar



Repülési irány

Helyzetjelző

Sebesség

Radar

Töltényszám

Üzenetek

Üzemanyag

Magasság

Fegyverek közötti váltó: C - cannon H - heat a-a S - air-ship

Ujságunk már megalakulásakor azt a célt tűzte ki maga elé, hogy támogassa a magyar programok elterjedését, népszerűsítését. Ennek a célnak az elérése érdekében minden számunkban igyekszünk bemutatni egy-egy magyar nyelvű programot. Remélhetőleg több lesz az olyan közöttük, amit valóban magyar programozó készített, mint az, ami csak magyar "konverzáció". A magyar nyelven kívül természetesen lényeges a proggy minősége is, bár ez nem azt jelenti, hogy csak a "csillogó-villogó", látványos dolgokat vesszük észre. Amiben van ötlet, "spiritusz", az mind jöhet!

Első számunkban olyan programot mutatunk be, melynek alkotóját homály fedi, mivel bejelentkezéskor rögtön a játékosok száma felől érdeklődik a gép, semmi demo, semmi intro.

Ha valaki nem játszott volna még hatalmasakat a Riziko társasjáték verziójával, az nem is tudja, miről maradt le. Hatalmas hadseregek, intrikák, szövetségek, politika, hadvezérek, stratégiák és hadmozdulatok szövevénye az egész, ha tehetitek, mindenképpen úgy játszatok, hogy ne csak a gép legyen az ellenfeletek. Minél több emberi résztvevő van a játékban, az annál élvezetesebb!

Legfeljebb hat szereplős lehet a meccs. Ha csak egy személy játszik, akkor a többi ötöt a gép irányítja, így eléggé lassu lesz az ügymenet. Természetesen mindenki megnevezheti magát és egy szint is választhat, amivel a térképen jelölik a csapatait. Ha ezzel készen vagyunk, megkapjuk a küldetésünket. Ezt kell teljesítenünk, hogy mi legyünk a győztesek. A küldetés többnyire valamelyik kontinens elfoglalása, vagy egy nép kiirtása. Az irányítás a kurzorbilentyükkel, a kiválasztás pedig Return-nel történik.

Tartalék felvétele: ki kell jelölnünk a vízszintes kurzor mozgásával, hogy hova, a függőlegessel hogy mennyi hadsereget akarunk letenni. Hadsereget át is lehet csoportosítani, ilyenkor az előbbieken kívül a honnan kérdésre is válaszolnunk kell.

Jelentés készítése: meg lehet adni, hogy játékosról vagy kontinensről kérünk infot. Játékosnál arra kapunk választ, hogy az illetőnek hol és mekkora hadserege van, míg kontinens esetében arról, hogy kinek, hol és mekkora a hadereje.

Feladat megnézése: ha elfelejtettük volna, hogy mi is a feladatunk, itt újra megnézhetjük.

Támadás: egy kurzornégyzetet kell oda mozgatni ahol támadni akarunk, és megnyomni a Return-t. Ha nem pontosan jó helyre pozicionáltuk, akkor a "Mozgatás" ikonnal korrigálhatjuk a térképeni elhelyezkedésünket. A "Főmenü" választásával - ki hinné - a főmenübe jutunk vissza.

A támadás ikonnal egy ellenséges, szomszédos területet támadhatunk, de csak onnan, ahol minimum két hadseregünk van. Harcnál a gép kiírja, hogy ki a támadó, ki a védekező, milyen a haderejük és hol. Támadáskor a dobások nagysága határozza meg a két fél erejét, s ennek alapján győz egyik vagy másik sereg. Minden kör végén kiírja a gép a felek veszteségeit és ha a támadó még nem intézte volna el a védő egész haderejét akkor azt is megkérdi, hogy az akarja-e a támadást folytatni. Ha elfoglaltunk egy területet, meg kell mondanunk, hogy hány hadsereggel akarunk arra átvonulni. Ez minimum egy sereg, maximum a még megmaradt támadó seregek száma, mínusz egy. Ha a támadó seregekre már csak egy sereg jutna, akkor - mivel a támadó területén is kell, hogy maradjon sereg - a támadás befejeződik, a védőnek sikerült visszavernie a támadót.

A gép emberei egyébként eléggé gyenge ellenfelek. A játékot az

nyeri, aki elsőként teljesíti feladatát. Ilyenkor némi zene mellett a gép kiírja, hogy kinek mi volt a feladata.

