

94/2

A GURU ITT IS LEGYEN VELETEK! 179FT

JOYPAD

SEGA! NINTENDO! CD32! 3DO! JAGUAR!



SEGA

FANTASTIC DIZZY
THE OTTIFANT
GENERAL CHAOS
TROLL ISLAND

NINTENDO

TROLL ISLAND
NHL HOCKEY
USA '94

CD³²

BANSEE
STRIKE

WorldCupUSA94™



Official
Licensed
Product



POSZTER
MELLÉKLET

A NOVOTRADE ZC KFT TÁMOGATÁSÁVAL



JOYPAD

NEWS

Fellendülni látszik a konzolok piaca mostanság. A közeljövő nagy hardware fejlesztései lassan elkészülnek, reméljük akár hamarosan a tesztrovatban üdvözölhetjük a hírek rovatban bemutatott gépeket.

Mikor ezeket a sorokat írom éppen egy nappal vagyunk a készülődő nagy seregszemle, az őszi ECTS előtt. Amit eddig lehet tudni a kiállításról az az, hogy iszonyú nagy felhozatal várható a neves és névtelen szovfvercégek műhelyeiből.

Nagy a készülődés az biztos, reméljük mi is elegendő mennyiségű információt tudunk majd gyűjteni ahhoz, hogy megfelelő színvonalon tájékoztathassunk titeket a készülődő programokról.

Egyébként Mortal Kombat 2 lázban ég mindenki itthon és nyugaton is, a következő számbunkban részletes írást találhatok majd a programról. Az eddig látott képek és beszámolók alapján igencsak nagyszerűre sikeredett a játék.



Jöjjön most egy kis értékelés féle az első



számról.

Szerencsére igen kedvező visszhangra talált induló lapunk, a legtöbb ember akivel beszélünk ez ügyben meg volt elégedve az újsággal. Akadtak persze negatív megnyilvánulások melyek a közölt cikkek frissességét kifogásolták, elismerjük ezen a téren van még mit javítani, folyamatosan építjük kapcsolatainkat, melyek kedvezően fogják befolyásolni ez a bajt is.

Egyébként mindenki kedvezően nyilatkozott a lap külakjával kapcsolatban, hiába a felvonultatott tervező és kivitelező gárda mindent megtett a lap "design" alapjainak tetszetősebb kivitelezéséért.

Akadtak persze tárgyi és egyéb tévedések az első számban, de ezeket a kezdeti nehézségeket hamar le fogjuk küzdeni, nem fogtok csalódní a JOYPAD-ban. Terveink között egyébként sokminden szerepel annak érdekében, hogy a Ti igényeitekhez igazítsuk kis szerzeményünket. Ezzel kapcsolatban szívesen fogadunk bármiféle észrevételt, kritikát, a Ti segítségetekkel jobbra formálhatjuk kiadványunkat. Induljon tehát a második szám!

GURU Team

TARTALOM

4 NEWS
4 oldal információ, hírek, újdonságok, játékok, gépek.

8 JAGUÁR HARDWARE TESZT
A múlt havi 3DO teszt után úgy gondoltuk, hogy egy olyan gép következzen a bemutatók sorában, mellyel hamarosan a hazai boltok polcain is találkozhattok. Így hát íme a Jaguar.

10 JAGUÁR SOFTWARE TESZT
A gépre íródott játékok közül ötöt mutatunk be.

12 BEAST II
A nagyszerű Amigás játék MCD változatáról számolunk be.



13 SENSIBLE SOCCER
Egy focit mutatunk be a Mega CD-s foci rajongóknak, hogy ne csak a TV előtt üljenek, hanem folytathassák a konzol előtt is fociészen után.



14 SONIC CD
A száguldás nagymestere ismét hódításra készül MCD-s játékprogram képében.

15 SONIC CHAOS
Sonic egy új világra kerül ebben a játékban, kíváncsian várjuk, hogy hogyan boldogul az új kihívások között.



16 AFTERBURNER III
Szálj velem, még nem repültem senkivel! Ráadásul nem egy F14-es géppel, konzolon.



20 REJTVÉNY
Kétfajta rejtvényvel is kedveskedünk olvasóinknak ismét.

21 FANTASTIC DIZZY
Kis tojásba bújó főhősünk ismét kalandok sokaságába keveredik a Fantastic Dizzy-ben. A megszokott Dizzy színvonal természetesen ebben a játékban is megtalálható.



PRÁD

'94 SZEPTEMBER

22 THE OTTIFANT A kedves kis elefánt remélhetőleg hamar belopja majd magát a SEGA tulajdonosok szívébe, mindenesetre nekünk tetszett a játék.

23 DESERT SPEED A kengyelfutó gyalogkakukkal találkozhatunk ismét egy programban, azt mindenesetre eláruljuk előzetesként, hogy még mindig szereti a madáreselést.

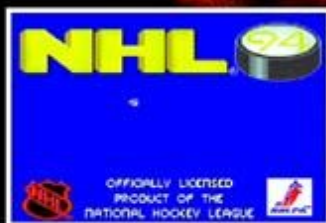


24 GENERAL CHAOS Ez egy igen érdekes stratégiai-akció játék az Electronic Arts műhelyéből, nem fogtok benne csalódní, mert kiváló játék és mellesteg jól szórakoztat.



25 TROLL ISLAND A ríkító hajszinéről könnyen felismerhető játékhíra egy nagyszerű SNES játékprogram főhőse ezúttal.

26 NHL HOCKEY Az NHL sorozat legfrissebb tagja a jól megszokott színvonalon kápráztatja el a hoki szerelmeseit.



27 ROCK'N ROLL Egy örült autó versenyre invitálja a játékosokat a program. Mindenki egyöntetű véleménye szerint igen kiváló programról van szó.

28 USA '94 A lecsengőben lévő fociszezon talán legjobb programjáról van szó, hiába nagyon sok nagy fejlesztő adta nevét a programhoz.



29 BATTLE CARS Egy jó kis lövöldözésre invitálja az SNES tulajokat a program, ráadásul egy kocsi volánja mögöl.



30 BANSEE Ez kérem szépen tisztelettel egy csúcs lövöldözős játék. Dicséretére válik a Core csapatnak ez a program.



31 STRIKER Ismét egy fociprogram, bár ez nem annyira híres, mint a többi, de azért kellemes futkározást ígér a zöld gyepen.

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

33 TIPPEK-NINTENDO Szentén 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 útvesszőjében minden géptulajdonosnak.

35 HIRDETÉSEK Érdemes egy pillantást vetni erre az oldalra, mert lehet, hogy barátainak, barátnőidnek vagy akár magadnak már előre ki tudod választani honnan és milyen ajándékot veszel névnapra, születésnapra, karácsonyra.

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

Főszerkesztő:
Berényi Zoltán
Munkatárs:
Boruzs Krisztina
Lapmanager:
Lám Gábor
Médiamanager:
Szakács Gábor
Alap design:
Stikszai Gábor
Laptervező grafikus:
Pécsi Mihály
Tördelőszerkesztő:
Laza

Megjelenik havonta, ára 179 Ft.
Megrendelhető a szerkesztőség címén, megvásárolható Budapesten és vidéken a hirdaparusoknál,
Acomp Kft, Thalymplex, Novotrade 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:
Zrínyi Nyomda, Budapest
84.2556/2-6622
Felelős vezető: Grasselli István
vezérigazgató

A GURU ITT IS LEGYEN VELETEKI

NEWS

Halíhó mindenkinek!

Remélem kellemesen telt a nyaralás, szép barna lett a bőrfelület, kiáztak a talpak a tengerparton, egyszóval minden klassz volt. Itt az ideje, hogy körbetekintsünk a világban, hogyan is áll a fejlesztés mind a játékok, mind a gépek területén.

Több újdonsággal is előrukkoltak a bácsik és nénik a nyáron (úgy látszik ők sem nyaraltak), vagy éppenséggel bejelentették a végleges verziókat. Kezdjük talán a híreket a Sega táborát érdeklő résszel.



Nemsokára kapható lesz a Sega Mega Drive 32 X, mely szép név a 32 bites MD-t (a mostani MD 16 bites) takarja. A tovább fejlesztési hullám új látszik nem kímélte a jó öreg MD-ot sem. A bővítő modul kissé ormóttan jószág, a cartridge portba kell

bedugnunk, majd ennek szintén szabványos nyílásába helyezhetjük be ösztöl a remek játékokat.

Egyébként igen tekintélyes a fejlesztés alatt álló, vagy éppen már elkészült játékok listája. Csemegézzünk ezek közül egy kicsit:

Doom, Star Wars Arcade, Super Motocross, Virtua Racing Deluxe, Tempo, Raiders CD, Wirehead CD.

Igen, a CD-s játékokat is lehet majd használni az új bővítővel, így az MCD tulajdonosoknak is jelentős előrelépést jelent majd a 32X.

Következzen most néhány technikai adat a gépről, csak úgy ízelítőnek:

Két Hitachi 32 bites RISC processzor (23 MHz/40 MIPS),

68000 (MD) kooprocesszor, nagysebességű (50.000 poligon/s) — a Saturn állítólag 90.000 poligon/s-sel üzemel majd — grafika hardware forgatással, skálázással és persze egy textura mappinggal kiegészítve, 32.768 szín a képernyőn, 4 MbitRAM, sztereo digitális zene, programozható hangokkal.

Elég meggyőzően hangzik, nem? Reméltetőleg nem sokkal a világpremier után már nálunk is be lehet majd szerezni a kicsikét.

Csak az ára ne legyen túl magas...

A legutóbbi nagy japán kiállításon, a '94 Tokyo Toy Show-n mutatták be a Sega Saturn legújabb, úgy látszik véglegesített verzióját. Technikai adatokat nem közöltek még a géppel kapcsolatban, remélhetőleg hamarosan konkrét paraméterekkel szolgálhatunk.

Mindenesetre már elég régóta hangosa világsajtó, nagyon sokat várnak a Saturn-tól. Úgy néz ki, hogy a szoftver ellátottsággal sem lesz baj, jelen pillanatban kb 90 játék készítése folyamatban van (elég szép szám nem?). Olyan nagy nevek is előfordulnak a játé-

kok között, mint pl.: Virtua Fighter, Daytona USA, Doom, Sim City, Ecco the Dolphin, Clockwork Knight, Victory Goal.

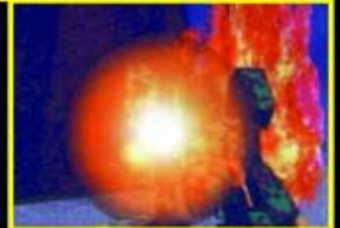
Nem hangzik rosszul, és valóban iszonyú minőséget fog produkálni a Saturn.

A nagy titkolódzás egészen odáig terjedt, hogy a kiállításon nem engedték meg a fotósoknak, hogy fényképezzék a gépet és a játékokat, szigorúan egységes sajtó anyagot kaptak. Egyébként biztosan csak annyit lehet tudni a gépről, hogy szakítottak a merev Sega hagyományokkal, átalakították a joy-

pad-ot, SNES-szerű L és R gombok kerültek a pad tetejére, és ráadásul az eddigi 3 gomb helyett hatot zsúfoltak rá.

Nagyon várjuk már, hogy a kezünkbe fogva játszassunk mondjuk a Shinobi EX-szel, ahol is 24 bites hátterek előtt mozognak a figurák...

Na de ne keserítsük a szívünket, lássuk a másik hírt.



A szontyolódó arcú Nintendo-s barátaink felvidítására, íme egy morzsácska a Nintendo háztájáról:

Úgy látszik a Nintendo kihagyja a 32 bites lépcsőt a fejlődésből, egyből a 64 bites pozícióba próbálja ugratni új leendő gépét, melyet egyelőre Nintendo Ultra 64 néven említenek. Mindenesetre lenyűgöző képes-



ségű gép lesz, mint arról az a kevés kiválasztott újságíró meggyőződhetett a chicagói CES alkalmával. Két komplett játékot



bemutattak már a géphez, az egyik a Killer Instinct, mely egy csúcsverekedős játék, a másik Cruisin USA volt a maga poligon renderelt versenyautó szimulátorával.

Nem semmi a két játék, felteszem a kérdést: Csak nem jól

választott a Nintendo amikor is Silicon Graphics-csal állt össze?

Az ismert vízekről most evezünk az ismeretlenre, lássuk mi történt még a nagyvilágban.

Mindenki arról suttag, vagy éppen kacag, hogy megbukni látszik a Panasonic kis üdvöskője, a 3DO.

Mi nem foglalunk állást a kérdésben, a hírek rovat és a megjelenő játékok sora egyébként is bizonyítani fogja, hogy mi is történik a géppel.

Mindenesetre bukás ide, vagy oda, mint azt már hallani lehetett régebben, hogy a Panasonic eladta a 3DO szabványt, így megnyílt az út a klónozás irányába.

Nos, a business sikerrel járt, örömmel jelenthetjük be a lelkes 3DO követőket, szép sorban a Goldstar, a Samsung és a Creative Labs is kihozta a maga gépét (a Creative Labs 3DO kártyát kínál

IBM PC-be, mely állítólag tökéletesen megfelel az eredeti 3DO-nak).

A klónok csak abban hasonlítanak egymásra, hogy lejátszák a 3DO-ra fejlesztett játékokat, ha valaki engem kérdez, akkor bűn rondák az eredeti Pana design-hez képest.

Rengeteg játék fejlesztését jelentették be egyébként a már említett CES-en, remélhetőleg ez egy kicsit biztosabbá teszi a jelenlegi ingatag 3DO pozíciót.

Búcsúzzunk el a 3DO-tól egy időre, néhány készülődő játék névvel: Return Fire (az 1987-es Amigás FirePower folytatása), 3DO FIFA, Gridders, Super Street Fighter Turbo, Way of the Warrior.



A Sony név természetesen nem cseng idegenül a mi füleinknek sem, azonban ha azt mondom PlayStation, akkor csak nagyon kevesek kapják fel a fejüket. A kedvesen csak PS-X-nek nevezett gép, mely idén jelenik meg Japánban és jövőre lesz kapható az USA-ban és Európában, úgy látszik révbe ér lassan.

Ha a gép azoknak a technikai specifikációknak megfelel majd, melyeket állítanak róla, akkor nincs esélye semminek vele szemben, attól függetlenül, hogy csak egy 32 bites konzolról van szó.

A gép szíve természetesen egy RISC processzor (33 MHz - 30 MIPS), melyet egy grafikai cél chip egészít ki, mely a nagy attrakció a gépben. Nos, kb. 500.000 poligon/s-re (textura-mapped) lesz képes gép, valamint közölnek még egy csekélyke adatot róla, mégpedig azt, hogy 1.500.000 árnyékolt poligont képes számolni másodpercenként a kutyü.

Pajtások, lapozzatok csak vissza 32X-hez, mennyi is a kapacitása?

Mindenz persze megfelelő környezetben teszi a PS-X, 24 csatornás hangja van, és csak úgy

mellékesen 640*480-as maximális felbontáson 16.7 millió színben játszhatunk a képernyőn, hogy már csak azt a 4000 (!) hardware sprite lehetőségét ne is említsem.

Egyszerűen borzasztóan hangzik, reméljük nem hirlapi kacsá szinten működik a dolog.

Itt is a fejlesztő cégek hosszú listájába botlik az ember rögtön az elején, nem is csodálom persze, mert ha bejön a gép, akkor hatalmas üzlet lesz benne. Nem is írok több hardware hírt ebben a hónapban, hátha még idefér egy pár PS-X játékkép.

Bear™



Nagy a mozgolódás az Atari Jaguar körül is, hiába az eddig kizárólag az USA-ban árusított Jaguar nem sokára Európában is debütál.

Itt is nagyon sokjáték van készülében, rengeteg cég jelentette be, hogy fejleszt Jaguar-ra. A nem régtiben kipróbált CD-ROM drive remélhetőleg még jobban segíteni fogja a piaci eladásokat.

Egyébként szintén a CES-en jegyezték meg a Commodore és az Atari kapcsolatáról és versengéséről szólva, hogy hiába "Sok pénz — nagy erő, kevés pénz — kis erő", melyet még ki kéne egészítenünk a következő tordalékkal "— kis stand (kint sem volt a Commodore!)".

No de félre a harciaskodással, mindenki legyen elégedett a saját

gépével, ha pedig nem az, akkor cserélje le sürgősen.

A hardver szekció híreit egy igencsak ismeretlen gépről való beszámoló zárja ebben a hónapban.





A megjelenő játékok között válogatva kezdjük egy igazán szívet dobogtatódologgal, a Super Street Fighter II-vel (SNES, MD).

A Capcom nemsokára szorítóba küldi legújabb üdvöskéjét, a SSF2-t. A megjelenő játéknak lesz egy pár újítása (no persze a grafika feltuningolásán kívül):

- egy Challenge opcióval látták el a játékot, melyben vagy minél gyorsabban (Time Challenge), vagy

minél több pont elérése (Score Challenge) a cél.

Itt van még a Group Battle mód, amikor is csapatba tömörült harcosok küzdenek egymással. Természetesen új rúgásfajták is belekerültek a játékba, mind például Ken Burning Dragon Punch-a, vagy éppen Ryu továbbfejlesztett Fireball-ja.



Csakúgy, mint a Total Eclipse volt annakidején, az OFF ROAD INTERCEPTOR(3DO) is a texturamapped pályákon történő nyomolásra épít.

Az új játékban egy terepjáró 4WD kocsival kell megküzdenünk a terep akadályjaival, és persze mellesleg feladatokat kell megoldanunk több idegen bolygó felszínén.

A pályák kidolgozása fantasz-

tikus, nem csoda, hisz egy teljesen valós környezetet igyekeztek megjeleníteni a tervezők.

A harc sem maradhatott ki a feladatok közül, rengeteg opció áll a rendelkezésünkre, hogy az ellenséges Trashman-okat elpusztítsuk.

