

**№1**

**A GURU ITT IS LEGYEN VELETEK! 179FT**

# JOYPAD

**SEGA! NINTENDO! CD<sup>32</sup>! 3DO! JAGUAR!**



## **SEGA**

GROUND ZERO TEXAS  
JAGUAR XJ220  
ECCO THE DOLPHIN  
NBA SHOW

## **NINTENDO**

STARWING  
ROAD RUNNER  
NIGEL MANSELL'S

**CD<sup>32</sup>**

ZOOL2  
MICROCOSM



**A NOVOTRADE 2C KFT TÁMOGATÁSÁVAL**



**POSZTER**  
MELLEKLET



# JOYY

## E.C.T.S.

A négybetűs rövidítés eddig inkább a számítógépes világban ténykedő embereknek mondott valamit. Az ECTS a European Computer Trading Show rövidítése, melyet egy kiállítást takar, melyet minden évben kétszer rendeznek meg Londonban.

A GURU stáb a lapok fennállása óta rendszeresen látogatja a show-t és úgy gondoltuk, hogy konzolos olvasóinkat is be kell avatnunk a forgatagba, a szórakoztató ipar legnagyobb európai seregszemléjébe.

Általánosságban elmondható, hogy a CD technika mind erősebb előretörése jellemzi a piacot és ez persze együtt jár az új technikák és gépek megjelenésével melyek kihasználják a csillagó korong nyújtotta előnyöket.

Sima, cartridge lehetőséggel rendelkező olvasóink ettől függetlenül haszonnal forgathatják a 6 oldal ismertetőit és a várható megjelenések igen impozáns tárházat, mert továbbra is még a cartridge alapú játékok jelentik a piac túlnyomó többségét.



Egyébként loirni igen nehéz a show forgatagát, a villódzó moniterek sokaságát és persze a rajtuk futó játékok színes kavalkádját.

Nem meglepő, ha a kiállítást járva nagy, embermagasságú szőrös állatok jönnek szembe, vagy éppen egy dühös kukta fenyegeti a látogatókat fakandijával.



Egyébként a tavaszi ECTS, melyről a beszámoló készült többek szerint nem volt az igazi.

Nem rukkoltak ki igazán sok újdonsággal a konzolokra fejlesztő cégek.

Hanyatlásról persze nem lehet beszélni, mert mindenhol csak a SEGA-k és Nintendo-k előtt görnyedő, próbálkozó nézőközönséget lehetett látni.

Egyébként a CD mellett a másik jellemző dolog az volt, hogy a grafikai lehetőségeket a cégek már a lehetőséget határoló módon igyekeznek kihasználni, nagyon jó példa volt erre az a lista - a Silicon Graphics stand oldalán -, amely mutatta az ilyen jellegű gépeket használó cégek listáját.

Nem szaporítva tovább a szót jó csomagozást kívánunk az ECTS oldalakhoz és persze az egész JOYPAD-hoz.

Reméljük új alkotásunk megnyeri mindenkének a tetszését.

GURU Team

## TARTALOM

**4 E.C.T.S.**  
6 oldal tömény élménybeszámoló a készülődő konzolos játékokról. Minden számottevő cég megtalálható itt.

**10 3DO HARDWARE TESZT**  
Az Amerikában sikerrel szereplő 3DO premierje lassan várható Európában is. Hardware tesztünk alkalmával a gép tudását vizsgálattuk, de persze kénytelenek voltunk hangot adni a géppel kapcsolatos egyre növekvő bizonytalanságnak is.



**12 3DO SOFTWARE TESZT**  
A gépen pillanatnyilag elérhető szoftver kínálatból is csomagoztunk.

**14 GROUND ZERO TEXAS**  
A nagysikerű MCD játék ismertetésével kezdődnek SEGA teszt oldalaink.

**15 ECCO THE DOLPHIN**  
Az első igazán nagy sikert aratott magyar fejlesztésű játék sem maradhatott ki az első számból. Ecco mindenkének nagyon tetszett.



**16 JAGUAR XJ220**  
A száguldás SEGA-s szerelmeseinek íme egy program.



**20 REJTVÉNY**  
Kétfajta rejtvényrel is kedveskedünk olvasóinknak.

**21 NBA SHOW**  
A kosárlabda imádóinak készült az NBA Show és szó ami szó nem is csalódtunk benne. Dobjal Te is egy hárompontosokat!



**22 DEEP DUCK**  
Donald kacska mindig is a legkedveltebb mese figurák közé tartozott. Nos, a Deep Duck-ban négy különböző helyszínen irányíthatjuk a csőrös jószágot.





# JOYPAD

## '94 JÚLIUS

### 23 JUNGLE BOOK

A Dzsungel könyve az alap olvasmányok közé tartozik, így nem is meglepő, hogy több verzió is napvilágot látott, köztük egy MS átírat is.



### 24 ROBOCOP VS. TERMINATOR

Nehezen elképzelhető párosítás, de nem a programozóknak.



### 25 NIGEL MANSELL'S

Ismét egy autós program, ezúttal az F1 világból.



### 26 STARWING

A lövöldözős játékok sem hiányozhatnak a JOYPAD-ból. Íme egy nagyszerű képviselőjük a Starwing, mely vektorgrafikájával mindenkit lenyűgözött.



### 27 MECHWARRIOR

Harci robotok. Próbáljátok ki, nem fogtok csalódní!



### 28 ROAD RUNNER

"Bip-bip" mondanám, ha gyalogkakukk lennék. Helyette csak ajánlani tudom mindenkinek ezt a remek mászkálós, gyűjtögetős, izgalmas programot, most éppen SNES-en.

### 29 BUSTS LOOSE!

Ilyen aranyos programmal ritkán találkozik az ember, nos nem is csoda, hogy nagy sikert aratott a játékosok között.



### 30 MICROCOSM

A PC verzió után nem sokkal látott napvilágot a CD<sup>2</sup> átírat is, mely minden tekintetben lekörözi a nagytestvér tudását, hangban és grafikában.



### 31 ZOOL 2

Nem kellett túl sokat várnunk a második rész megjelenésére, íme ismét Zool.



### 32 TIPPEK-SEGA

Mega Drive, Master System és Game Gear tippeket közlünk ezen az oldalon, remélhetőleg mindenki nagy öröme.

### 33 TIPPEK-NINTENDO

Szintén tippek, csak itt a NES és SNES tulajdonosok a szerencsések.

### 34 TOPLISTA

Toplistáinkban az éppen aktuális friss játékok közül csemegéztünk. Véleményünk remélhetőleg segít eligazodni a játékok útvesztőjében minden géptulajdonosnak.

A JOYPAD postacíme:  
1399 Bp., Pf. 701/505

Főszerkesztő:  
Berényi Zoltán  
Munkatárs:  
Boruzs Krisztina  
Lapmanager:  
Lám Gábor  
Médiamanager:  
Szakács Gábor  
Laptervező grafikusok:  
Boros Zoltán  
Stikszai Gábor  
Tördelőszerkesztők:  
Laza & Champdor

Megjelenik havonta, ára 179 Ft.  
Megrendelhető a szerkesztőség címén, megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, Acamp Kft, ThalympeX, Novatrade 2C, Mikro C Bt, BIT STOP Bt, Computer Garázs, valamint más szaküzletekben.

Előfizetési díj:  
3 szám: 507 Ft,  
6 szám: 1014 Ft,  
12 szám: 2028 Ft.

Az újság a GURU kiadó IBM PC alapú DTP rendszerén készül.

ISSN 1218-3504

A szerkesztőség címe:  
1149 Budapest, Buzogány u. 4.

Terjeszti a HÍRKER Rt, NHRT, Extrahír Rt, Újpassz Rt.  
Nyomdai munkálatok:  
Alföldi Nyomda Rt.  
4983.66-22  
Felelős vezető:  
György Géza vezérigazgató

A GURU ITT IS LEGYEN  
VELETEKI!



# E.G.T.S.

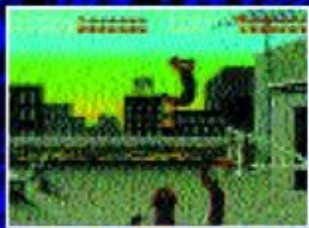
## Accolade

A GURU-1 olvasók emlékezhetnek még a Speed Racer-re, hol is a PC verziót tesztelve írtunk a játékról. Nos elérkezett az idő, itt az SNES verzió is. A mágikus és energikus



Mach 5 szuper sportautóval száguldani nem egyszerű feladat, még a sebesség megszállottjainak sem. Pláne ha még Captain Terror, vagy éppen Snake Oiler van a nyomunkban.

A Shut up and Jam! (MD+SNES) egy nagyszerű streetball



program lesz. Az akár 4 játékost is megmozgató programban kedvenc labdáinkat kergethetjük a versenyeken keresztül.

Gondolva a melegre készülődik a Brett Hull Hockey (MD+SNES) is, mely segítségével korcsolyát kötve egy nagyszerű élményben lehet részünk. A különböző hosszúságú versenydíszakokban, mindenki meg-



találhatja a magának megfelelő. Mindenesetre irány a jég.

Utolsónak a Combat Cars (MD) marad, mely mint a neve is mutatja nem éppen egy békés játék lesz. 24 fantasztikus pálya, 8 ellenséges pilóta és rengeteg extra stuff, melyekkel úgy feldiszhetjük kocsinkat, mit egy karácsonyfát. Persze így sokkal könnyebb legyőzni ellenfeleinket.

## Activision

A konzol területen igen nagy hírnévre szert tett cég legelső programja melyről megemlékezünk az Alien vs Predátor (SNES). A remek grafikával és mozgatásokkal kivitelezett programban egy predátor szerepében tündökölve kell végigküzdenünk magunkat az idegenektől hemzsegő szinteken. Hiába mindig is kedveltek voltak is ilyen jellegű programok



A Mechwarrior sorozat elérkezett az SNES kiadáshoz is. A kedvelt lövöldözős játékokban hatalmas robotokban ülve harcolhatunk az ellenséges csapatokkal üthetjük őket



Néhány remek program már napvilágot látott a veredős kategóriában, reméljük az X-Kaliber 2097 (SNES) is ezek szép sorát fogja gyarapítani. A 7 ellenség és a remek kidolgozottság mindenkit rabul fog ejteni.

Nos a Biometal (SNES) a kapott képek alapján nem lesz piskóta.



A játék érdekességét az is fokozza, hogy a 2 Unlimited zenéjét fogja nyomtatni. Hát erre kíváncsiak vagyunk!

A Return to Zork igen szépre sikeredett a PC CD-ROM-os verzióban,



reméljük, hogy a megjelenő MCD verzió a minőségében hasonlítani fog rá. A játék PC-n a kiváló digitalizációk és a zenék miatt volt híres, reméljük itt sem adták alább a mércét a fiúk.

A Shanghai név mindenkinek ismerősen csenghet, ki szereti a táblás logikai játékokat. Nos az Activision úgy gondolta, hogy megérett az idő a folytatásra, így kiadásra kerül a Shanghai II (SNES), mely ha lehet még jobb kidolgozottságával és remek grafikájával fog rabul ejteni mindenkit.

Utolsónak következzen egy remek mászkálós játék a Radical Rex (SNES). A kedves kis sárkánnyal kell mászkálnunk a veszélyes pályákon és nem árt ha megtanulunk gördeszkázni is, mert erre is szükségünk lehet.





## Codemasters

Valószínűleg a Codemasters adja ki az elkövetkező idők legtöbb játékát. A lista igen hosszú, nézzük tehát sorban



a jó kis játékokat.

A sora a **Pete Sampras Tennis (MD)** nyitja. A nemzetközi küzdelmeket szimuláló game érdekessége, hogy több mint 30 teniszcsillag közül választhatjuk ki a nekünk szimpatikusait. Ha sokan vagyunk, akkor külön fogunk örülni, hogy akár négyen is játszhatunk egyszerre a cartridge-be épített 2 joystickos csatlakozó segítségével.



vel.

A következő alkotás is egy sportjáték, mely **Global Golf (MS+GG)** névre hallgat. A 3D technikával készült pályák és a digitalizált effektek és figurák rendkívül élvezetes játékot ígérnek a szokásos játéktípusokban.



A kóosz tombol és nekünk meg kell mentenünk **Dim Passengers-1** a **Sink a Swim-ben (MD+GG)**. Az emelkedő víz, a tombolózás és persze a rengeteg ártó szándékú ellenség nem

éppen kellemes dolog, azonban egy igazi kalandozó nem riad vissza semmitől.



Mindenesetre mindenkit várunk szeretettel az **S.S. Lucifer** fedélzetén az év második felében. Kedves kis barátunkkal **Dizzy**vel, kit mindenki ismer a világon, most egy új cartridge-n találkozhatunk, ahol is 3 játékban is szerepel. A **Go Dizzy Gol**, a **Panic Dizzy** és a **Dizzy the Adventure** mind-mind nagyszerű szórakozást fog nyújtani és pláne így, egy cartridge-on.



Nagyon sűrűn teremnek mostanában az új hősök. **Capt'n Havoc (MD)** is ilyennek ígérkezik a Codemasters jóvoltából. A szokásos humoros platform játék stílus valószínűleg sok játékost fog vonzani.



Egy kedves kis elefánttal kell a világot bejárunk a **CJ Elephant Fugitive (GG)** című játékban. Veszélyes esernyők, bombák és kutyák veszélyeztetnek minket.

A klasszikus **Shoot-em Up** hagyományokat eleveníti fel a **Drop Zone (GG+MS)** nevű játék. A rengeteg

ellenséges hullámban támadó űrhajóhad már sejtetni enged, hogy



nem lesz könnyű dolgunk ha teljesíteni akarjuk a játék szintjeit.

Cartoon grafikával találkozhatunk az **Aarnie (MD)** névre hallgató játékban, ahol is egy kedves kis dundi



figura a főhősünk. A játékban igen sok a TV-re utaló dolgot találhatunk, mint később látni fogjuk ez nem véletlen.



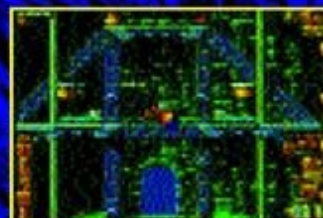
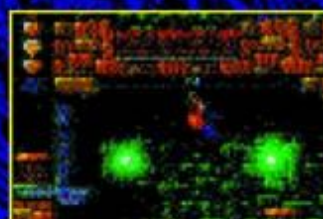
Igazi platform játéknak ígérkezik a **Captain Dynamo (MD+GG+CD32)**. Az aranyos főhős, az egyre nehezedő ügyességi pályák, a szuper hanghatások és az örüllnek tűnő ötletek és feladatok élvezetes szórakozást ígérnek. Főhősünk mászik, ugrik, hajol, bukácsol, pörög és mindenféle dolgokon csimpaszkodik, de persze csak ha segítünk neki.

A **Dino Racer (MD)** egy igen ígéretes játéknak néz ki. A két játékkal is játszható game-ban különféle versenyekben vehetünk részt. A versenyekben egy közös van csak, mégpedig az, hogy mind az őskorban játszódik.

A **Micro Machines** igen szép sikert aratott és íme máris megérett a dolog a folytatásra. A **Micro Machines 2 (MD+GG)** a maga szerény 54 pályájával és a tovább fejlesztett játékoileteivel sokban fogja felülmúlni elődjét. Itt is használhatjuk majd a 4 player adaptert.



Utolsóan a **Psycho Pinball (MD)** kerül terítékre. A bombasztikus ötletek és a kiváló kivitelezés mind azt sejtetik, hogy iszonyú lesz a game.



## Domark

A Domark legnagyobb durranásának a **Marko's Magic Football**



(MD+GG) ígérkezik. A brilliáns grafika 16 pályán keresztül kísér minket. Marko alakját több mint 300 animációs fázisban láthatjuk viszont! Nem semmi! Egyébként, mint azt már valószínűleg sejtettétek egy nagyszerű máskálós játékról van szó, melyről valószínűleg még sokat fogunk hallani.

**Prince of Persia.** A név hallatán sok embernek megdobbhat a szíve, főleg azoknak, kik számítógépen már

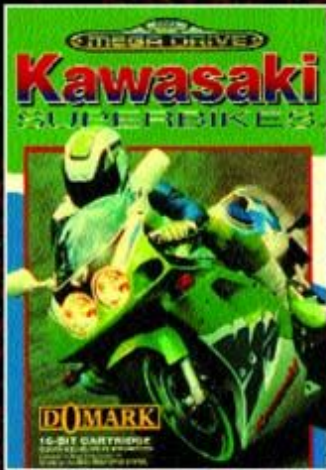
találkoztak remek alkotással. Nos, most a MD tulajdonosok is élvezhetik a küzdelmet a



végietlennek tűnő labirintusokban, ahol csak az előző utazók csontvázai tudósítanak a lehetetlennek tűnő vállalkozásról.

Egy új MCD alkotásról is szólnunk kell, mégpedig a **AV8B Harrier Assault**-ról. A kimagaslóan ígéretes szimulátorban, ahol is a programozók bátran alkalmazták az árnyékolt 3D-s technikát, különböző egyre nehezedő küldetéseket hajthatunk végre





gépünkkel. A CD adta lehetőséget igen jól kihasználó program igazi csemegének ígérkezik.

Legvégül egy lendületes motorverseny is várható a közeljövőben. A Kawasaki Superbikes (MD+GG) valószínűleg minden versenyszellemtől duzzadó játékos szívét meg fogja dobogtatni. 15 különböző pályán kell teljesítenünk a szintidőket és persze lehagyni ellenfeleinket. A mini Full Motion Video animációkkal tündelt program sok érdekességet tartogat a sebességet kedvelő játékosok számára.

## Gametek



A Gametek az elkövetkező hónapokban az SNES tulajdonosoknak fog kedvezni a megjelenő programjaival. Legelőször a számítógépen már megismert Pinball Dreams SNES verziója fog megjelenni, reméljük nem lesz akkora bukás, mint a PC-s verzió. Az előzetes tesztek mind 90% feletti pontokat adtak a játéknak így nem kell különösebben félnünk attól.

A következő alkotás a Super



Trolls Islands mely a sötétség 50 pályáján kalauzol át minket. Az érdekesebbnél érdekesebb pályák között találhatunk olyanokat melyek a víz alatt vannak, vagy ép-



penséggel a vadnyugaton.

A már második részénél tartó Zool végre elérte az SNES tulajdonosok táborát is. Az első rész megjelenése remélhetőleg még több

játékost vezet be Zool nagyszerű világába.

A kiváló Utopia most már SNES-en is elérhető lesz az elkövetkező időszakból kezdődően. Egy kolonizá-



landó világot kell irányítanunk és megvédenünk az ellenséges támadásoktól. Az Amigán sikert aratott játék remélhetőleg mindenkinek tetszeni fog.



A nagyon élvezetesre sikeredett Humans is kiadásra kerül nemsokára. A kis aranyos ősemberek nagy sikert arattak a rengeteg logikai feladatokkal.

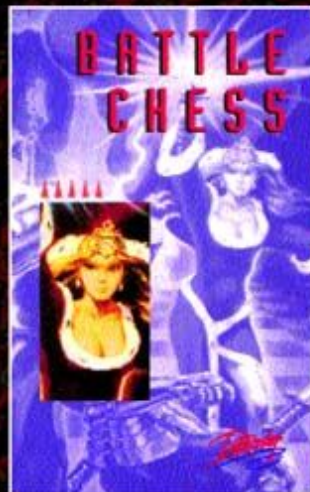


Utóljára a Spectre kerül terítékre, mely egy nagyszerű 3D-s futurisztikus tankszimulátor lesz. A Cyberwar keretein belül kell megküzdenünk ellenségeinkkel, akik, mint azt már megszokhattuk, nem könnyítik meg életünket.