A zene és a grafika közepes, pontosan egy ilyen stílusú játékhoz való.



A GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LTD. az első sorozatunkban, melynek newest programjairól beszámolunk kedves olvasóinknak. A GREMLIN következő, hatvannégyesre kifejlesztett proggyja a NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP, ami - gondolná bárki is?! - Forma-1 szimuláció. A grafika óriási, a nagyobb gépeken digitalizált képek idézik fel a jó öreg Nigel eddigi legjobb évének, az 1992-esnek néhány dicső pillanatát. Természetesen a "Száguldó cirkusz" 1992-es szereplőinek teljes gárdájával találkozhatunk a programban. Később még visszatérünk a dologra!

1993 januárjában IBM PC-re jön ki a SPACE CRUSADE. Az űrben játszódó adventure típusú programban tizenkét küldetést kell teljesítenünk, változatos feladatokkal, mint pl. felderítés és megsemmisítés, tisztogatás, terrorakció, egy titkos.töltőállomás felderítése stb. A program 29,99 fontba kerül majd...

PC-re márciusban, Amigára a nyáron dobják ki a DAEMONGATE 1. című programot, DOROVANS KEY alcímen. A Civilizált Királyság megmentése természetesen a Te kezében van, de ehhez mesteri módon ki kell képezned magad az öt iskola tanaiból - varázslás, elementalizmus, démonológia, spiritualizmus és mágika -.

ZOOL, a hangya - a cég véleménye szerint - márciustól boldogítja a PC tulajdonosokat. A ninja hangya Édességország, Muzsikaország és Eszközország buktatóin verekszi magát keresztül csokoládéfigurák, zeneszerszámok, kalapácsok stb. között, potom 29,99 fontért.

Márciusban Amigára is kijön végre a HERO QUEST 2., melynek "fedőneve" THE LEGACY OF SORASIL lesz. Egy lovagból, misztikusból, papból és ranger-ből álló csapatunk előtt még kombináltabb feladatok állnak, mint az első részben. A cégtől kapott demo-képek tanúsága szerint a grafika az előző részből megszokott lesz a maga 3D módjában, rengeteg tárgyat kezelhetünk, s az esedékes színteret egy ősi tekercs ábrázolásában látjuk.

Végre egy football manager program! Az 1993 márciusában esedékes PREMIER MANAGER-ben öt teljes divízió bármely csapatát irányíthatjuk, az országos és európai kupákban játszathatjuk gárdánkat, hat játékebességet választhatunk, játékosainkat edzhetjük, megtudhatjuk menedzserünk és a klub történetét, s szinte minden manager funkciót megvalósíthatunk. A grafika gyönyörű, külön ötletes az, hogy a játékosainkra vonatkozó megjegyzéseink kézírással szerepelnek noteszünkben. S ami külön érdekesség: akár négy játékos is próbálthatja egyszerre menedzseri tudását, egymással és a géppel versengve.

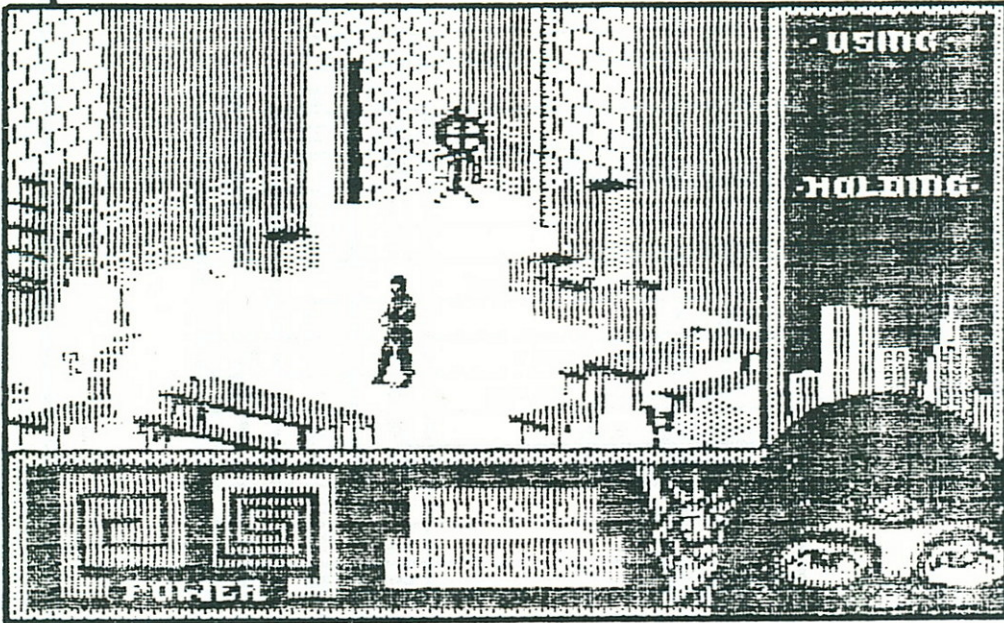
Még annyit, hogy sorozatunk mellett beindítjuk a KERDEZZ! rovatot, melyben ezuttal a GREMLIN GRAPHICS-hez szóló kérdéseket várunk! Ha valamelyik játékukról, vagy terveikről, akár a cég belső ügyeiről akartok tudni, kérdezzétek meg tőlünk, mi pedig tolmácsoljuk kérdéseiteket a céghez! Várjuk ötleteiteket, kérdéseiteket! Irjatok a szerkesztőség címére. KERDEZZ! a Gremlin Graphics-tól!

