

MEGABLAST
MEGABLAST
MEGABLAST
MEGABLAST

JOKER VERLAG



B 25121 F

MEGABLAST NR. 3/94

8,50 DM/68,- ös

8,50 sfr/8,50 hfl

9.000 Lit



**DIE BESTEN
KONSOLEN UND VIDEOGAME**

**FÜR ALLE KONSOLEN
UND HANDHELDS!**

**EXTRA-TEIL
ZUM SAMMELN!**

TIPS · TRICKS · CHEATS
PLÄNE · LÖSUNGEN



**VIELE TESTS
NULL WERBUNG**



**HARDWARE-NEWS
CD-POWER**



**ALLES ÜBER
MULTIPLAYER-GAMES**



NUR VON FENSTEN
* TOLLE PREISAUSSCHREIBEN
* ARCADE-UMSETZUNGEN
* INT. GAME-CHARTS
* DOPPELPOSTER

An- und Verkauf

VIDEO & GAME



Cooler Preise für cooler Leute

UNSERE WM-SPEZIAL GEBRAUCHTPREISE / NEUPREISE

Game Gear ★ Game Boy ★ Amiga CD ★ Jaguar ★ 3 DO ★ PC ★ Amiga ★ Philipps CD

SUPER NINTENDO[®] ENTERTAINMENT SYSTEM

SEGA[®] MEGA DRIVE

G / N	G / N
Art of Fighting 99 / 108	Pocky & Rocky 89 / 109
Boxing Legends 94 / 108	R - Type 3 109 / 119
Brett Hull Hockey / 129	Rasenmähermann 94 / 105
Clayfighter 99 / 118	Ren & Stimpy 99 / 107
Equinox 109 / 128	Rock'n Roll Racing 99 / 108
F1 Pole Position 109 / 119	Secret of Mana 119 / 129
FIFA Inter. Soccer 99 / 109	Side Pocket 99 / 109
Marcos Magic Football auf Anfr.	Sim City 79 /
Mega Man X 99 / 118	Skyblazer 109 / 118
Metal Marines 109 / 118	Star Trek 105 / 129
Might & Magic II / 129	Super Metroid 105 / 118
Mr. Nutz 99 / 109	Top Gear 2 94 / 109
Mystical Ninja 104 / 118	Wolfenstein dt. Anltg. 109 / 124
NBA Jam 109 / 129	World Cup USA / 118
NHLPA 94 104 / 109	World Heros 89 / 99
Pinball Dreams 99 / 105	Young Merlin 114 / 128

G / N	G / N
Dune II 99 / 108	Virtua Racing 139 / 159
Dr. Robotnics 99 / 108	WWF 2 R. Rumble 95 / 105
Haunting 75 / 89	World Cup USA 94 / 98
Landstalker 115 / 129	Cobra Command CD 79 / 99
Mc Donalds Treas 99 / 108	Dune CD 99 / 108
NBA Jam 99 / 118	Dragons Lair CD 99 / 108
Nigel Mansel / 119	Ground Zero CD 99 / 108
PGA Euro T. Golf 99 / 108	Heart of Alien CD auf Anfrg.
Predator II / 49	Hook CD 79 / 89
Robocop vs Terminator / 59	Jurassic Park CD / 98
Socket / 109	Lunar CD / 89
Sonic 2 55 / 59	Microcosm CD 89 / 99
Sonic 3 99 / 129	Rage the Cage CD 99 / 118
Streets of Rage III / 128	Wing Commander CD auf Anfrg.
Subterrannia 99 / 118	World Cup USA CD / 108
Skitchin 99 / 118	5 Spiele (1 CD) / 99