## Interplay

Az Interplay a 3DO és CD32 tulajdonosoknak fog kedvezni 1994 további időszakában. A híres Battle Chess feljavított verziója fog napvilágot látni 3DO-ra. A régi játékot kicsit „felturbózták” az új gép lehetőségeihez mérten.

Ugyancsak 3DO-ra fog megjelenni



az Another World is, mely annak idején mérföldkőnek számított Amigán. Valószínűsítem, hogy itt is igencsak meglepetések fogják érni a játék ismerőit.

A CD<sup>32</sup> tulajok egy Battle Chess Enhanced-et és egy Lost Vikings-t ragadhatnak meg 1994-ben. Mindkét játékot úgy hirdetik, hogy kihasználja a CD<sup>32</sup> nyújtotta lehetőségeket így meglátjuk, hogy a sikeres Amiga

konzol tulajokat. A már megszokott verzió után mi újat tudnak még mutatni a fiúk.

Microprose Chaos Engine. A név hallatára a játékok piacát ismerők igencsak felkapják a fejüket, hiszen Bitmap Brothers játékról van szó, ami igencsak szavatolja a minőséget. Nos az MD és SNES tulajdonosok hamarosan élvezhetik az eddig megjelent lövöldözős játékok egyik legpompásabb darabját.

Lehetetlen leírni a játékot azoknak kik nem ismerik, beszéljenek inkább a képek.

Ha az űrben játszódó kalandjátékokról van szó, akkor sokan gondolhatnak a Star Trek: The Next Generation-ra (SNES), mely nemsokára fogja lekötöni a kalandozni vágyó konzol tulajokat. A már megszokott Microprose színvonal itt is érvényesül, az U.S.S. Enterprise fedélzetén igencsak a valóságos dolgokat megközelítő helyzetekben és szimulációban érezhetjük magunkat.

Apropó szimuláció. Az ablakon kopogtat már az F15 II MD verziója is, mely a repülés szoralmait csalogtatja egy kis kikapcsolódásra. A már jól megszokott grafika és hang párosul a javított kidolgozottsággal, tuti siker lesz.

Utóljára a Tinhead (MD+SNES) kerül a terítékre, melyben egy robot kalandjait kell végigkísérnünk az univerzumban. Vigyáznunk kell robotunk energiájára, de szerencsére könnyű dolgunk lesz, mert rengeteg extrakiegészítőt találhatunk útközben.

## Microprose

Chaos Engine. A név hallatára a játékok piacát ismerők igencsak felkapják a fejüket, hiszen Bitmap Brothers játékról van szó, ami igen-



csak szavatolja a minőséget. Nos az MD és SNES tulajdonosok hamarosan élvezhetik az eddig megjelent lövöldözős játékok egyik legpompásabb darabját. Lehetetlen leírni a játékot azoknak kik nem ismerik, beszéljenek inkább a képek.

Ha az űrben játszódó kalandjátékokról van szó, akkor sokan gondolhatnak a Star Trek: The Next Generation-ra (SNES), mely nemsokára fogja lekötöni a kalandozni vágyó



Microprose színvonal itt is érvényesül, az U.S.S. Enterprise fedélzetén igencsak a valóságos dolgokat megközelítő helyzetekben és szimulációban érezhetjük magunkat.

Apropó szimuláció. Az ablakon kopogtat már az F15 II MD verzió





ja is, mely a repülés szerelmeseit csalogatja egy kis kikapcsolódásra. A már jól megszokott grafika és hang párosul a javított kidolgozottsággal, tufi siker lesz.

Utóljára a Tinhead (MD+SNES) kerül a terítékre, melyben egy robot kalandjait kell végigkísérnünk az univerzumban. Vigyáznunk kell robotunk energiájára és ópságére, de szerencsére könnyű dolgunk lesz, mert

rengeteg extra kiegészítőt találhatunk útközben.



## Millennium

A Millennium úgy látszik felkarolta a CD<sup>2</sup>-es táborát, mivel a közeljövőben 5 játékot adnak ki a mostanában igen népszerű új gépre. A Brutal Football a most induló Brutal Sport sorozat első tagja, az 500-as és a PC verziót már teszteltük a GURU-ban és mondhatni nagy népszerűségnek örvendett a játék.

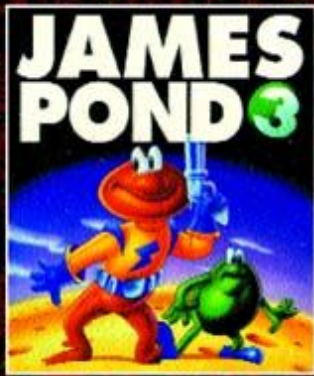
A Global Effect egy egyszerű stratégiai játék, igazán érdekes, hogy CD<sup>2</sup>-es verziót is megjelentettek belőle, mert ez nem igazán szokása stratégiai programoknak. A komplex, mindenre kiterjedő hatásokat szimuláló játék nagyon fog tetszeni mindenkinek.

James Pond-ot nem kell különösebben bemutatnom a CD<sup>2</sup> tulajdonosoknak sem, hiszen a JP2 már megjelent régebben. Most a frissiben kiadásra kerülő JP3 várható, mely bátran állíthatom messze túlszárnyalja a dicső elődököt. A grafika és a zene tökéletesre sikeredett, a sok befektetett munka reméljük meghozza a gyümölcsét.

Pinkie, kit csak egyszerűen az új

platformhősnek titulál a Millennium szóróanyaga, egy rózsaszín kis teremtmény, akivel egy 60 pályából álló borzasztó veszélyekkel terhes játékot kell végigküzdenünk. A CD animációi és a egyszerű sound-track-ok valószínűleg mindenkinek elnyerik a tetszését.

Utóljára a Wild Cup Soccer-ről kell megemlékeznünk, mely július környékén fogja felborzolni a foci kedvelők idegét és pénztárcáját. Ugye nem véletlen az időzítés?



## Mindscape

Az egyik legtöbb játékot kiadni készülő cég a Mindspace. Lássuk először a CD<sup>2</sup>-re készülő játékaikat. A Battletoads már itt kopogtat az ajtókon, a híres konzol játékot most már itt is játszhatjuk. A harci béka mindenestre nagy sikerre számíthatnak.



Az Out of Lunch kedves főhőse Pierre le Chef, ki egy kis kukta a játék 48 pályáján 6 országon keresztül tolja meg a feladatokat. A lehetetlennek látszó feladatok előtt nem hátrálhat meg senki.

Az Evasive Action rendkívüli élvezetet nyújt a harcolni vágyó repülőket.



A valós és futurisztikus történelem 4 időszakában harcolhatunk az első világháború gépeitől kezdve az űrháború csillogó-villogó gépeiig. Mindenestre nagyon buli lesz.

A Megatrace (CD32+MCD+3DO) már szinte fogalma PC-n lévő verzió miatt. Nos nemsokára saját konzolunkon is megcsodálhat

juk az alkotást. A változatos Ray-tracing technikával készült pályák és a



remek show nagyszerű versenyzést ígérnek mindenkinek.

A Metal Marines-ben (SNES) egy diktátort kell legyőznünk 20 küldetést legvégén. A fantasztikus lövöldözős játék célja a Föld megmentése, így siessünk hát.



Még egy Hulk-os játék lát napvilágot a Thunder of Paradise (SNES) szeméjében. A tipikus akció adventure játékban egyszerű animációk és kiváló grafika kapott helyet, így nem fogunk csalódnunk benne.

Egy új Indy 500 szimulátor fog nemsokára végigdübörögni az SNES-eken Al Unser Jr. néven. Remélem mindenkinek megnyeri majd a

## Mirage

A Mirage egy programmal fog kirukkolni a közeljövőben, mely Rise of the Robots (MD+MCD+SNES+3DO) névre fog hallgatni. A számítógépeseknek és főleg a PC-seknek hangzik ismerősen a készülő alkotás címe. A game-ban különféle funkciójú robotokkal kell küzdenünk. A szuper grafika és a minduntalan előbukkanó Ray-tracing elemek rendkívül élvezetessé tehetik a játékot. Az, hogy ilyen sok géptípusra elkészítik a játékot sejtetni enged, hogy igencsak nagy szellemet óhajtanak kiharapni a verekedős játékok piacából a Mirage-os fiúk.

## Ocean

A Soccer Kid igen szép sikereket ért el a számítógépes piacon. Most az Ocean jóvoltából SNES-en is játszhatunk a remek ügyességi akció játékkal. Az aranyos, labdát dekázgató kislíftünetem lehet nem kedvelni.

A Clay Fighters (SNES) igazi nagy poénnak ígérkezik. Képzelnünk el egy Street Fightert úgy, hogy hőemberrel lehet küzdeni a gnóm ellen, vagy

tetszését a remek, akár egymás ellen is játszható játék.

A téli játékok kedvelőinek készül a Val D'isere (SNES), melyben a sízés technikáját sajátíthatjuk el.

Az NCAA Football egy kimagasló foci programnak készül, mely nagyszerű kidolgozottságával kimagaslik majd a mezőnyből.

A cég támogatja a 3DO-s fejlesztéseket, így ennek jegyében a következő programokláttnak napvilágot nemsokára:

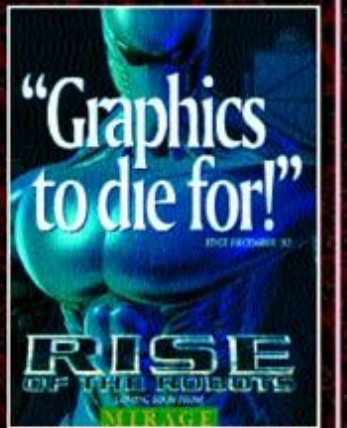
Animals — a CD technológiát kíváncsian kihasználó képes állatkeret,

20th Century Almanac — a 20. század képes története — mindez nagyszerű multimédiával,

Oceans Below — egy kis tengeri kirándulás 45 percen keresztül a világ tengereiben búvárkodva,

Space Shuttle — az űrkutatás egyik nagy eredményét ismerteti a CD,

Dragon Lair — The Legend Begins — a Cryo kalandjáték nagy sikeres számíthat mindenkinek.



That's what we are doing!

JOYPAD JULY 1994



éppen a radíreberrel és máris ennél a játéknál tartunk. A kiváló grafika



és a hangok szuperré teszik a programot.

Az autózsimulátorokat kedvelők sem csalódnak a cégben. A Mario Andretti Racing (SNES) kiváló játéknak ígérkezik. A sokféle játékmód, az elleni játék lehetősége és a környezet nagyszerű kidolgozottsága mind-mind a játék mellett szól.

A Rock 'n' Roll Racing (SNES) egy



örületes versenyt varázsol a TV-nk képernyőjére. Bátor hősök küzdenek a győzelemért zörgő, zöttyögő masinájukkal. Természetesen rengeteg extra is gazdára talál a pályákon így már könnyebb lesz a győzelem.

A Green Lantern (SNES) az 1940 évek egyik neves comicsfiguráját eleveníti meg egy futurisztikus környezetben. Az egyre nehezedő lövöldözéstől hangospályák már sejtetik velünk, hogy nagyszerű szórakozásban lesz részünk.

Rengeteg megjelenő foci programból az Ocean sem óhajt kimaradni,



így nemsokára megjelenik a Fifa Soccer (SNES) is, mely kidolgozottságában és már csak a szokásos Ocean színvonal miatt sem lehet nagyon rossz, a 3D-s izometrikus megjelenítés pedig fenomenális lesz.

A CD<sup>2</sup> tulajokra gondolva a cég kiadja a TFX CD<sup>2</sup> verzióját, mely forradalmi újítás volt a repülés-



szimulációkban. Az Amigán és PC-n igen jól sikerült program továbbfejlesztett verziója 120 küldetést fog tartalmazni. Több kiváló géppel repülhetünk a CD segítségével, még az alig ismert F22-est és az ENSZ Eurofighter-ét is kipróbálhatjuk.

## Psygnosis

A Psygnosis az SNES piacon látszik elkötelezni magát a következő programokkal:

Puggsy a kedvelt kis piros lényecske, kis aranyoscsápjával remélhetőleg kicsit több örömet fog szerezni a konzol tulajoknak, mint amit amigán tett.

Lemmings II, mely nagyon sok számítógépes verzió után SNES-en is

meghódítja majd a világot. A kedves kis zöld hajú figurák és a lehetetlen feladatok kedvelői nagyon fognak



örülni a programnak.

A Sensible Soccer igen jól csengő név a foci programok népes skáláján, a készülődő SNES verzió nagyon sokban fog hasonlítani az elődökhöz, reméljük a sikerében is.

Utolsóként az SD Zone-t kell említenem, mely nem nehéz kitalálni, hogy egy giga lövöldözés játék lesz.

## SCI

Fűnyíróember Lawnmower Man (MCD) hamarosan a mi képernyőinken is rohagálni fog az SCIA jóvoltából. A teljes képernyős animációk, az 500 MByte grafika és hang valószínűsíti, hogy az MCD tulajdonosok rohanni fognak a legközelebbi fűszereshez beszerezni a programot. A Virtual Reality térhódítása úgy látszik a programokat is megfertőzte.

A másik SCI újdonság a Mr. Tuff (MD+SNES) lesz. Akit csak egyszerűen az igazi Demolition Man-nak titulálnak nagyon sokan fogják megszerezni pillanatok alatt. A fantasztikus

grafikájú platform verekedős játékban 40 szintet és 6 szigeteken keresztül kell igazunkat védeni a gonoszokkal szemben.



## Sunsoft

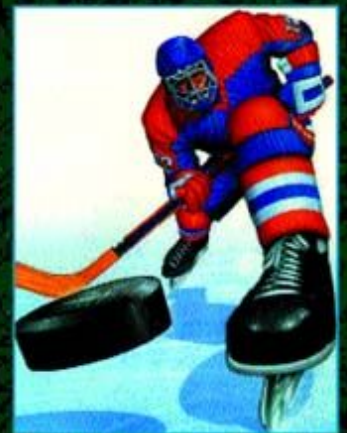
A Sunsoft jóvoltából igazi játék dőmping fogja elárasztani a boltokat.

A Bugs Bunny Rabbit Rampage (SNES) egy igazi, vérbeli platform ügyességi játéknak ígérkezik. Aranyos



kis nyulakkal a rengeteg, ártó szándékú ellenség között kell lavírozni és persze szorgalmasan kell gyűjtogetnünk a repákat.

A Super Ice Hockey (SNES) a téli



sportágak kedvelőinek szerez majd örömet. A 3D-s megjelenítés és a remek grafika mind-mind a játék sikerét garantálja.



Speedy Gonzales-t (SNES) gondolom nem kell senkinek sem bemutatnom.

## Sony

Nagyon sok játék várható az új kiadótól, lássuk őket sorban. Az Addams Family (MD+SNES) kissé hőbortas családtagjai kísértének a TV képernyőjén egy remek mászkálós játékban.

A Flashback (MCD) is nagy sikere számíthat a platformjátékok kedvelőinek soraiban.



A Choplifter sorozat 3. részéhez érkezett SNES-en. A nagyszerű grafika mellé új, érdekes dolgok párosulnak, prima lövöldözésnek nézünk elébe.

A Claymates (SNES) egy kimagasló akció-adventure játéknak ígérkezik, hol is Professor Putty segítségével juthatunk el egy mágikus új világba.

A Cliffhanger (MCD) valószínűleg akkora siker lesz mint a film volt. A változatos grafika és a már ismert giga történet nagyszerű páros alkot a játékban.

EEKI aki teljesen CAT (SNES) az angol TV ismert szereplője. Most egy remek platform játék főhősként láthatjuk viszont nemsokára. Reszketsek egerekt

Az Elite neve szinte már fogalom, minden kereskedelmét és úrharcát rajongó számítógép-rajongó ismeri. Most már a MD és SNES tulajok is játszhatnak a remek 3D-s játékban.

Az Another World 2 már számítógépen is nagy siker volt.

Egy érdekes játékcsoport is kiad a cég Fun 'n' Games (MD+SNES) néven. 5 különböző jellegű kisebb kivételű játék közül választhatunk, a mászkálós kategóriától egészen a verekedősig.

Gondolom mindenki látta a Jurassic Parkot. Nos itt a folytatás, legalábbis az SNES verzióban. A dinók még vérengzőbbek, a feladatok még nehezebbek, kell ennél több?

Frédi, Béni és a kis családjuk



szerepel a The Flintstones (MD+SNES) game-ban. A szokásos platform ugrálás úgy gondolom jót fog tenni az egész családnak.

25 pályán keresztül kell eljutnunk a Mighty Max-ban (MD+SNES) mely egy fantasztikus kalandjátéknak ígérkezik.



A kis mexikói egérkének magával a King Rat-tal kell megküzdeni a játék végén, azonban addig sok veszély leselkedik rá.



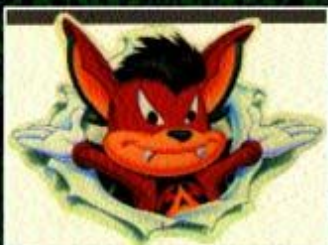
Az egyik legjellemzőbb comics figura Superman is megjelenik egy SNES cartridge-n hamarosan. A véres ám felemelő küzdelmet szeretők bizonyosan nem fognak csalódnai a játékban, melyben rengeteg ismert és ismeretlen ellenség állja utunkat a 10 pályán keresztül.



A The Pirates of Dark Water (SNES+MD) is a verekedős játékok kategóriáját fogja gyarapítani, azonban itt már némiképp elem is vegyül a történetbe. Mindenesetre Mer világa igen nagy falatnak ígérkezik még a rutinos verekedők és kardozók számára is.



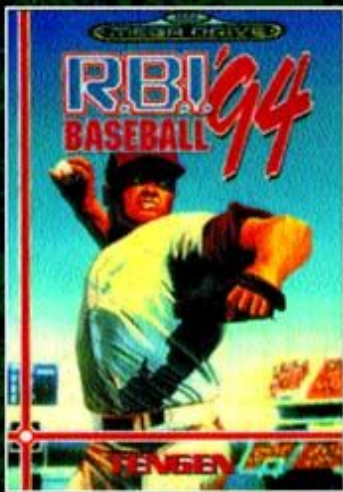
A Beauty and the Bear 2 történetével is meg fogja lepni nemsokára a MD tulajdonosokat a cég. A híres mese feldolgozása nagyon szépre sikeredett, igazi élményben lehet részünk ha a Szépséggel és a Szörnyeteggel tartunk.



Aero the Acro-Bat (MD) már valószínűleg a boltokban fog csücsülni mire a JOYPAD első száma az utcára kerül. A kiváló grafikával megteremtett kis denevér hamar be fog kerülni a toplistákra.

## Tengen

Egy kifejezetten Tengen fejlesztéséről érkezett hír hozzánk, mely RBI Baseball (MD) névre hallgat. A baseball játékok szerelmesei nem fognak csalódnai az új alkotásban, mind az akció részek, mind az átvezető történések kidolgozása nagyon is megfelel a kor szellemének. A bagót rágó dobótól a vetődő mezőnyjátékosokon át az örjögő nézőkig a baseball szellemének minden cseppjét tartalmazza ez a játék, melytől végre kedvünk támad megtanulni kevésbé ismert szabályait.



## UBI Soft

A számítógép piacról szinte teljesen visszavonult cég 2 új Nintendo játékkal lép meg a sportjátékok szerelmeseit.



A John Madden Football (NES) egy nagyon szépen kidolgozott amerikai focit, amit már nagyon sok sikeres konverzió után most a NES tulajok is kipróbálhatnak. A kiváló játékmenet és a nagyszerű digitalizációk úgy gondolom mindenkinek tetszeni fognak.