E rovatunkban olyan játékokat igyekszünk keresni, amelyek kivitelükben, grafikai, zenei szempontból is, és a játszhatóságot tekintve egyaránt átlagon felülre sikerültek. A kivitelezést természetesen a játékhoz mértén szeretnénk tükrözni, mert pl. természetes, hogy egy szöveges kalandjáték állóképei szebbek, mint egy bonyolult, mozgatott táj egy szimulátorban. A játszhatóságon az ötletet, az irányítás megvalósítását és elsősorban az élvezetet értjük. Kezdjük hát bele!

Hosszas keresgélés után tizenhárom olyan játékot találtunk, ami talán megérdemli, hogy bekerüljön a 100 %-os játékok phanteonjába. Nem meglepetés, hogy a 13-ból 11 az elmúlt három év terméséből való. 1991-ből és 1992-ből 4-4 játékot választottunk ki, 1990-ből 3 játékot, míg korábbról, 1989-ből és 1988-ból egyet-egyet. Most 1988, 1989 és 1990 terméséről lesz szó.

Az élre kívánkozik 1988 valóban éljátéka, amelyből képünk is való. Nemigen hiszem, hogy ne akarta volna minden

billentyűzetrongáló megszerezni annak idején. A címét talán már ide sem kéne írni, a kép és az emlékek felidézése mindenkivel kimondatta a bűvös nevet: The Last Ninja 2. Talán ez volt az a játék, amely megtörte a jeget és elindította a gépet a csucs felé. A játék 3D grafikája egyedülálló volt, és a zenére, játszhatóságra sem lehetett panasz. Gyakorlatilag az 1992-es harmadik részt sem tudott többet, mint a második...



Az 1989-es év első igazán jó játékaról egyik számítógépes ujságunkból értesültem. Az ott leközölt képekről akkor még azt hittem, hogy az Amiga produkálta őket, olyan jól néztek ki. Valójában nem minden ott közölt kép volt Amiga, hanem a Commy 8x8 képeit is bemutatták. Talán nem huzom tovább az idegeket: az Iron Lord-ról van szó. A grafikáján nyugodtan ámuldozhattok még ma is, és a zenéje se semmi. A játszhatóság ugyancsak kiváló, szóval minden megvan, ami csak ahhoz a bizonyos 100 %-hoz kell!

Egy évvel később újabb jó programok jelentek meg: Tusker, Myth, Vendetta. Az utóbbi kettőről elmondható, hogy beférnek keretünkbe; mivel a Tusker-ből valahogyan kimaradt a zene...

A Myth a 2D grafika maximálisan aprólékos kidolgozásának és a jó zenének a mintapéldánya. Az arcade és az adventure részek megfelelő mixelése sem volt jellemző a Myth előtt.

A Vendetta a már tárgyalt Last Ninja 2-ből megismert szuper 3D grafikát alkalmazta. Hozzá jött még a giga zene és a történet maga, amiből kivételesen jó játék kerekedett.

Ennek az időszaknak a sztárcege egyértelműen a SYSTEM 3 volt, hiszen a tárgyalt játékokat egy kivétellel ez a társaság dobta piacra.

Az Iron Lord az UbiSoft terméke volt.