A kocsink szinte akrobata mutatványnak megfelelő pozíciókat képes felvenni.



Nemrégiben jelent meg Japánban a Doctor Hauzer (3DO). Az Alone in the Dark-ra hasonlító játékban egy detektívet alakítunk, kinek is rengeteg misztikus rejtélyre kell fényt derítenie. Természetesen csapdák, látható és láthatatlan veszedelmek nehezítik majd utunkat.



A Core jóvoltából nemsokára egy nagyszerű lövöldözős játék lesz a kezeink között, mely BATTLECORPS (MEGA CD) névre hallgat majd.

Nyolc fényévyire a Földtől a Mandelbrot nevezetű bányatelepen zavargások, majd pedig véres háború tör ki, amikor is a telep védelmi és egyéb berendezéseit irányító MOSES számítógépbe a vetélytárs bányász cég egy vírusot ültet be.

13 misszióon keresztül kell felszabadítanunk a bolygót, ebben a remek kidolgozású programban.



A CES-en bemutatott 20 új Jaguar játék között nagy sikert aratott az IRON SOLDIER (Jaguar), mely témájában egy lövöldözős játék.

Harci robotunkkal, (melyet 200 poligonból építettek fel a programozók) kell 16 pályán keresztül megküzdenünk az ellenünk felvonultatott technikával.

Egyébként a túlnépesedett Földön játszódik a program, a jövőben.



A Mortal Kombat fejlesztői sem ültek a babérjaikon az elmúlt időszakban, hamarosan megjelenik a MORTAL KOMBAT II (SNES, MD) is.

A második részt nem kell igazán bemutatnunk, hiszen elég régen létezik már a folytatás a pénzbedobós játékautomatákon.

Úgy látszik, hogy hasonló sikerre számítható program mint az automata verzió, annál is inkább, mert beépítették a játéktermi verzió összes titkos részét is.



Nem hagy fel a Sega a Sonic sorozattal sem, a következő nagy alkotás a **SONIC AND KNUCKLES (MD)** lesz.

A Sonic 2 és 3 pályáit használták fel a fejlesztők, de persze annyi újítás lesz benne, hogy csak kapkodjuk majd a fejünket. Mindenesetre Sonic visszatérése egy kis nyugalommal tölti el a Sega-ért rajongókat.



A filmek "játékosítása" mindig is jó üzletnek bizonyult. Nos hírek érkeztek arról, hogy a legújabb Disney filmet, a **LION KINGET** is utoléri a "végzet". A Virgin megkapta a jogokat. Reméljük hamarosan megjelenik a játék.



Rengeteg tenisz létezik már jelen pillanatban is, azonban az Electronic Arts jóvoltából megjelenő **EA SPORTS TENNIS (MD)** nagyon sok olyan újítást fog tartalmazni, melyet még nem láthattunk játékokban. Nem akarom különösebben lelőni a poénokat, azonban higgyétek el nekem, hogy korszakalkotó műről lesz szó.



A Doom sikere új típusát nyitotta meg a játékoknak, melyet a követők hosszú sora igazol. Nos, a legújabb klón **ZERO TOLERANCE (MD)** névre hallgat, és a képek tanulsága szerint a Sega rajongóit fogja megajándékozni a lövöldözés élményével. Többfajta fegyvert is kezünkbe vehetünk.



Kipróbálták már, hogy milyen érzés lehet egy egykerékű bicikli nyergében ülni.

Nos, ha nem, akkor hamarosan megtehetitek az **UNIRACERS-en (SNES)**, mely a Nintendo legközelebbi nagy dobása lesz.

A 6000 (!) animációs fázisból álló járművel nagyon sok olyan mutatványt végezhetünk, melyről nem is álmodhattunk eddig.

Persze nagyon sok ügyességre lesz szükség, de hát nem szabad meghátrálnunk a feladatok előtt.

Következzen most egy beszámoló a szintén Virgin színeiben készülő **SUPER BOMBERMAN 2-ről (SNES)**, mely a jó öreg Bomberman felújítása lesz.

Új típusú pályák, új bombák, új ellenfelek, mindez azt szavatolja,

hogy igencsak kelendő játékról lesz szó.

Reméljük a fejlesztők megtartják szavukat és valóban egy színvonalas folytatásban lesz részünk.



Az NHL sorozat úgy látszik jól jövedelmezett az Electronic Arts-nak, mert máris vannak képek a legújabb folytatásról, az **NHL '95-ről (MD)**. A teljes NHL idényt magában foglaló játék mit sem vesztett színvonalából, sőt új opciókat, javított grafikát és hangokat ígérnek a fejlesztők.



Ugyan még elég messze van a **DONKEY KONG COUNTRY (SNES)** megjelenése, azonban úgy éreztük, hogy egy pár szó erejéig illenék beharangozni a készülődő újdonságot.

Nos, a kritikusok csak úgy nyilatkoztak, hogy végre itt van az a grafika, melyet már nagyon vártak a SNES-től, szinte már a lehetetlenség határát súrolja az,

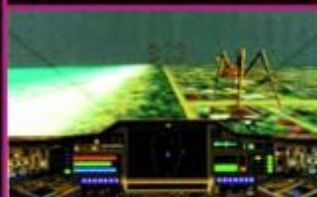
amit műveltek a géppel.

A mászkálós játék a dzsungelben játszódik, főhősünknek, Kongnak nagyon sok feladatot kell megoldania.

A grafika kidolgozásán nagyon látszik a Silicon Graphics-csal kötött megállapodás, de szép is lenne, ha minden játék ilyen színvonalat ütne meg.

Egy Stealth Bomber pilótaszékében ülve irhatjuk az ellenségeinket a **SHOCKWAVE-ben (3DO)**, mely a szokásos kimagasló színvonalon készült el. Pályafutásunkat a Kék bolygón kezdjük, de későbbi küldetéseink sokfelé vezetnek a galaxisban, még az elsötétített Los Angelesben is meg kell küzdenünk a betolakodókkal. A játékban lépegetők, repülő eszközök és még sok más különleges tárgy támad ellenünk, nem lesz könnyű védekezni.

A legkülönlegesebb a 20 percnyi FMV animáció lesz, mely a maga nevében egyedülálló.



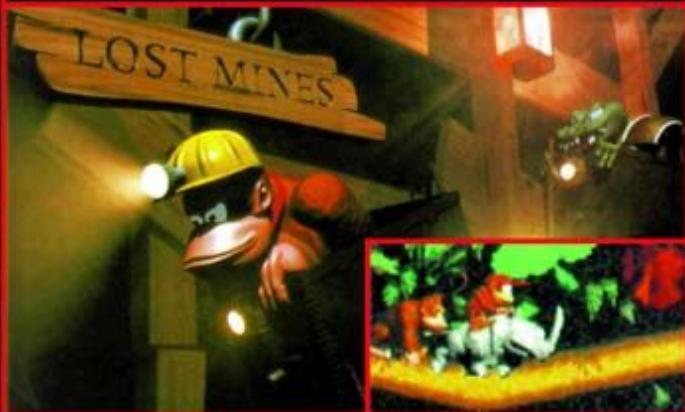
Utoljára egy új autós program kerül a terítékre, mely **STUNT RACE FX (SNES)** névre hallgat.

Több fajta autóval versenyezhetünk a pályákon, melyek igen nagy változatosságot mutatnak.

Érdekeség, hogy a játékban olyan dolgokat is láthatunk, melyek eddig teljesen hiányoztak az ilyen jellegű programokból, gondolok itt a pálya felett elhúzó Boeing 757-es gépre, vagy éppen a keresztben átfutó lovakra.

Kocsink animációja nagyon jól sikerült, ezt főleg az akadályokkal való találkozásokor tapasztalhatjuk.

Beat™



JAGUAR

HARDWARE

Ki ne emlékezne az Atari cég hatalmas hírveréssel bemutatott számítógépére, a Falcon-ra. Nos az időtájt az Atari Cambridge-i kutató központjában már javában dolgoztak egy teljesen új játékgép architektúráján.

A cég eredetileg két gépet fejlesztett párhuzamosan, egy 32 bites (Panther név alatt) és egy 64 bites változat (Jaguar) körvonalazódott a rajzaszalonokon.

Ahogy a fejlesztés előrehaladt, a konkurens cégek mint Sega, Nintendo sorra jelentették be 32 és 64 bites rendszereiket. Az Atari átgondolta eredeti elképzeléseit, és csak a 64 bites változatra koncentrált, amelyet 1994 áprilisában láthatott először a nagyközönség. A Jaguar a maga kétszáz dolláros árával óriási feltűnést keltett, de sokáig csak korlátozott mennyiségben volt kapható — ez az indulásnál kicsit visszavetette az érdeklődést.

Érdekesség, hogy a hardvert nem az Atari, hanem az IBM — igen, nem tévedés a Jaguar-t a Kék Óriás — gyártja és csomagolja, egy ötszáz millió dolláros szerződés keretében.

A gép külső megjelenése tetszetős, modern, és mindössze egyetlen kezelőgomb található magán a gépen, amellyel ki/be kapcsolhatjuk.

Két vezérlőpult-csatlakozó található elöl, egy RF TV kimenet és egy tápegység bemenet, valamint egy általános célú 32 bites bővítősáv díszíti a Jaguar hátoldalát.

Nem véletlen a vezérlőpult szó: a csatlakozó nem joystick kompatibilis, de ez nem is

csoda, tekintettel a 14 funkció-, 3 tűz-, és 4 vezérlőgombra.

Maga a szerkentyű tekintélyes méretei ellenére jól kézben tartható, könnyen kezelhető, bármelyik konzol megirigyelhetné.

Nem esett még szó az utolsó csatlakozóról, amely a játékkártyák fogadására szolgál. Igen, nem tévedés, az Atari Jaguar az egyetlen az újonnan megjelenő/megjelent játékgépek sorában, amely nem CD alapú.

Sokan rótták már ezt fel az Atari-nak, aki nagy sietve bejelentett egy külön megvásárolható CD-ROM bővítést, ami azonban még nem kapható.

Egy kártya kapacitása 48MBit, de egy speciális tömörítéssel ez 400MBit-ig fokozható — ami meglehetősen tekintélyesnek számít egy otthoni játékgépnél.

Két játékkártya jár a géphez: a CyberMorph és a Tempest 2000, ezekről azonban egy másik cikkben — Jaguar Software — bővebben olvashatsz.

Lássuk az Atari állításait a 64 bites csodáról, amelyet — mint később kiderül — nem árt egy kis kételkedéssel fogadni.

A gépben két speciálisan a Jaguar számára tervezett grafikai processzor található név szerint Tom és Jerry. Tom (becsületos nevén 6SC880) egy 16Mhz-en járó 32 bites Blitter, míg Jerry (6SC600) 64 bites processzor, ami 3D-s vektorszámításokra, gouraud árnyalásra is képes.

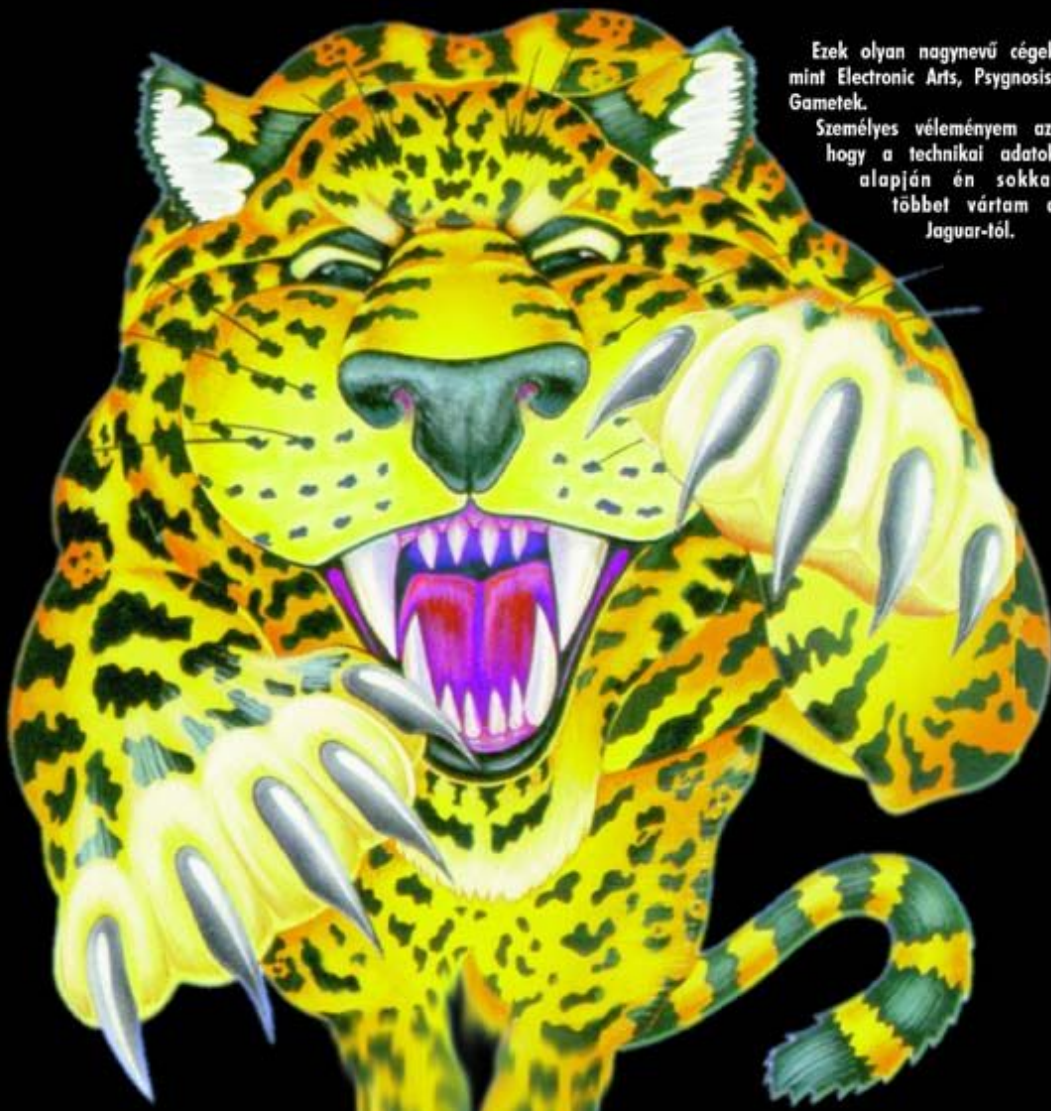
Az Atari szerint a számítási teljesítménye 27 MIPS. Ez utóbbi processzort Richard Miller tervezte, aki többek között a maga idejében forradalminak számító SinclairZX Spectrum chipkészletét alkotta.

A Jaguar processzorainál a legmodernebb, 0.5 mikronos ASIC félvezető technológiát használták. A hangról szintén Atari fejlesztésű 16 bites DSP gondoskodik, amelynek teljesítménye a gyári adatok szerint szintén 27 MIPS. Ez a tekintélyes szám teszi lehetővé a 8 csatornás 16 bites hang előállítását.

Természetesen szükség van egy "agyra" is, amely a társ-processzorok munkáját összehangolja, ezt a feladatot egy 16 Mhz-es 68000-es látja el. Így, ebből a nézőpontból már egy kicsit furcsának tűnik a "64 bites konzol" elnevezés, mivel a gépben 16 és 32 bites adatutak találhatóak, mindössze egyetlen grafikai processzorban fordulnak elő 64 bites adatutak, ami alapján azt hiszem azért túlzás 64 bitesnek nevezni a Jaguart...

Lássuk a grafikai képességeket. A Jaguar-nak nem kell szégyenkeznie a vetélytársakkal szemben: 768x576 képpont, 24 bit képpontként.





Ezek olyan nagynevű cégek mint Electronic Arts, Psygnosis, Gametek.

Személyes véleményem az, hogy a technikai adatok alapján én sokkal többet vártam a Jaguar-tól.

tam, ami miatt a Jaguar mellett döntének.

A vektorgrafika szép, de nem lenyűgözően gyors, a Nintendo SuperFX chip-je majdnem ugyan olyan szintű játékokat produkál, mint az eddig megjelent Jaguar programok, a PC-kről és a 3DO-ról nem is beszélve (bár ez utóbbi más árkatégoria).

A szép színes lövöldözős játékok sem mutatnak semmi újat: Amigára már jónéhány éve léteznek ilyen játékok, és az agyon reklámozott Raiden-t erőlködés nélkül veri az 1987-es Hybris.

Összefoglalva a 64 bites elnevezésről az embernek egy munkaállomás szintű, sebességű szerkezet jut az eszébe — s mindez kétszáz dolláros áron — szenzáció!

Nos ezt felejtjük el, a Jaguar a maga árkatégoriájában nem rossz, a hardver jó alternatívát kínál a Sega MegaDrive, Super Nintendo és Amiga CD³² kategóriájú gépekkel szemben.

Azonban nincsenek rá egyelőre olyan programok amelyek igazán felkelték az érdeklődést. A magasabb árkatégoriájú gépekkel — 3DO, közeljövőben megjelenő Sega Saturn, Sony PS-X — a Jaguar hardvere azonban nem versenyezhet.

Az Atari-nál a Jaguar bemutatása óta dolgoznak egy dupla sebességű CD-ROM-on és egy MPEG kártyán ami lehetővé teszi a video CD-k lejátszását. Ezek a bővítések azonban még mindig nem kaphatók.

A kiszivárgó hírek szerint az Atari már dolgozik a Jaguar II-n, amely 1995 végén jelenik meg.

*Marinov 'Gaborca'
Gábor*

Jobb mint eddig bármi. Bár technikailag lehetőség van ugyan 1440x1000 képpontos felbontás megjelenítésére is, de ekkor a Jaguar szinte teljesen megáll a nagy buszterhelés miatt). Az igazsághoz azonban hozzátartozik, hogy a jelenleg kapható játékok kizárólag csak 320x240 pixeles felbontást használnak, a nagyobb sebesség érdekében.