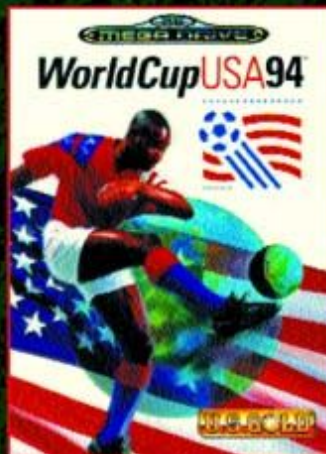


A másik újdonsága a cég a V-Ball (SNES), mely mint sejtteni lehet egy kosárlabdapályát varázsol elénk. A

fantasztikus grafika és a 3 fajta játékmód mindenkivel igen hamar meg fogja szeretettni a játékot. A kosárlabda szerelmeseit máris látom, ahogy pattogatják a labdát.

## US Gold

A US Gold szokásához híven nem a mennyiségre, hanem a minőségre tartott rá ismét.



A World Cup USA '94 (MD+MCD+MS+GG+SNES), mint azt sejtteni lehet a júniusban kezdődő játékokra jelenik meg. A professzionális kivitelezés és a nagyszerű, akár egymás ellen is játszható játék sejtetni engedi, hogy igen kimagasló alkotásról van szó. Három nehézségi

## Virgin

Az Aladdin sikeres MD verziója után nemsokára meg fog jelenni a game SNES verziója, mely ha egy kicsit is megközelíti a MD-on látott grafikákat és hangokat, akkor tuti sikerre számít a mániákus platform játékosok között. Egyébként ha valaki még véletlenül nem látta volna a játékot, akkor sürgősen te-



gye meg, mert giga nagy élvezetből maradt le.

szinten játszhatunk ellenfeleinkkel a gyepen. Az időjárástól kezdve egészen a játékosok sebességéig mindent állíthatunk majd a game-ban. Ha GG-el rendelkezel, akkor össze is köthetsz két gépet és egymás ellen is játszhattok két gépen. Remélem a választható 24 nemzet csapatai mindenkinek az igényét kielégíti majd és legalább olyan jól sikerül majd szerepelni a kupában, mint kedvenc csapatainknak.

A Desert Fighter (SNES) nevű háborús program a sivatagi hadviselés területére kalauzol el minket. Az USA két nagyszerű gépe közül választhatjuk ki a nekünk szimpatikusabbat. A vadászokat kedvelők az F15-el, a bombázókat előnyben részesítők, pedig



az A10 Tank Killer botkormányra mögül vezethetik el a küldetéseket. Az életben használatos bombák és rakétákat mind megtaláljuk a game-ban, egy jó kis lövöldözés várható a Tv-k képernyőjén.

Utolsónak egy giga platform játékot ígér a cég The Incredible Hulk



(DM+MS+GG) címmel. Ha főhősünk valóban úgy fog kinézni mint a kiállításán mászkáló figura, akkor igen nagy alkotás van készülében. A változatos pályák, az egyre nehezedő ellenfelek, a szokásos jól kidolgozott játékmenet fogja biztosítani a játék sikerét.



# 3DO HARDWARE

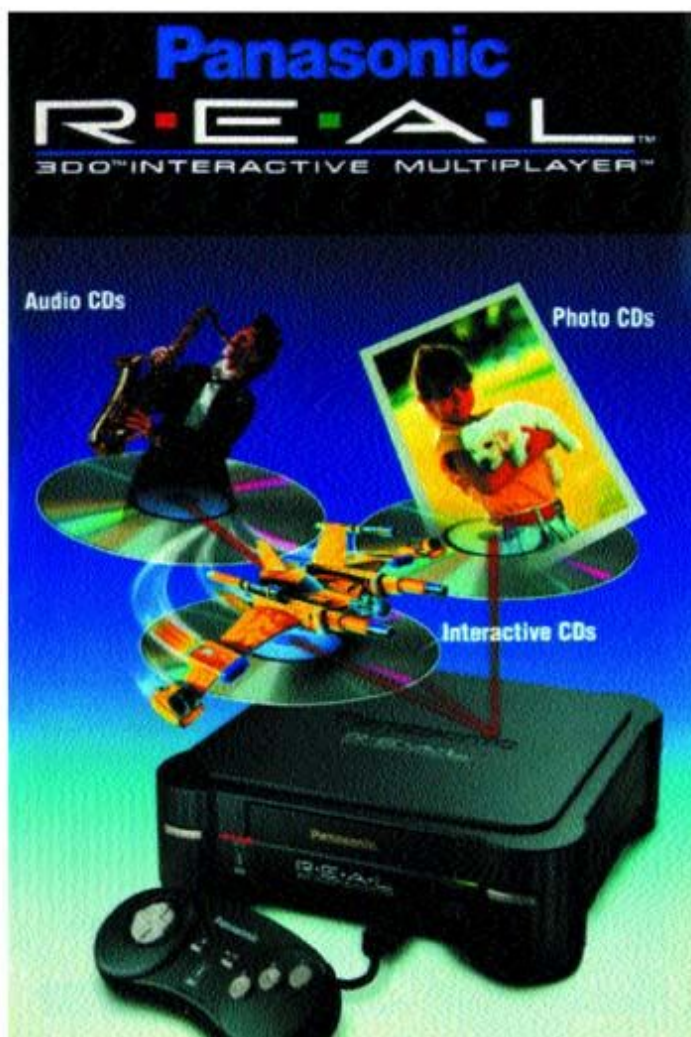
1994 egyik nagy szenzációja a szakemberek körében már 1991 óta számontartott 3DO volt. A keringő hírekkel ellentétben a 3DO nem egy konzol, hanem ajánlás a hardverre és a szoftverre.

Első pillanatban talán kicsit furcsának tűnhet ez a konstrukció a játékkonzolok világában. Trip Hawkins, a 3DO Company vezetője a számítógépek világából jól ismert stratégiával kívánta meghódítani a játékgép piacot. Cége a 3DO Interactive Multiplayer szabványt dolgozta ki, amely magában foglalja a hardvert és a működető rendszer szoftvert - operációs rendszert.

Ezek együtt egy megvásárolható technológiát képeznek, amelyet elsőként a Panasonic hasznosított, ők 1994 januárjában mutatták be az FZ-1 REAL 3DO-t az USA-ban, az első 3DO szabványnak megfelelő gépet. Még ebben az évben várható az AT&T és a Sanyo által gyártott 3DO kompatibilis rendszer. Az Európai bemutató azonban egyelőre még várat magára.

A 3DO Company 1991-ben alakult a fentebb már említett Trip Hawkins vezetésével, aki nem kis sikereket ért el előző cégével az Electronic Arts-al (érdemes megfigyelni a 3DO és az Electronic Arts logója közötti fel-tűnő hasonlóságot), amelynek 1982-ben egyik alapító tagja volt.

1991-ben sikerült olyan céget megnyernie vállalkozásához, mint Matsushita, Time Warner, MCA, AT&T, EA.



A fejlesztőgárda sem kisebb nevekből áll, többek között R.J. Mical és David Needle fémjelzi a csapatot - ha valakinek nem lennének ismerősök, ők az eredeti Amiga fejlesztésében játszottak kulcsszerepet.

A 3DO valami újat, nagyszerűt próbált meg a játékgép piacra hozni. 32 bites architektúra,

külön processzorok a grafikák mozgatására, hanggenerálásra, animációk valós idejű visszajátzására.

A 3DO-ban egy ún. CinePack képtömörítést megvalósító hardver is dolgozik, így viszonylag jó minőségben lehet filmszerű animációkat felhasználni a szoftverekben.

Az eredeti elképzelés az, hogy a 3DO nem csak egy egyszerű játékgép, hanem valami olyasmi ami még soha nem volt: interaktív multimédia lejátszó.

Mivel a gép CD alapú, természetesen lejátszik audio CD-ket, külön megvásárolható modullal MPEG VIDEO CD-ket, CD+G szabványú CD-ket, és természetesen futtatni tudja a 3DO programokat.

A 3DO Company azonban még ennél is merészebb terveket dédelget: titokban azt reméli, hogy a 3DO lesz a jövő interaktív televíziójának alapja. Ez irányú erős elkötelezettségüket mutatja az AT&T részesedése is, mely köztudottan a világ egyik legnagyobb telekommunikációs cége.

E hosszas kedvcsináló után lássuk a mai napig egyetlen létező 3DO szabványú gépet, a Panasonic FZ-1-est, amelyet a GURU szerkesztőségének alkalma volt hosszabb időn keresztül tesztelni. Meg kell említeni, hogy a 3DO-t hivatalosan még csak az USA-ban mutatták be, így nem létezik belőle európai PAL változat, csak NTSC.

A szerkezet külső megjelenése a szokásos megbízható, elegáns Panasonic design, amely minden további nélkül illeszkedik a Panasonic Hi-Fi tornyokba. Az előlapon van a dupla sebességű CD-ROM meghajtó nyílása, a hálózati kapcsoló valamint a CD kidobógombja. Elöl csatlakozik a géphez a joypad, amely nagyon szépen megtervezett, ergonomikus és a szokásos irányok és a három tűzgomb mellett a



Play/Pause/Stop/Forward/Backward gombok találhatóak rajta.

Érdekes, hogy a gépen csak egy joystick van, így a kontrollereket sorba kell kötni egymással. További figyelmesség a tervezőktől, hogy a joystickon található még egy szabvány sztereó fülhallgató csatlakozó (3,5 mm-es jack) és az ehhez tartozó hangerőszabályozó potencióméter.

A 3DO oldalán van egy univerzális bővítéscsatlakozó, ahová többek között az MPEG modul lehet majd csatlakoztatni.

A gép lelke egy 12,5 MHz-en járó ARM 6-os 32 bites RISC processzor, amelynek nincsen más feladata, mint összehangolni a grafikával és hanggal dolgozó speciális processzorok munkáját.

Ha valaki most az gondolja, hogy a 12,5 MHz kevés, nos az téved - ez a RISC processzor egy 33 MHz-es 80486-ossal ér fel teljesítményben. 24 bites 640x480 képpontos felbontású grafika jellemzi a gépet. Igaz itt meg kell említeni egy kis csalást: valójában a felbontás 320x240-es, csak egy külön hardver megduplázza a mindkét irányban.

Két Blitter található a gépben. Segítségükkel valósul meg az, amit 3DO nyelven Cell-nek hívnak. Egy Cell olyan animációs alapegység, amely bármekkora méretű lehet (akár teljes képernyős is), és benne tetszőleges animációk mutatkozhatnak. A Cell-ek pozícióját, átlátszóságát, sőt térbeli elfordulását is megadhatjuk. A hardver elméletileg korlátlan számú Cell-t képes kezelni, csak a sebesség szab határt.

A 3DO-ban a fantasztikus Cell-ek mellett (amelyek gyakorlatilag a sprite-ok tovább fejlesztéseként foghatók fel), a ma már nélkülözhetetlen 3D-s transzformációs és textúra ráfeszítő hardver is

található - így a 3DO hardvernek nem okoz problémát egy DOOM szintű játék megjelenítése.

A hanggenerálásról egy DSP (Digital Signal Processor) gondoskodik, neki köszönhetően CD minőségű 16 bites zajokat és zenét hallhatunk kikapcsolódás közben. 2 MB RAM és 1 MB VIDEO RAM található a gépben, ami bizony csak szűkösen elegendő a 3DO processzorai számára, de ez már a programozók gondja.

A 3DO - mint minden új gép sikerének sarokpontja a kapható szoftverek száma. A bejegyzett fejlesztők száma meghaladja a fantasztikus 500-at.

panaszok tükröződnek a megjelent játékok számában is.

A gépezet ára németországban 1400 DM körül várható ami bizony eléggé borsos. Itt kell megemlíteni a 3DO konkurenseit: a hagyományos Sega és Nintendo gépeket, ezek azonban nem jelentenek komoly veszélyt mert a 3DO más (ár)kategória.

A 3DO célcsoportja az ingyenecsek, akik mindig a legjobbra vágyanak és bizony a Sony új csodagépe a PS-X

(PlayStation-X, várható megjelenés 1994 vége, 1995 eleje) technikailag jobb paraméterekkel bír, mint a 3DO.

fogékony "csúcsvásárlók" szíve már a 3DO megjelenésekor a még nagyobb teljesítményű gépek miatt dobogott.

Talán ennek is köszönheti - ami most már világosan látszik - hogy a 3DO nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket.

Az eladások száma messze a várt érték alatt maradt, a hivatalos és félhivatalos jelentések szerint mindössze néhány tízezer darabot adtak el belőle - Trip Hawkins várakozásai szerint ennek a számnak legalább egy nagyságrenddel nagyobbak kellene lennie év végéig, amire ugyancsak kevés az esély.

Talán ennek köszönhető az a döntés is, melynek eredményeképp még az idén a piacra kerül a 3DO kártya, ami a PC-kezt teszi 3DO kompatibilissé...

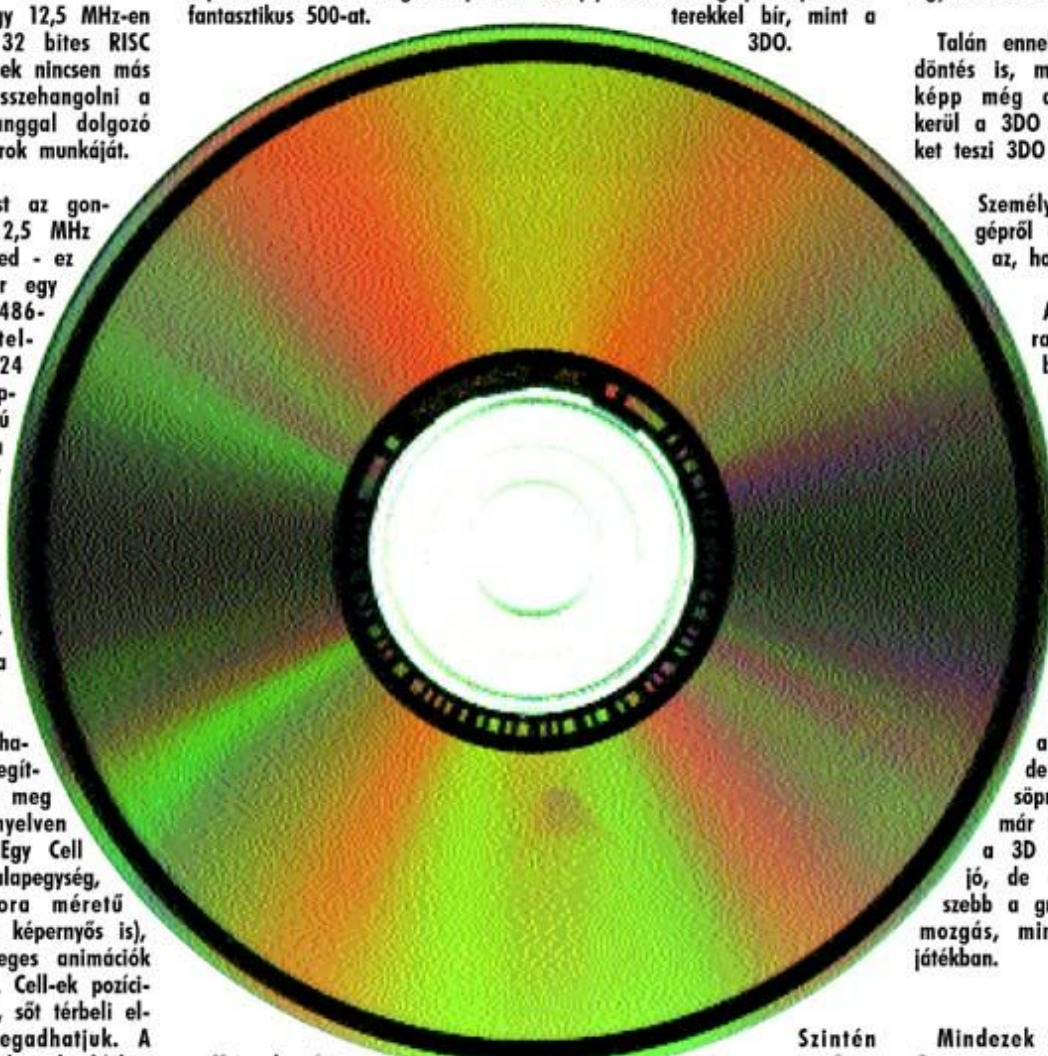
Személyes véleményem a gépről az ismerkedés után az, hogy kevés.

A technikai paraméterek ismeretében sokkal többet vártam a szoftverektől, melyek vagy nem ébresztik fel a gépben szunnyadó oroszlánt, vagy egyszerűen nincs is mit felébreszteni és ezért nem lenyűgözőek.

A Cell-CinePack animációk szépek, de nem mindent elsősorú erejűek - láttunk már ilyet PC-n, Amigán; a 3D textúrás grafika is jó, de a PC-s DOOM-ban szebb a grafika és simább a mozgás, mint bármely 3DO-s játékban.

Mindezek ellenére a 3DO Company nem adja fel: a hírek szerint már készülődik a 3DO 2 szabvány, amely fantasztikus dolgokat fog tartalmazni ...

Marinov 'Gaborca' Gábor



Mindmáig azonban csak harmincegy néhány program kapható hozzá, és ezek között sincsen igazán bombajó, amolyan Sonic vagy Mario.

A fejlesztők panaszkodnak a 3DO programozhatóságára (ami nem is csoda a bonyolult hardvert figyelembe véve) és ezek a

Szintén igaz ez a Sega új masinájára a Saturn-ra és a Nintendo-Silicon Graphics páros által beharangozott szenzációra a Project Reality-re is.

A 3DO megjelenésekor ugyan ezek a gépek még csak tervezőasztalon léteztek, de a mögöttük álló óriáscégek erős marketing tevékenysége nyomán az újra



# 3DO SOFTWARE

A 3DO rövid látogatása idején természetesen nem csak a gép belső világát, a technikai tudását vizsgálhattuk, hanem megpróbáltunk egy kicsit bekukkantani a játékok áradatába is. Szerencsére igen sok játékot kaptunk a géphez, így nem volt nehéz néhányat kiválasztani a bemutatásra.

Általános érvényű megállapításként néhány meglátást azért előre bocsátanék. Nagyon szembeszökő volt az, hogy a kapott játékok között alig akadt olyan, amely nem törődött volna a gép adottságaival. A programok igyekeztek kihasználni az új lehetőségeket és ez igaz volt azokra is, melyek csak "átíratként" szerepeltek a listán, egy régebbi számítógépes játék klónjaként. Egyrészt ez, másrészt pedig a CD zenei képességeinek tudatos és kiváló kihasználása teszi azzá a 3DO-t ami.

Mindenesetre elmondhatjuk, hogy ha sikere lesz a gépnek, akkor a sikert nem csak a hardware tudás segíti, hanem a software-k csillogó korongos áradata is.

Most pedig lássunk egy pár példát a software kínálatból, a 'la 3DO.

## STELLAR 7

A Stellar 7 annak idején igen nagy sikert aratott a számítógépes körökben, nos a 3DO változatot az új gép tudásához mérten átigazították egy kicsit, de egyébként meg-hagyták a lényegét, a kiváló lövöldözős játékot. Ami változott, az főleg a grafikában mérhető le, szebbek lettek az effektek, a robba-

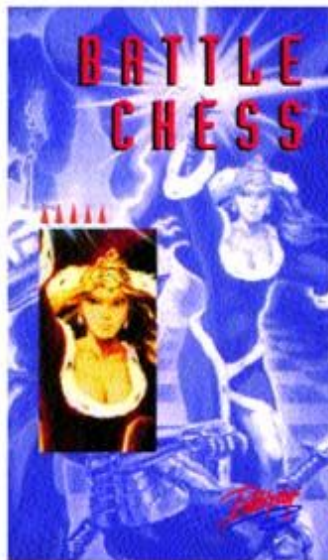


nások, ütközések.