A TV Start nevezetű műsorában 1990-es játékot mutattak be annak idején, ugyanazt, ami a CoV toplistáján egy ideig első helyezett is volt. Játékmenete, grafikája egyaránt páratlanul élvezetes, bár a zenéje talán hagy kívánnivalót maga után...Ezt a hiányosságot azonban a többi előny bőven pótolja. Hogy miről is van szó? A California Games játékaról, a Street Rod-ról!

Ha valaki szeret száguldozni, akkor szereti a Forma I-et is! Ez a kijelentés egyúttal azt is jelenti, hogy az ilyen egyed szívesen tölti be az Accolade remek programját, a Grand Prix Circuit-ot is. A grafika és a hanghatások is nagyszerűek, a játékmenet természetesen szuper - milyen is lehetne más egy Forma I VB! -, tehát a programozók igencsak 100 %-ot alkottak.

Egyenlőre meg is volnánk. 1988-1990. legkiválóbb játékainak felsorolását olvashattátok az eddigiek során. A következő számban folytatása következik. Természetesen várom leveleiteket is, hiszen mindenkinek lehet eltérő véleménye!

G=GRAFIKA Z=ZENE J=JÁTSZHATÓSÁG

		G	Z	J	
		NORTH & SOUTH	94	92	98
MÁSODIK OLDAL	A SZERK.	RICK DANGEROUS 2	89	75	95
		ACE-2	82	60	90
ÜZDONSÁGOK	SANYO	RIZIKO	75	60	96
		GREMLIN GRAPHICS SOFT.			
ISMERTETŐK	SCORPIO	SLICKS !	93	85	97
		COOL CROCK TWINS	94	95	96
VISSZATEKINTŐ	SCORPIO	INTERNATIONAL TENNIS	90	?	90
		LEMMINGS PRV.	99	99	?
NORTH & SOUTH	SCORPIO	ST. HOTELMANAGER	85	?	95
		GREYSTORM	98	95	90
CLIK-CLAK LEVEL	SANYO	PLAZMA BALL	94	70	95
CODE LIST		ENFORCER	93	97	96
		RÉMÜLET	76	?	92
RICK DANGEROUS 2.	SANYO	INDY HEAT	80	79	90
		LOCOMOTION	88	79	88
ACE-2	SCORPIO	CLIK-CLAK	91	91	91
		RODLAND	80	78	89
RIZIKO	SCORPIO	DYLAN DOG	94	82	92
		DIRTY	90	?	92
GREMLIN GRAPHICS S. AND RE!		ADDAMS FAMILY	87	73	82
		CREATURES 2	98	93	97
100 %-OS JÁTÉK	A SZERK.	ROBOCOP 3.	83	78	84
		DARKMAN	76	51	58
TOP 20	A SZERK.	CYCLES	82	76	80
		ELVIRA 2.	100	98	95
REJTVENY	SANYO	SOUL CRYSTAL	98	98	92
		BRUBAKER	98	97	94
		SCENARIO	85	78	90



V I S S Z A - T E K I N T Ő

vélemények 1992-es
játékokról

Legfőbb kritikusunk, Scorpio ur úgy döntött, hogy megosztja velünk és a T. Olvasókkal néhány elmúlt évi játékra vonatkozó véleményét. Hát lássuk!

DYLAN DOG

Képünkön látható játék az introjával, de főleg az endsequence-ével kápráztatt el. Ilyen szép befejezést még életemben nem láttam! A játék ugyan nem olyan jó, de ez a befejező rész...csodálatos. Ezt mindenkinek látni kell!

DIRTY

A Zak McCrackenhez hasonló adventure. Mivel én eredetileg is szeretem az ilyen

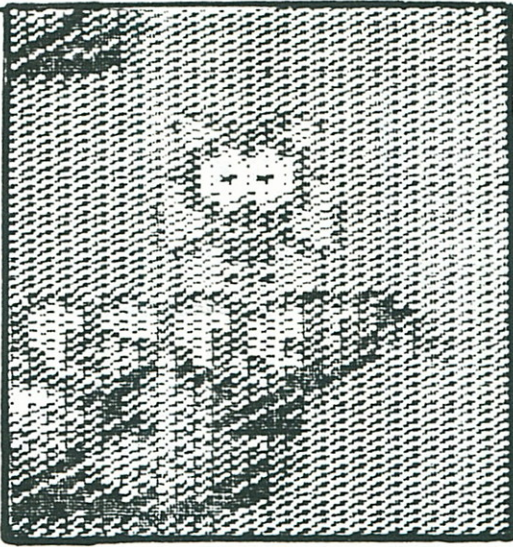
tipusu játékokat, igen hamar a szívehez nőtt. Bár grafikailag és zeneileg nem olyan jó mint a Zak, maga a játék mindenért kárpótol. Mivel leírást már több helyen is láttam, nem edunk teljes megoldást hozzá. Legyen ennyi elég belőle.