G = Gebrauchtprice / N = Neuprice

Game Gear ★ Game Boy ★ Amiga CD ★ Jaguar ★ 3 DO ★ PC ★ Amiga ★ Philipps CD

SEGA CD-Rom mit 7 Spielen
NUR 599,90

Multi MEGA
799.90/949.90

Super Scope mit 6 Spielen
NUR 89.90

50/60 Hz Adapter ab 35 DM
Pad ab 29 DM

Mogelmodule SNES/MD ab 89,90

VIELE SPIELE AB
39,90 DM

UNSERE LÄDEN
Marzahn
Bergstr. 5
Prenzlauer Berg
Hans-Otto-Str. 28

NEU  **NEU**
SNES Mouse 49,90 mit 1 Spiel 99,90

AN & VERKAUF VON VIDEOSPIELEN
WEITERE SPIELE ALS LISTE ANFORDERN
Gebrauchtspiele/Sonderangebote solange Vorrat. Druckfehler/Irrtümer vorbehalten.
Bei Bestellung bis 17.00 Uhr Sofortversand bei Lagerware. Vorbestellung von neuen Games mit Preisvorteil möglich.
Keine Spiele unaufgefordert schicken.
Ankauf per Post möglich.

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT



5.- DM Gutschein
Einmalig gültig beim Kauf eines Gebrauchtspiels
Tel 030/421 37 67
Fax 030/421 37 68

EDITORIAL



Richy (rl)



Max (mm)



Manfred (md)



Steffen (st)



Michael (mic)

DIE RUHE VOR DEM STURM

Was sich bereits zur letzten Ausgabe abzeichnete, wurde mittlerweile zur Gewißheit: Am Konsolenmarkt herrscht derzeit die sprichwörtliche Ruhe vor dem Sturm. Und das nicht nur, weil Neuerscheinungen im Sommer traditionell dünner gesät sind als etwa zum umsatzträchtigen (Vor-) Weihnachtsgeschäft, nein, die Hersteller scheinen sich schon auf die Geräte der Zukunft vorzubereiten. Selbst bei den Platzhirschen Nintendo und Sega muß man momentan ganz genau hingucken, um in all dem Durchschnit noch Spitzenmodule für die etablierte Hardware zu finden, während die hierzulande kaum erhältlichen Newcomer 3DO und Jaguar wohl nur eine Überbrückung darstellen, bis „Project Reality“ oder „Saturn“ serienreif sind. Und während Commodores CD³² immerhin unter den (ehemaligen) Amiga-Besitzern beliebt ist mit Philips' vergleichbarer Multimedia-Kaum noch ernsthaft zu rechnen...

Um so ernsthafter könnt Ihr mit uns rechnen. Neben die erfahrenen Redakteure unserer Schriften „Amiga Joker“ und „PC Joker“ alle letzten Monate auf sämtlichen Systemen für Europa und aus der Crème de la crème dieses Hobbymengetragen. Und wir haben genau hingeguckt und finden sich auch in der neuen Ausgabe von Mega nur garantiert unbestechliche und kompetente Tests von solchen Spielen, deren Anschaffung garantiert lohnt. Spaß beim Lesen können wir Euch außerdem garantieren, und das gilt nicht nur für die Spielebesprechungen, denn z.B. auch die Leserbriefseiten mit unseren Comic-Stars Maric & Sonio sorgen für gute Laune. Ähnlich verhält es sich mit den informativen Specials, vielen News zu Eurem jeweiligen System, tausendfach geprüften Lösungshilfen zum Sammeln, internationalen Charts und nicht zuletzt auch mit Serviceangeboten wie den Kleinanzeigen oder dem preiswerten Blast Shop mit seinen exklusiven Artikeln.

Kurzum, Megablast sorgt auch während der Ruhe vor dem Sturm wieder für Wirbel. Und so soll es auch sein, schließlich will man ja im Sommer nicht auf ein kleines, aber feines Spielchen verzichten, stimmt's? Damit wünschen wir Euch viele heiße Sonnentage und viele heiße Zockernächte sowie natürlich ganz viel Spaß beim Lesen!