Egyébként ha valaki nem ismerné a játékot, annak rövid bemutatásként csak annyit árulnék el, hogy egy bika jó lövöldözős játékról van szó, melyben egy galaxis különböző bolygóiin kell irtanunk a földön és a levegőben érkező ellenséges egységeket. Természetesen védekeznek a kis aranyosak és nem is akármilyen módon igyekeznek eltenni minket láb alól. Egyébként a pályák egyre nehezednek és minden szint után egy főellenséggel mérhetjük össze erőnket. Az igen gyors, fillezett vektorábrázolás nagyon élvezetessé teszi a játékot és persze az sem mellékes, hogy sztereo muzika szól közben a CD-ről. Hát igen, ez sem volt rossz játék.

## Battle Chess

A jó öreg Battle Chess sem maradhatott ki azok közül a programok közül, melyeket átírtak 3DO-ra. Félreértés ne essék, jócskán változtattak a programon az alkotók, itt



is igyekeztek kihasználni a hardware nyújtotta lehetőségeket.

A fő, elsőre látható változást az adja, hogy a sakkfigurák verekedésekor kinagyítja a program a két figura képét, valamint eltüntet a környezetet, hogy jobban élvezhessük a jelenetet. Itt már látszik a tudás, a színekben tobzódó kép nem remeg, és semmi nem zavarja meg az élvezetet. Feltűnt az is, hogy átrajzolták a figurákat, és így kicsit életszerűbbé.



## Burn

Nem maradhatnak ki a programok közül azok sem, amelyekben a rohanás, a fékevesztett száguldás a mérvadó. A Crash & Burn is ezt kí-



nálja nekünk, természetesen 3DO szintvonalon, némi harccal kísérvé. Főhősünk egy futurisztikus autóban foglal helyet, ezzel a gépezettel kell rohannunk előre. A változatos pályákon, melyeken a gép textúrageneráló hardvere igen tevékenyen részt vesz, természetesen mind a természet, mind a technika ellenünk készülődik, egy pillanatra sem pihenhetünk meg az ellenünk irányuló támadások között. Nem vagyunk



teljesen védtelenek, a kisebb problémákat meg tudjuk oldani külső segítség nélkül a fegyverarszenálunkkal, azonban vannak nagyobb akadályok is, melyeket csak elkerülni tudunk. Egyébként nagyon baba a játék, állatul néz ki az autó és a táj is.



## Dragon's Lair

Igen, a név ismerős mindenkinek, mivel hős lovagunkkal már a konzolok területén is találkozhattunk. A mai napig az egyik legjobban animált rajzfilmszerű játéknak tartják a programot és valóban igazuk



van, kevés olyan játékot alkottak mint ez. A grafika nem igazán tér el a számítógépes elődökétől, „legfeljebb” abban különbözik a megjelenítés, hogy egyáltalán nincsenek



zavaró ugrások és képmegakadások játék közben, a rajzfilmszerűség még jobban érvényesülhet.

Természetesen a CD hangzások és zenék is sokban hozzájárulnak ahhoz, hogy élvezettel forgassuk lovagunk kardját.

## Twisted

Szeretnél játszani egy televíziós játékban, de úgy, hogy az ismerőseid ne röhögjenek ki, amikor találkoztok, hogy mekkorákat blamáztál? Akkor ez a te játékod!

A program elindítása után a képzeletbeli kamera végigszalad a pályán, közben a közönség moraja hallatszik (taps, stb.), majd megállapodik egy rajzolt színpadon. A színpadra bedzsal egy öltönyös figura és bemutatkozik. Bemutatja az est háziasszonyát, „Dórá” (a pontos nevére nem emlékszem), ő fogja kommentálni cselekedeteinket, majd a pályát és a játékosok által választható figurákat ismerteti. Ha mindez megtörtént, akkor kezdődhet a buli.



## LET'S GEET TWISTEED!

Mielőtt belebonyolódnánk a dolgokba, elmondom, hogy a játékban szereplő összes arc természetesen



élő személy bedigitalizált formátumban. A játékvezető folyamatosan irányítja a játékot, elmondja, hogy ki következik, stb. A játékosok által választott figuráknak egyéni fazonuk van, egyikük electric boogie-t jár, a másik imádkozik, a harmadik genetikailag sérült kutyájával van elfoglalva, szóval idétlenek. Ők is tájékoztatnak tetszésükről, illetve nemtetszésükről a játék folyamán.

Miután kiválasztottuk a figuránkat



és beállítottuk értelmi szintjét (a legkisebb NONE), indulhatunk. A játék egy spirál alakú pályán folyik, ami 90 mezőből áll. Ennek a tetejére kell feljutni. A játékosok egy digitális dobókockával dobnak, ez az érték határozza meg a lépések



számát. A mezők különféle dolgokat rejtnek (kimaradsz, újra dobhatsz, vagy valamilyen játék következik). A játékok változatosak. Például az arckirakó. Három debil arcot ábrázoló kép egymás mellett, vízszintesen három részre osztva, belekeverve más debil pofák arcrészlete. Ezeket tudjuk jobbra-balra mozgatni, s így kell kirakni az arckirakót (persze fénykép minőségben). Vagy a hangfelismerő. A gép kirak 20 ex USA elnök karikatúrát. Ezeket párosítani kell (persze nem úgy) az általuk kiadott hangok



alján. Itt aztán van minden a rőfögéstől a kakukkolásig. Ma két egyforma hangot találunk, akkor az adott képen levő elnökön fekete szemüveg és ősz haj jelenik meg. Neheztésképpen természetesen minden időre meg.

Sokféle ilyen hasonló debil játék van még, csak helyhiány miatt nem írom le mindet. Sajnos egyedül nem lehet játszani a stuffal, mert a programozók nem építettek be ilyen funkciót, de egyébként is csak akkor jó a játék, ha többen játszunk. Ha valakinek az ismeretségi körében van Pana 3DO, és ez a játék is megvan, mindenképpen próbálja ki, nem fog csalódni.

## Night Trap

Amikor megláttam, hogy a stuff dobozában 2 db (!) CD lemez lapul, már tudtam, hogy nem lesz rossz az anyag.

A játék végül is egy filmen alapul. A filmben egy hétköznapi amcsi ház (32 szoba, 10 konyha, 5 fürdőszoba, — na jó csak poén volt) lakóinak életébe tekinthetünk be. Embereké maszkálnak, beszélgetnek összevissza, majd később jön egy csapat leányzó is. A történesek elején egy bajszos fazon - valami kommandós lehet - ránk bizza a ház védelmi rendszerének a kezelé-



sét. Ez abból áll, hogy 8 kamera van elhelyezve a házban, ezekkel tudunk tájékozódni és cselekedni. A bajszos fazon közli még azt, hogy a házban oda nem illő tagok megjelenése is várható. Ezek a figurák nemsokára tényleg megjelennek.

Furcsa kinézetük van, valami nindzsaruhába bújt gorillamozgású tagokra hasonlítanak. Ezeknek a figuráknak nagyon fontos lehet az emberi vér, mert mindent elkövetnek, hogy hozzájussanak. Ennek sajnos a ház lakói látják kárát. Vagy már nem látják. Szépen egyesével elkapkodják őket, majd fris-



siben lecsapolják a vérüket. A játék akkor ér véget, ha a főhős leányzót - aki egy szőke csinibaba - elkapják.

Feladatunk, hogy ezeket a vérszívókat elkapjuk. Erre a célra a házban számos helyen kialakított csapda szolgál. Ha a megfelelő időben - ezt egy "kivezérlésjelző" jelzi - aktivizáljuk a csapdát, akkor az ott lévő vérszívó(ka)t csapdába ejtjük. Csakhogy ne legyen olyan egyszerű a dolog, a program ötféle szinkódot használ a csapdák eléréséhez. Ha nem a megfelelő kódot használjuk, akkor a csapda nem aktivizálódik. Ezeket a szinkódokat a program véletlenszerűen változtatja x percnként, de könnyítésképpen kezdetben 6 percig a kék szinkód érvényes. A csapdák sokfélék, a kinyitól falaktól a beforduló könyvespolcon át a csúszdává alakuló és a végén csapóajtót nyitó lépcsőig terjed.

A csapda aktivizálódása után minden visszaáll a normál kerékvágásba. Természetesen az adott csapdák kapacitása "végtelen", tehát többször is használhatjuk őket.

Személy szerint nekem nem sikerült végigjátszani a játékot, pedig elkaptam vagy huszonegynéhány vérszívót és a gép bekérte a második lemezt is. Mindenesetre ha valaki kitartó és szerencsés, akkor biztos megtudhatja mi a játék vég... AAARGHHHH... (Kinyitl az ajtó, és belépett egy nindzsaruhába bújt gorillamozgású figura, a kezében furcsa szerzámmal...)

Bear & Sakman





## Szasztek fiatalok!

Bear pajts felkérésére most megpróbálom nektek egy kis útmutatót adni a Ground Zero Texas című játékhoz.

Ez a game '94 elején jelent meg Mega CD-re. A Digital Pictures Inc. készítette, és nagyon gyorsan igen előkelő helyet foglalt el a toplistákon. A játék grafikája mindenkit ámulatba ejtett. Itt már nem is beszélhetünk grafikáról, hiszen egy digitalizált képsorokból álló film főszereplői lehetünk. A sok körítés helyett lássuk inkább magát a játékot.

1999 március 15-én az USA elnöke egy szigorúan titkos levelet küld Morris Jordan kapitánynak a



SAT-COM főhadiszállására. A levél a következő információkat tartalmazza. Texas állam egyik városában (El Cadron) idegen rendszerből érkező



lények támadják meg a földet. Az elnök Jordan kapitány, és az ő irányítása alá tartozó tökéletesen kiképzett SAT-COM kommandó segít



ségét kéri. A kapitány pár órával később táviratban értesíti Reece őrmestert (El Cadron-i összekötő), hogy egy igen sokoldalú szupertitkos ügynököt küld a helyszínre. Itt lépünk be mi a történetbe. Ettől a pillanattól a Föld sorsa a mi kezünkben van. Az intróban végignézhetjük, amint megérkezünk. Az összekötő tiszt elvezet minket egy szigorúan titkos bunkerbe, ahol a főhadiszállást alakították ki. Bemutatja az új fegyvert, ami egy kamera és egy lézergyűvő ötvöze.

Elmondja, hogy az egész akció teljesítése alatt állandó kapcsolatunk van egy felderítő műhoddal, ami információkat juttat el hozzánk.

Felhívja a figyelmünket arra, hogy a civil lakosság kilövése árthat az egészségünknek (maximum három lehetünk le, utána egy hatalmas jobbgyenest kapunk az őrmestertől, mely nyolc napon túl gyógyuló sérülést okoz), és büntetendő.

Ezután magunkra hagy minket, mert kimegy a terepre a többiekhez. A rendszer beindul, és csak rajtunk áll a dolog. A kezelőpulton négy kamera visszajelzője található. Amelyiket kiválasztjuk, azt a megfigyelőponton látjuk a képernyőn. A kamerákat piros lámpák jelzik. Amelyik villog, ott történik valami.

Ilyenkor gyorsan váltunk oda - nyomjuk meg az "A" gombot, valamint az irányítókeresztet a megfelelő irányba (le, föl, balra vagy jobbra), és ha kell avatkozunk be az eseményekbe. A négy helyszínen négy civilruhás ügynökünk tevékenykedik.

Az első pályán minden ügynök bejelentkezik. Jól jegyezzük meg az arcukat, hogy a harcok során véletlenül se lövjük le őket. Ők azok, akik megjavítják szétlőtt kameráinkat (max. háromszor, mint a mesében). A kamerákon védőpajzs található, amit a "B" gomb megnyomásával lehet működtetni. Természetesen a pajzs a

találatoktól

egyre gyengül, majd teljesen megszűnik. Az erősségét a képernyő jobb szélén található csikocskák jelzik. Minél gyorsabban cirkulál a piros fény, annál gyengébb a pajzs. Ezért óvatosan járjunk el vele, mert ez nem pótolható. Ezen a pályán az egyik célunk, hogy minél több idegent tegyünk ártalmatlanná ("C" gomb). Legyünk nagyon óvatosak, mivel itt még csak az idegenek felderítői támadnak, akik szintén civilruhában vannak.

A programozók segítettek nekünk: az ellenség mindig egy színes keretben jelenik meg.

A másik célunk az ügynökeink megmentése. Az idegenek felderítői megpróbálják elrabolni őket. Ha sikerül elkapnod azt a pillanatot amikor lecsapnak az egyik emberedre, és ne adj' isten sikerül is a támadót ártalmatlanná tenned, egy négy számból álló kód egyik jegyét megkapod. Ezt majd a második pályán kell felhasználnod.

Az ügynökök sorban:

- 1-es: Breen a kocsmáros,
- 2-es: Matthews az elektromos karbantartó,
- 3-as: Pike a rakodómunkás,
- 4-es: DiSalvo festő és mázoló.

Ha sikeresen átverekedtétek - lövöldöztétek - magatokat az első pályán, és megkaptátok mind a négy kódszámot, akkor három barlang közül lehet választani. Ezek egyikében található az idegenek földi bázisa (általában a középső).

Itt nincs más dolgunk, mint az összes ellenséget lelőni, és eljutni a központi számítógéphez.

Ekkor vesszük hasznát az előző pályán kapott kódnak. Amikor a számítógép kéri, akkor adjuk be sorban a számokat. Ilyenkor leállítjuk a föld mélyébe rejtett bombát. Ha minden ilyen "Fun-törpikusán" történt, akkor következik a harmadik pálya.

Az idegenek megtámadják a négy helyszínt. FIGYELEM! Civilek itt is rohagálnak a képernyőn (Találkoztál már Reece őrmester hatalmas öklével?).

Itt aztán kapkodhatjuk a fejünket, az egyik kameraállásról a

másikra. Szerintem mindenki át fog élni egy pár nehéz percel, mire ezen a pályán túljut.



Siker esetén még mindig nem érnek véget a megpróbáltatásaink. A következő, számszerint a negyedik pályára léphetünk. (Megsúgom őt pálya van.)

Hogy öregapámat idézzem: "Mindenki felkötheti a gatyáját!"

Vagy talán idézhetném a Biggy-Babák szavajárását (Te nem szoktál Kacsameséket nézni vasárnaponként a TV-ben?): "Csatoljátok be a biztonsági öveket, mert ez rázós buli lesz!". A felderítő műhold borzalmas képeket közvetít. Az idegenek előzőnk a várost. A te feladatod az invázió megállítás.

Szerencsére mindig csak egy helyszínen támadnak. Nincsen más dolgunk, mint mindenre löni ami mozog. A feladat igen egyszerűnek tűnik, de azt mondom próbáljátok ki, és csak akkor mondjátok véleményet róla.

Ha megtisztítottunk egy kameraállást, akkor jön a következő. Ez így megy addig, amíg négyig nem jutunk. Nem háromig, csak a négyes szám a megfelelő. Ekkorra mindenki belejön a lövöldözésbe.

Nem marad más hátra, mint az ötödik pályán a még életben maradt idegenek menekülő űrhajójának kilövése.

Semmi más teendőnk nincs, mint hogy megcélazzuk a gömb közepét, és beleeresszünk egy hosszú sorozatot. Az űrhajó felrobban, a föld megmenekül, mi hősök leszünk.

Ennyi volt mára a technika és tudomány újdonságaiból! Itt most befejezem a mondanivalómat, mert Bear szigorúan csak egy oldalt engedélyezett.

-Tom-

ÉRTÉKELÉS: 90%  
SEGA-MCD



Mindig örömmel tölt el, ha a futószalagon gyártott lövöldözős piff-puff és ugra-bugra programok sokaságában feltűnik egy ilyen teljesen szokatlan, egyedül elgondolható, szuper ötleteken alapuló anyag. Ráadásul, ha ez magyar honfitársaim egy kis csoportjának munkája, akkor még felemelőbb ez az érzés.

A program kivitelezéséről csak szuperlatívuszokban lehet beszélni.

A grafika és a háttérak kidolgozása csodálatos, a sprite-ok animációja teljesen élethű, a hanghatások tökéletesen találóak, a CD-s soundtrack pedig megrendítően szép.

Főhősünk ECCO a delfin, békésen úszkált társaival a tengerben, mikor furcsa vihar tört ki és messze elsodorta lakóhelyétől.

Feladatunk ezek után, hogy szegény ECCO-t visszavezessük a helyes úton, hogy megtalálja társait. Persze ez az út egyáltalán nem olyan sima, mint ahogy gondolnánk.

Utunk során sok-sok veszély leselkedik ránk - azaz ECCO-ra -, logikai feladatokat kell megoldanunk a továbbjutáshoz és sokszor van amikor csak a gyorsaságunkon múlik minden. Persze ez csak úgy simán nem megy, ezért ECCO egy pár extra dolgot is tud.

Az első extra az, hogy delfinünk az "A" gomb megnyomásával hangot ad ki, azaz "énekelni" tud.

Ez sokmindenre használható. Úgy tudunk beszélgetni a vízben élő állatokkal - amelyik ért delfinül - és sok értékes információhoz juthatunk hozzá, melyek segítenek a továbbhaladásban. A másik hasznos funkció, hogy e hang radarként használható.

Ha a gombot lenyomva tartjuk, akkor a visszatérő hullám az adott irányról ad egy kis térképet, ahol látszanak a különböző utak, veszélyforrások, eleség és levegőlelőhelyek. A víz alatt található még óriáskristályok, melyek egyik része egy "kulcsot" ad, a másik részük valamilyen kijáratot zár el, azaz "kapu".

Ha a megfelelő "kulcs"-nál "énekelünk", akkor kapunk egy hangot, amit ECCO megjegyez és ezt a megfelelő "kapu"-nál "el énekelve" az út szabaddá válik.

Minél tovább jutunk a pályán, annál több "kulcs" és "kapu" lesz egy pályán elhelyezve.

Ha rossz sorrendben nyitjuk a kapukat, akkor delfinünk bezárhatja magát, ugyanis a kapuk



újra bezáródnak és egy "kulcsot" csak egyszer lehet használni. Utána ECCO elfelejti és mehetünk vissza a kulcsot adó kristályhoz újra megtanulni a hangot.

A másik extra, hogy hősünk a "B" gomb megnyomásával rövid időre turbó sebességre kapcsol.

Ezt használva tudjuk ellenfeleinket jobb bolátásra bírni, ugyanis ECCO ilyenkor az orrát használva "leorrolja" ellenfeleit.

Kisebbség ellenfeleknek elég egy orrolás, a nagyobbaknak kettő vagy akár három orrolás kell, hogy eltűnjenek. Ezt a funkciót kell használni még amikor veszélyes, kis helyen kell gyorsan átsiklani, illetve ha áramlással szemben kell úszni.

A "C" gomb segítségével gyorsabb sebességre kapcsol delfinünk. Ez olyankor hasznos, ha egy pályát gyorsan kell teljesíteni. Hősünk ugyebár emlős állat, tehát tüdővel lélegzik és ezért csak néhány percig tud levegővétel nélkül a víz alatt úszkálni. Tehát figyelni kell, hogy ECCO nehegy megfulladjon.

Levegőt a felszínen vehetünk, illetve a víz alatti barlangokba zárt levegőből. Néhány helyen a talajból apró buborékok szállnak fel, levegőt itt is vehetünk.

Ellenfeleinktől elszenvedett sérüléseinket többféleképpen gyógyíthatjuk.

A legegyszerűbb módszer, ha a tengerben elszórtan úszkáló apróbb halakból álló rajba "bele-

rabolunk" a "B" gombbal.

Ilyenkor ECCO elkap egyet és megeszi. Egyes kagylók, ha "énekelünk" nekik, akkor gyógyító buborékokat eregetnek magukból. Ezeket elkapva növelhetjük energiánkat.

Az irányítás kicsit nehéz, főleg a vízből való kiugrásokat és a különböző tárgyak tologatását kell sokat gyakorolni, de ha valaki próbált már delfint idomítani annak nem lesz gondja. Hát annyit ECCO-ról.