ADDAMS FAMILY

A híres Addams családot is megszámitógépesítették! Egy jó kis mászkálós ügyességi játék ez, de olyan nehéz, hogy az már idegesítő. Elhalálózás esetében kezdetjük előről a pályát. Ideges természetűeknek nem ajánlom!

CREATURES II.

Ha unalmas perceinkben egyedül ülünk otthon a számítógép előtt, akkor mi is lehetne jobb szórakozás a C2-nél?! Szuper grafika, szuper zene, ÁSZ játék. Hááát, mit is mondjunk, ha ez a hatvannégyes vége, akkor megeszem a fejem! Nem, nem, a jó öreg még nem mulik ki, amíg ilyen játékok jelennek meg rajta! Egyébként aki látta az első részt és tetszettek neki az ügyességi pályák, annak különösen ajánlom, mert a C2 csak ilyenekből áll. Vétek kihagyni!



ROBOCOP 3.

Bevallom én nem sokat vártam tőle, de amikor megkaptam, kellemesen csalódtam. Az előző két rész nem volt valami nagy durranás, sőt kifejezetten gyengének tartottam őket. A harmadik rész viszont ötvözte az előző kettőt, kidobálta a hibákat és adott hozzá némi plusst is, így jött ki egy remek lövöldözős játék, amit megéri betölteni!

DARKMAN

Ez egy egyszerű mászkálós-verekezős játék. Leginkább a Batman The Movie legelső pályájához hasonlít. Átlagos grafikával, kis gondolkodással ellátott stuffal találjuk

szembe magunkat, ha betöltjük. Van egy üres oldalad? Akkor felveheted, nem kerül semmibe.

CYCLES

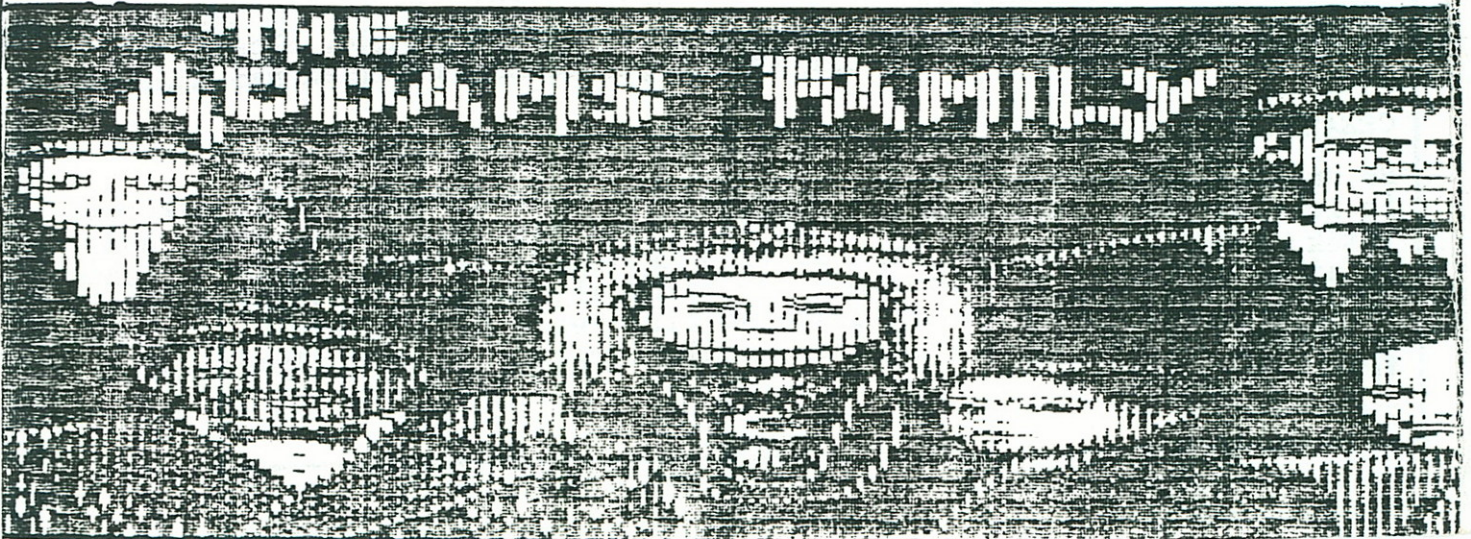
Grand Prix Circuit örültek figyelem! Beszivárgott gyűjteményünkbe egy új, valószínűleg az utolsó Accolade stuff, a Cycles. Egy motorszimulációról van szó GPC stílusban. Azt hiszem, akik szeretik a száguldó motorokat, azoknak ennél jobb programot kitalálni sem lehet.