Michael (ml)

Inserenten	98
Vorschau	98



Monika (ms)



Joachim (jn)

EUER JOKER-TEAM

KONSOLE

NINTENDO

NEUES VON NINTENDO 11

SUPER NINTENDO

Super Metroid	12
The Flintstones	14
Ninja Warriors Again	16
Clay Fighter	17
Art of Fighting	18
Rock 'n' Roll Racing	19
Metal Marines	20
World Cup Striker	21
Smash Tennis	22
NHL Hockey	22
Turn & Burn	23
Jungle Book	24

NES

Position	109 / 119	Secret of Mana
er. Soccer	99 / 109	Side Pocket
Magic Football	auf Anfr.	Sim City
Man X	99 / 118	Skyblazer
Marines	109 / 118	Star Trek
& Magic II	/ 129	Super Metroid
utz	99 / 109	Top Gear 2
cal Ninja	104 / 118	Wolfenstein
Jam	109 / 129	World Cup
SA 94	104 / 109	World Cup

SEGA

NEUES VON SEGA 28

MEGA DRIVE

Streets of Rage 3	30
Battlecorps	31
Subterrania	32
McDonald's Treasure Land Adventure	33
Dr. Robotnik's Mean Bean Machine	34
Dark Wizard	34
Third World War	35
Yumemi Mystery Mansion	36
Pete Sampras Tennis	37
Barkley: Shut Up and Jam!	38
Virtua Racing	39
World Cup USA '94	40

MASTER SYSTEM

World Cup USA '94	41
Aladdin	42

SNK

NEUES VOM NEO GEO 59

Top Hunter	59
World Heroes 2 Jet	59
Gururin	59
Windjammers	60
Super Sidekicks 2	61
Karnov's Revenge	62

NEC

NEUES VON DER PC ENGINE 63

Fatal Fury 2	63
The Dynastic Hero	64
Bomberman '94	65

COMMODORE

NEUES VOM AMIGA CD³² 67

Elite II - Frontier	68
Zool 2	69
Fire & Ice	70
Gunship 2000	70
Ultimate Body Blows	71



ENPOWER

HANDHELDS

NEUES AUS ERSTER HAND 75

ATARI LYNX

Ninja Gaiden III 75

NINTENDO GAME BOY

Ultima: Runes of Virtue II 76

Sensible Soccer 77

Tetris 2 78

Konami Golf 78

Cool Spot 79

SEGA GAME GEAR

Battleloads 80

Power Strike II 81

Dropzone 82

DIE NEUE GENERATION

3DO

Demolition Man 84

FIFA Soccer 84

Road Rash 84

Star Trek: Next Generation 84

Super Wing Commander 84

The Horde 84

ATARI JAGUAR

Tempest 2000 85

SPECIALS & RUBRIKEN

Editorial 3

Betriebsanleitung 6

Leserbriefe 8

Masterblaster 10

Preisausschreiben 27

Tips & Tricks 43

Impressum 58

Megablast-Index 74

Comic 83

Mega Charts 86

Multiplayer-Games 88

Arcade-Special 90

Leserumfrage 92

Letzte Meldung 94

Kleinanzeigen 95

Blast Shop 96

Bezugsquellen 98

Inserenten 98

Vorschau 98



Daß es sich bei Megablast nicht um irgendein 08/15-Magazin handelt, habt Ihr sicher schon gemerkt, oder? Nein?! Na, dann lest mal weiter, und informiert Euch unter anderem über die ganz speziellen Feinheiten, Rubriken und Features unseres regelmäßigen Joker-Specials.

Betriebsanleitung

Was sich inzwischen schon bis ins hinterste Hinterland vorgesprochen haben sollte: In Megablast erwarten Euch alle drei Monate Tests zu den aktuellen Top-Modulen, heiße Insider-Infos über neue Hardware und natürlich ein ganzer Schwung haarklein geprüfter Lösungshilfen. Selbstunschelnd haben wir das Heft nach Systemen geordnet, dennoch lohnt es sich, auch „artfremde“ Tests zu lesen – denn falls es von dem Spiel auch Versionen für andere Konsolen gibt, versorgt Euch eine Box namens **AUCH ERHÄLTlich FÜR...** mit einem bündigen Kurzkomentar!