Végezetül néhány tipp.

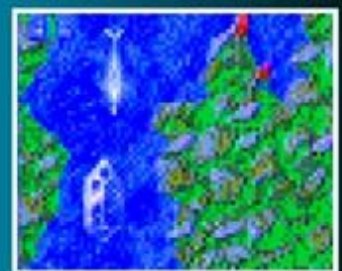
Ha a képernyőn lévő másik tengerrészre a víz alatt nem tudunk átjutni, próbáljuk meg a vízből kiugorva.

Alulról jövő erős áramlásnál sokat segíthet egy szikladarab vagy egy leorrolt óriásteknős "árnnyékában" úszni.

A víz alatt megjelenő forgó csillagokból álló "ixé" sziklatorlaszokat tud elmozdítani ha "oda énekeljük".

Sok sikert kívánok mindenkinek a játékhoz!

Sakman



**ÉRTÉKELÉS: 87%**  
**SEGA-MCD-GG**



# XX2



## JAGUAR XJ220

A kamera szűk kanyonok és magas gerincek közt kanyarog. A távolban egy hegytetőn egy pillanatra megcsillan valami de el is tűnik, amikor ismét lebukik a kamera. Aztán egy nagy kapaszkodás után elének tárunk egy lapos hegytető és rajta egy Jaguar XJ220 a világ egyik legszebb sportautója.

A csillgó metál fényezés szinte elkápráztatja az embert, hirtelen azt sem tudjuk melyik gombot érintsük meg a joypad-on. Hiába ez bizony nagyon brutálisnak ígérkezik. A Core játéka egy új fejezetet jelent az MCD játékok sorában. Mint később látni fogjuk a szépen kidolgozott játék a CD technika adottságaival kombinálva egyértelműen sikerre számíthat. Az átvezető animációk és zenék után a főmenübe gurulunk be, ahol is a következő opciók közül választhatunk:

- **Option** - rengeteg válogatási lehetőség adódik a játékban, ha át szeretnénk alakítani a játék környezetét. Átállíthatjuk 2 játékos üzemmódra is game-t, így nem csak az ellenfeleink ellen játszhatunk. Ha nem szimpatikus a gép által felajánlott automata sebességváltó, akkor konfigurálhatunk magunknak egy szimpatikus manuális váltót is. A CD-n elhelyezett számokat is meghallgathatjuk, sőt még az alkalmazott sfx-eket is felajánlja a gép. Olyan apróságokat is átállíthatunk, mint pl., a kijelzés mérföldben vagy km/h-ban történjen-e. Az egyes versenyek hosszát a közök beállításával szabályozhatjuk 3 és 9 között.

- **Track Editor** - az egyik legmeglepőbb opciója a programnak. A játékban előforduló összes pályát átdefiniálhatjuk is. Lehetőségünk van mindenféle tereptárgyat (híd, alagút, stb) kipakolni a pályára. Mind a 16 pályát sikerülhet olyannyira

átalakítani, hogy bizony még a játék készítői sem ismernének rá.

- **Free Practice** - nagyon hasznos menüpont, ahol is minden a játékban előforduló pályát kipróbálhatunk anélkül, hogy igazi helyezésre történő játékot kellene játszunk. Nem árt egyébként komolyan venni a dolgot, mivel nagyon sok olyan dologra fény derülhet ilyenkor, ami nagy hátrányt jelenthet ha a verseny közben döbbenünk rá. Külön ki kell emelnem azt, hogy nem árt ha felkészülünk az időjárás néha drasztikus változásaira, de hát végül is ez természetes, mert hisz bejárjuk az egész Földet versengésünk közben.

- **World Tour** - az egyik nagy megmérettetési lehetőség. A felkínált országokon végighaladva kell teljesítenünk a pályákat, persze a lehetséges legjobb eredménnyel. Az országok között tuningolhatjuk kocsinkat is, rengeteg hasznos kiegészítőre tehetünk így szert. A kiegészítők egy része életbevágó lehet, mert egy jobb motor nélkül lemaradunk a verseny előrehaladtával társainktól.

- **Grand Prix** - hasonló funkció mint az előző, itt is egy kezdeti Qualifying (időmérő edzés) után a versenytársakkal kell megküzdenünk egy kicsit más feltételek között a versenytársainkkal.

Nagyon jó játéknak ígérkezett a Jaguar XJ220 és valóban nem csalódtunk benne. A szépen kidolgozott grafika és a nagyszerű zenék igencsak élvezetessé teszik a versenyzés szerelmesinek a Core játékát.

Bear



ÉRTÉKELÉS: 81%  
SEGA-MCD







**Hiányzik  
valamelyik a  
gyűjtemé-  
nyedből?**

**Ne habozz  
pótolni!**

**A GURU régebbi  
számai még  
kaphatók a  
szerkesztőség címén:  
1399 Budapest,  
Pf.: 701/765.  
Ugyanitt  
előfizethetsz  
lapjainkra is  
rózsaszínű  
postautalványon.**





# WorldCupUSA94™



© 1994 USA Soccer, Inc.



WorldCupUSA94  
Official  
Licensed  
Product

U.S. GOLD

JOYPAD



R

E

J

T

V

É

N

Y

## KERESS!

A feladat csak annyi, hogy keresd meg az alábbi programneveket a keresztrejtvényben. A végén, ha jól csináltad, három játéknév marad. Mi erre a 3 játékra lennénk kíváncsiak.  
Beküldési határidő  
1994. augusztus 20.

ANOTHERWORLD  
ARTOFFIGHTING  
BATTLECARS  
CASTLEVANIA  
DESERTSTRIKE  
DRAGONSLAIR  
ELFMANIA  
FIFASOCCER  
FURYOFTHEFURRIES  
GAUNTLET  
GLOBALEFFECT  
HEIMDALL  
JURASSICPARK  
K240  
MEGALOMANIA  
MEGARACE  
MEGATURRICAN  
MICROMACHINES  
MORTALKOMBAT  
PEBBLEBEACH  
PROJECTX  
PUGGSY

PTRPXMLAVSENSIBLEWORLD CUP IZVBQVAGJKTYNM  
EXMEAGATURRICANVRIJXTMSRSUZGTJGRXAAZNVCF  
HATJYINU0002TSEPMETYUFRGZ3OIRTXENQWYMZZH  
DSFXVOAYXCSZALUIVBPSAWVCSKKOGHOBGATAFOI  
DERXVGJLWVOEREQVOHEDCRAIDRSFEQTZTFXABDOI  
MKANAMFOTERCESEHTRNEIFNBATFAOHECMVIUVGLA  
OADESERTSTRIKERSBALAZOXPRIJDELTYTPWJHWET  
RCBYCOGTUHSYUUROLTLSHCEGLGRDPCFOGKBREW  
TMKZTYRAANDPKAMSTSOAHIEHLSWARRRTKRYFFHDS  
ARMSUJMROABXTBIANKOJSTTAVO3WCZUROADRASHN  
LVEAZAZSKTASELBOSFQSFIDURAINARRETBUSKWZH  
KOCCKXPXHILRLRGTZSAINMGLFAINAVELTSACDGP  
OVU2AMKZBLMOAARUVRGGIODEGARACEIVMUPAAO  
MX4GIRGYAARRRIZUHHYEFURYOFTHEFURRIESUMUC  
BODSXPDSNTYDKAEJTLHFLHMMAGNICARAUTRIVZSR  
AHEOAHIERDTEFPCEJWYRYMZOZXPEBBLEBEACHFE  
THHBSNXEERRYXURFSENMTMICROMACHINESRPOJYL  
TCHTNOPOQCPGBDBYKGGIPNNTCEFFELABOLGBIANT  
OJQETUJDAHSYRVRPROJECTXXDVQZSUELXEHNWGO  
GOTLSJOXYWOMKQTEKOPEDISEPGNSTUNTRACEFXB

ROADRASH  
SENSIBLEWORLD CUP  
SIDEPOCKET  
SONIC3  
SPEEDRACER  
STREETFIGHTER  
STREETSOFRAGE  
STRIKER  
STUNTRACEFX  
SUBTERRANIA  
SUPERBOMBERMAN

SUPERTROLLISLANDS  
TEMPEST2000  
TENNISALLSTARS  
THESECRETOFMANA  
THESIMPSONS  
TWISTED  
UTOPIA  
VIRTUARACING  
ZELDA3  
ZOO

## TIPPELJ ÉS NYERJ!

A helyes megfejtést beküldők között értékes ajándékokat sorsolunk ki. Beküldési határidő: 1994. augusztus 20.

- Melyik játékban szerepel Breen a kocsmáros?
  - Ground Zero Texas
  - Starwing
  - Zool2
- Melyik mondatot kellett Mauglinak először megtanulnia?
  - "A dzsungel llatai mindenekelőtt!"
  - "Balu a pocakos."
  - "Egy vérből való vagyunk Te meg én!"
- Melyik volt magyar fejlesztés az alábbi 3 program közül?
  - Donald Duck
  - Ecco the Dolphin
  - Jungle Book
- A Starwing programnak hány kabala állata van?
  - 4
  - 2
  - 3
- Melyik játék főszereplője a kengyelfutó gyalogkakukk és a prérifarkas?
  - Tiny Toon AdventureS
  - Looney Tunes Road Runner
  - Jungle Book
- Milyen típusú volt Nigel Mansell forma 1-es versenyautója a kezdetek kezdetén?
  - Hawk DL 11
  - Benetton Ford
  - Lotus
- Mikor játszódik a Microcosm?
  - 2032-ben
  - 2074-ben
  - 2051-ben
- Melyik Core játékprogram?
  - Jaguar XJ220
  - Tiny Toon Adventures
  - Robocop vs Terminator
- Hogy hívják Zool barátját?
  - Zoollla
  - Zilla
  - Zoot
- A Robocop-ból ismert harci robot típuszáma?
  - ZN-42
  - ED 209
  - XNZ 32-45





Helló-halló mindenkinek. Ez itt... Neeeem! Nem az Elektor Kalandor, hanem egy játékkismertető az EOA (Electronic Arts) sportsorozat egyik darabjáról. Név szerint az **NBA Showdown**-ról van szó.

Ez az igen jólsikerült darab egy, a mostanában megjelent EOA sportjátékok közül. Az elmúlt időszak igen termékeny volt, hiszen olyan programok jelentek meg mint a FIFA Soccer, az NBA Jam, NHL Hockey '94 és még sorolhatnám. Erről a game-ről egy érdekesség is elmondható. Nem csak egy vagy két személy játszhatja, hanem egy 4 WAY PLAY™ nevű adapterrel négyen is pattogtathatják a labdát a fényesre lakkozott parkettán.

A játékban az amerikai profi-kosárlabdabajnokságot (NBA) játszhatod végig kedvenc csapatoddal. Összesen 27 klub közül választhatod a játék elején (a Chicago Bulls-tól kezdve egészen a L.A. Lakers-ig minden profi csapatot megtalálhatod).

Az elején beállíthatjuk, hogy a teljes bajnokságot játszuk végig, vagy csak egy-egy meccset. Ezen a képernyőn lehetőségünk van a játékidő kiválasztására. Itt 2, 5, 8 vagy 12 perc lehet egy-egy játék hossza. Ezekután még egy rakás beállítási lehetőséget van módunkban elállítgatni (nekem órák múlva sem sikerült az eredeti állapotot visszavarázsolni a képernyőre), a támadási taktikát, a védekezési manővereket, és nem utolsósorban a játékosok számát. Az 1 vagy 2 játékos változatot nekünk kell kiválasztani, de ha a 4 WAY PLAY™ adaptert használjuk, azt a gép automatikusan érzékeli és máris "társasjátékká" válik ez a két ember számára is igen felejthetetlen percekkel okozó program. Válasszuk ki a két csapatot, majd kezdődhet a mérkőzés.

A sípszó elhangzása után a labda a magasba repül, és máris lehet felugrani érte. A játék alkotói bizo-



nyára profi programot akartak kiadni a kezük közül, hiszen a mérkőzések során 16 féle dobásfajtát, és ezekből 11 féle dobáskombinációt alkalmazhatunk az ellenfél játékosaival szemben (egy-egy kombinációnál győzd a megfelelő gombokat nyomogatni a kontrollpadon). Sajnos ezeket a dobásokat és kombinációkat igen nehéz megtanulni, mivel az eredeti könyvecske is csak a nevüket, valamint a mozgássorozatot jelentését tartalmazza. A pontos kivitelezést az éles eszű játékosra bízta.

*Segítségül néhány egyszerűbb dolgot azért elárulok nektek. A labda átpasszolása a következő módon történik.*

Nyomjuk meg az irányítókeresztet (IK) a megfelelő irányba, majd vele egyidőben a "B" gombot. Ha csak a

"B" gombot nyomjuk meg IK nélkül, akkor a gép automatikusan választ magának egy játékosot, és neki adja át a labdát. A dobáshoz nyomjuk meg a kontrollpad "A" gombját. Ekkor az éppen aktuális játékos (bármilyen messze is legyen az ellenfél kosarától) rádobja a labdát. A dobások között megtalálható a sima rádobás, a zsákolás, a felugrásból történő 180-os forgással kombinált dobás, és még sorolhatnám.

Ha elég ügyes vagy, akkor egy jólsikerült zsákolást követően az üvegpalánkot is bezúzhatod, melynek a takarítószemélyzet felettébb örül.

Védekezésnél ha az "A" gombot nyomod meg, akkor a védőjátékos felugrik és blokkolja a dobást.

A "B" gombbal másik játékosot választhatunk védőnek.

A "C" gombbal kemény védelmet kapunk (ez néha egyenlő az ellenfél fellökésével).

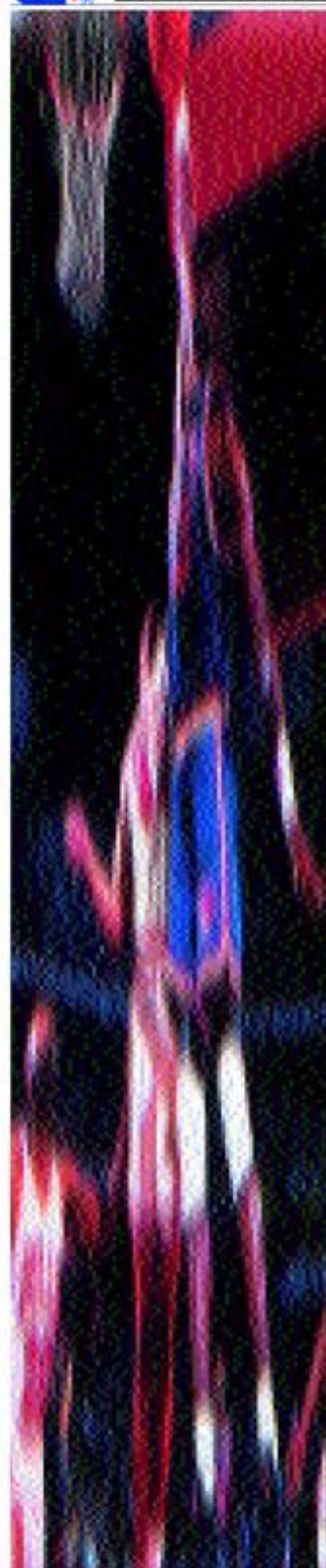
A mérkőzés során lehetőségünk van az utolsó 7-8 másodperc eseményeinek visszanezésére. Ilyenkor állítsuk le a játékot a "START" gombbal. Nyomjuk meg az "A" gombot. Ekkor a visszajátszás menüjét kapjuk meg.

A következő gombokkal lehet beállítani:

- "A"-visszatekerés,
- "B"-lejátszás,
- "C"-gyorslejátszás,
- "START"-vissza a mérkőzésre.

Röviden annyit sikerült besűrűtenem ebbe a leírásba. Ha tetszett nemsokára, ... s valahány név a nap-tárban, visszajövök még hozzátok, a viszont látásra Pajtások!

-Tom-



ÉRTÉKELÉS: 83%  
SEGA-MD





# DEEP DUCK

## TROUBLE



Kellemes vasárnap délután volt, ráadásul nem is akármilyen vasárnap, hisz ma van gyereknap! Nem mintha annyira gyereknek tartanám magamat, de hát azért tulajdonképpen no, szóval tudjátok mire gondolok. Reggel addig aludtam ameddig akartam, nem kellett sehova se menni, volt egy kis kaja, s utána a haverokkal fociztunk egy jót.

Aztán a Kovács Géza (ő a legjobb barátom) bedobta az ötletet, hogy nézzünk már körül a Vidámparkban s környékén. Hatalmasat buliztunk, s igencsak délután volt mire hazoértem.

De láss csodát, az ősök nem megegesen, hanem vigyorogva vártak rám; leültettek s élmémet egy hatalmas nagy doboz! "Ez a tied, meglepetééés!" felkiáltással. Hmm mi lehet benne?

Elkezdtem kibontani, nagy doboz, közepes doboz, kis doboz, még kisebb doboz...úristen, lehet, hogy a szüleim képesek voltak egy szelet csokit becsomagolni ebbe a tévés dobozba???

Hohoo! Találtam egy középecske dobozt...WOWWI!

Egy vadí új Game Gear tulajdonosa lettem, s ráadásul kaptam hozzá egy klassz kis játékot is, Donald kacsaát!!!!!!!

Összeszereltem, bedugtam, behelyeztem. No lássuk. Itt vannak először is ezek a gombok. Az irányítógombbal mozgathatom kedvenc kacsamat, a start gombbal indíthatom, illetve menet közben leállíthatom a játékot.

Az egyes gombbal belerughatok az előttem lévő tárgyra, a kettessel pedig ugrani tudok. Hát akkor nézzük:

Először is választhatok, hogy melyik pályán szeretnék játszani:

1. Junglo
2. Volcano
3. Valley
4. Inlet

Kezdjük a dzsungellel. Itt élőhalott kutyákkal, egerekkel, lúdokkal találkozhatunk. Ha belerúgunk a lúdába, akkor különböző dolgokat találhatunk:

-fagyi, sült csirke növeli az energiánkat, melyet a bal oldalon lévő gyémántok mennyisége jelöl (max. 3 darab)  
- gyémánt 2000 pont

- zsák pénz 500 pont  
- kép Donaldról plusz életet kapunk (alapban három életünk van)  
- pirospaprika felgyorsulunk

Valley a következő pályán, itt szirtéken, szökőkútakon (ez olyan mint a szökőkút, csak itt nincs kút) ugrálhatunk, farönkökön utazhatunk.

Ügyeljünk a repkedő négylábúakra, s most nem mindegy, hogy melyik oldalról rúgjuk meg a köveket, mert van amikor ettől függ a továbbjutásunk.

Ha kiálltuk a próbát, akkor egy hatalmas szökőár elrepít minket (egy kis körülövel...) a jégbarlangba. Itt - természetesen - jegesmedvék támadnak ránk és csak egy jól irányzott jégkockával tudjuk jobb belátásra bírni őket. Szegény Donald nagyon csúszkál (érdemes a jégcsapok alatt átcsúszni hasalva, mert plusz életet is találhatunk) és fázik, úgyhogy csináljuk végig a pályát hátralévő részét s lássuk a negyedik helyszínt.

Inlet - miután felöltöttük búvároöltözékünket, a vízbe merülhetünk. Most medúzák, halak, teknősbékek elől menekülhetünk, de körüljük ki a néha felbukkanó tengeri sárkányt is.

Mire ide eljutottam, teljesen belejöttem a manőverezésbe. Innen már csak pár tengeri szurkáló, csapkodó kagyló s egy-két apróság van hátra... utána jön a cápa! Miután a cápa is megkezegetett, ill. megúsztatott minket, akkor...