A 64 bites processzor segítségével, akár gouraud-ármlyalt polygon-grafikát is láthatunk a játékokban.

Számtalan képtorzító, manipuláló funkciója van ennek a processzornak, ezek kiaknázására azonban a jelenleg kapható játékokban nem igazán láthatunk példát.

Az egyik ilyen érdekesség, hogy a polygon generáló hardvert eredetileg nem készítették fel texturák kezelésére, ám egy apró hardver hiba miatt a programozók megtalálták a módját, hogyan használják fel a chip-et gyorsabb textúra kezelésre — és hogy ez milyen jól sikerült arról az Alien vs.

Predator játékban győződhetünk meg.

Most, több mint fél évvel a Jaguar piacra dobása után az eladások nem igazán meggyőzőek, de azért a gép bukásáról sem beszélhetünk.

Az Atari a helyzet mentésére bejelentette, hogy összefog a Sigma Design céggel, amely a ReelMagic nevű MPEG kártyát gyártja és egy közös Jaguar-ReelMagic kártyát dobna piacra. Ez a kártya egyesíti az Atari 64 bites 3D technológiáját a Sigma mozgókép tömörítési technológiájával.

Programok tekintetében a Jaguar nem áll valami fényesen. A főbb szoftverkészítő cégek lassan-lassan fejlesztenek rá, azonban van néhány nagy — főleg a Commodore-hoz közel állóak — amelyek megtagadták a fejlesztést a Jaguarra.

Igaz, hogy az Atari a reklám kampány során alaposan kiforgatta az adatokat.

Nem tudom, hogy csak a kevés számú, első szériás játék nem tudja kihasználni a Jaguar tudását, vagy egyszerűen maga a hardver nem képes többre, de semmit sem lát-



JAGUAR™

SOFTWARE

Az ATARI új csodagépét — a JAGUAR-t — sajnos csak röpké néhány napig volt alkalmunk tesztelni. Az első bonyomásunk az volt, hogy a hozzá kapott öt játék bizony elég kevés arra, hogy a gép tudását igazán megmutassa. Persze láthattunk egy-két olyan effektet, amit más hasonló kategóriájú konzoltól el sem várhatnánk. Mindenesetre nem kell elkeseredni, a játékok fejlesztése folyamatosan folyik és gyanítom, hogy rövid időn belül megjelennek JAGUAR-ra azok a szoftverátírók, melyeket eddig a konzolra lehetetlen volt megírni, azok sebességkorlátai miatt (pl. Doom).

Mindenki véleménye egyezett abban, hogy el kell tennie egy kis időnek ahhoz, hogy a programozók megismerjék a gép hardverét és ki tudják hozni a gép tudásának maximumát.

Addig is várnunk kell, de egy kis izelítőnek szeretnénk bemutatni néhány programot a jelenleg nem túl széles, de biztatóan növekvő kínálatból.

CYBERMORPH

Elsőként talán a géphez gyárilag adott kazettáról ejtenék néhány szót. A CYBERMORPH egy szokványosnak mondható 3D-s lövöldözős játék, természetesen kihasználja a gép adottságait. A fillezett vektorgrafikán alapuló program jól kivitelezett, meglepően gyors rutinokat használ.

Ha összehasonlítjuk a hasonló, konzolgépeken megjelent programokkal, akkor szembeötlő a sebességkülönbség — természetesen a JAGUAR javára.

Kezdéskor ki kell választanunk a kezdőbolygót, ezek után űrhajónk odateleportálódik. A cél az ellenséges járművek és földi objektumok megsemmisítése, valamint a sárga kristályok gyűjtögetése. A megfelelő számú kristály összegyűjtése után meg kell keresnünk a teleportot, ami a következő pályára repít.

A jobb felső sarokban a radaron a következő dolgokat láthatjuk:

piros pont - ártó szándékú ellenséges objektum (pl. kamikaze űrhajó, ami nekünk jön),

zöld pont - ártalmatlan, többnyire csak a szabad mozgásunkat nehezítő objektum,

sárga pont - felszedendő kristály (pod).

Ezen kívül még néhány nagyobb földi objektum is megjelenik a radaron (pl. kék kör — Vortexer). A radar továbbá kijelzi a legközelebbi kristály irányát is (ha az nincs a hatósugarán belül), egy kis sárga nyíl formájában.

A lézergyű mellett több extra fegyvert is használhatunk, ezekre az ellenséges gépek lelövésével tehetünk szert. Ezek között található a rakéta, ami hatásos fegyver az épületek ellen, vagy a légibomba — tapadj-jancsik ellen. Szereshetünk még dupla vagy triplalövést, illetve lángszórót is. Ezekből persze csak limitált mennyiség áll rendelkezésünkre, tehát takarékoskodjunk velük.

Az érdekességek közé sorolnám azt, hogy a szokványos belső és

külső nézet mellett jobb és bal oldali külső nézet, valamint szembenézet(!) is be van építve a programba (tök jól néz ki, amikor kergetnek a kamikazék s én csak szárom kifelé a légibombákat...). A megszokott lövöldözős programokkal ellentétben itt a pálya nem scrolloz folyamatosan egy irányba, az űrhajóval gyakorlatilag bármerre mehetünk, akár meg is állhatunk a levegőben.

A képernyő bal felső sarkában néha megjelenik egy zöld színű női arc — ő SKYLAR — és szép tiszta digi hangon kommentálja cselekedeteinket.



RAIDEN

Ha már a lövöldözős programokról tartunk, akkor folytassuk is egy hasonlóval.

A RAIDEN egy szépen megtervezett, hagyományos, felülnézetű lövöldözős program. Talán a nemrégiben Amigán és CD²-n

megjelent BANSHEE-hez hasonlít a leginkább, csak itt egy kissé futurisztikusabb a terep.

A kép jobb szélén egy szépen megrajzolt panelen tájékoztat a program a játék állásáról. Itt tudjuk nyomonkövetni életeink számát, pontszámunkat, extra fegyverünk maradék municióját, valamint a folytatási lehetőségeink számát (credits).

Az ellenséges légi és földi támadók sprite-jai szépen meg vannak rajzolva. Nekem személy szerint tetszett, ahogy egy tanknak az első lövés csak a tornyát viszi le, a második pedig már az egész tankot.

A pályavégi főellenségek nem okoznak gondot még egy kezdő játékosnak sem.

Az összeszedhető power-up-ok nagyban megkönnyítik a vérengzést,

sokféle extra lövést, stb. tudunk felszedni.

Nem hiányozhat a programból a két játékos üzemmód sem, amikor ketten vállalva irthatjuk a szembejövő forgalmat. Kár hogy a hanghatások eléggé gyengérek, ez a hardver többre is képes.

Az irányítás kezdetben nehéz, de hamar megszokható. Az auto-fire viszont nagyon hiányzik, remélem a joystick-gyártók fognak ehhez a konzolhoz is gyártani auto-fire-s változatot.

Ezt csak azért mondom, mert igaz hogy csak egy pár órát játszottam a programmal, de a jobb-hüvelykujj bicepszem akkorára dagadt, hogy télire vehetek egy másik pár kesztyűt, mert a régibe nem fogok beleférni. A shoot'em

up kategória szépen kínötte magát, ennek egyik képviselője a RAIDEN. Akik szeretik ezt a kategóriát, azoknak beszerzendő.





TEMPES 2000

A továbbiakban térjünk át egy más fajta játéktípus boncolgatására.

Természetesen a shoot'em up-ra gondoltam. A JAGUAR-ra írt konverziók egyik első jeles hírnökéhez van szerencsénk. A programot elővették, leporolták, kicsit kifoszták, telepolták egy csomó fantasztikus effektel, nyomtak alá egy kis techno-zenét és máris kész a sikerprogram.

A néhány napos ismeretség után bátran állíthatom, ez a játék volt a legjobb az ötből.

A gép tudását — úgy grafikailag mint hangképzés terén — szépen kihasználja a program (bár Gaborca szerint még ez is kevés).

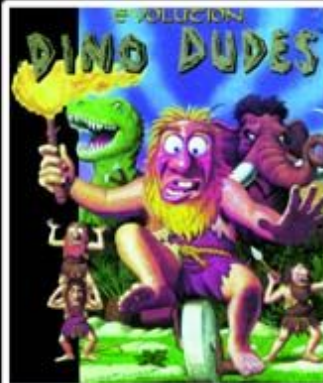
Az alapkonceptiót egy nagyon régen megjelent program adja (1982?). Adott a képernyő, az űrhajónkkal egy képzeletbeli körpályán tudunk körbe-körbe száguldozni rajta, és a közepéről kifelé igyekvő ellenséges egységeket löni.

Adott egy térbeli alakzat (pályaként változik), ami egymással párhuzamos irányú sík lapokból áll.

A feladat egyszerű, löni mindenre ami mozog. A pálya természetesen vonalvektor (néha sima, néha fillezett), a mozgó elemek pedig fillezett vektorok.

Lehetőség van különböző fegyverek felvételére, és van két játékos opció is. A program a kezettán négyféle változatban található meg, ezek között van olyan is, amikor egy A.I. Droid nevű segítséget kérhetünk. Ilyenkor a gép irányít egy második játékost a pályán, aki segít nekünk.

A hangról csak annyit, hogy állat. Digi effektek, sodró lendületű zene, szintetizált duma, szóval csúcs. Egyetlen JAGUAR tulajnak sem hiányozhat otthonából.



DINO DUDES

Na most már tényleg vége az értelmetlen erőszaknak, itt az idő, hogy elővegyük az ügyességünket és bebiztítsuk agyunk gondolkodásra való rejtett kis zugát.

A Dino Dudes egy vérbeli logikai program, mindamellelt gyors reflexeket és ügyességet is igényel. Valamikor 1992-ben jelent meg Amigára, most ismét elővették és még csak nem is változtattak sokat rajta.

Érdekes, hogy a program minden konverzióját Humans néven adták ki, hogy ez miért kapott más nevet, azt nem tudom, pedig a JAGUAR konver-

zió együtt jelent meg a SNES változattal.

A gyökerek valahova a Lemmings-ig nyúlnak vissza, bár ennek a játéknak azért egy kicsit összetettebb célja van.

Ösemberek egy kis csapatát kell irányítanunk. Fel kell "fedoznünk" különféle dolgokat, majd ezek segítségével valamilyen szinten előrébbjutunk.

Az első tárgy például a bot lesz, amit sokmindentre tudnak használni majd emberkéink. Lehet vele "rúdugrani", ledőlni az ellenfelet, vagy egyszerűen el is hajthatjuk. Minden cselekvésnek megvan az értelme, tehát lehet, hogy néhányat csak a játék előrehaladott állapotában kell majd használnunk.

Így jutunk majd el sorban a tűz, a kerék stb. felfedezéséig, és ezek segítségével még előrébb fogunk majd jutni.

Célunk, hogy minél magasabba emelkedjünk az evolúciós versenyfutásban. Minden adott feladatra x db ember szükséges, tehát előfordulhat, hogy egy pályát már nem tudunk teljesíteni, mivel nincs elég emberünk.

A képernyő alsó részén láthatjuk azokat az ikonokat, amikkel különféle cselekvésekre tudjuk rábíri az éppen aktuális emberkéinket. Az emberkék között a numerikus billentyűzettel lehet válogatni. A játékot mindenképpen könnyű (easy) szinten illik kezdeni, mert a normal szinten az idő pontosan ki van számolva.

Milyen lehet a hard fokozat?

Szerencsére van password-os pályaugrási lehetőség, ami nagyban megkönnyíti a játék végigjátszását. Csak türelmes, gyakorlati embereknek ajánlom.



Hát ennyi lett volna annak a néhány programnak a rövid ismertetése, amit az ATARI új gépéhez kaptunk.

A hazai árusításra még egy kicsit várunk kell, de azt hiszem, hogy talán idén decemberben már lesz majd néhány boldog srác, aki a karácsonyfa alatt fogja találni a JAGUAR-t rejtő piros-fekete dobozt.



TREVOR MCFUR IN THE CRESCENT GALAXY

És most folytatásképpen... egy kis lövöldözős anyag. Ha már azt hiszitek, hogy JAGUAR-ra csak ilyen programokat írnak, akkor tévedtek. Egyszerűen ezeket a programokat lehet a legkönnyebben megírni. Túl sok egyedül ötletet ugyan egyik sem tartalmaz, de legalább meg lehet villantani valamit a hardver tudásából. A Crescent Galaxy talán a legszebb ezek között is.

Kár hogy ezen kívül sok jót nem tudok elmondani róla. A teljesen sematikus kerettörténet főhőse Trevor McFur tábornok, az leopárdember. Egy kevésbé szép

napon ugyebár jönnek az idegen gonosz lények, és elfoglalják a naprendszer.

Ezek után futárt menesztenek főhősünkhöz, azzal a feladattal, hogy rendet kéne tenni. A feladatot elfogadván nincs más dolgunk, mint kiirtani a betolakodókat a naprendszer mind az öt bolygójáról.

Az első dolog kiválasztani a kezdőbolygót. Itt a bolygóról némi információt is kapunk, bár ez gyakorlati jelentőséggel nem bír. Megnézhetjük még a bolygón illegálisan tartózkodó idegen létformák képét is, némi szöveges információval. Ha ezzel megvöl-nánk, akkor jöhet a kasza!

Első látásra nagyon szép grafika tárul elénk a vízszintesen scrollozó pályán, másodikra meg aztán csak nézünk kifelé az arcunkból.

A különféle szembejövő tereptárgyak és ellenséges objektumok valószínűleg valami "renderelés" nevezetű eljárással lettek elkészítve (ezt a kollégák monták, én nem értek hozzája). Gyakorlatilag még a pályavégi főellenségek is baromi jól néznek ki.

Az egyetlen probléma az idáig való eljutás. A játék ugyanis nehéz, ezért hamar megunja az ember a dolgot.

Az űrhajónk mozgása lassú, az ellenfelek mozgása meg gyors, tuti vesztés. A profik viszont kiálthatik mazochista hajlamaikat. A programozók ugyan megpróbáltak segíteni néhány extra fegyverrel, amit a joystick numerikus billentyűzetével lehet aktiválni (van a kezetta dobozában egy műanyag rá-tét), de ezek hatása rövid ideig tart és nehéz újra begyűjteni belőlük.

Azonkívül, utálatos dolog 0.01 mp alatt megpróbálni odanézni és kiválasztani a megfelelőt. Ezeken kívül csak egy sima low-power lézerünk és unlimited mennyiségű bombánk van, ami elég gyenge hatásfokú.

Ha valaki szereti a nehéz lövöldözős programokat, akkor nézze meg. Kezdőknek nem ajánlom.



SHADOW OF THE BEAST

III



Úgy tűnik, hogy nemcsak a konzolról számítógépre történő programátírás nagy üzlet, hanem a fordítottja is.

Ennek ékes bizonyítéka, hogy a PSYGNOSYS egy Amigán már jópáréval ezelőtt nagy sikert aratott program Sega Mega CD változatát dobta piacra nemrégiben, természetesen egy kicsit feltuningolt változatban. Számomra talány, hogy miért pont a trilogia második részével kezdenek (az első részt már kiadták).



Mindenesetre nagyon jól sikerült a tuning, ami gyakorlatilag nagyon szépen megtervezett renderelt átvezető animációkból és CD-ről bejatszott beszédből áll.

Minden fontosabb helyszínre való érkezésnél valamilyen animációt játszik be a gép, amit minden alkalommal azért nem kell végignézni, — mivel egy kicsit unalmas lenne —, hanem gombnyomásra továbbléphetünk.

A másik fejlesztés a CD lehetőségeit használja ki, gyakorlatilag minden párbeszédés részénél (az összes variációs lehetőséget ideértve) a kiírt szöveget a program "felolvassa" nekünk.

Természetesen mindegyik figurának különböző, testreszabott hangja van.

Ezt az opciót a játék elkezdése előtt az OPTIONS menüben ki lehet kapcsolni. Ez azért bírhat jelentőséggel, mivel a hangok a lemezen egyetlen 15(!) perces track-en foglalnak helyet szép sorban egymás után, és a program valahogyan kikeresi a megfelelő ezek közül (számomra talány hogy



hogyan). Namost ez azért egy kis időbe telik. Persze nem olyan nagyon veszélyes a dolog, csak egy profi játékosnak ez időrablásnak tűnhet.

Egyébként az Amigás verzióval ellentétben előnyös, hogy ha például egy jelszót megszerzettünk valakitől, akkor ezt nem kell megjegyeznünk, mivel a játék az adott felhasználási helyen ezt automatikusan használja, és nem kell begépelnünk (nincs is min).

Az OPTIONS menüben lehetőség van még a Continue-k beállítására, a hang és zene kikapcsolására, a CD-s track-ek lejátszására, valamint az irányítás beállítására.

A történet sokak számára ismert, de ez egy konzol újság és biztosan akad pár olvasó, aki nem ismeri.

Az első rész végén sikerül kiszökünk a gonosz Zelek varázsló várából, és hősünk újra emberi alakot ölthet. Innen folytatódik a történet.

Egy kietlen pusztaságon az egyetlen fényfolt egy kis kunyhó ablakából szűrődik ki. Ez a mi otthonunk. Sajnos éppen nem vagyunk otthon, és ez a problémák fő okozója.

A gonosz Zelek nagyon megorrolt szökésünkért, ezért bosszút esküszik (mit ér az élet kaland nélkül?).

Szemet szemért — fogat fogért alapon elhatározza, hogy elrabolja csecsemőkorú testvérünket. Elgondolását tett követi. Egy szörnyű viharos éjszakán sárkány alakjában visszatér és ...