Das Magazin ist also übersichtlich in die Bereiche **Nintendo**, **Sega**, **Neo Geo**, **PC Engine** bzw. **Turbo Duo**, **CD³²** und die **Handhelds** gegliedert; mit dem **3DO** und **Ataris Jaguar** ist auch die ganz neue Konsolengeneration schon mit von der Partie. Damit man nun auch findet, was man sucht, sind die Rubriken stets farblich gekennzeichnet, was auch für die entsprechenden „Unterabteilungen“ gilt. Wer also ganz gezielt nach Spitzensoft für sein **Super Nintendo**, **NES**, **Mega Drive** (samt **Mega CD**), **Master System**, seinen **Game Boy**, sein **Game Gear** oder **Lynx** (diesmal nur mit einem Kurzttest vertreten) fahndet, wird sie problemlos finden – achtet bitte auch auf das **Logo CD Version**.

Was er ebenfalls finden wird, sind **Hardware-Berichte** und sonstige **News** rund um sein System, leiten sie doch neben **Previews** stets die jeweilige Rubrik ein. Ausnahmen von der Regel bilden der **sammeltaugliche Lösungsteil** und das **Doppelposter**, welche wir zwecks **Herausnehmbarkeit** in die **Heftmitte** verfrachtet haben. Als weitere **Standardrubriken** wären etwa **Leserbriefe im Papierkrieg mit Marc & Sonio**, eine **Auflistung** der **Wettbewerbs-Gewinner** namens **Masterblaster**, ein **witziger Comic**, die **aktuellen Mega-Charts**, diverse **Specials** (diesmal über **Multiplayer-Games** und **Arcade-Umsetzungen**), ein **gewinnträchtiges Preis-ausschreiben** sowie **Private Kleinanzeigen** und der **Blast-Shop** zu vermelden. Neu dabei sind der **Mega-Index** mit al-

len bisherigen **Testergebnissen** sowie unsere **hochwichtige Leserumfrage**. Die **Auswahl** der **Testkandidaten** entspricht dagegen ganz unserem **altbekanntem Motto** „Nur vom Feinsten!“. Um ins Heft zu kommen, müssen die **Spiele** **spitzenmäßig** gut und ohne weiteres in **deutschsprachigen** Raum aufzutreiben sein. Obwohl auch **brandneue Module** vertreten sind, liegt uns

Aktualität weniger am Herzen, wir wollen ja **vierteljährlich** die **Highlights** zusammentragen. Daß dabei nicht alle Systeme in **gleichem Umfang** berücksichtigt werden können, versteht sich von selbst; denn für die **verbreitetsten Geräte** erscheinen **naturgemäß** die meisten **Spitzenprogramme**. Außerdem herrscht im **8-Bit-Sektor** derzeit **ziemlich Flaute**. ... Soweit es das **Bewertungssystem** angeht, bleiben wir dem **Erfahrungsschatz** unserer **Schwestermagazine** **AMIGA JOKER** bzw. **PC JOKER** treu und treffen eine **Unterteilung** in **Prozentwerten**. **Benotet** werden die Punkte **Grafik** (Menge und Qualität), **Animation** (Bewegungsabläufe und Scrolling), **Musik** (Menge und Qualität), **Sound-Effekte** (Menge und Qualität), **Handhabung** (Steuerung und Optionsvielfalt) sowie der **Dauerspaß** (Motivation). Wie das jeweilige Modul im **direkten Vergleich** zur Konkurrenz **abgeschnitten** hat, verraten wir Euch schließlich noch im **Gesamturteil** – damit dabei die **Objektivität** gewahrt bleibt, werden **sämtliche** Wertungen in **Notenkonferenzen** aller beteiligten **Redakteure** ermittelt. Und natürlich beziehen sich die **Noten** auch ganz **spezifisch** auf die **getestete Version**, denn von einem **Game Boy-Cartridge** kann man nun mal nicht dasselbe erwarten wie von einer **CD** fürs **3DO**.