Azt hiszem a befejezést inkább nem árulom el, hisz ha Neked meg van ez a játék, akkor már biztos végig játszottad, de ha esetleg még nem láttad volna, akkor érdemes mostanába beszerezni, s ne várj vele a következő gyereknapig.

Íggyi

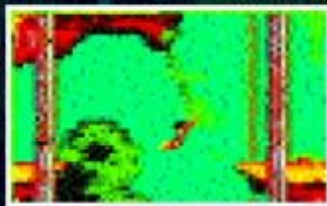
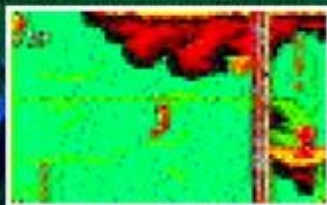
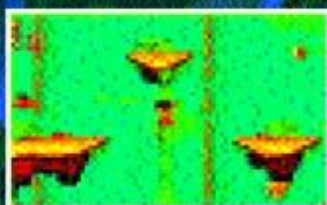
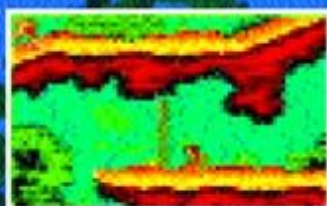
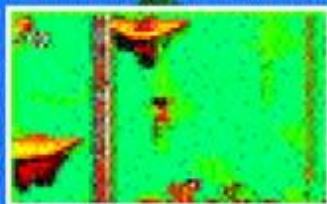
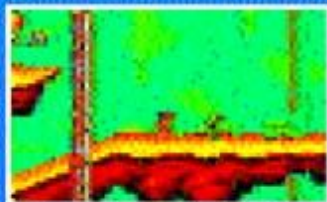
Ha ezt megúsztuk, akkor egy golyóbis üldöz minket egészen a pályá végéig-úgy látszik ez egy ilyen szaladós játék.



ÉRTÉKELÉS: 79%  
SEGA-GG



# THE JUNGLE BOOK



Rudyard Kipling története Maugliról, a dzsungelben felnövekvő kislőről, a meseirodalom egyik klasszikus alkotása. Nem csalódtunk századunk múltján legnépszerűbb rajzfilmkészítőjében sem, aki elérte, hogy a meglevenedetett mesehősök befeszkeljék magukat szívünk legrejtettebb zugaiba! Walt Disney magával ragadó figurái most a számítógépen is veled vannak, sőt Te lehetsz Maugli, a történet főhőse.

Az élet nagy kaland, és nem is veszélytelen, de természetesen a jutalom nem marad ell. Soha ne add fel, légy bátor és kitartó, hogy visszakerülhess az emberek falujába, ahol társat találhatsz magadnak...

A játék irányítása szokás szerint rendkívül egyszerű, rohanunk, lövünk, ugrunk és mászunk. Minden pályán adott számú gemet kell összeszedni. Az első szint meglehetősen csúnyára sikeredett, de ez ne csüggyessen el senkit, mert ennél már csak szebb jöhet! Gondolj inkább Maugli korai kalandjaira, cseppet sem könnyű megpróbáltatásaira, amit át kellett élnie ahhoz, hogy legyőzhesse majd Sir Kánt, a hatalmas tigrist, aki megesküdött, hogy elpusztítja őt!

Meg kellett tanulnia a legfontosabb mondatot: "Egy vérből való vagyunk Te meg Én!", s hamarosan nem csak az őt felnevelő farkascsalád, hanem a dzsungel több lakója is barátjává és testvérévé fogadta őt!

A második pályán hatalmas rengetegen kell átkelned, s utadat a fák ágai között lesben álló majmok nehezítik. Cseppet sem könnyű, légy résen! A szint végén Ká, az óriáskígyó les rád, akinek feltett szándéka, hogy bekebelezzon Téged vacsorárá. Kerüld el szemének delejező pillantását és adj neki!

A bonus szintek között a kedvencem, amikor az elefántcsorda hátán kell minél tovább előre menni. Én még nem értem el Háfit egyszer sem, remélem Te ügyesebben ugrod át a hatalmas elefántagarakat!

A folyón először teknősök hátán és vérszomjas krokodilok fején át vezet az utad, majd Balu pocakján ringatózva juthatsz előre. Kár, hogy a nagyhasú medve rendszeresen örvénybe kerül, ami jelentősen megnehezíti, hogy elérj Bagirához...

A régi romvárosban bősziült lajhárok, kígyók és majmok támadnak rád, de Te haladj tántoríthatatlanul előre!

A templomban, ami egyébként szerintem a legszebb szint, skorpiók,

majmok és tüzet köpő koponyák keserítik életedet. Sürgősen keresd meg a békát (ő vajon, hogy kerül ide?!). Érintsd meg, így jóval nagyobb tudsz majd ugrani. Vigyázz, köomlás veszély!

Ha sikeresen átvégdted magad a romvárosban, az első összecsapás vár Lajcsi királlyal szemben. Ezek után az omladozó romokon kell előre haladnod, ahol a leomló pályarészek gyilkos tuskákat rejtő szakadékokat nyitnak. Csak pontos, kiszámított ugrásokkal lehet itt tovább jutni.

Ezek után ismét egy összecsapás a majmok királyával, s már mehetsz is, minél messzebb innen!

Az alkonyodó dzsungel nem kevés veszélyt rejt, s az alig észrevehető méhrajok is gondokat okoznak. Mi jöhet ennél rosszabb még?! Természetesen az éjszakai őserdő veszjósló sötéteje, gondokkal, félelmekkel és támadókkal...

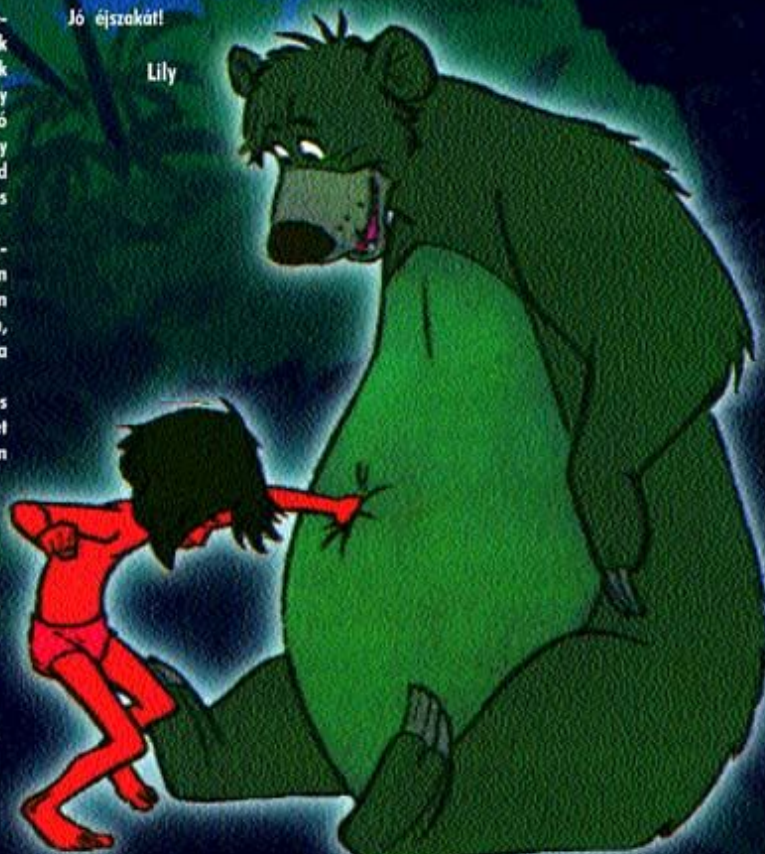
És aztán...

Eljött a vég, maga a nagy Sír Kán, személyesen! Ha őt is legyőzted, nyertél. Azt nem ígérhetem, hogy könnyű lesz, de ha idáig eljutottal, akkor menni fog.

Gratulálok, nagyon ügyes voltál! Kérlek ígérj meg valamit; ha még nem tetted volna meg, olvasd el a könyvet, mert nem fogsz benne csalódn!

Jó éjszakát!

Lily



ÉRTÉKELÉS: 84%  
SEGA-MS



# ROBOCOP VS. TERMINATOR

Jó napot kívánok!

Híreket mondunk. Elsőként, a várost fenyegető veszélyről. A kormányzat úgy döntött, hogy RoboCop-ot veti be Skynet ellen. Ez a számítógép veszélyezteti jövőnket, jelenünket és múltunkat. Szerencsére megtalálták a megfelelő hőst a feladat teljesítésére. A RoboCop már az utcákon ...

A Virgin cég programozói úgy gondolták, hogy két jó sztori együttese csak sikert hozhat. Biztos igazuk van, a játék remek szórakozást ígér azoknak, akik kedvelik a lövöldözős játékokat.

Nincs más feladat, mint haladni előre, irtani a rád támadó ellenségeket és elérni a kijáratot. Vannak gyengébb és vannak egész komoly támadók is. A kiváló játszhatóság miatt semmi nem okozhat gondot egy gyakorlott Sega tulajdonosnak. Tizenegy fantasztikus küldetés! El kell érned a város másik oldalára, ami cseppet sem egyszerű.

Az első szint vár egy kis tréning, úgymond újjgyakorlat. A feladat ennyi: gyűjts fegyvereket és éld túl! A második küldetésben Detroit utcáin átverekedve magad, tűzszeket kell kiszabadítanod, ráadásul a szint végén maga a Terminátor vár.

A harmadik misszióban a tökéletesen soha el nem készült Delta City-be

nokat a Terminátor endoskeletonjaitól nyüzsgő folyosókon.

A hetedik és a nyolcadik misszió egyetlen valóságos célja, hogy egy darabban, életben maradvá átjuss a földalatti komplexumon. A kilencedik küldetés már Skynet "előszobájában", egy titkos irányító bázison játszódik. Pusztítsd az ellenfeleidet és a lövöldözős...

Tízes feladat: a Fal. Találd fel magad!

A tizenegyedik misszió maga a végső összecsapás. Skynet elpusztítása az utolsó erőpróba a sok vért látott hős számára.

Ha esetleg kevésnek tartanád ezt a tizenegy szintet, megsűgom, hogy titkos alszinteket is találhatsz, ha megleled a rejtett bejáratot...

## Néhány jótanács:

Az utcákon figyelj az ablakokból váratlanul kihajoló, tüzet nyitó ellenfelekre. Használd ki a lehetőséget, hogy bármilyen magasságból sértetlenül leeshetsz...

A padlót átlöve alulról is elintázhatsz támadóidat, így nem tesznek kárt benned.

Ne pazarold a fellelhető energia-utántöltőket. Csak akkor gyűjtsd össze, ha szükséged van rál...



küldenek. A titkos kamerákat kell megsemmisítened. A szint végén komoly lövérejeű robot vár, készülj fel! A toxikus farmon, ahol a környezet-szennyező, radioaktív hulladékok okoznak fennakadást. Ezeket kell felkutatnod és megsemmisítened. Az ötödik misszió színhelye az OCP hivatala. Mentsd meg az alkalmazottakat, s rombolj. Vigyázz az ajtóknál és szedd össze magad a szint végére, mert az ED-209 legyőzése nem lesz semmi! A hatodik küldetésben szintén meg kell menteni az ártatlan...



Nem folytatom, a finomságokra rájössz magad is.

A program jó, tökéletesen teljesíti a játék kategóriájának követelményeit. Akiben felsaptak a negatív hullámok, az a RoboCop irányításával enyhítheti kínjait.

Lily



ÉRTÉKELÉS: 70%  
SEGA-MS



# Nigel Mansell's World Championship

Nigel Mansell, mint manapság oly sokan, versenyzői karrierjét gokartokon kezdte, s mint nem sokan mások, első versenyét meg is nyerte. A további versenyeken is jól szerepelt, neve ígéretesen küszört egyre feljebb a ranglistán, s lassan elérhetővé vált a váltás, egy felsőbb osztályba lépés, ami 1976-ban meg is történt. Ekkor indult ugyanis egy, a Mallory parkban tartott futamon, amelyet meg is nyert.

Ne felejtsük, hogy ez volt első verseny a magasabb osztályban. Első kocsija egy Hawk DL 11 volt, amellyel az évad első körében kilenc futamából hatet megnyert. Megszállott volt, s profi autóversenyző szeretett volna lenni, ám a szponzorok még hiányoztak. A következő év utolsó versenye 1977-ben Silverstone-ban volt, ahol Nigelnek a legelső startpozícióról kellett indulni, a leggyorsabb kört futni és megnyerni a futamot azért, hogy ő legyen a Formel Ford bajnoka.

Mind a három sikerült. A bajnoki cím után a következő lépés a Forma 3 lett, amely azonban majdnem tönkretette az ígéretes tehetséget. Szponzor hiányában feleségével együtt rengeteget kellett dolgoznia, ám minden erőfeszítésük ellenére még a házukat is el kellett adniuk azért, hogy előteremtsek a versenyezéshez szükséges pénzt.

A sok kínlás után végre a Lotus és Colin Chapman képében felbukkant a megmentő, aki felkarolta Mansellt. Szép lassan átkerül a Forma 1-be, ahol annak ellenére, hogy a Lotus már nem a régi fényében csillog, el tud érni egy harmadik helyet, s egyszer indulhat a legelső pozícióról.

Következik négy év versenyzés a Williams csapattal, majd az átigazolás a Ferrarinhoz, ahonnan újra visszatér a Williams-hez.

Ezekben az időkben az elsődleges cél a McLaren egyeduralmának megtörése volt, amely azonban Mansell balszerencséjére nem sikerül, s második lesz a világbajnokságban. Majd eljön 1992, mikor is az első 5 futamot megnyeri, ő lesz a világbajnok, sikert sikerre halmoz. Semmi kétség, 1992 Nigel Mansell éve volt.

Ez az az év, melybe bekapcsolódhatunk Super Nintendónk segítségével. Az autóversenyben természetesen a cél a világbajnokság megnyerése, minél kevesebb futam alatt. Hát akkor helyezzük be a kazettát és már indulhatunk is.

Azaz majdnem, mert előbb még választatunk pár dolog közül.

A legelső mindjárt az irányítás kiválasztása, melynek során négy előre beállított lehetőség közül választatunk. A játékban 16 pálya található, melyek közül a következő körben választatunk ki egyet.

Ezután vethetünk egy pillantást a kiválasztott pálya adataira, majd szereljük fel az autót.

Kiválaszthatjuk a megfelelő hátsó szárnyat, a gumikat, a váltót, ill. a manuális és az automata váltás közül választatunk.

A gép a pályán megtett első kör ideje alapján sorol be bennünket a megfelelő rajthelyre.

Ha nem sikerül a minősítő kör, automatikusan az utolsó helyről indulunk. A verseny során 11 másik au-

tóval kell megküzdenünk, melyek között három nagyon jó, három jó, négy átlagos és három rossz minőségű található. Minden futam öt körből áll. Minden körben ki lehet menni a boxba kerékcserére, tankolásra, stb...

A játékban természetesen nemcsak egy-egy futam játszására van lehetőség, indulhatunk a világbajnokságban is. Ha szükségünk van Mansell tanácsaira, a pályán megjelenik előttünk a világbajnok kocsija, s a program vezetés közben segít a sebességre vonatkozó tanácsokkal.

Bár én még nem sok Nintendós autóversenyt ismerek, tehát nincs összehasonlítási alapom, meg kell mondjam, ez a játék nekem tetszett.

Komolyabb számítógépes játékokon edződött szemem elkezdtek mereven a képernyőre tapadni, s azon kaptam magam, hogy épp a pályákat tanulom.

Ez jelent valamit...

Prunoki



ÉRTÉKELÉS: 93%  
NINTENDO



# STARWING



A Tejút középső részének közelében található a Lylian naprendszer, történetünk helyszínét, melynek békés életét készíti szétzúzni Andross császár. Andross még nem is olyan rég a rendszer legnagyobb, Cornelia néven ismert bolygójának egyik high-tech laborjában dolgozott. Már gyermekkorában is kitűnt éles eszével és intelligenciájával a többiek közül, tanárai fényes jövőt jósoltak neki.

Legnagyobb tudományos sikere egy új típusú űrhajó kifejlesztése volt, amely egy forradalmian új, a hipertér energiáját felhasználó hajtóműre épült. A fejlesztőmunkák során egyre több, az egész bolygó létét veszélyeztető kísérletekre kellett fognia, amit a biztonsági szolgálat nem nézhetett tétlenül. Néhány nyomósabb érv alkalmazása után dr. Andross kénytelen volt fejlettségeivel együtt elhagyni Corneliát.

Sokáig nem lehetett tudni hova tűnt, ám egy napon corneliai hajók meglepően nagy aktivitást észleltek a rendszer első bolygóján, Venom környezetében. Rejtélyes, azonosíthatatlan űrhajók hajtottak végre repüléseket Venom körül. Nem tellett sok időbe, s megérkezett Andross első követe: hadüzenet.

Előadására óta Andross tökéletesítette találmányait, s Venom bolygóját egy gigantikus harci gépezetté formálta. Cornelia helyzete kilátástalannak látszott,

Androssnak elég erő állt rendelkezésére ahhoz, hogy a rendszer bármelyik bolygóját

térre kényszerítse.

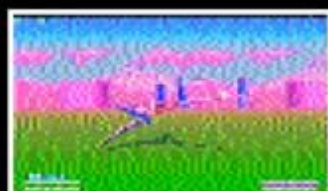
Bors tábornok, Cornelia erőinek parancsnoka csak egy dolgot tehet, beveti az újonnan kifejlesztett Arwing nevű vadászokat. Az új gépre kiképzett pilóták még nincsenek, s az idő fogytán. Na, ekkor kerülünk végre mi is a képbe, mint Fox McCloud, a Star Fox csapat vezetője. Mi kapjuk a megfontolt feladatot, hogy az új Arwing vadászokat vezetve hatoljunk be Venom légterébe, s semmisítsük meg Andross főhadiszállását.

A gép bekapcsolása után beállíthatjuk a nekünk legjobban megfelelő irányítástípust, majd kiválaszthatjuk azt az útvonalat, mely mentén Venomot meg akarjuk közelíteni. Az útvonal igen változatos, Carmeriáról indulva szerepelhet a menüben aszteroidamező, ellenséges hadihajóflotta, valamint a további bolygók felszíne. A játékban minden táj és űrhajó ábrázolása színezett vektorgrafikával van megoldva, szerencsére megfelelő sebességgel. A játék során fel lehet venni különféle kiegészítő felszereléseket, fegyvereket. Kaphatunk erősebb pajzsot, ikerhajtóművet, de a felhasználható fegyverek arzenálja sem lebecsülendő.

Mint azt már említettem, mi a Star Fox csapat parancsnokának szerepét alakítjuk, azonban még nem szóltam a csapat többi tagjáról. Ők folyamatosan velünk fognak repülni, s attól függően, hogy előttünk vagy mögöttünk tartózkodnak, látni is fogjuk őket a képernyőn. Szerencsére lelőni nem tudjuk őket, de azért erősen reklámlanak amikor sikerül eltalálni valamelyiket. Segítségük nélkülözhetetlen, meglehetősen nagy hatásokkal fogják ők is pusztítani az ellent.

A játékban található változatosan felépített szintek garantálni fogják, hogy a játékos nem fog unatkozni. Nemcsak ellenséges repülőket kell kergetni, hanem figyelmet kell fordítani a megfelelő navigációra is, csakúgy mint társaink épségére. Mint mondtam, lelőni nem lehet őket, de előfordul, hogy ők hozzák be valamelyik, őket célba vevő ellenséges gépet a lőtérünkbe. Ha valaki szereti a változatos, lövöldözős játékokat, a Starwing mindenképp biztos vételnek tűnik.