Ezek után mi más lehetne a feladatunk, mint megtalálni Zelek-et, legyőzni és kiszabadítani elrabolt

húgunkat.

A játék a szokásos Beast stílusban zajlik. Találd meg XY-t, hozd vissza neki amit kér, majd kapsz tőle valamit, ami esetleg másnak fog kelleni, vagy szerezd meg az X tárgyat és használd itt és itt stb..

A rendelkezésre álló 6 (ami 5) continue még profi játékosnak is kevés lehet, hátmég egy kezdőnek. Nagy kihívást jelent a játék végigjátszása, mivel SAVE lehetőségünk sajnos nincs, pedig a hardver erre lehetőséget adna, az Amigás örökenergia cheatot pedig billentyűzet hiányában sajnos nem tudjuk még kipróbálni sem (pedig az biztos, hogy van benne).

A program valamikor 1990-ben(!) jelent meg Amigára és azóta sokat változtak az elvárások a programokkal szemben.

Mind ezek ellenére a program most is megállja a helyét, a CD-s zenéi és szöveges aláfestés sokat javít rajta (és mintha a grafika is kicsit színesebb lenne?), kivitelezése már akkor is megütötte a profi szintet.

Bátran ajánlom minden kalandozni vágyó játékosnak.

SAKMAN

ÉRTÉKELÉS: 82%
SEGA-MCD



INTERNATIONAL Sensible SOCCER

A *Psygnosis* úgy látszik megnyomta egy kicsit a konzol irányú fejlesztéseket, annak egyik kiemelkedő darabja a **SENSIBLE SOCCER Mega CD** változata.

A program szinte minden hardverre elkészült, sőt létezik egy — a loci VB-re megjelentetett — *Limited Edition* is, amelyben az amerikai VB döntőbe jutott csapatokkal is játszhatunk.

Ismételten kiemelkedő minőségű és hangulatú CD-s zene, szépen megtervezett intró és átvezető animációk.

A főmenüben kiválaszthatjuk, hogy milyen csapatokkal szeretnénk játszani.

Az első opció a nemzeti válogatottak, a második a klubcsapatok, a harmadik pedig egy igen érdekes opció, itt fiktív nevekkal találkozhatunk.

Az Options menüpontban beállíthatjuk a meccsek időtartamát, kikapcsolhatjuk a zenét, illetve a hanghatásokat, a szezonális időjárást (ők jó térdig érő hóban focizni), a nehézségi fokozatot, valamint hogy milyen nyelven szóljon hozzánk a program. Ha a nemzeti válogatottakat választottuk, akkor a következő lehetőségeink vannak:

1. Barátságos mérkőzés.

Itt semmi tét nincs, csak a játék örömeért megy a meccs.

2. Kupamérkőzések.

Itt a kiválasztott csapatok körmérkőzéseken döntik el a győzelmet.

3. Liga.

Az előzőhöz hasonló, csak itt nem nemzeti válogatottak, hanem klubcsapatok játszanak.

4. A Világbajnoki döntő selejtező mérkőzése.

Itt az egyébként valójában kisorsolt csapatokkal tudjuk újra játszani a selejtezőket. Az ötös csoportban volt Hungary.

6. Maastricht Cup.

Európai válogatottcsapatok plusz egykét egyéb mint Izrael, Törökország stb.

7. Edit teams.

Itt a csapatok, játékosok neveit, mezük színét stb. tudjuk megváltoztatni.

8. Vissza a főmenübe.

A klubcsapatok pont gyakorlatilag csak kettő pontban tér el az elsőtől.

Itt az Euro Szuperligában és az UEFA kupában mérhetjük össze a csapatok erejét. A legjobb a Custom Teams pont. Az előzőekhez hasonlóan itt is van két menüpont, ami más mint az első kettőnél.

Az egyik a *Booby Liga*, a másik pedig a *Turkey Torna*.

Itt aztán vannak nevek rendesen. Példaképpen felsorolnék néhányat: Zoo Animals, Ancient Gods, Toolbox FC.

A program sokoldalúságát valószínűleg nem kell bizonygatnom. Elsőként megemlíteném, hogy a játék a nemzetközi szabályok szerint megy, kivétel ebből a les hiánya. Például szabálytalanság esetén szabadrúgás, adott esetben sárga, piros lap vagy tizenegyes jár.

Az irányítás a valóságban elérhető mozgásokat jól támogat, például lehet fejelni, becsúszni, passzolni, a labdát csavarni.

A meccsek lejátszása előtt beállíthatjuk a csapat felállását (védekező vagy támadó), valamint cserélni is lehet a tartaléksorból.

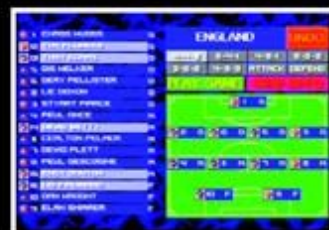
A View Oppo ponttal megnézhetjük az ellenfél felállítását. A csapatok közötti technikai különbségeket beépítették a programozók. Egy angol vagy német csapattal például, könnyebb játszani mint mondjuk magyarral. Egy jobb csapat játékosai gyorsabban futnak, pontosabban passzolnak, jobban helyezkednek. Vannak csapaton belül ún. klasszis játékosok is, ezek a többiekénél jobban játszanak, gyorsabban futnak.

A magyar válogatottban például Détári Dömével hatalmas gólokat lőttem messziről vagy szabadrúgásból.

Ha a gép az ellenfél, akkor megfigyelhető, hogy a klasszis játékosokkal többet mozog. Pozitívumként szeretném felhozni, hogy gyakorlatilag a választható csapatok száma szab határt annak, hogy hányan is játszhatunk a programmal.

A csapatok közül kiválaszthatjuk azt, hogy melyiket irányítsa majd a gép, és hogy melyiket akarjuk majd mi irányítani. Ha nem választunk ki egy csapatot sem, akkor a gép lejátsza a meccseket.

A negatívumok között egyetlen dolgot szeretnék megemlíteni. A játékosok méretét. Kicsit kicsik a



figurák. Most erre egy Sensible Soccer rajongó azzal érvelne, hogyha nagyobb figurákat használna a program, akkor nem lenne rendesen áttekinthető a pálya. Igaza van, sajnos a két dolog egymás rovására van ítéelve.

SAKMAN



ÉRTÉKELÉS: 81%
SEGA-MCD

SONIC CD



Bár nem újdonságról kell most írnom, azért azt hiszem, hogy ez a stuff megér egy misét. Ha a NESNES tulajoknak Mario, akkor a SEGA tulajoknak SONIC a sztár. A megjelent verziók közül ez a csúcs anyag.

A programozók azt hiszem teljesen kimerítették a CD adta tárolókapacitást, mivel összesen több mint 70 különböző pályát járhatunk be.

Természetesen a CD-s zene sem maradhatott el, ami fantasztikus hangulatot ad a játéknak. A hihetetlen sebességgel scrollozó grafika mellé olyan sodró lendületű zenéket komponáltak a készítők, hogy szinte lehetetlen abbahagyni a játékot.

A program elindítása után ha nem nyúlunk semmihez, akkor egy fergeteges intrót láthatunk.

SONIC hegyen — völgyön keresztül száguldozik, majd észreveszi Dr. Robotnik földhöz láncolt műbolygóját és elhatározza, hogy meglátogatja.

Mindez persze sima akadozásmentes animációval és szuper zenével. Az egész azt a benyomást kelti, mintha egy amerikai vagy japán rajzfilm bevezető képsorait látnánk.

A játék 7 fő pályából áll, ezek mindegyike 3 szintre tagolódik.

Minden szint további 3 alszintre bomlik, ezek az időzónák (majd később). Ismételten Robotnik urat kell hajkurászni és a pályák végén az általa kreált és irányított szerkezetekkel kell megküzdenünk. Ezek igen változatosak, a lépegető bokszoló izétől a buborékpajzsos tengerallatjárig.

Az újítás a játékban az időutazás.

Minden szintnek megvan a múlt- és jövőbeli megfelelője. Az adott beállítást kis táblák forgatásával tudjuk megváltoztatni (PAST, FUTURE).

Ha SONIC-kal valamelyik ilyen táblát megforgatjuk, és kb. 3-4 mp-ig turbósebességgel száguldozunk (ilyenkor nagy csillagokat húz SONIC), akkor az adott időzónában landolunk.

Gyakorlatilag többféle végigjátszás létezik, mindegy hogy egy adott szintet melyik zónán keresztül teljesítünk, de előfordulhat, hogy az egyikben nehezebb, a másikban könnyebb a végigjátszás.

Az időzónákon belül adott még egy plusz feladat, ami gyakorlatilag nem kötelező. Az egyik időzónában egy holovetítőt, a másikban egy nagy gépet kell megsemmisíteni (nem jöttem rá, hogy mi lehet). A gyűrűk gyűjtögetése mellett a fő

feladat a Time Stones-ok megszerzése. Ezekre a szembescrollozós bonus pályákon tehetünk szert, ha sikeresen teljesítjük (ide úgy lehet bekerülni, hogy legalább 50 db gyűrűvel teljesítünk egy pályát). Ezek a pályák szerintem nagyon nehezek és ráadásul az idő is szorít. Ufókat kell kergetnünk és ezeket rájuk ugorva kell likvidálnunk. Ilyenkor különféle extrákat kapunk pl: 10-es pack gyűrű, turbócipő, plusz idő, plusz élet.

A 7 fő pálya mindegyikén 1 db Time Stones-t kell megszereznünk a nyeréshez (illetve végül hetet). A fő szintek mindegyikének megvan a maga sajátos stílusa.

Az első a szokásos SONIC stílusú.

A második pályán SONIC átmejj flippergolyóba és bizony néhol csak flipperkarok segítségével tudunk a megfelelő helyre kerülni.

A harmadik pálya nagy része pedig víz alatt játszódik. Itt már arra is figyelniük kell, hogy nehegy megfulladjunk.

A negyedik "kvarc" pályán futószalagok nehezítik a továbbjutást.

Az ötödik szinten szinte minden az elektromos hálózatra van kötve, és ráadásul a pálya aljáról is mindig visszapattanunk — ez nagyon idegesítő.

A hatodik pálya a hangszerpálya (szerintem ennek van a legjobb zenéje), tele van csövekkel és nagyon nehéz megtalálni a helyes utat.

A hetedik — egyben utolsó — pályán vágó, szűrő, szeletelő gépek akadályoznak, ráadásul ha nem vigyázunk, akkor összezsugorodhatunk a lá Mario.

Ezután a végső összecsapás következik, ahol maga Robotnik az ellenfél.

A programozók csalafintasága, hogy a játék elején nagyon könnyű a szintek teljesítése, de utána nagyon bedurvul a dolog, egyre nehezebb lesz.

Mindezek ellenére ha akad olyan SONIC rajongó, akinek nem adatott



meg, hogy MEGA CD-t vegyen, próbáljon meg kölcsönkérni egyet úgy egy hétre (vegyen ugyanennyi időre való hideg élelmet), szerezzen egy SONIC CD-t, zárkózzon be a szobájába és hajrá!

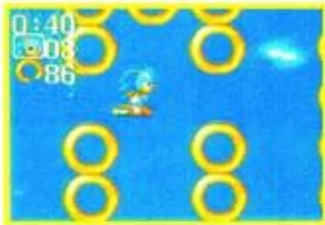
SAKMAN

ÉRTÉKELÉS: 90%
SEGA-MCD



SONIC CHAOS

THE HEDGEHOG



Az igencsak sok tagot számláló Sonic sorozat ezen tagja ismerős lehet a Game Gear tulajdonosoknak, hiszen nem egy új játékról van szó, azonban úgy éreztük, hogy megér egy kis bemutatást a program, hisz remekül folytatja a Sonic 1-2-3-ban megszokott nagyszerű hagyományokat.

Sok évvel később mikor is már teljesen elfelejtődött Sonic hőstette, melynek során a hat elrabolt kősz gyémántot visszajuttatta a déli szigetekre, ismét veszedelem ütötte fel a fejét Sonic hazájában. Egy váratlan nagyerejű robbanás rést ütött Sonic világában és az állatok, többek között Sonic is egy eddig még ismeretlen világra pottyant.

Szerencsésnek is mondhatjuk, hogy Sonic is itt volt, ugyanis a gyémántokat a robbanás az északi alagútrendszerbe vetette. Dr. Robotnik, Sonic régi ellenfele is hírül vette a történeteket és máris ördögi repülőszerkezeteivel kelt útra, hogy megszerezze a gyémántokat. Nos, ebbe a korántsem egyszerű szituációba érkezünk Sonic világába.

A játék alapvetően nem különbözik a már eddig megismert Sonic játékoktól, ami új benne az az, hogy rengetek extra funkció és érdekes talány teszi izgalmasabbá küldetésünket. Fel tudunk emelkedni a levegőbe egy egyszerű helikopter funkció segítségével, mely igencsak hasznosnak bizonyulhat a nagy akadályoknál, azonban vigyázzunk mert csak rövid ideig tudjuk magunkat a levegőben tartani.

Különleges ugratókat is találhatunk a pályákon, melyek Pogo Spring névre hallgatnak és olyan szakaszokra juthatunk fel a segítségükkel, melyről nem is álmodhatnánk.

A kis TV-kbe zárt dolgok közül is találhatunk olyanokat, melyek nagyban segítik vándorlásunkat. Ilyen például a Power Sneakers, mely segítségével extra sebességgel tudunk mozogni a pályákon, persze csak egy kis ideig.

Láthatatlanságot is nyerhetünk a csillogó fények segítségével, néha



bizony jól jön ha nem vesznek észre ellenfeleink.

Rakétás cipőkre is szert tehetünk vándorlásaink közben, sokszor csak ennek segítségével juthatunk át egy különösen széles szakadékon. Minden első és második Act végén egy táblácskát találunk, melyet ha meglökünk, akkor extra gyűrűtől, egészen az életekig mindenfélét kaphatunk.

A következő pályákon játszhat:

Tuquoise Hill Zone - Egy meredek sziklával és hegyekkel zsúfolt pálya, sok rejtett úttal és persze veszéllyel.

Gigapolis Zone - A város fényei kísérnek végig a pályán, nem különösebben nehéz szint, inkább a gyűrűk gyűjtésére koncentráljunk.

Sleeping Egg Zone - Nagyon sok rejtett utat találhatunk itt, melyek a labirintus más szakaszába kalauzolnak el minket.

Mecha Green Hill Zone - Mechanikus pálmák, vas platformok tarkítják ezt a korántsem könnyű pályát.

Aqua Planet Zone - A víz alá kalauzol minket ez a pálya, de persze ez nem jelenti azt, hogy nem találkozhatunk kellemetlenségekkel.

Electric Egg Zone - Nagyon gyors mozgást igénylő pályá, de a gyűrűkre is figyeljünk, mert bizony szükségünk lesz rájuk bőven.

Nagyon kellemes kis játék program volt a Sonic Chaos, bátran mondhatom, hogy nem rontotta le az eddig is töretlen Sonic színvonalat.

Iggi

ÉRTÉKELÉS: 85%
SEGA-GG



AFTER BURNER III

Ha azt mondom *After Burner*, a SEGA tulajdonosok már tudják, hogy egy "repkedős, lövöldözős" játékról van szó.

Ez évben megjelent a SEGA CD változata *After Burner III* névvel. Természetesen a játék grafikája, valamint sebessége változott. Épp úgy, mint a CD adottságait kihasználó hang.

A program elején egy úriember elmondja nekünk a géptulajdonosságait.

Ezután három választási lehetőség előtt állunk: **START**, **COMPETITION**, valamint **OPTIONS**.

Gondolom a **START** felirattal nincsen semmi probléma. Itt indul a játék.

A másik két menüpontnál érdemes egy kicsit elidőzni. Nézzük sorban.

COMPETITION: Ennél a pontnál kétféle játék közül választhatunk. Az egyik lehetőség, hogy időre repülünk (**TIMECOMPETITION**). Ilyenkor a cél, hogy minél rövidebb idő alatt teljesítsük a küldetésünket, valamint minél több ellenséges gépet megsemmisítsük.

A másik választási lehetőség a **HIT COMPETITION**. Ha ezt a pontot választjuk, a feladat egyszerű. Két perc alatt a lehető legtöbb gépet lelőni.

Most nézzük miket lehet elállítani az **OPTIONS** menüpontban.

Először is beállíthatjuk a nehézségi fokozatot. Alaphelyzetben ez **NORMAL**. Ebben az esetben 21 pályán keresztül kell az ellenséges repülőket és tankokat kilőni. Erre a célra kétféle fegyver áll a rendelkezésünkre. A fedélzeti gépágyú, és egy rakás sidewinder rakéta.

Ha túl nehéznek találjuk a játékot, megpróbálhatjuk az **EASY** fokozat beállítását után.

Most csak 16 pályán kell végig repülnünk. Megmondom őszintén, ez sem leányálom. Esetleg ha profi pilóta próbálkozik, állíthatjuk **HARD** fokozatra.

After Burner III

A következő pontban kiválaszthatjuk a kontrol pad gombjainak funkcióit. Melyik gomb legyen a fedélzeti gépágyú, melyik legyen a sidewinder rakéta, valamint az utánégető kapcsolója. Ha nagyon zűrössé válik a dolog, akkor van szükség az utánégető berendezésre. Ennek segítségével megnövelhetjük a sebességünket.

A következő pontban az irányítás fajtája változtatható.

1. **normál:** FEL-süllyedés, LE-emelkedés mint egy normális repülőnél.

2. **reverse:** FEL-emelkedés, LE-süllyedés.

Ezek után a nézetet állíthatjuk be. Vagy kívülről, hátulról látjuk a gépet (**Back**), vagy a pilótafülkében csücsülünk (**Cockpit**).

Ha lefelé lépkedünk, még három dolgot állíthatunk.

Az első a repülés típusa (**Rolling mode**).