ELVIRA II.

Bombahir! Bombasiker! Bombajáték! Kalandjáték kedvelőknek itt az új imádnivaló, az év játéka! Ha valaki látta az első részt ami 90-ben jelent meg és átütő sikert hozott a hatvannégyesek népes táborában is, annak lehet fogalma arról az élvezetről, amit ez a játék ad. Talán a legjobb grafika és játékmenet, ami kijött a jó öregre! Szerezd meg ha van floppyd, mert ha ezt nem ismered, akkor nem is tudod, mi az igazán jó játék!

SOUL CRYSTAL, BRUBAKER, SCENARIO

Azt hiszem, ha szavazást rendeznénk "az 1992-es év legjobb Commy 8x8 játék forgalmazója" címmel, akkor azt a STARBYTE nyerné. Már két éve is megmutatta oroszlan körmeit a Crime Time-al és a Second World-del, s most, 1992-ben is csillogott. Két gigakalandjátéka a Brubaker és a Soul Crystal a Crime Time-ban már bevált módszert alkalmazza: szuper grafika, hibátlan zene, könnyed irányítás és jó játékmenet. Igazán megérdemlik, hogy a TOP listák első helyeire kerüljenek. A Scenario is a Second World-re épül, baromi jó stratégiai program. Nem éri meg kihagyni egyiket sem!



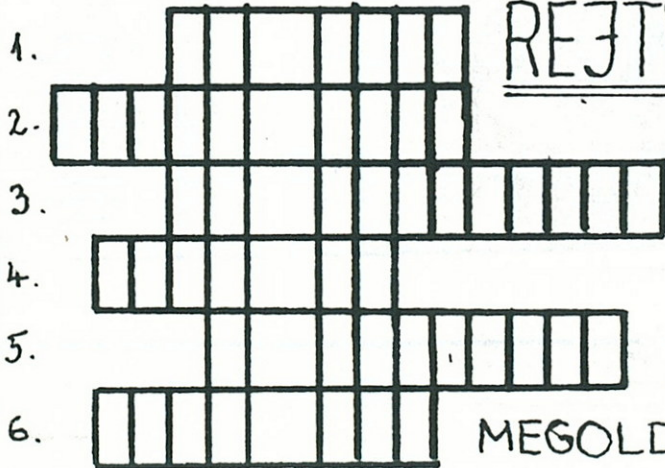
- egyelőre a saját ízlésünk -
- alapján -

- | | |
|---------------------|--------------------|
| 1. ELVIRA 2. | 6. CREATURES 2. |
| 2. POOL OF RADIANCE | 7. SLICKS! |
| 3. PIRATES! | 8. STEALTH FIGHTER |
| 4. ELVIRA | 9. SUNNY SHINE |
| 5. NORTH AND SOUTH | 10. SUPREMACY |

- | | |
|---------------------|-----------------------|
| 11. SOUL CRYSTAL | 16. KING'S BOUNTY |
| 12. ZAK MCKRACKEN | 17. COOL CROCK TWINS |
| 13. STORM A. EUROPE | 18. THE LAST NINJA 3. |
| 14. STREET ROD | 19. DIRTY |
| 15. DEJA VU | 20. LORDS |

Várjuk leveleiteket!

REJTVÉNY



MEGOLDÁS :

7. Egy csapatnev.
8. Annak a
játéknak a
készítőjét
írjátok meg
11. melyben
a
csapat szerepel.

1. Jó lövöldözés, nagyszerű grafika
2. Szimulátor, stratégia, kaland, manager egyben
3. A mestertolvaj kalandjai
4. Nagyon szép grafikájú angol szöveges program
5. Utolsó harcos
6. Nagyszerű űrhajós lövöldözős program
7. ZAK-hoz hasonló adventure
8. Harcos
9. Vetkőztető logikai
10. Szellemes játék
11. Űrben játszódó kaland
12. Tengeri rablók

Lemmings™

THE TRIBES



SIE SIND WIEDER DA!!! IN EINEM NEUEN PHANTASTISCHEN ABENTEUER!