Prunoki



ÉRTÉKELÉS: 87%  
NINTENDO



# MECHWARRIOR



Mech, vajon mi is az? A Mech-ek hatalmas, a negyedik évezredben használt harci gépek. Külsőleg a mai transzformerekre hasonlítanak a legjobban. Irányításukat egy, a robot belsejében elhelyezkedő pilóta, az ún. Mechwarrior végzi, akinek szerepébe most mi is beleélhetjük magunkat. Mindez az Activision cég tálalásában, ami szinte mindig garancia a sikerre.

A szobán forgó Mechwarrior, akinek szerepébe be fogunk lépni, Harres Ragen névre hallgat. Apja a Birodalom egyik elit egységének parancsnoka volt, mikor 3017 egy szép napján lázadókról érkeztek hírek. Harres apja elindult a lázadók megkeresésére, de szerencsétlenségére kis csapata az ellenség egy nagyobb csoportjára bukkant, akik annak rendje s módja szerint nem ejtettek túszokat.

Joseph T. Ragen, korának legjobb robotpilótája, 12 éves fiának példaképe volt.

Harres egy barátja házában játszott, majd a nap végén hazalátva megdöbbenve látta, hogy ahol valaha az otthona állott, most egy lángoló pokol van. A lázadók megsemmisítették otthonát, megölve anyját és testvérét.

3027, a fiú felnőtt. Átvészelte a szerettei halála és otthona elvesztése által okozott sokkot, s apját követve a robotpilóták harcos életébe. Soha nem felejtette el, hogy ki tette tönkre életét, s bosszút forral a Dark Wing Lance ellen. Elmegy Galatea bolygójára, ahol a zsoldos robotpilóták gyülekeznek, mert biztos benne, hogy ott megtalálja szülei gyilkosát.

A játék kezdetén Galatea bolygóján dolgozunk, s célunk a Dark Wing Lance megtalálása és megsemmisítése. A megtalálás még csak-csak menne, de a megsemmisítésre semmi esélyünk a Nexus típusú robotunkkal. (Érdekes, pedig a Szárnyas Fejvadász című filmben a Nexus elég fejlett volt.) A végső összecsapás előtt kisebb harcokat kell vállalnunk, s a győzelem esetén keresett pénzből egyre újabb és nagyobb robotokat tudunk vásárolni.

A játék főképernyőjéről több felé is

elindulhatunk. Benézhetünk a támaszpont klubjába, mely a Zero-Zero nevet kapta. Itt beszélgethetünk a csapossal, s a kiszolgálószemélyzet többi tagjával. Ha már meguntuk a beszédet, vissza lehet térni a főképernyőre, ahonnan célszerű a G.H.Q. ikonnal jelzett főhadiszállásra menni.

Itt láthatjuk a nekünk felajánlott zsoldosfeladatokat, amelyek közül szabadon választhatunk.

Válasszuk ki az egyiket, majd menjünk vissza a kezdőképernyőre. Ha minden igaz, ekkor már látható a bal oldalon egy szivderítő koponya, amelyet kiválasztva a játék a harcmezőn folytatódik.

Még van egy ikon, melyet nem próbáltunk ki, az a jobb szélén látható, s egy robotot ábrázol. Nézzük meg ezt közelebbről! Az ikon a Mech komplexumba juttat bennünket, ahol lehetőségünk van új robotot vásárolni, ill. a birtokunkban találhatóhoz új fegyvereket beszerezni. Új robot vásárlására még természetesen nincs pénzünk, de azért pár rakétát tudunk vásárolni.

Térjünk vissza a kezdőképernyőre. Robotunk készen áll, megkezdhetjük a harcot! A lent írt rövid útmutató csak egy ízelítőnek szánt kivonat, az egyes helyszíneken sokkal több lehetőségünk van a cselekvésre. A klubban használhatjuk a holovideót, ahol megnézhetjük ellenfeleinket, stb...

A harc a szabadban történik, a játék itt

már szimulátor jellegű. A robot szemszögéből látjuk a tájat, s a felénk közeledő ellenséges robotokat. A játék elején ezekből még viszonylag kevés van, s a pályák könnyen teljesíthetők. Ha sikerült az összes ellenfelet kilőni, visszakörülünk a kezdőképernyőre. Harc közben a környéket felülnézetben is megnézhetjük, így természetesen könnyebb tájékozódni.

Aki szereti az egyszerű szimulátorokat, s inkább a pusztításra szeret koncentrálni, annak bátran ajánlható a MechWarrior, azonban akik jobban szeretnek szellemileg elmélyülni egy játékban, azok kerüljék el. A grafika nem rossz, bár játék közben a megfelelő sebesség elérése érdekében eléggé elnagyolták a fejlesztők.

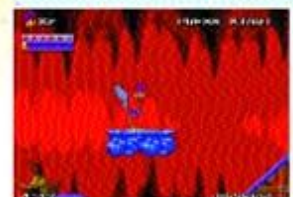
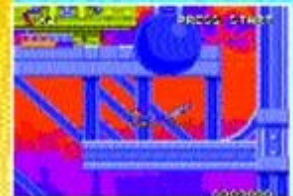
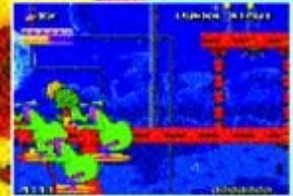
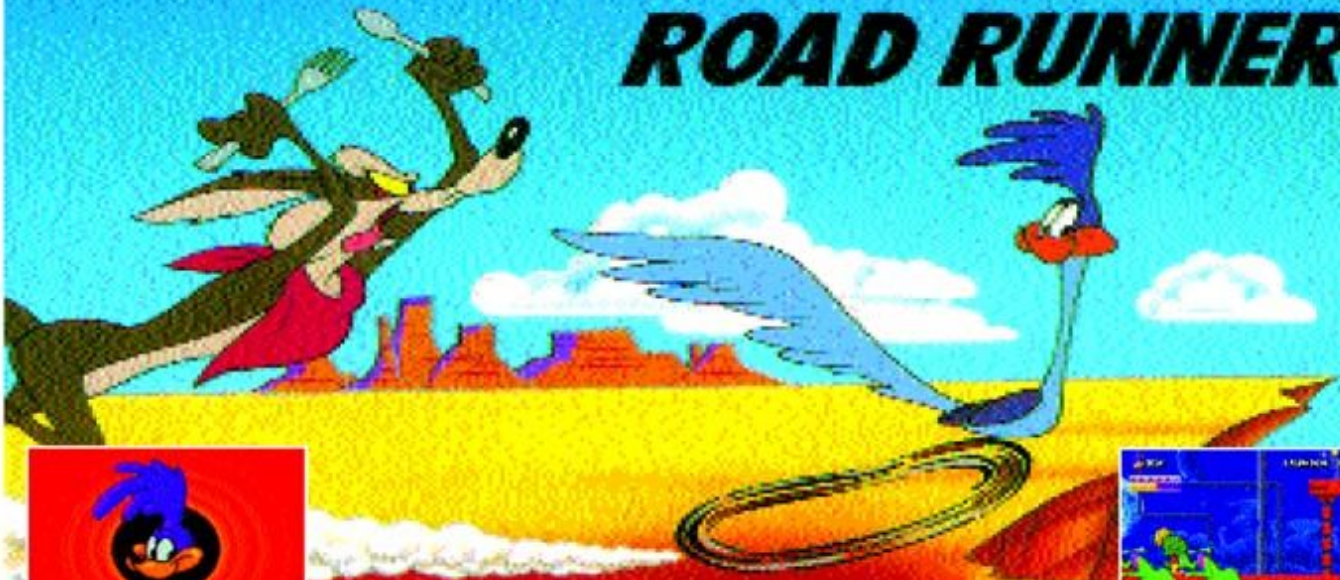
Prunoki

ÉRTÉKELÉS: 82%  
NINTENDO





# LOONEY TUNES ROAD RUNNER™



Beep beep! Ugye sokan emlékeznek még az anno minden kisgyereket és sok rajzfilmkedvelő felnőttest a képernyő elé rögzítő sorozatra? Annak idején a Kengyelfutó gyalogkakukk, s a rá vadászó farkas története sokakat elszórakoztatott. Ez a kőjot minden lehetséges eszközt és ravasz ötletet bevett annak érdekében, hogy madarunkat tányérjára tehesse (tányérjáról ehesse). Próbálkozott úthengerrel, különböző robbanóanyagokkal, rakétavetővel, természetesen minden siker nélkül.

Nos, a Sunsoft jóvoltából most mi is részesei lehetünk a mesének, s elvállalhatjuk a madár irányítását. (Érdeklődve várom végre egy olyan játék megjelenését, melyben a farkassal vagyunk.) A játék készítői kitétek magukért, igyekeztek minél jobban megközelíteni grafikaiul a rajzfilm színvonalát, ami képeinkről jól láthatóan sikerült is.

Madarunkkal egy jobbra-balra, felle gördülő pályán kell egy adott kijáratot megkeresni, miközben kőjot barátunk mindent megtesz annak érdekében, hogy ez ne sikerüljön. A játék során az ellenség váratlan helyekről a lehető legmeglepőbb módon fog előkerülni, pont akkor, amikor reménykedni kezdünk, hogy eltévedt valahol.

A rajzfilm hangulatát felidézendő sok geget, humoros animációt láthatunk játék közben.

E sivatagi madár ellenfelei között nemcsak a farkas található, hanem sok más teremtmény, köztük pl. a skorpió is. Ezek érintése levon energiánkból, ám a kisebb állatokat elimi-

nálhatjuk, mégpedig egy elegáns csipegető mozdulat segítségével.

Ugyanígy lehet a helyenként az úton található magokat is felszedni, melyek energiánkat fogják növelni.

Futás közben lehetőség van bekapcsolni a turbó üzemmódot, ám ilyenkor nagyon kell vigyázni, hogy lehetőleg ne rohanjunk bele az út közepén parkoló kaktuszokba, s a többi útkadályba.

Ezeket természetesen energiavesztés nélkül át lehet ugrani.

A pályákon rohagálva különböző jutalomtárgyakat is felvehetünk, ilyen például a fent már említett madáredel is.

Találhatunk a szintek adott pontjain zászlókat is, melyek egyrészt kontrollpontként, másrészt pontszerzési lehetőségként funkcionálnak. A pályán található zászlókat érinteni kell ahhoz, hogy a szint végén továbbmehessünk.

A játékban öt nagy pálya található, melyek mindegyike 4 kisebb szintet tartalmaz. Mindegyik pálya végén meg kell küzdenünk egy nagyobbfajta ellenséggel.

Hogy ezeket hogy lehet elpusztítani, arra a játék közben kérhetünk utalásokat. Ha a pályán található összes zászlót érintettük, pálya teljesítése után 10000 jutalompontot kapunk.

Nos, ennyit erről a kellemesen szórakoztató, ámde a vég felé közeledve egyre nehezebbé váló játékról. Nehéz ránni...

Prunoki

**ÉRTÉKELÉS: 91%**  
**NINTENDO**



# TINY TOON Adventures BUSTER BUSTS LOOSE!

Ugye minden Nintendo tulajdonos szereti a rajzfilmeket? Aki igen, annak biztos sok játékkal töltött órát fog okozni a máltán híres Konami nyuszis örölete.

A játék az ACME meseegyetemen kezdődik, ahol a játék főhőse, Buster Bunny tanulóéveit tölti. Buster szerint a nyelvtanár valami szuper!

El fogjuk kísérni Buster Bunny szeriffet a Vadnyugatra is, ahol Montana Max már fogait csikorgatva vár a leszámolásra. Ha sikerült túljutnunk a második szinten, vár bennünket a szellemház hívogató félhomálya, s benne a sok kis huhogó lepedővel letakart háromlábú hintaló. A hintalovak legyőzése után egy eddig ismeretlen oldalunkról is bemutatkozhatunk, következik Buster Bunny a futballkirály.

Na természetesen nem a "békés" európai, hanem a durvább amerikai változata.

S hogy ne legyenek kétségeink a játék keménységével kapcsolatban, az ACME stadion gypén rengeteg vérszomjas patkány fog ránk rontani.

A nagy ijedségre jólesik ismét önfeláldozóan a szabad levegőt szívni, s mindez mekkora élvezet egy óriási léggömb tetején! S ha mindehhez még a kincskeresés kellemes izgalma is társul, már senkinek se lehet oka panaszra, különösen annak nem, aki a futball-nehézségeket leküzdve eljut a ne-

gyedik pályára, ahol is a Calamity kőjotok elveszett kincsét kell majd megtalálnia.

A kincs mellé már csak a nő hiányzik, főhősünk számára a csodálatos Babs Bunny képében, akit azért még meg kell mentenünk a happy end előtt.

Magában a játékban egy nyúllal kell elrohannunk a pálya végéből a másikba, míg a legkülönbözőbb helyekről előseregülő ellenségek ebben megpróbálnak megakadályozni. A nyúl ezeket a kisebb egereket (vagy patkányokat) egy jól sikerült bukfenccel tudja semlegesíteni.

A pályák a fent leírt sorrendben követik egymást.

A nyúllal tudunk kocogni, rohanni valamint ugrani.

Az ugrást természetesen nem mindegy hogy kocogásból vagy futásból indítjuk. A futó mozgásállapotú nyúlnak van még egy rendkívül előnyös tulajdonsága: fel tud futni a falakon, amely ugyan egy nyúltól merőben szokatlan és furcsa látvány, de végül is ezért rajzfilm a rajzfilm.

Az irányítás és a játék célja minden szinten teljesen egyértelmű, kivéve talán a focipályát.

Itt a szabályok nagy vonalakban hasonlítanak az amerikai focióhoz (az itteni társaság sokkal heterogénebb összetételű, jól látható például, hogy itt nyulak is játszhatnak).

A cél a labda kézzel történő bevitele az ellenfél gólvonalán belülre. A játékosnak négy kísérlete van TouchDown elérésére, mind a négy kísérlet során minimum 10 yarddal közelebb kell jutnia az ellenfél kapujához.

Két taktika közül választhatunk, a játék mindkét esetben Plucky-tól, az ún. quarterback-től indul.

Run play módban a labdát egyből megkapjuk, s minél ügyesebben lavírozva, nekünk kell eljuttatnunk az ellenfél kapujába.

A másik lehetőség az ún. Pass Play, mikor is a quarterback által felénk dobott labdát nekünk kell elkapnunk. Siker esetén a játék ugyanaz, mint Run Play esetében, a labdát futva el kell juttatnunk az ellenfél hátsó zónájába.

Ha a labdát nem sikerül elkapni, a játékot természetesen csak a régi helyről tudjuk folytatni.

A labda elkapását az ellenfél igyekszik majd megakadályozni.

A pályák megoldására nehézségi szinttől függően több-kevesebb időnk van. A játék készítői üdítő jelleggel jutalom pályákat is beiktattak a többi közé.

Összességében mindenki egy nagyon kellemes, szórakoztató, humoros, izgalmas játékhoz jut, ha részt vesz a tapsifüles kalandjában.

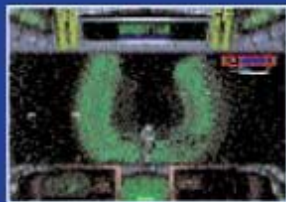
Prunoki



ÉRTÉKELÉS: 90%  
NINTENDO



# MICROCOSM



2051-ben járunk, a Bator rendszer Bodor nevű bolygóján.

A csekély számú lakható helyet a zsúfoltság és a rendkívül magas műszaki fejlettség jellemzi.

Egy ilyen városban kerülünk be a két leghatalmasabb mammut vállalat mikroszkopikus háborújának közepébe.

A Pc Guru-ban már olvashattatok arról a CD-s játékok mérföldkövéi jelentő alkotásról.

Nemrégiben CD3<sup>2</sup>-re is megjelent a Psynosis jövőtől. A játék elképzelhetetlen lenne a CD lemez tárolókapacitása nélkül, fejlesztését még a CDTV megjelenését követően kezdték el.

A játék grafikáját és a rendkívül hosszú bevezető animációt, amit méltán nevezhetünk filmnek, video és ray-trace technikával készítették. Az intro szebb lett mint a korábban megjelent PC verzióé. Ez köszönhető a második generációs Amigák fejlett grafikus képességeinek is.

Ha már a különbségeknél tartunk, akkor ki kell emelnem, hogy az egeret valahogy elfelejtették, pedig a PC verzióban használható.

A játék során egy emberi szervezetbe kerülünk, miniatürizált bázisunkkal, járműveinkkel. Átláthatjuk, milyen úton jár többliternyi vérünk életünk minden percében.

A szervezet hat részében kell megszábadítsuk a betegeket az idegen anyagoktól, akik a társaságunk szempontjából kulcsfontosságú ember életére törnek.

Ezek a betolakodók teleport gyűrűkkel elzárnak minket a szervezet fontos területei előtt.

Először ezeknek a teleport zónáknak a kiiktatása a feladatunk.

A program csillogó villogó vizuális élményei mögött egy szinte egyszerű lövöldöző játék rejlik.

A játék szinte teljesen agyitka. A ránk rontó biológiai apróságok közepette élni kell eljussunk a térkép valamennyi pontjára.

Az útvonalba azért beleszólásunk van, hiszen a kereszteződésekből magunk dönthetjük el, hogy merre sodródjunk tovább.

A game páddal nem teljesen

optimális a játék irányítása.

A piros gombra rátapadva lövedékek láncát tudjuk előállítani. Elengedni nem javasolt a játék folyamán.

A zöld gomb egy energia fegyvert aktivál, amit korlátozott számban használhatunk. Ilyenkor minden ellenfél rövid úton a falósejtek áldozata lesz.

A bal első gomb a térképet hívja elő. Vigyázzunk a használatára, mert amíg nézzük, folyamatosan tovább támadnak.

Már az első beavatkozási helyszín is rendkívül nehéz feladatot ígér. Segítségül megtaláljátok a véna bejárható hálózatát. A térkép alapján található út amivel nem kell túl sokszor bejárjuk ugyanazokat az ereket. Az úton találhatunk energia kapszulát is, amivel a jármű energiáját tölthetjük fel.

Az egyik teleportációs pontot elérve átkerülünk egy másikhoz, de ezek színe pirosra vált.

H a  
mind-  
egy-  
ket

bejárjuk, akkor ezzel deaktiváljuk a teleport generátorát, és szembe találjuk magunkat a terület őrzőjével.

Eddig persze keserves az út.

Nézzük mivel nehezíthetjük ellenfeleink dolgát. A legfontosabb, hogy folyamatosan mozogjunk egy támadó hullám érkezésekor, mivel jól célzott lövéseket adnak le.

Minden érzékszabványon ugyanolyan sorrendben azonos támadó hullámokat találunk.

Egy idő után megjegyezhetjük, hogy mikor kit várhatunk. A különböző alakú sejtek különbözőképpen viselkednek. Ezt figyeljük meg.

A három vagy négy sejtől álló kisebb hullámok lövései könnyen elkerülhetőek a képernyő szélén körbe haladva. Vannak olyanok akik hátulról előre úsznak, majd onnan fordulnak vissza támadni. Ezeket célszerű gyorsan leszedni. Próbáljuk a nagyobb hullámok geometriai elrendezését követni mozgásunkkal, így ha sikerül, akkor egyetlen mozdulatból végezhetünk velük.

A térképet nyugodtan megnézhetjük egy pillanatra, amikor szűk érben hullámos szakaszhoz érkezünk. Ott sosem támadnak. Valamennyi feladatot megkaphatjuk a játékban, de lényegében sok különbség nincs köztük.

Időnként nyomjuk le a pause billentyűt és rázzuk le begörccsösödött ujjainkat, mert a játék nagyon hosszú. Egy ilyen típusú játékban talán nem is lehet hasznos tanácsokat osztogatni, hiszen az tömény akció.

Remélem, hogy ez a játék mégcsak az első mérföldkő a CD-s játékok hosszú útján.