1. **FREE:** szabadon repülhetünk.
2. **LIMITED:** egy bizonyos dőlésszögben enged a gép kanyarodni.

A második pontban a sound test található. Utána egy kontrol pad ellenőrző menüpont látható.

Ha mindent beállítottunk kedvünk szerint, akkor menjünk rá a **START** feliratra és induljon a harc. Kívülről-hátulról látjuk a gépünket a kifutópályán. Kezdődik a visszazámlálás, felbőgnek a motorok, majd meglódul a gép és felszáll.

Rövid repülés után feltűnnek az első ellenséges repülők, és támadást indítanak ellenünk.

Igen jó szemre és reflexekre van szükségünk, hogy a légi csata hevében idejében észrevegyük a felénk száguldó halálhozó ellenséges rakétát, és kiterjünk előle. Ellenkező esetben életeink száma minden egyes becsapódásnál eggyel csökken.

Néha a repülési képességünk maximumát kell nyújtani. Erre akkor van szükség, ha egy ellenséges gép hátulról támad. Ezt, és minden más veszélyhelyzetet éles figyelmeztető hang jelez.

Tehát ha hátulról támadnak, akkor (abban az esetben, ha a pilótafülke nézetet választottuk) a képernyő átvált kívülről-hátulról nézetre. Ekkor már láthatjuk az ellenfelet is.

Most nyomjuk meg az utánégető kapcsolóját, és próbáljuk meg lerázni magunkról a hivatlan vendéget.

Ha sikerül lerázni szerencsénk van, ha nem jön össze a dolog, akkor életeink száma megint csökken eggyel.

Az utolsó pálya végén a robotpilóta leszállít minket egy repülőgép anyahajóra. Megtudhatjuk milyen eredményt értünk el, mint pilóta.

Ha nem vagyunk megelégedve vele, próbáljuk meg újra teljesíteni a feladatot.

-Tom-



ÉRTÉKELÉS: 85%
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.**

STREET FIGHTER



JOY

Street Fighter II



ROAD



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. október 1.

BANSEE
BENEFACITOR
BOMBERMAN
BUMPANDBURN
CANNONFODDER
CHAOSENGINE
CLAYMATES
DARKWATER
DONKEYKONG
DUNE
ELFMANIA
EYEOFTHEBEHOLDER
FIFASOCCER
FRONTIER
HEIMDALL
K240
KICKOFF3
MONSTERMAX
MORTALKOMBAT2
NBAJAM
NHL
NIGELMANSELL

BDEESIEJNVQRMTLHLLAD MIEHJYXFECARTNUTSSVA
VBDRB IHOBUMPANDBURNP HRECCOSAFIFSWVKCVGUB
THMEWANAMFOTERCERSKVP EJDONKEYKONGKUOZLCTI
XVQTOLSOZMONSTERMAXO JESMKECCGMBWUJKBSRS
ZGRARUXNKEXCEEWFMGZZ NXTYTFEIGHTERZMIANT
FOKWLNPKEDLFFNEODFHU NBAJAMVMMRQHQSOVDQMR
ZNQKDIHOXPDLIJNLQDK LLRECCOSELBI SNESVDMR
E2BROJXXLT LJAGHMVFEQ TCTCKUQQANEFPKVUETQU
RTEAFEPSONICENYEYUEN AXROIIBCGINEIHLFETTJ
OANDSXGQJGBHYEWTZFXN UGESTVZCGKNCKPCQSOIM
TBERONIGELMANSELLZND SRKNHSDFMKAMLVNNCZM
OMFECGYZGZOFFOMBOONV LTWSBHTRQS0AMKCAJXQ
LOAICF3BYETMDAQGNADK RNEOGDQTO4NBFFTJBZEY
EKCTERFGZQAVSGHFLEQG IDKIDHMC2KCYHGLTFNDI
RLTNRVFBZULWCOOHSAR DAORNACKXAINARRETBUS
AAOOLOPRYVHSDIRASHO CKWAVEHYQB I HKOPCBFHN
NTRRTQKOBMLNDRSYNAFI TTOFRWESBMKETVAWNEJT
CRBFYJCYKNQEA EQJBQLY ADREKIRTS SSSSF2VTQPLM
EOUFSSIFORRWMNWSUPER METROIDICWRKLOITEVBX
JMNT HAKYWB FWF KMUQNAM REBMOBXALELWYUSKEIEJ

OTTIFANTS
ROADRASH
SECRETOFMANA
SENSIBLESOCCER
SHADOWRUN
SHOCKWAVE
SIDE
KICKSOCCER
SONICS
SF2
STARTREK
STRIKER

STUNTRACE
FX
SUBTERRANIA
SUPERMETROID
SYNDICATE
TIEFIGHTER
WARIOLAND
WOLFENSTEIN
WORLDOSOCCER
ZELDA
ZEROTOLERANCE

Tippelj, és nyerj!

A helyes megfejtést beküldők között értékes ajándékokat sorsolunk ki. Beküldési határidő: 1994. október 1.

- 1, Melyik játékban szerepel Zaks, a varázsló?**
a, Dizzy
b, Desert Speedtrap
c, Jungle Book
- 2, Melyik program játszódik Moronicanban és Viceriában?**
a, Super Troll Island
b, General Chaos
c, Afterburner III
- 3, Bruno super gyorsaságra tehet szert a zöld nyalókákkal. Melyik játékban?**
a, Rock'n Roll Racing
b, Tazmania
c, Ottifants
- 4, Melyik játék nagyon hasonló az F-Zero-hoz?**
a, Afterburner III
b, NHL '94
c, Battle Cars
- 5, Melyik a "jeges" program a felsorolt 3 közül?**
a, Battle Cars
b, NHL '94
c, Super Troll Island
- 6, Melyik lövöldözős játék a 3 közül?**
a, Afterburner III
b, Super Troll Island
c, Ottifants
- 7, Melyik játékban kezdődik minden pálya fekete-fehéren?**
a, NHL '94
b, Bansee
c, Super Troll Island
- 8, Melyik játék a US Gold alkotása?**
a, Bansee
b, General Chaos
c, World Cup '94
- 9, Melyik nem foci program?**
a, World Cup '94
b, Rock 'n Roll Racing
c, Striker
- 10, Melyik programban szerepel a Stxy birodalom?**
a, Bansee
b, Super Troll Island
c, General Chaos

**A múlt-havi
nyerteseknek
gratulálunk!!!**

Kiss Péter Budapest,
Nagy László Szolnok,
Kovács Gizella Budapest

FANTASTIC DIZZY



Sziasztok fiatalok!

Úgy látszik, a

számítógépesek után a SEGA-sokat is kezdi megfertőzni a DIZZY láz. Nem kell tőle megijedni, nem fájdalmas. A különféle számítógépes dizzy változat után megjelent Mega Drive-ra a FANTASTIC DIZZY.

A DIZZY programozói egy igazi gyűjtögetős, mászkálós játékot alkottak.

A főszereplő nem más, mint a már jól ismert tojás, Dizzy. Zakeria királyság Yolkfolk nevű helye a béke és a nyugalomföldje volt.

Itt éldegélt Dizzy barátnőjével Daisyvel. Csak egy dolog zavarta az itt élők nyugalomát, a szomszédban élő Zaks, a varázsló.

Ő a Keldor kastélyban lakott, és mindig valami rosszban sántikált. Egy nap Daisy sétálni indult az erdőbe, amikor a csodaszép kék ég feketévé változott, és megjelent Zaks a gonosz varázsló. Egy nagy madár képében szállt le a fellegek közül, hogy elrabolja és a Keldor kastélyba vigye. Dizzy elindul, hogy megmentse barátnőjét.

A játékot kilenc nagyobb pályára bonthatjuk.

A Yolkfolk-i erdő, Háromház falu, Zaks tornyja, Kastély utca, Hajóroncs a tenger alatt, Fellegvár, A Sárkány barlangja, A Tengeri kígyó birodalma, és végül a Buborék öböl.

A pályákat nem sorban kell teljesíteni, hanem egyikről néha vissza kell térni valamelyik előző pályára.

Kis erdei házaskájukból indulunk Daisy kiszabadítására.

A képernyő bal alsó sarkában láthatjuk pontszámunkat. Középen három kis ablakocská található. Ezekben jelennek meg sorban az általunk felvett tárgyak. Csak három dolog lehet egyszerre nálunk.

Ha mind a három ablak tele

meg a tárgyak listáját, valamint azt, hogy mire használhatók.

A nálunk lévő tárgyak közül mindig a jobb oldalon lévőket tudjuk használni a kontrol pad "B" gombjával, ezért néha igen nehéz a megfelelő tárgyat eltalálni. Mindenhol fehér csillagokat találunk. Ezeket összegyűjtve növelhetjük pontjaink számát.

A magasabban lévő tárgyakat, csillagokat ugorva érhetjük el ("C" gomb).

Természetesen mindenhol akadnak ellenségeink is. Ezek vannak: a szörny, a madár, a kígyó, a repülő. Ha valamelyik nekünk ütközik, akkor a tárgyablakok helyén egy piros csikjelzi az energiánkat minél hosszabb, annál gyengébbek vagyuk.

Az életeink számát a jobb alsó sarokban lévő ablakban láthatjuk. Három étellel indulunk, ami általában folyamatosan csökken.

De nem szabad csüggedni fiatalok! Lehetőség nyílik plussz élet megszerzésére, csak nagyon ügyesnek és gyorsnak kell lennetek érte.

Néhány helyen egy pergamentet találunk. Vegyük fel a "B" gombbal, és ekkor egy



van, akkor a következő tárgy felvételével egyidőben a jobb szélső tárgyat lerakjuk.

A kontrol pad "A" gombjával nézhetjük

ki-rakós játékban vehetünk részt.

Időre kell az összekevert képrészleteket a helyére mozgatni. Ha ez sikerül, megjelenik Theodore a jó varázsló, és még egy életet kapunk tőle.

Dizzynek akadnak barátai is (Shamus a manó, Clumsy herceg, a boltos, és Feketeszív a kalóz), de ők csak akkor engedik útjára, ha ajándékot ad nekik.

Például Clumsy a pénzt szereti, Feketeszív viszont a rumot. Ha mindenki megkapja amit szeret, tovább enged minket.

Még egy jó tanácsot fogadjatok meg tőlem. Minden helyet alaposan kutassatok át, így biztosan sikerül végig játszani ezt a jópofa játékot.

Tamás



ÉRTÉKELÉS: 92%
SEGA-MD



The Ottifants



Bruno, ez a jópofa Ottifant kölyök meglehetősen unatkozott. Mivel apukáméig mindig a hivatalban dolgozott, remek ötlete támadt; azt fogja játszani, hogy a becses őt elrabolták! Az idegnek nyom nélkül eltüntették Aput! Jó játék, nem?

Talán ha követném az elpotyogtatott gumicukrokat... — gondolta Bruno. Ahogy a játékot elnézem, elég jó képzelőereje van a gyilkos csapdákkal és ellenfelekkel kapcsolatban. Segítség-e neki, hogy félelmetnem ismerve megtalálja édesapját?

Mindenek előtt ismerkedj meg Bruno képességeivel. Az első, hogy sajnos nem tud úszni, ezért ajánlatos a vizet kerülni. A második, hogy remekül tud lövöldözni ormányával különféle színes golyókat. Bruno magához szippanthat bizonyos tárgyakat, amik egyrészt alkalmasak az ellenfelek megdobálására, másrészt a látszólag elérhetetlen helyek megközelítésére.

A különböző színű nyalókák összegyűjtése pedig csodás hatású lehet!

Három megfelelő színű nyalánkság hatásai:

A zöld nyalókákkal Bruno szuper sebességet érhet el egy bizonyos ideig.

A sárgákkal Superfanttá változhat! Wow! Mi a csuda, lehet repülni!

A három szín kombinációja pedig remek rugózást biztosít a kis ottifánt alsófelének... Az egyéb variánsok hatása legyen meglepetés!

Ez a kis mutáns elefánt összes tudománya, persze mindez bőségesen elegendő lesz a győzelemhez!

Az Options-ban beállíthatod a nehézségi fokozatot. Ez jórészt annyit fed, hogy az elpotyogtatott gumicukroknak hány százalékát kell összegyűjtened. Ez lehet 25, 50 vagy 75 %. Kezdhetsz egy, három vagy öt élettel. Meg hallgathatod a különböző zenéket és hangeffekteket. Be állíthatod a játék irányításának számodra legkényelmesebb, kézreesebb módját is.

Igaz, nincs játékkállásmentés a játékban, viszont a letisztított pályák utánködöt kapsz (nézd meg a tippek rovatot, ha gondold). Ezt a password helyére beírva folytathatod utadat az utolsó teljesített pályától.

A pályákról. Mindegyikben találhatsz titkos szobát, ahol időre össze kell szedni minden cukorkát.

Ha ez sikerül, ezer pont lesz a jutalmad. Ha nem találsz meg



ezt a rejtett termet, akkor se keseredj el, mert ha bármelyik pályán összeszeded az összes édességet (100%), akkor is egy ilyen jutalomszoba vár, vagy esetleg valami más...

A házban. Gondolom ez lehet Bruno szobája, innen indul a nagy kaland! Hogyne legyen túl könnyű, alapszabály: a szőnyeghez érni tilos! Vigyázz, böszült robotok, bűgöcsigák, bombázó repülők támadnak rád! Úgy látszik, az eddig oly békés játékokat megszállta a gonosz (vagy a játék heve?).

Az alagsor. Barátságatlan hely ez, itt jár a baltás gyilkos, a semmiből kezek ragadnak meg, s titokzatos szemek lesik mozdulataidat. Az omladozó falak veszedelmes sérüléseket okozhatnak, jó lesz odafigyelni minden léptedre!

A kertben. A máskor oly nyugalmat árasztó, szelíd, kert is megváltozott. A méhek és a darazsak támadása eltörpül a szinte észrevétlen, halálos tús-



kék veszedelme mellett. Kerüld a vizet és óvakodj a gonosz fáktól is!

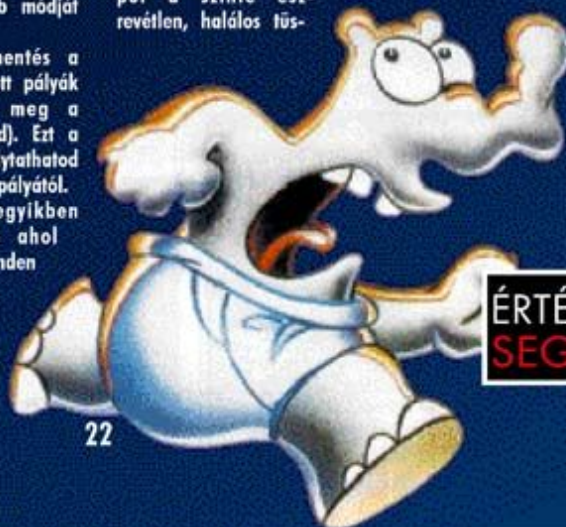
Az építkezésen. Nem csak a munkások jelentenek gondot, hanem a lepattanó téglák is balesetet okozhatnak. Haladj óvatosan! Itt már több kapcsolót kell aktiválnod a tovább haladáshoz. Ha elakadtál, ballagj szépen visszafelé, ott lesz a megoldás!

A hivatalban. Soha nem látott rémségek, veszélyes technoszörnyek, elektromos berendezések csapdái lesnek a kis Brunora. Ha nem figyelsz, könnyen kelepcebe zárhatod magad! Hol lehet az Apu?

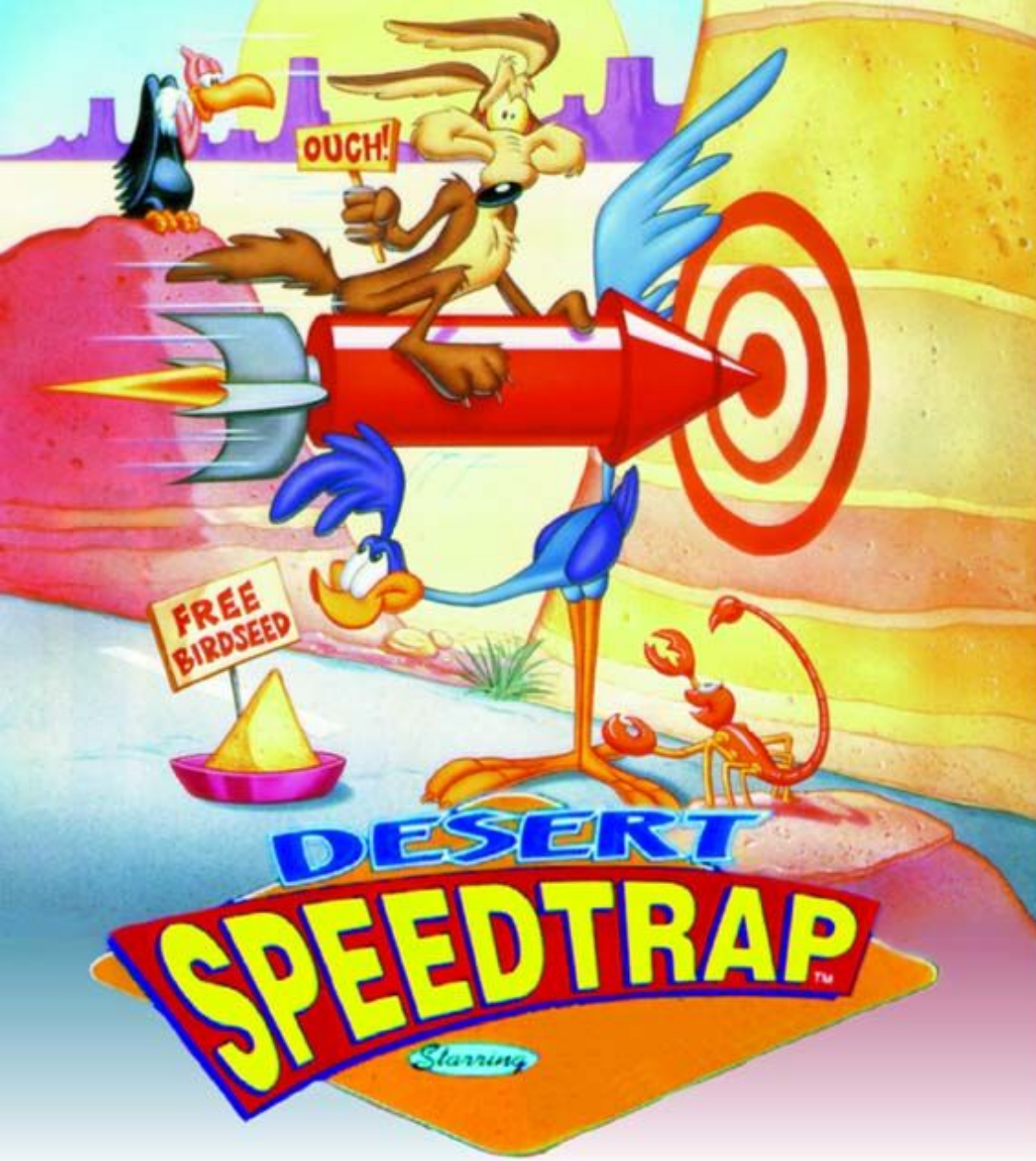
A dzsungelben. Az egzotikus növény és állatvilág barátságatlanul fogadja a kis betolakodót. Ennek ellenére nem adhatod fel, ez az utolsó akadály!