12 neue Welten mit den außergewöhnlichsten Akteuren der Softwarebranche – inklusive:

Windsurfen, Dudelzackspielen, Ballonfahren, Springern, Teppichreitern, Schneebaitwerfern, Pyramidenbauern, Fechttern, Stabhochspringen, Bongospielern, Sandburgenbauern und vielen anderen Gestalten . .

- 12 brandneue Stämme, jeder mit individuellen Fähigkeiten
- Retten Sie die Stämme & gewinnen Sie den Talisman
- 256 brillante VGA-Farben
- Fesseinde Spielbarkeit



PRESENTS A



PRODUCTION

- Knifflige Rätsei mit lustigen Animationen
- Außergewöhnliche Soundunterstützung mit digitalisierten Lemmingstimmern
- 8-Wege-Scrolling

IN ASSOCIATION MIT LEMMING ISLAND · LEMMINGS2 THE TRIBES · A 'WE'RE GOING TO TAKE YOU BY STORM' PRODUCTION
MUSIC BY McLEMMING THE PIPER · STUNTS BY ICARUS CAVE LEMMING · SCENERY BY MAGIC WALL LEMMING · MAYHEM BY CLUB BASHER LEMMING

Oh yeah! Demnächst bei Ihrem Software-Händler!

Die spielbare Lemmings-2-Demodiskette Amiga oder PC 3.5 gibt es gegen Einsendung von 6,00 DM in Briefmarken oder in Bar bei Selling Points GmbH, Alliance Division, Karlsruhe: Lemmings 2, Verler Straße 1, 4830 Gütersloh.

ON THE FIELD OF FIRE



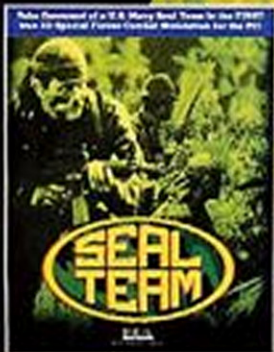
The First Realistic 3-D Battlefield. Run from hut to hut, or hit the dirt and take cover behind trees and rocks.



Unmatched Depth and Authenticity
80 historical missions based on actual combat reports provided by the UDT-SEAL Museum Association Inc.



Leading Edge Simulation Technology
See tracers and explosions through your own eyes or seven external views. Hear real digitized battle sounds.



SEAL Team is a trademark of Electronic Arts. ©1992 Electronic Arts.

You and your team jump out of a Huey and belly through 200 yards of mud and darkness toward the village. You signal your team to fan out and take out the guard posts, but your flanker goes down—booby trap! Suddenly rounds from an AK-47 shriek overhead and the night is ablaze with tracers and the shock waves of mortar fire.

Welcome to "Forest of Assassins", Vietnam's Mekong Delta. Your worst nightmare come true.
Available for IBM® and compatibles.



ELECTRONIC ARTS®

Circle Reader Service #51



TOUR OF DUTY

IMPERIAL PURSUIT

von Laurence Holland & Edward Kibham
Deutsche Version

Werden die Rebellen der neuesten gefährlichen
Falle des Imperators entgehen?
Können Sie die imperiale Bedrohung abwenden?



Weichen Sie der imperialen
Flotte aus oder sehen Sie der
Vermeidung ins Auge.



Besuchen Sie die Festung
des Tyrannen



Verhandeln Sie mit Herr-
schern einzelner Planeten.

Nach der Schlacht von Yavin sind die Rebellen gezwungen, ihren Stützpunkt zu verlassen, um der Zerstörung durch das weiterhin existierende Imperium zu entgehen.

Fliegen Sie über 15 neue Raummissionen gegen das Imperium

Kämpfen Sie gegen den neuen Advanced TIE Jäger des Imperiums

Sehen Sie die neuen animierten Filmsequenzen mit Musik- und Soundeffekten

Sie können alle Missionen des X-Wing Hauptprogramms direkt anwählen und nachfliegen.

KAMPFEINSATZ



MISSIONSDISKETTEN