Lózi

ÉRTÉKELÉS: 69%  
CD<sup>32</sup>



# ZOO



Na, újra felrugták a bolyt. Kroolnak nem volt elég az első rész, ám lehet hogy neki elég volt, ezért most bérencét Mental Block-ot szabadította rá az N-ik dimenzióra. Ez a Mental Block pedig valószínűleg morfinista, mivel ha kedve szótlan morizál. Persze lehet hogy nem is morfinista, de az alakját minden világban megváltoztatja. Hogy ki fogja megállítani ezt az elasztikus genetikai tévedést, és Krool hordóit? Talán én? Na neem! Esetleg a Guru stáb egyesített elit alakulata? Ezt is kétkem. Mostantól minden CD<sup>32</sup> tulajdonos ringbe szállhat újra az N-ik dimenzióért folyó küzdelembe. Itt van Zool a méltán népszerű nija hangya, aki inkább ninja, mint hangya, és itt van karcú potrohu társnője Zool. Örvendjete hát N-ik dimenzió sorsában érdekeltek!

Megmentőitek készen állnak. Bár kettejük képességei különböznek némileg, céljuk egy. Hét különböző világon át kell megküzdeni hőseinknek a gonosz hordával, hogy végül nyugodtan hátradőlhes a fotelban és testileg, lelkileg ellazulva érezd magad is hősnék.

De addig semmi lazaság. Kötél idegizetre lesz szüksége annak aki a gyorsan scrollozó képernyőn szédületes sebességgel cikázó madarak, tojások, elemlámpák, és egyéb baromfik között mindig tudni akarja, hogy ki kívül van.

A két karakter között alakjukat leszámítva az a különbség, hogy míg Zool a fejével képes álmennyezetekeket áttörni, addig Zool kedves a lábával tudja betörni azokat. A legtöbb szinten külön vezet útjuk, ezért még az egyik hőssel már megismert pálya is okozhat meglepetéseket.

Az N-ik dimenzió ügynökei minket megelőzve jártak már erre és erősen lezárt dobozokban olyan eszközöket helyeztek el, melyek segítségünkre lesznek a hosszú úton.

A dobozokat a mostnemmondom-megmelyik nyalókát gyártó cég emblémája jelzi és a fejünkkel nyithatjuk fel.

Tartalmuk a következő lehet:

**Ying-Yang** - megkettőzi figuránkat, így támadóerőnk is kétszeres lesz,

**Pajzs** - hát ez egy pajzs, **Bomba** - nevelésben használt agresszív eszköz,

**Óra** - némi plusz időt kapunk, **IUP** - ez kell nekünk, 1 élet,

**Gyűrű** - a zöld gombot hosszabb ideig nyomva tartva, majd felengedve, egy bazi nagy csapás éri ellenfelünket,

**Nagy dobozban kicsi (ugyanolyan)** - sebeinket tünteti el.

Ha a Zoon nevű egyed három igazolványképét is megtaláljuk, akkor egy pályát befejezve egy bonus játékban vehetünk részt. Ez egy labantó tenisz, ahol a két fejű Zoon segít nekünk a labdát vissza-vissza ütögetni. Azt sajnos nem tudom, hogy ebből nekünk mi hasznunk van, de azt tudom, hogy nem könnyű.

A játék irányításában három gomb vesz részt:

**zöld** - hangya lövedék kilövelés, **piros** - a gravitáció időleges legyőzése (ugrás),

**kék** - terrorizmus (bomba pukk!) A zöld és a piros együttesen ötvözi az ugrást egy halálos ninja pörgéssel. Ilyenkor szinte sebezhetetlenek vagyunk.

Most pedig némi útravaló. Egy-egy világ három szintre van osztva, ahol 99% apróságot kell összegyűjtsünk mielőtt a vigyorgó labdát megtaláljuk.

A világok közötti animációkban Zool harcművészetét csodálhatjuk meg.

**Papír bigyók.** Ezek nem veszélyes pályák. A lényeg az, hogy mindhárom pályán megtaláljuk az elrejtett életkeket. Ezek általában áttörhető falak mögött vannak.

**Hattyúk tova.** Itt a hangya tojást kivéve mindenféle hím és hímzetlen tojással találkozunk. Az 1. szinten a két tükör tojás után balra állunk le, majd balra fejmagasságban törjük át a falat. Megéri! A 2. szinten a hattyúk felett szétpattanó tojásokról érhető el a csemege.

A harmadik szinten az indulás után balra fent találhatunk egy újabb IUP-ot. Ha szembe akadunk Mental Block-al, ne aggódjunk csak maradjunk

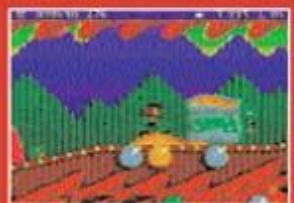
közel hozzá és onnan szórjuk meg alaposan.

**Bulbary Hill.** Tartós elemek, és sok sok zseb-, asztali-, egyéb- lámpa. A falakon pedig szigetelés nélküli elektromos vezetékek, amik bizony ráznak. Az első dobantó után a bal felső sarokban óvatosan szerezhethünk még egy életet.

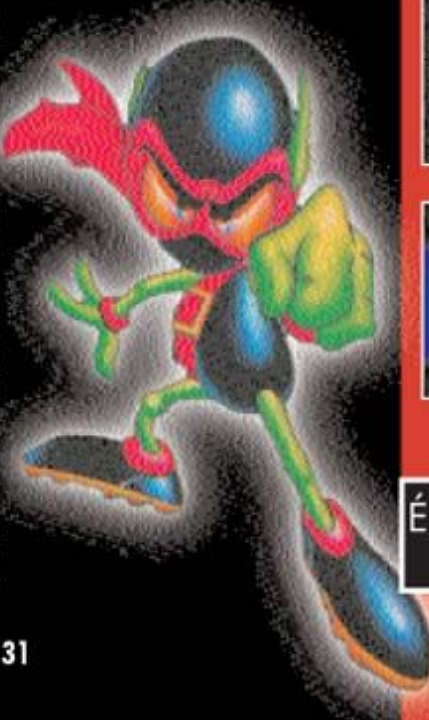
Vigyázzunk a teremtményekkel, mert itt már szikráznak, szembe világítanak, ráznak. A szint végén Mental Block, Mental Izzóvá válik, és most szikrázik is. Itt már nem jó ha közel maradunk hozzá. Próbáljuk távolabbról, folyamatos mozgás mellett.

**Tooting Common.** messzi egyiptomi virágzó korának hangulatát árasztja ez a szint. Az ellenségek nagyon gyorsak és sok új meglepetéssel szolgálnak. Ha egy felvillanásba Zool belelő ott nyomban híd nő!

Ezek után rátok bízom a további világok sorsát. Csak vigyázz kedves játékos, a végére reflexszé válhat, hogy fejjel töröd meg a nyalókás dobozokat. Lehet, hogy nemsokára új betegséget fog számon tartani az orvostudomány, a Reflexus Zoolius-t.



Zoom



**ÉRTÉKELÉS: 92%**  
CD<sup>32</sup>



# SEGA

## ALADIN

Állítsd meg a játékot, nyomd le: A, B, B, A, A, B, B, A!

## ALTERED

Az intro képernyő alatt nyomd meg a START-ot és a B gombot. Kellemes menü vár némi-nemű energia és élet tuningolással.



## CASTLE

Ahhoz hogy plusz élethez juss, a következőket kell tenned; amikor a szint teljesítése után éppen az extra pontokat számlálja a gép, nyomd le a START gombot. Sikertől?



Lehet hogy most éppen nem, de általában többször bejön, mint amennyiszor nem.

## CHUCH ROCK

Amikor a fantasztikus együttes játszik, az A, B, C gombokat, valamint a jobbra (R) és le (D) irányokat használva írd be: ABRACADABRA. A gitáros kedvesen rád mosolyog majd. Ezek után nyomd le egyidejűleg az A-t, B-t és C-t. Újabb vigyor tudatja veled, hogy a cheat él. Indítsd el a játékot és a következő billentyűkombinációkat használhatod:

1. A+fel= szintlépés
2. A+jobb= alszintlépés.

## COOL SPOT

Az options képernyőnél ujjtorna: A, A, B, B, C, C, C, C, B, B, A, A, A, A, B, B, C. A megjelenő cheat képernyőn lehet csemegézni...

## ECCO THE DOLPHIN

Ismét néhány kód (aki unja, lapozzon!) a teljesség igénye nélkül: ZYUELFBM, NRAVEEIP, NGBBLFBM, RGQRHEIX, UVJUBUKX, GYZMBUKU, FAZXIFLZ, ZAQBUNLG, FEUMUNLH, CRNQUNLO, KQCNLMLX.

Mit szólnál egy kis örökélethez?! Wow! Jó, ha már ilyen lelkes vagy, írd be: NIHPLODS

## FIDO DIDO

Néhány kód: ALLISFAIR, SOFTWAREWOLF, BONETOPICK, FEAR OF FLYING.

## GOLDEN AXE

Válaszd az egyjátékos, arkád üzemmódot, tartsd nyomva a balra irányt és az A, C gombot. OK, most engedd fel, ha minden igaz, plusz kilenc folytatás a tied

## HUMANS

Néhány kód: WDFGNXGRRMPN, NSFLKXCBDWF, YNTBXYJYNWLK, XPMNWJKFNQZC.

## KLAX

Ha a hatodik vagy a tizenegyedik szinten sikerül egy X-et kiraknod, máris az ötvenegyedik szinten találsz magad!

## LEMMINGS

Néhány kód: DZFOS, TVHEN, ZZFOS, VBHHN, DBFON, RSHIT, ZOOCX, LIQQZ, BTOOX, XYRCB, BHOPR, LBRIF, JQORX, NYQRT, DOUWV, FTQXR, FCOBU, DJHPI.

## OUTRUN

Ha meg akarod nézni a zárókép sorokat, neved helyett írd be: ENDING.

## SHADOWSCASTER

Dobd a pénzt a kútba, s kapsz egy plusz életet.

## STORM LORD

Ha több életre vágysz, tedd a következőket: először is pillanat állj. Most nyomd le a következőket A, A, A, A, C, C, B, B, B, C, A. Ha megnéznéd a szint végét, pause majd C, B, B, B, A, A, A, A, C, C, A, A, A, A.

## THE JUNGLE BOOK

Amikor a Walt Disney felirat megjelenik, örült sebességgel aktívd a joppadon a különféle irányokat. Ha jól kavartál kiválaszthatod, melyik szinten akarsz játszani!

## XENON 2

Két rekordot kell elérned, mégpedig úgy hogy a High-Score tábla első helyére kerüljön: OLD, a másodikra pedig: AGE. Most reset, s ha minden igaz, örökéleted van.

## ZOOL

Ha szeretnél 240 energiaegységet és 999 időegységet, először is állítsd meg a játékot. Tartsd le nyomva a START-ot, majd üsd le: Jobb, A, Le, A, Jobb, B, Bal, Fel, és Jobb.



# NINTENDO

## ALIENS

A kódok:  
QUESTION, MASTERED, MOTORWAY,  
CABINETS, SQUIRREL, OVERGAME.

## ANOTHER WORLD

A kódok: HTDC, CLLD, LBKG,  
XDDJ, FXLC, KRFK, KLFB, DDRX,  
HRTB, BRTD, TFBB, TXHF, CKJL,  
LFCK.

## BATMAN

Bármennyiszer folytathatod a megkezdett játékot, ha a főképernyő megjelenésekor a következő billentyűkombinációt használod: fel, fel, le, le, bal, jobb, bal, jobb, majd A és B egyszerrel!

## BOULDER DASH

Néhány kód:  
Jégvilág: 635870  
Óceán: 840967  
Vulkán: 752053  
Tengerpart: 840137  
Relic: 225378

## BOBBLEBO

Bármelyik állomásra mehetsz, ha passwordként beírod: DDFFI.

## BUGS BUNNY

Mindössze három kód van:  
ZTPZ, TX9W, YTKW.

## COBRATRI

Nevadként írd be: Help Me, és kapsz plusz tíz életet.

## DESERT STRIKES

A kódzó helyére írd be:  
B59JS27. Tíz életet juthatsz.

## DIRTYHAR

Kódszónak írd be: CLYDE, s halhatatlan leszel!

## DRAGONA'S LAIR

Már megint rekordot értél el?! Helyes! Akkor írd be BATS és harminc életed lesz!

## FINAL

A címképnél tartsd lenyomva a bal és a jobb gombot, majd nyomd le a START-ot. Ha minden igaz, most választhatsz hány élettel és milyen nehézségi szinten szeretnél játszani.

## GLUOE

A küldetések kódjai:  
1. PS0N5XGZ4,  
2. NSP5NDPZ, 3.  
3. N36HNSXGB,  
4. 5369N5XGG,  
5. DRBJ0VD8H,  
6. ZND39N5XF.

## GODS

Csak tömören, kódok: SD1,  
MGB, BMH.

## GRADIUS

A címképernyőn tartsd lenyomva a bal irányt, majd háromszor üsd le az A-t. Most indítsd el a játékot. Ha minden igaz harminc élettel gazdagabb lettél.

## MICRO MACHINES

Ha esetleg nem Te nyered a versenyt, ami természetesen csak véletlen lehet, az utolsó kör után nyomd le a következő billentyűket; fel-select-B. Tartsd lenyomva míg a képernyő kék színre vált. Most START! Ha jól csináltad, hat életed lett (Garfield mellett még nem rúgsz labdába, de valjuk be, nem rossz ez a hat kis életecske...).

## RESCUERA

Ha véletlenül elhaláloznál, visszaszerezheted elvesztett életed,

ha betekintesz a cuccaid közé (gyengébbek kedvéért: inventory) és megnyomod egyszerre az A és B gombot. Válaszd az újrajátszást, s ím az elvesztett élet megkerült!

## ROBIN HOOD

A címképernyőnél nyomd le az A-t nyolcszor, majd a B-t ugyanannyiszor. Most a kódképernyőn válassz, hol akarsz játszani:

CATACOMB, WALL, LOCKSLEY,  
DUBOIS, CHONE, CATHEDRAL,  
BOAR, WELL, CHAPEL, MASTER,  
TAX, POND, VILLAGE, TOWN,  
TOWNHANG, CASTLEIN.

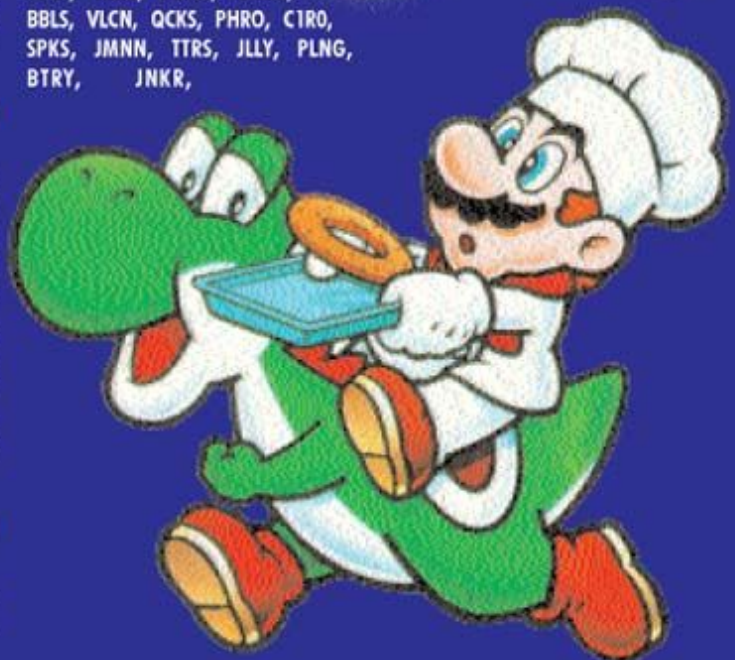
## THE TUNDR FORCE

Ezt a cheatet játékonként csak egyszer használhatod. Állítsd meg a játékot és nyomd le egymás után: A, B, Select, Jobbra, Balra, Balra, Jobbra, Select, B, A, B, B, A. Választhatsz szintet.

## THE LOST VIKING

Kódszavak:  
GR8T, TLPT, GRND, LLMO,  
FLOT, TRSS, PRHS, CVRN,  
BBLS, VLCN, QCKS, PHRO, CIRO,  
SPKS, JMNN, TTRS, JLLY, PLNG,  
BTRY, JNKR,

CBLT, HOPP, SMRT, V8TR, NFL8,  
WKYY, CMBO, 8BLL, TRDR, FNTM,  
WRLR, TRPD, TFFF, FRGT,  
4RN4, MSTR.





# TOP LISTA

## SNES

- 1 Super Mario Kart
- 2 Sensible Soccer
- 3 Zelda 3
- 4 Super Empire Strike Back
- 5 Super Bomberman

## MEGA DRIVE

- 1 FIFA Soccer
- 2 Sonic 3
- 3 PGA European Tour Golf
- 4 NBA Jam
- 5 Aladdin

## CD<sup>32</sup>

- 1 Liberation
- 2 Labyrinth of Time
- 3 Sensible Soccer
- 4 Seek and Destroy
- 5 Zool

## 3DO

- 1 Super Wing Commander
- 2 John Madden
- 3 The Horde
- 4 Escape from Monster Manor
- 5 Pebble Beach

## GAME GEAR

- 1 Micro Machines
- 2 Aladdin
- 3 NBA Jam
- 4 Desert Strike
- 5 Jungle Book

## MASTER SYSTEM

- 1 Sonic Chaos
- 2 Shinobi
- 3 Micro Machines
- 4 The Ninja
- 5 Fantastic Adventures of Dizzy

## MEGA CD

- 1 Ground Zero Texas
- 2 WWF Rage in the Cage
- 3 Final Fight
- 4 Lethal Enforcers
- 5 Microcosm



# ACOMP

Magyarországon egyedülálló SEGA MEGA DRIVE és GAME GEAR játékválasztékkal várjuk kedves vásárlóinkat üzletünkben.

A játékok mellett az alapgépeket is megvásárolhatod nálunk nagyon kedvező áron.

A CD<sup>32</sup> tulajdonosoknak a folyamatosan bővülő játék kínálatunkat ajánljuk, mely mindenfajta igényt kielégít.

Részletes árlistánkat a GURU és Heti Piac lapjain olvashatjátok.

Várunk mindenkit szeretettel, látogass el hozzánk!

1135 Budapest, Szent László út 74/a (volt Mautner Sándor) Tel.: 149-6165, Fax: 251-2385

## Előfizetési akció olvasóinknak

Lapjainkban már jó bevált előfizetési kedvezménnyel kívánunk kedveskedni olvasóinknak. Aki előre megrendeli és befizeti az előfizetési díjat az alábbi kedvezményeket kapja:

**1 éves előfizetés - 2028 Ft**  
**1/2 éves előfizetés - 1014 Ft**

De persze ez nem minden, ugyanis az év végéig beérkezett éves előfizetőink között értékes nyereményeket fogunk kisorsolni, melyekről majd később részletesebben olvashattok a JOYPAD-ban.

**Tehát várjuk  
előfizetéseket a  
JOYPAD címén.**



**j !!! Olcs !!! Sz nvonalas !!!  
Bí v/ÉlásztoK !!! Hangulatos k rnyezet !!!**



Bp., V. Kossuth L. u. 4. (a galOri/En)  
A Ferencziek terŐn, a metr t 11 percre.  
Magyar Ős angol nyelvű szerepj/ÉtoKok, regŐnyek, magazinok,  
napt/Érak, kalandlapok, poszterek, kock/Ék,  
figur/Ék, mÍv Őszeti albumok.  
+ meglepetŐs: Sega gŐpek, j/ÉtoKok, kiegŐsz títik, PC-s j/ÉtoKok,  
joyok, mouse-ok Ős C-64-es felszerelŐsek.

nyitási akció: extra olcsó árak!!!  
telefon: 118-58-94