A játék az igényesen megrajzolt grafika ellenére sem tudott megfogni, valami új és izgató hiányzott belőle. Talán érdemes lett volna jobban kihasználni a főszereplőben rejlő lehetőségeket. Ennek ellenére remek idő töltés.

Lily



ÉRTÉKELÉS: 80%
SEGA-MD-GG



készleteidet, hamar elhalálozol.

Csipegeds fel a tálkából a magokat, amint vesztettél az életerődből!

Ellenfeleid támadására nem csupán egy hangos bip-bip lehet a felelet! Ugorrjuk, ne kíméld őket. Pontot biztos kapsz elpusztításukért, sőt remek bónuszokat is felszedhetsz.

Az extra időért, ötszáz pont és még harminc másodpercet is ad.

A sérthetetlenység mindössze tíz másodpercig tart, de egy gyalogkakukknak ez sok idő!

Sőt, ha sikerül elkapni a sebesség gyorsítót, még önmagadat is túlszárnyalhatod!

Ha a "pontszámorzót" begyűjtöd és teljesíted a szintet, tízszeres jutalmat kapsz!

A pályákon felelhető rugók az elérhetetlennek tűnő csillagok felérepítenek. Igyekezz elkapni őket!

Figyelj a gombokra és kapcsolókra, segítségére lesznek!

Akkor induljon a turbó kaland, pörgesd fel a lábaidat és fuss!

Lily

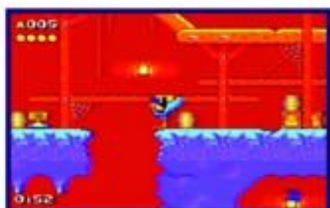
A Kengyelfutó Gyalogkakukk az egyik kedvenc rajzfilmhősöm. A Looney Tunes figurái mindenkit rabul ejtenek, így nem vitás, hogy Te is kedveled őket.

Ebben a pergő ritmusú játékban a farkas és a nyughatatlan sivatagi madár ismét megpróbálnak túljárni egymás eszén. Te leszel a gyalogkakukkkal! Nincs is más dolgod, mint eszeveszetten rohanni. Persze azért nem ész nélkül, mert utadat gonosz növények, sasok és sokan mások is megnehezítik.

Ne feledkezzünk meg a fondorlatos farkasról sem! Ráadásul kezdéskor iszonyúan kevés idő van megtalálni a kijáratot. Szerencsére a csillagok gyűjtésével növelheted a rendelkezésedre álló másodpercek számát.

Érdemes ezért megkeresni a ti-

tkos termeket, még akkor is, ha kisebb kerülőt kell megtenned emiatt. Jó lesz odafigyelni az energia mutatódra (azok a sárga pöttyök ott a sarokban) is, mert ha nem töltöd fel



ÉRTÉKELÉS: 84%
SEGA-MS



GENERAL CHAOS



A foci egy gyenge valami, a sakk a józan ész szimulációja, a hoki nagyon hideg, a háború az igazi játék!

Ezek a kedves szavak motiválják a GENERAL CHAOS nevű játékot, ahol valóban a háború lesz a legfőbb és legelső motívum. General Chaos a Moronican nevű terület generálisa, míg General Havoc Viceriában éli napjait. Mindkettejüknek a lételeme a háború, ezért nem is csoda, ha folyton egymásra támadnak, megpróbálják egymás területeit elfoglalni.

A játékban General Chaos-t, hadműveleteit és csatáit irányítjuk, egészen a végső célig, az ellenség fővárosának elfoglalásáig kell vezetnünk a csapatokat.

Többféle módon háborúzhathatunk a játékban. Ha ketten vagy éppen hárman, esetleg négyen vagyunk, akkor is élvezhetjük a játékot. Két játékos esetén egymás ellen (Head to Head), vagy éppen egymás mellett (Side by Side) is küzdhetünk.

A küzdelem területi csatákból épül fel, minden győzelem vagy vereség esetén egy térképet látunk, ahol is győzelem esetén mi választjuk ki a következő csata helyszínét. Ha az ellenség győz, akkor értelemszerűen ő választja ki a területet.

A játék elején középről indulunk és mindig egy szomszédos területet kell kiválasztanunk, így haladhatunk előre az áhított győzelem felé.

A végső összecsapást a fővárosba fúródó dobonyil jelképezi, ilyenkor már nagyon oda kell figyelnünk, hogy ne legyenek nagy problémáink.

Különféle összeállítású csapatok közül választhatjuk ki ezután a nekünk szimpatikusat.

A csapatok 5 emberből állnak, a különböző fegyveremektől, kivétel ezek alól a Commando csoport, ahol is csak két emberünk van.

A következő katona típusok léteznek:

- Gunner - sima géppuskával felszerelt katona. Nem valami nagy az tűrőképessége és fegyverének tüzeit sok tereptárgy felfogja. Előfordul, hogy nem tud tüzelni, mert beragad a géppuskája. Hatótávolsága 40 m.

- Chucker - egy mezei közkatona, aki igen jó eredményeket ért el a távolba dobásoknál, így gránátosnak alkalmazhatjuk. A romboló gránátokat 50 m távolságra hajtja el.

- Scorchor - lángszórával felszerelt katona. Kizárólag a közelharcban alkalmazhatjuk eredményesen, ugyanis 5 m a hatótávolsága a fegyverének. Nagyon sérülékeny egyébként, de érdemes használni, mert a lángba borult katonák nagyon sok energiát vesztenek.

- Launcher - a legmesszebbre ható fegyverrel rendelkezik, közel 150 m a hatótávolsága. A nagy távolság természetesen ront a hatásfokán és ráadásul még a rakétákat is nagyon lassan tölti újra.

- Blaster - a blaster egy igen érdekes fegyvernem, megmondom én még nem igazán találkoztam dinamit rudakat dobáló katonákkal (legalábbis rendszeresen). Hatékonyága hasonló a gránátokat dobáló kollegájával, azzal a különbséggel, hogy a hatótávolsága 10 m.

Ha belépünk a játéktérbe, akkor az éppen aktuális terepet látjuk, rajta pedig katonáinkat az induló pozíciójukban. A felső sorban egy info rész található, melyben a csapat felépítését jelző kis ikonok láthatók. Ha elsősegélyre szorul emberünk, akkor egy kis kereszt jelenik meg itt, és ha a vöröskeresztesünk nem intézkedik gyorsan, akkor hamarosan egy koponya, valamint a lehulló csontok látványa jelzi, hogy egy emberrel kevesebbvel harcolhatunk tovább.

Közelharcra, verekedésekre is sor kerülhet a háborúban, ilyenkor a többi katona leáll és nézi, hogy két társa ökölharcot vív. Ilyenkor az "A" gomb az ütést, a "B" a rúgást, míg a "C" a védést jelképezi. Egyébként normál játék közben az "A" gombbal lövöldözhetünk (katonáink a legközelebbi célpont felé fordítják fegyverüket), a "B" gombbal új pozíciót jelölhetünk ki az éppen irányított katonának, míg a "C" gomb az embereink közötti váltogatásra szolgál, a katonák alatti kis körök jelzik, hogy melyik az aktív katona.

Extra feladatokat, vagy éppen extra tárgyakat is találhatunk a játékban, ezekért mind plusz pontok járnak, melyek a végső elszámolásnál nagyon jól jönnek.

Nagyon profi játék volt a General Chaos, profi grafika és hanghatások, de leginkább a nagyon jól kitalált, humorosra sikerült körítés az ami nagyon sikeressé teszi ezt a stratégiai lövöldözés játékot.

Bear



ÉRTÉKELÉS: 92%
SEGA-MD



Ugye mindenki tudja, hogy mi is az a troll? Nem?



Nos, ők azok a kiscurcsa lények a nagy gombokkal és nejlón hajjal, akik a napot kulcskarikákon vagy a visszapillantó tükörrre akasztva töltik.

Ha éppen nem ezt csinálják, akkor pedig valamilyen gonosz dolog után járnak, például megeszik a kedvenc kecskédet

A Super Troll Island készítői azonban egy másik típust szerdöttek. Ezek alacsonyak és bevallásuk szerint a Gonosz ellen harcolnak.

A módszer egyszerű: válassz ki egy trollt és járd be mind az öt szigetet (erdő, tengerpart, kastély, űr és őület). Ezek mindegyike tíz pályát tartalmaz, szóval trollunk nehéz feladat előtt áll.

Mindegyik pálya kezdetén a sziget fekete-fehérben jelenik meg. Senki se nyúlkaljon a color gombhoz a monitorján, mindössze annyi történt, hogy a tájat gonosz homály borította be. A trollok feladata lesz, hogy hajjukkal elijesszék a rosszat.

A szín viltele egy egyébként szürke világba (vajon miféle hippi filozófia húzódik meg emögött?), a világban történő kőborlást és az ellenség eltávolítását jelenti.

A különböző szintek egész csinos labirintusokat formálnak, amelyek

élettelen, azaz életre keltendő ablakokat fognak közre. Ezt elég komolyan megnehezíthetnék a különböző irányokból ránkrontó szörnyek, ha nem lennének speciális fegyverek szétszórva a pályán.

Található olyan szösz is, amelyet ráöntve az ellenfélre egy finom süteményt kapunk, melyet természetesen el lehet fogyasztani.

Talán a leghasznosabb tárgy a szinpörgető ikon, melyet felvéve hősünk egy picit kis hurrikánná változik, s ezzel együtt sérthetetlen lesz.

A trollszerű harcoktól és mászkálástól eltekintve egy picit gondolkodnunk is kell. A játék során négy troll közül választhatunk, melyek mindegyike különböző tehetséggel rendelkezik.

Bármikor át tudunk váltani egyikről a másikra, ha visszatérünk a pálya elején található mágikus trollházikóhoz.

Minden trollnak egy élete van, ami megnehezíti a játékot.

Super Troll Island egy nagy játék, amely 50 pályát tartalmaz.

A logikai része nem túl nehéz, de ha valaki szereti az ilyen stílusú mászkálós játékokat, az kellemesen fog szórakozni vele.

blal



ÉRTÉKELÉS: 82%
SNES



Nem tudom, ki hogy viszonyul a számítógépes sportjátékokhoz, én a legtöbbjét érdekesnek találom.

Érdekesnek azért, mert mindegyik különbözőképp próbálja megfogni az eredeti játék vélt vagy valódi hangulatát, tulajdonképpen újradefiniálva azt, hogyan is kell az adott játékot játszani.

Igazi szimulátort nem lehet készíteni, de az azt hiszem, nem is szükséges. Majd, ha a Virtual Reality gépek képesek lesznek arra, hogy a játék negyvenedik percében jelentkező izonyatos izomgörcsöt is előidézzék, akkor lehet szimulátorról beszélni.

A fizikai megvalósításon kívül az igazi sport sokszínűségét sem lehet algoritmikusan megvalósítani. Egy számítógépes sportjáték akkor jó, ha kellően el tud rugaszkodni az eredeti játéktól, s nem a grafikával, vagy a túl aprólékos megvalósítással törődve próbálja azt minél pontosabban lemásolni.

Ilyen sport szimulátorra kellemes példa volt még anno Commodore 64-en a Microprose Soccer, vagy az Amigára szenzációsan jól megírt Kick Off.

Különösen az utóbbinak volt óriási hangulata, akécsitő Dino Dini ugyanis minden további nélkül hajlandó volt sutbavágni a könnyű irányítást a sokpasszos, változatos

játék kedvéért. A labda nem "ragadt" egy könnyen az ember lábához, ám aki kinkeserves tapasztalatok árán megtanulta az irányítást, az soha nem fogja elfelejteni, milyen érzés volt egy csodás összjáték után kapura vágni a boglyót.

Nos, valami hasonló érkezett az idén az Electronic Arts-tól, a National Hockey League '94 képeben. A játék magát egy nagyon jól megírt felülnézetből játszható hokiszimulátor alkotja.

A megvalósítás grafikailag nem nyújtja a maximumot, a játékosok animációja bizonyos helyeken darabosnak is mondható, ám érdekes, hogy játék közben ez már egyáltalán nem lesz zavaró. Az irányítás jó, bár az első néhány meccsünk rá fog menni arra, hogy az irányítást kellően megtanuljunk.

A kontrollert jól kihasználták, a különböző gombok különböző ütőfajtákat, hosszú egyeneslövést vagy emelést jelentenek.

A jól megírt mag köré építettek, egy már régóta elvárt nagyobb környezetet és adatbázist, melybe felvitték az amerikai hokilliga minden csapatát és játékosát, akik mindegyike, ha hihe

tünk a leírásnak, a valós tudás-szintje alapján fog szerepelni az egyes csapatokban.

Ez különösen a kapusnál lesz lényeges, akinek az egyszerűség kedvéért lehet automata irányítást választani.

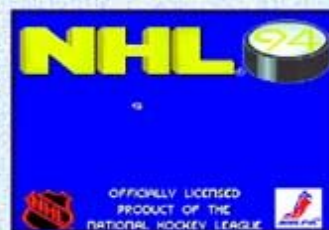
Az e havi számban található foci programhoz hasonlóan itt is külön pozitívként kiemelhető, hogy a játékosnak nem kell hatalmas opcióhegyeken keresztül rágnia magát ahhoz, hogy végre játszani tudjon.

Aki kívánja, az viszont természetesen beállíthat néhány plusz szolgáltatást, mint például a les figyelését, illetve a durvább szabálytalanságok esetén a vétkes kiállítását.

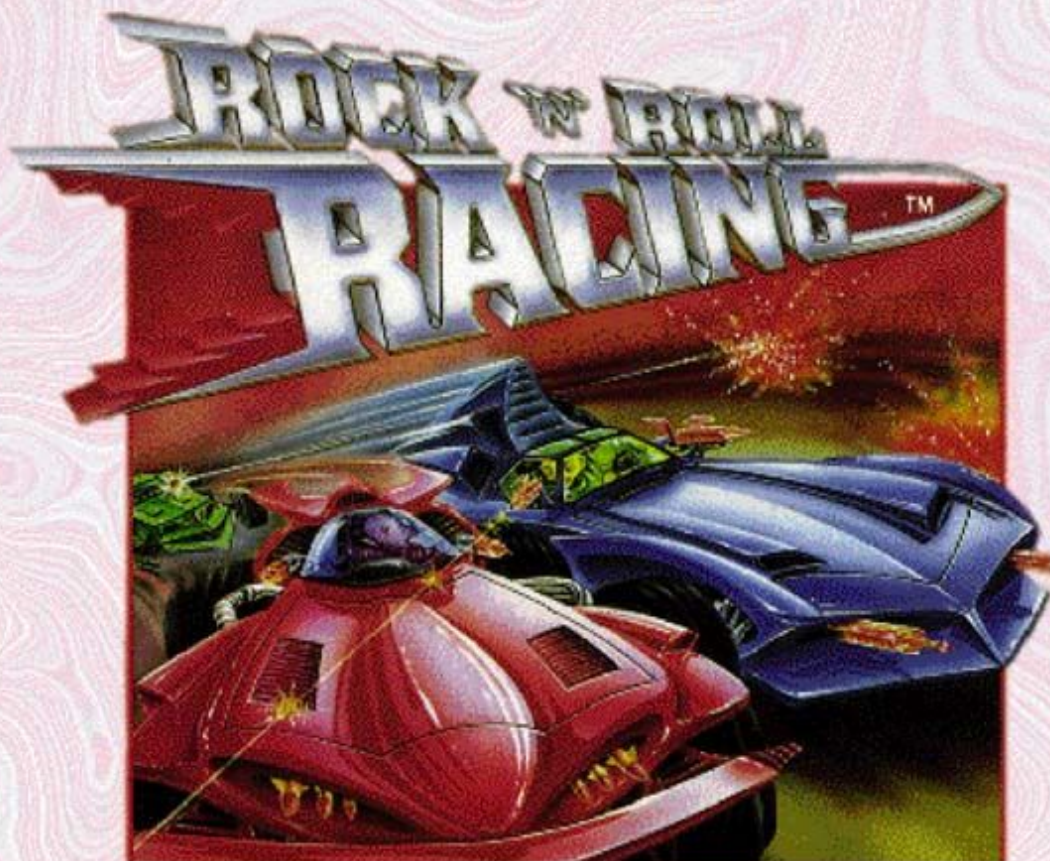
A hangok azt a szintet nyújtják, amit az ember egy SNES-től elvárhat. A játék alatt a pálya gördítése finom, nem rángat.

Minden, a jég hokit bármilyen minimális szinten kedvelőnek tudom ajánlani a játékot.

Prunoki



ÉRTÉKELÉS: 87%
SNES



Idősebb korosztály tagjai, emberek, akik szeretik a '70-es évek dögösebb zenéit, figyelme!

Megjelent a legújabb Super Nintendo program, mely meglepően jól dolgozza fel az olyan szuper csapatok, mint a Deep Purple vagy a Black Sabbath zenéit.

Különös módon minden szám egy téma köré épül, zeneileg egy stílust képvisel, s kellemes aláfestésül szolgálhatna akár egy autóversenyhez is. Mit nem mondasz?!

Ez nem is zenelejátszó? Na jó, nekem is feltűnt már, hogy minek egy rock történeti áttekintésbe az a rengeteg körbe körbe rohangáló kisautó, na de ki az aki nem hajlandó ilyen csekélységekben túltenni magát?

Tréfát félretéve (bár a zenék tényleg meglepően jók), a Battle Cars mellett egy másik autóverseny is birtokunkba került ebben a hónapban.

Ez a keresztségben a Rock 'n' Roll Racing átvételt kapta, s szülei a Silicon and Synapse Incorporated kötelékében dolgoznak.

Ugye mindenkimlékszik még a Lost Vikingsre?! Nos, lassan megszokhatjuk, hogy a szilikon és a szinapszis egy olyan cég, melyre érdemes odafigyelni.

Lássuk, mit újat ajánl nekünk a Rock 'n' Roll Racing!

Ugye autóversenyt sokféleképpen lehet csinálni. Vehetjük komolyra a figurát és irhatunk szimulátort, mely azonban mindenképp egy gyors

gépet s komolyabb felkészülést igényel az igazán élvezetes játékhoz. Ez nem az.

Autóversenyt lehet felülnézetből is játszani, esetenként meglepően kisméretű játékautókkal száguldozva egy óriási pályán körbe-körbe, koptatni a gumikat, kiállni a depóba cseréért és benzinért (az igazán valóságos szimulátorban a hockenheimi pályán a kapkodó kiszolgálószemélyzet egy adag üzemanyaggal még a kocsi is felgyújthatja). Ez még mindig nem az.

Egy harmadik elterjedt típusban pedig megmarad a kívülről nézett játék, melyben az autók kicsit nagyobbakká, de a látvány színvonalát emelendő 3 dimenzióban látszanak. Ez az.

Hmmm, de ki szeret azon az unalmas pályán körözni, s az ellenfelekkel is csak gond van. Vagy arcátlanul mindig megelőzik az emberf, vagy ha nagy nehezen utólérjük őket, akkor bevágnak elénk, nincs ebben semmi szórakoztató.

Mennyivel másabb utólérni, majd valami gigantikus zappaógyúból jól kipufogón löni őket! Ez az igazi öröm!

Aki még soha nem telepített aknákat a versenypályára, nem is élt még igazán! Szögek, olajfolt, lézérágyú, tűzérési aknavető! Na ezen utóbbi eszközök egyike sincs a játékban...

Viszont a többi igaz! Két hatalmas baj van ezekkel a

fegyverekkel. Az első, kisebbik az az, hogy fogynak, s bizony a felhasznált darabok helyett újat kell vásárolni. Ez nem is olyan olcsó mulatság, figyelembe véve, hogy a játékban egyedüli bevételünk a versenyek dobogós helyeiért kapott pénzdíj.

Egy versenyben négyen indulnak, tehát ha nem vagyunk teljesen laikusok a témához, nem muszáj utolsónak lenni. Ahhoz, hogy a játékot a következő dívizióban, netán egy másik bolygón folytassuk, össze kell gyűjteni a tovább lépéshez szükséges pontszámot. Pontokat a pénzhez hasonlóan kaphatunk.

A második, nagyobbik hátrány az, hogy az ellenfél is fel van fegyverezve, s a második bolygótól kezdve már nem takarékoskodik a löszrel.

Amennyiben kocsiink felrobban, semmi gond, némi idővesztés után folytathatjuk a versenyt. Apropos, a pályákról nem tanácsos leugrani.

Nos, már csak a rövid értékelés van hátra: a grafika és a játszhatóság jó, az irányítást viszonylag hamar meg lehet tanulni.

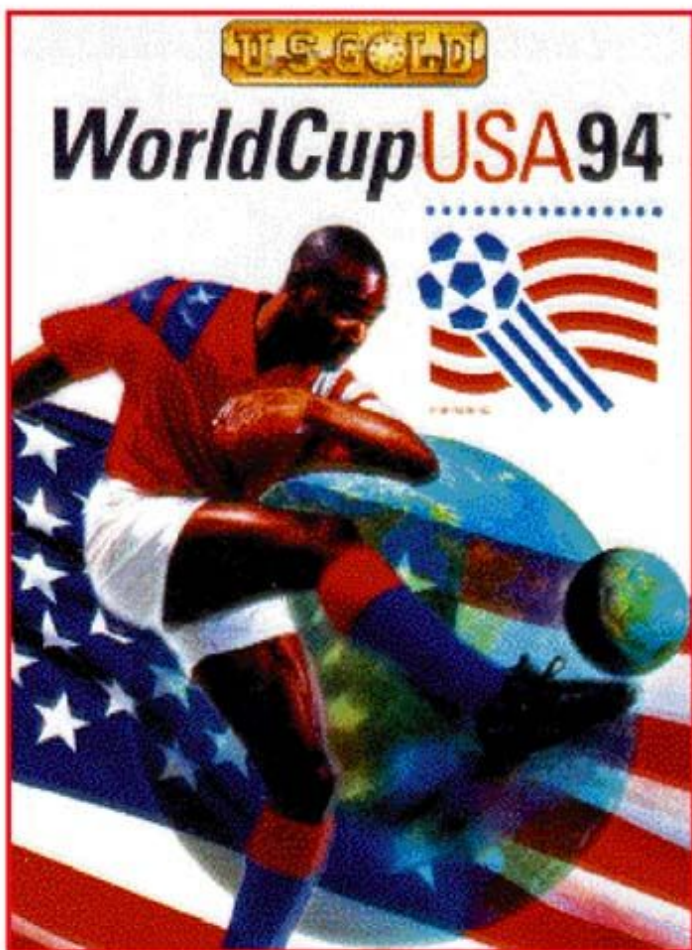
A játék kezdete könnyű, de a második bolygótól már élesben megy a dolog.

A zenék és a hangeffektek kitűnően sikerültek.

Nem az a játék, amelyhez örök szerelem fog kötni, de azért nem rossz.

Purnoki

ÉRTÉKELÉS: 82%
SNES



Hát megjött — az egyetlen, az amerikai foci vb szervezői által hivatalosan elismert játék.

Hogy ez mit jelent?

Természetesen azt, hogy a Snickers, M&M's és Mars csoki mellett ez a termék is megkaphatta a csomagolásra a világbajnokság emblémáját.

Striker a kutya szinte minden képernyőn megtalálható. Ami fontosabb, megtalálhatjuk a játékban a vb összes résztvevőjét, szépen a megfelelő csapatokba rendezve.

ÉRTÉKELÉS: 91%
SNES

Mindez nem sokat érne, ha a játék nem lenne jó, de szerencsére a US Gold most a videófocik egy jó példáját kínálja nekünk.

A programozók aprólékosan megvizsgálták az összes addig megjelent hasonló témájú játékot, meghallgatták a játékosok dicsérő és elmarasztaló kritikáit, bevontak a fejlesztésbe egy-két focistát, s mindegyik játékból átveve a legjobb elemeket kifejlesztették azt a

programot, mely szerintük pályázhat a legjobb videófoci címre.

Például a felülnézet és a passzolás erősen emlékeztet a Sensible Soccerre, míg a nagyobb alakok, a sok animáció és az a mód, ahogy a kirúgást és a bedobást a játék végzi, valószínűleg a FIFA Soccer-ből származik. Ám senki ne higgye azt, hogy ezzel a játék valamiféle silány utánzattá degradálódott!

Annak ellenére, hogy az egyes részek eredete nyilvánvaló, a játék egészének megvan a sajátos hangulata, ami elengedhetetlen ahhoz, hogy egy foci-szimulátorral játsszon valaki.

Maga a játék sokpasszos támadásokat kíván, bár attól függően, hogy a beállításoknál milyen nehézségi fokot állítottunk be, a cselezés is jelentős szerepet játszhat. A kézikönyv szerint az "A" gomb szolgál a lövések kiválasztására, de szerintünk mindenki ragaszkodik a "B" gombhoz, ugyanis azzal is kiválóan megvalósítható minden.

Nincs rosszabb annál, mint kiváló lövőhelyzetbe kerülve az irányítási rendszer miatt elpuskázuk a lehetőséget.

A "B" gomb segítségével lehet különböző villámgyors manővereket is végrehajtani, ha a labda a megfelelő pozícióban van.

Ollózó rúgás, röpte, mind lehetséges elemek.

A játék vitathatatlanul a legjobb foci az SNES-en. Gyorsabb, mint a Sensible Soccer SNES verziója, jó a játszhatóság, tonnányi opció, s az egész tetejébe díszítésnek a VB elismerését jelző matrica.

Az opciók alapbeállítása megfelelő, nem kell egy halom beállításon átszenvedünk magunkat, mire végre focizhatunk egyet.

Ex egy nagyon jó foci.

SAKMAN



BATTLE CAR



Az autók minden kétséget kizáróan pénzbe kerülnek, hacsak nem lopja őket az ember, amely esetben viszont rács mögé kerülhet. Ennek ellenére minden autóval kapcsolatos játék amit eddig láttam arra bátorít, hogy az újonnan vásárolt autót tekerjük egy lámpa oszlop köré, miközben megpróbáljuk átlépni a hangsebességet.

Mit szólnánk, csak a változatoság kedvéért, egy komoly szimulátorhoz.

Szállj be a kocsiba, vezesd el a szupermarketig, harcolj azért, hogy parkolhass valahol.

Miközben te vásárolsz, valami szerencsétlen zseni az autódnak tol egy bevásárlókocsit. Kimész, beszállsz, tolatás közben nekímész annak a kocsinak, mely épp rossz

pillanatban halad el mögötted, a bíróság dolga eldönteni, ki a hibás. Menj haza, parkolj le egy rossz ház előtt, s menj neki annak a fának, amit nem látsz a tükörből.

Lehet, hogy a játékból nem adnának el, de legalább nem hallhatnánk olyan véleményeket, hogy az erőszakos játékok agresszívvá teszik a sofőröket.

Nos, féltetve a spekulációt, és rátérve a játékra, azt kell mondjam (írjam), a Battle Cars nem más, mint az F-Zero fegyverekkel.

A grafika gyakorlatilag ugyan az, s a hangeffektek sem változtak. Több kocsival kell versenyezned, amelyek közül valamelyik a fő célpontod, akarom mondani ellenfeled lesz. Csak háromféle

fegyver van, ami egy picit bukás, mert az olyan emberek mint mi, nem akarnak kitérő manőverekbe kezdeni.

Kéne valami nagy erejű fegyver, amit aztán felküldhetünk az ellenfél kipufogóján.

A Battle Cars semmi újat nem kínál, azon kívül, hogy egy F-Zero játékot játszhatunk több ellenféllel, s azzal a lehetőséggel, hogy bármikor lesöpörhetjük az ellenfeleket az útról.

Sajnos a játék túl könnyűre sikerült, az ember az első pár kísérlet után hozzászokik az irányításhoz, s már minden megy is szinte magától.

Eltelt már pár év az F-Zero megjelenése óta, s szomorú látni, hogy az NES autós játékaik még mindig nem tudnak túllépni rajta.

A Battle Cars sem túl eredeti, de gyors. Ha lenne még pár fegyver, a játék jó lenne, de így csak az átlagnál valamivel jobb, egy kis jóindulattal.

SAKMAN

ÉRTÉKELÉS: 68%
SNES



BANSHEE

Gondoljunk csak bele, mi történik, ha itt a Földünkön a múltban nem úgy alakulnak a dolgok, ahogy azok most a jelenhez vezettek!

Kísérletképpen változtassunk meg néhány dolgot. Tekintsünk el a két világháborútól. Első látásra nem is olyan rossz ötlet.

Most pedig tekintsünk a jövőbe, és nézzük meg az 1999. évet.

A pénztömegeket nem katonai célokra fordították. Nincs mikrohullámú sütőjük, ami a hadipar mellékterméke, a TV-k sem színesek. A repülés megrekedt a légszavaknál.

Az emberek békében élnek... ...amíg a Core Design másképp nem gondolja, és ránk nem szabádít egy idegen gonoszt, a Styx Birodalom császárat.

Ez a huncut fickó örömmel venné, ha a Föld a birodalma részét képezné. Óriási inváziót indít, és akadálytalanul söpri el Földünket.

Eme kilátástalan helyzet kulcsa most a mi kezünkbe kerül. Aki pedig a kulcsot elforgatja, maga Sven Svardensvart, mivel így hívják a feltaláló-pilóta hőst, aki számtalanszor kész repülőgépe belsejében hamuvá égni gyakorlatlan kezünk nyomán.

Sven megelégedi a tankok csörömpölését, az ágyúk dörgését, az eddigi lövöldözős játékokat, és félrevonul a világ utolsó szabad részére megalakítani egyedülálló repülőgépét. Azután gyorsan épít még egyet, hogy barátod is veled játszhasson.

Az egyfedelű légszaváros vadász neve: **Banshee!**

Sven felveszi a harcot az ellenséggel, a Core Design meg a lövöldözős akciójátékokkal.

A játékban a Banshee-re keresztelt, védőpajzsos felszerelt repülőgépet irányítod az ellenséggel zsúfolt területek felett.

Ami az elején látsz a gépből, az még semmi, folyamatosan fogod megismerni mire képes Sven kutyúje.

A talaj folyamatosan lefelé scrolloz, de a pálya szélesebb, mint a látható képmező, így jobbra és balra is kereshetsz golyófogókat. Keresni persze nem is kell, mert rettenetes mennyiségben jönnek, hogy lövedékkel telepumpálják gépedet.

Első feladatként a Styx Köztársaság Mova Scusha nevű kikötővárosát kell elpusztítanunk ahhoz, hogy a szárazföld belseje felé nyomulhassunk.

A tenger felől közelítjük meg a partot. Itt repülőgép-kötélkekekkel és hajókkal kell a harcot felvenni. Néhány kötelék, vagy nagyobb gép hullámsírba küldése után felszerelés marad a pályán, aminek tartalmát lövéssel változathatjuk. A géppel felvéve hatékonyabb fegyverekhez, pajzs feltöltéshez, pontokhoz, és persze életekhez juthatunk.

Ha ketten játszunk, akkor mindkettőnknek leesik valami a dicsőségéből. Egy fontos csomag a **Build up**, ami egy **B** betűvel jelölnek. Ez lehetővé teszi, hogy ha gépünk aláhull, a következő gépünk a megszerzett tuningokat átvegye.

Ezek számát a kis zöld lámpák jelzik. A lövések mellett a kék gombbal gépünk előre repül, majd felfelé egy hurokkal visszatér a kép aljára, így elkerülhetjük, hogy a már ólomtól sűrű levegőt gépünkkel vágjuk át.

Ezeknek a hurkoknak (loop) korlátozott a számuk, de ilyet is találhatunk a csomagokban. Tehát ott tartottunk, hogy haladunk a szárazföld felé.

Egyszer csak megpillantunk két B-17-hez hasonló nagydarab gépet, amint elállják utunkat. Egyenként négy lövegtoronyuk mindig minket vesz célba... Ejnye, mindig a kisebbet bántják!

Itt a játékosok paneljén megjelenik egy Boss feliratú szintjelző, amiről leolvashatjuk, mennyi ólom kell még a gépbe ahhoz, hogy a földre húzza. Hamarosan a szárazföldet is elérjük, ahol már tankok és katonák is bekapcsolódnak fogadtatásunkba.

Jó nézni és hallani, amikor a felrobbant teherautóból lángoló, visító emberek rohannak szerző-széjjel, vagy egy markoló kanala hullik a vadul lövöldöző G. I. Joe nyakába.

A második szinten egy város utcái felett folyik a militarizált népesség radikális csökkentésére irányuló akció. Vigyázzunk a templom toronyra, nehogy mi kongassuk meg a harangot.

Ha a manipulátorokkal csapkodó bádoglényről kiderül, hogy alulmarad velünk szemben, akkor sincs még okunk öröme. A pálya végéig még akad dolgunk.

Itt megtudhatjuk, hogy a gonosz visszavonul egy űrhajóval, és ezzel kiprovokálja belőlünk a Banshee továbbfejlesztését. Így már nem lesz akadály az űrben sem üldözni agresszorunkat.

Innen hosszú az út a megbékéléshez, mocsarakon, sivatagokon, kanyonokon keresztül. Ám minden bizonnyal a repülés sokat fog ezután fejlődni, ha hősünk eléri célját. Bizunk benned!

A játék kivitelezése profi munka. Jó látni, milyen az a játék, amit Amigára fejlesztenek.

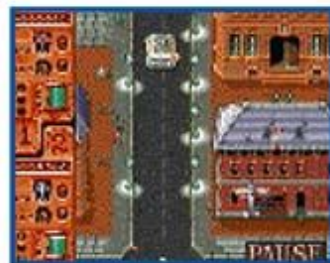
A CD³² mellett az A1200 tulajdonosok is beülhetnek a propeller mögé. A grafika stílusa nagyon jól illeszkedik a sztorihoz, és rendkívüli részletességén mindig akad új látnivaló.

Az eső a köd és a vihar rendkívül látványossá teszi a pályákat. A háttér 64 színben röccenés nélkül gördül alá. Láthatunk babakocsit toló anyukát, vízbe ugráló embert, amik talán csak a figyelmünket akarják elvonni.

Az animáló gépek tömérédek mennyisége sem lassítja a játékot. Amikor már azt gondolnánk, hogy ennél több repülőt már nem tud mozgatni a gép, akkor még több jön földi eszközök társaságában. Számos jól kidolgozott hangeffektet hallhatunk egyszerre, de ezek nem rontják le egymás hatását.

Nekem csak a beigért FMV animáció hiányzik. Egyedül is rabul ejt, de próbáljátok ki ketten!

Lózi



ÉRTÉKELÉS: 88%
CD³²



STRIKER



Bogarak szárnya rezgetteti a levegőt az óriás fényoszlop előtt. De a tömeg nem csak idefenn, hanem odalenn is egyre nő, ahová a reflektorok fénykévei tartanak.

Zöld mezőt vesz körbe emberek gyűrűje. A mezőn fehér vonalak, ívek törik meg a sík egyhangúságát. A mező pont akkora, mint egy focipálya.

Odalenn valami örült egy szürkére festett uborkába ordibál.

"Kedves mindenki! Óriásian felülmúlhatatlanul izgalmas játékot ígér ma este a Joypad vs. Joystick mérkőzés! A csapatok máris..."

Máris kétszer 11 ember trappol ki a pályára. Igen-igen trappolnak. Lábuk úgy jár, mint egy ventilátor lapátja.

Egy sípszó, és kétszer három percen át kergetik a labdát.

A közvetítésen a pálya fölé helyezett kamera képét látjuk, amit kissé felfelé döntöttek, így jobban láthatjuk térben az eseményeket. A kép alján egy eredményjelző-tábla helyezkedik el, ám ha még lejjebb nézünk, láthatjuk, hogy ez egy TV-készülék, és mellette egy CD³²-ben a Striker feliratú lemez forog.

A játék az egyszerűbb fociprogramok családjába tartozó alkotás, ami csak a CD³² számára új játék. Más platformokon már nem számít újdonságnak a Gremlin játéka.

Betöltés után négy lehetőség közül választhatunk, melyek rendre a következők:

Play friendly — Itt egyetlen barátságos mérkőzést játszhatunk a gép, vagy egy másik játékos ellen.

Play tournament — Megkezdődhet a VB anélkül, hogy újabb éveket kellene várnunk.

Seedings — Itt a rendelkezésre álló csapatok listáját láthatjuk erősségi sorrendben.

Watch Demo — Focimeccs közvetítés.

A választható csapatok képességei eltérőek, amiket a csapatok valós

adatai alapján állítottak össze. A játékban nincs mód gyakorlásra, de ha kezdő vagy, válaszd a németeket, ellenfelednek pedig Quatar-t.

Itt látni fogod, mit is jelent a csapatok közti különbség.

Német játékosod úgy mozog a quatar-i játékoshoz képest, mintha gyalogkavuk lett volna családíja felmenő ágában.

A játék megkezdése előtt még beállítható a csapat felállása. Megadható több előre beállított védekező és támadó formáció. A játékosok ezt veszik fel minden kirúgás előtt.

Innen léphetünk át a **Settings** képernyőre is, ahol beállíthatjuk a szél erősségét, irányát. Meghatározhatjuk a játékidőt, az esetleges hosszabítás idejét, végül pedig megkezdhetjük a játékot.

Az alsó panel jelzi az eredményt és a bírói üzeneteket. Itt mindig láthatjuk a játékos számát, aki éppen a labdát vezeti, a panel szélén pedig a játékos sérülését. A már jó alaposan megrugdalt játékosok célszerű kimélni a megrázkódásokat.

Lábunk reflexzónáját a control pad piros gombja ingerli. Egy lenyomásra elrúgja a labdát, kettő gyors lenyomásra becsúszással próbálja szerelni ellenfelét.

Ha látni szeretnénk játékosaink elhelyezkedését, akkor a bal első gombbal kapcsolhatjuk be a teljes pálya képét, ami átlátszó, és nem (mindig) zavaró.

Játék közben a sárga gombbal bármikor megváltoztathatjuk a játékosok felállítását, amit ezután követni fognak.

A kék gomb a felezővonal és a pálya szegélye kivételével minden jelzést eltávolít, illetve megjelenít. Ennek nem látom gyakorlati jelentőségét.

A játék talán egyetlen érdekessége a visszajátzás — ezzel jól elszórakozhatunk egy meccs végén...

A zöld gombbal kapcsolhatjuk be a visszajátzást. Innen a pirossal léphetünk vissza a játékba, a többi gomb a különböző le- és visszajátzásokat szabályozza.

A játék végén egy összegzést kapunk a két csapat cselekedeteiről. Megtudhatjuk, ki mennyi sárga- vagy piroslapot gyűjtött, és kinek volt több gólhelyzete.

A játszhatóságot nem rontja, hogy viszonylag egyszerű a játék, de ami szembetűnő, az a kis pasasok sebessége.

A játékosok semmi perc alatt átfutnak az egyik kaputól a másikig. Távolabbról valami egérfuttató versenynek tűnhet az egész.

Nehéz a gyors lábú játékosokkal a kis méretű labdát pontosan eltalálni, és jó irányba továbbadni. Ez a program jelentősen lemaradt a gép képességeihez és a számítógépes játékok szinte havonta változó palettájához képest.

Ami rendkívül megnyerő számomra valamennyi Gremlin játékban, az a lemezen elhelyezett demók sokasága.

Itt is találhatunk négy játszható demót, amivel legalább egy mérhető részt kihasználják a CD tárolóképességének...

Saját véleményem szerint el lehet játszogatni a Striker-rel, benne van minden, ami egy focinhoz kell, de van már nála jobb szórakozást nyújtó program is.

Lázi



ÉRTÉKELÉS: 57%
CD³²

SEGA

Sziasztok!

Brühaha, nem kaptam töletek egyetlen sort sem, de megbocsájtok, mert amikor ezeket a sorokat írom, az első szám még nyomdában van. Még mindig nem tartom tisztességesnek a cheat használatát, de nem állítom, hogy soha nem esek bűnbe.



Szóval csemegézetek kedvetekre, ki-ki ízlése szerint!



OTTIFANTS

SEGA MEGA DRIVE

A pályák kódjai: 2. JHRE, 3. GFDE, 4. ZYAP, 5. HMXT, 6. WTYU.

ASTERIX

SEGA MEGA DRIVE

Szintén néhány pályakód:
2. INSULE, 3. CONDOR, 4. VIENNA, 5. AVALON, 6. DULICS.

SONIC 3

SEGA MEGA DRIVE

Ha pontosan 9:59-et mutat az óra, amikor teljesíted a szintet, akkor százezer pontot kapsz, ami két életet, plusz egy folytatást jelent.

BATMAN: REVENGE OF THE JOKER

SEGA MEGA DRIVE

Kódszónak írd be: 5257. Ha a gombok megjelentek, akkor ok, a cheat működik. Te választasz, melyik pályán akarsz játszani, ha pl. a harmadik világ második szintjére vagy kíváncsi, írd be: 3200.

Ha a második első szintjén: 2100, és így tovább.

NBA JAM

SEGA MEGA DRIVE

Ha szeretnél Clinton elnökként játszani, tedd a következőket: nevedként írd be AR és keresd ki a K-t, de ne üsd le!

Most tartsd lenyomva a START gombot, majd nyomd le az A-t.

Még egy csalafintaság, a "Tonight's Matchup" képernyőjén nyomd le ötször a C gombot és az ötödiknél tartsd lent. Ez az erős védelem jól jöhet.

TINY TOON'S ADVENTURE

SEGA MEGA DRIVE

Íme jónéhány password:

MMBK DDLL DLBG LLDD LDTV,
HUBB DDDD DDBK DDLL LDTN,
UBBB DDLL LDBB LLLL LDDQ, YBBB
MDLL LLBB DDLL LDMQ, GBBB
TDDD LLBB MDLL LLDD, ZBBB TGLD
LDBB TLDL LLNG, PBBB TKLD DLBB
TGDL DLNV, YBBB TZDD DLBB
TKDD LDNT, QHBB TZGL LLBB TZDL
LDZM, MHBB TZKD LDBB TZGD
LLTM, PRBB TZBK DLBB TZBG
DDRZ, YRBB TZBB DDBB TZBK
LLRG, ZRBB TZBQ DLBB TZBB DLRX,
JBBB TZBW ZGBB.

MICRO MACHINES

SEGA MEGA DRIVE

Ha szeretnéd, hogy ne fogyjon életeid száma, akkor nyomd meg a pause-t, majd: B, le, C, le, fel, le balra, le.

Aki lassúnak találja a masinát próbálja ki ezt (cool): fel, le, A, B, balra, jobbra, C és START.

Nehezítés egyszer: balra, jobbra, balra, jobbra, fel, le, START, le.

Még nehezebb: balra, le, fel, le, jobbra, le, A, le.

CASTLEVANIA

SEGA MEGA DRIVE

Próbáld ki ezt! A főképernyőn: fel, fel, le, le, balra, jobbra, B, A

CHUCK ROCK 2

SEGA MEGA DRIVE

Ha szeretnél könnyedén áthaladni a szinteken, tedd a következőket: pause, B, A, jobbra, A, C, U, D, A.

Most kezd újra, újra pause. Az A és jobbra át tesz a következő szintre, az A és fel pedig a következő zónába..

MEGA-LO-MANIA

SEGA MEGA DRIVE

Ha passwordnek beírod JOOLS, egy titkos Asteroids játék lesz a jutalmad.

MORTAL COMBAT

SEGA MEGA DRIVE

Az OPTIONS képernyőn: le, fel, bal, bal, A, jobb. Na, milyen ?!

BUBBLE BOBBLE

SEGA MASTER SYSTEM

Néhány kód: RYDFUPFC,
3VJZ56QW, 3VOTVIKA, 3VEWWASR,
3VIW7BVZ.

GOLDEN AXE

SEGA MASTER SYSTEM

Ha már minden lehetőséget elhasználtál, nyomd le egyszerre: fel-balra-l gomb. Ha minden igaz, kapsz újabb három életet.

POWER STRIKE

SEGA MASTER SYSTEM

Tíz életért nyomd le a következő gombokat: le, jobbra, le, le, balra, jobbra, fel, jobbra és kétszer az egyes gomb.

WIMBLEDON

SEGA MASTER SYSTEM

Ha ezt a kódot beírod maximális lesz a sebességed, az erőd és a skilled: IKM JKI POC.

NINTENDO

SUPER STAR WARS

SNES

Öt continue, ha a kezdő képernyőn beütöd: XBBAY és START.

TINY TOONS

SNES

Könnyű fokozatban:

1. BABS-GOGO-M.MAX
2. PLUCKY-BOOKWORM-ELMYRA
3. M.MAX-CALAMITY-SHIRLEY
4. ELMYRA-LIL' BEEPER-SWEETIE
5. GOGO-CALAMITY-LIL' BEEPER
6. M.MAX-BABS-SWEETIE

Nehéz fokozatban:

1. PLUCKY-BABS-BOOKWORM
2. LIL' BEEPER-M.MAX-ELMYRA
3. GOGO-SHIRLEY-SWEETIE
4. BOOKWORM-PLUCKY-BABS
5. GOGO-CALAMITY-LIL' BEEPER
6. M.MAX-BABS-SWEETIE

BATMAN RETURNS

SNES

Kilenc continue-ért tedd a következőket: a főképernyőn vidd a kurzort az OPTIONS-ra, nyomd meg a START-ot. A keftes controllerbe illesztett padon zongorázd be: fel, X, balra, Y, le, B, jobbra A, fel és X.

BUBSY THE BOBCAT

SNES

A pályakódok:

1. JSSCTS, 2. CKBGMM,
3. SCTWMN, 4. MKBRLN,
5. LBLNRD, 6. JMDKRK,
7. STGRTN, 8. SBBSHC,
9. DBKRRB, 10. MSFCTS,
11. KMGRBS, 12. SLJMBG,
13. TGRTVN, 14. CCLDSL,
15. BTCLMD, 16. STCJDH.

PRINCE OF PERSIA

SNES

Próbáld ki, ird be a password helyére BURGER!

ZOMBIES

SNES

Password-nek ird be : BCDF, majd kezd el a játékot. Mit szólsz ehhez a fantasztikus bónusz fergeteghez?!

SUPER DOUBLE DRAGON

SNES

Ha ezt a procedúrát végig csinálod, végtelenszer folytathod a játékot!

Válaszd a két játékost, A módban. Addig folytasd a játékot, míg mindkettőtöknek 1-1 creditje marad. Mikor megkérdezik, akarjátok-e folytatni, mindkét joypadon nyomjátok le egyszerre a START-ot! Hét continue a jutalom, ha elfogy, lehet újra cheatelni.

TOM & JERRY

SNES

Szeretnél extra életet?

A titok nyitja: a főképernyőn nyomd le a következő gombokat: jobbra, jobbra, fel, balra, fel, jobbra, le, B, A, Select, START, START.

MARIO IS MISSING

SNES

Kódok:

PVV23CZ, FCBSB6W, YHYAMLZ, Y4MOPFW, G5F96CX, CX746YF, NBGR6CF, X42KLDK, S4805N4, DWV6P78, PCD1384, DJ49LZ3, D9FKPTR, TTMGMQM.

AIRWOLF

NES

Figyelj az arany repülőkre, ha sikerül leszedned őket, kapsz egy életet!

CAPTAIN PLANET

NES

Íme a kódok:

763754, 955783, 637511, 148574, 786565, 927272, 799274, 344551.

TOM & JERRY

NES

Mikor a képernyőn megpillantod Tomot és Jerryt, nyomd le a következőket: jobbra, jobbra, fel, balra, fel, jobbra, le, B, A, Select, majd nyomd lekétszer a START gombot. Yeah, 99 egér!

MISSION IMPOSSIBLE

NES

Néhány kód a rászorulóknak:
HMPR,
KMWV,
XDGI,
TVJL,
QBYZ.

GRADIUS

NES

Amit most leírok, játékonként csak egyszer használhatod, de azért nem rossz.

Pillanat állj, majd fel, fel, le, le, bal, jobb, bal, jobb, B, A, START.

Ha az utolsó hajódat is lerombolták, üsd le ezt, de gyorsan: le, fel, B, A, B, A, B, A, B, A.

GREMLINS 2

NES

Itt vannak a kódok, válassz!

BVKH, DXNH, CGMW, NJDT, ZFPJ, SHMC, VLBB, NXRD.

HOOPS!!! Egyből a végső csata közepébe csöppenhetsz, ha beírod passwordnek: LUXLRZTLR.

BATTLETOADS

NES

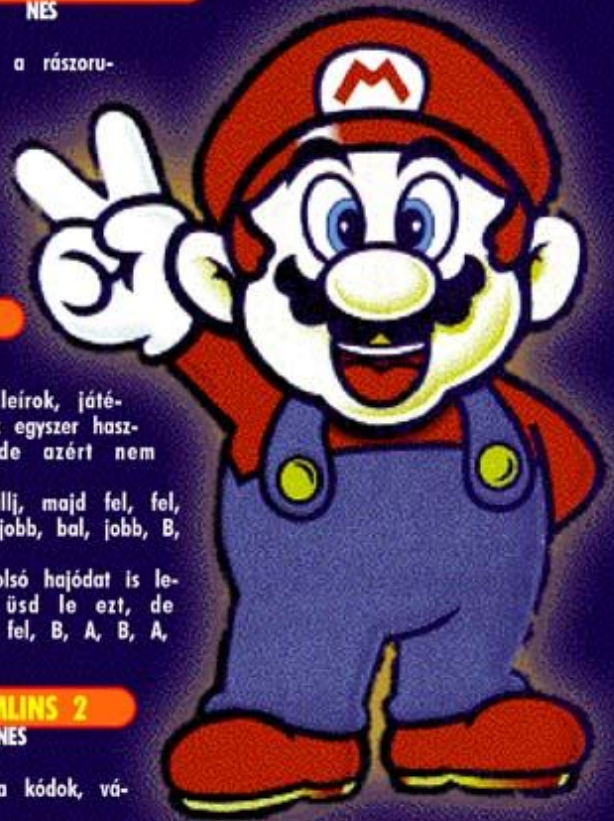
Az extra életért: a főképernyőnél nyomd a le gombot, majd A, B és START.

SUPER MARIO BROS 3

NES

Játszd végig a játékot és nyomd le fel, fel, le, balra, jobbra, balra, jobbra, A, B, START. Hogy mit ad érte, az legyen meglepetés!

Crazy Baby



TOPLISTA

SNES

- 1 FIFA International Soccer
- 2 Super Metroid
- 3 Rock 'N' Roll Racing
- 4 Chaos Engine
- 5 NBA Jam

MEGA DRIVE

- 1 Pete Sampras
- 2 World Cup USA '94
- 3 Chaos Engine
- 4 Streets of Rage 3
- 5 FIFA International Soccer

CD³²

- 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 World Cup USA '94
- 2 Micro Machines
- 3 Jungle Book
- 4 NBA Jam
- 5 Desert Strike

MASTER SYSTEM

- 1 World Cup USA '94
- 2 Jungle Book
- 3 Micro Machines
- 4 Super Moonaco GP 2
- 5 Wimbledon Tennis

MEGA CD

- 1 Mortal Combat
- 2 FIFA International Soccer
- 3 Ground Zero Texas
- 4 Sonic CD
- 5 Thunderhawk

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 CD³² 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 előfizetéseketek a JOYPAD címén.

Megjelent a PC GURU legfrissebb száma, megújult formában, 16 oldalas hardware- és software-melléklettel, **VALTOZATLAN ARON!**
Keressd az újságárusoknál, vagy fizess elő!