Last not least findet Ihr bei jeder **Bewertung** auch **Angaben über den Hersteller**, das **Genre**, den **Schwierigkeitsgrad** (für **Anfänger**, **Fortgeschrittene**, **Geübte**, **Köner**, **Experten** oder **variabel**) sowie ein **kleines Foto** der **Packung** (bei **Pressetestmustern** gibt's einen **Ersatz**) und einen **ungefährlichen (Richt-) Preis**. Interessant ist hier auch das **Kästchen** mit den **Specials**, wo Ihr über **ganz spezifische** Eigenheiten wie etwa einen **Duo-Modus** oder eine **Save-Option** informiert werdet. Ebenfalls nicht ganz **unwichtig** ist schließlich die **Rubrik Testmuster von:**, welche Euch **zusammen** mit den **Bezugsquellen** auf der **letzten Seite** einen **Hinweis** darauf gibt, wo das jeweilige **Spiel** erhältlich wäre. So, noch **Fragen? Nö?** Das haben wir uns **gedacht**...

NAME DES SPIELS	
(HERSTELLER)	
99%	Bild der Packung
GATTUNG	
SCHWIERIGKEITSGRAD	
GRAFIK	00%
ANIMATION	00%
MUSIK	00%
SOUND-FX	00%
HANDHABUNG	00%
DAUERSPASS	00%
PREIS	99,- DM
TESTMUSTER VON: HERSTELLER	
SPECIALS	
Zwei-Spieler-Modus, Continue-Option und Speicherfunktion mittels Paßwörtern und/oder eingebauter Batterie.	

AUCH ERHÄLTlich FÜR...

MASTER SYSTEM: Wunderschöne Grafik, herrlicher Sound, traumhaftes Gameplay.

GAME GEAR: Miserable Grafik, popeliger Sound, langweiliges Gameplay.

PC ENGINE: Bis auf Grafik, Sound und Gameplay praktisch identisch mit der Master System- oder Game Gear-Version.

**PREISWERTER – BESSER
SCHNELLER**

DAS MEGA-ABO

GESCHENKT

bekommt jeder neue Abonnent
diese lustige MEGABLAST-
Kappe!



Nur vom
Feinsten!



Wer zahlt schon gerne
mehr, als er muß? Wer
läuft schon gerne, wenn
er bedient werden kann?
Wer will nicht als erster
informiert werden?
Eben, und deshalb
kommt MEGABLAST
jetzt für schlappe
30 Märker ins Haus!

Nur
30,- DM



Keine Frage, so ein Mega-Abo hat wirklich nur Vorteile: Wir liefern Euch alle vier Ausgaben eines MEGABLAST-Jahres per Postbote direkt an die Haustür, schön wetterfest verpackt natürlich! Ihr seid da-

durch absolut sicher, kein einziges Spitzenmodul, keine neue Hardware und keine wichtigen Infos zu verpassen – und das alles für nur 30,- DM (Ausland: 38,- DM) statt der gewohnten 34 Mäuse, die am Kiosk zu berappen wären! Da braucht man nicht lange nachzudenken, einfach den Coupon ausfüllen, und die Konsolen-Power kommt gleich ab der nächsten Ausgabe ins Haus...

MEGABLAST ABO-COUPON



Ich bestelle ab (inkl.) Ausgabe ____ / ____

Ich bezahle durch Bankabbuchung:

Kontoinhaber: _____

Konto-Nr.: _____

Geldinstitut: _____

Bankleitzahl: _____

Ich bezahle per Vorauskasse:
(Scheck oder Bargeld liegt bei)

Ich bezahle nach Rechnungserhalt durch:
Überweisung auf Postgirokonto:
Nr.: 444 714-806 BLZ 700 100 80

Bitte geben Sie bei Zahlung oder Korrespondenz immer Ihre
Kundennummer an!



Name / Vorname _____

Straße / Hausnummer _____

PLZ / Wohnort _____

Datum / 1. Unterschrift _____

(bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 8 Tagen bei MEGABLAST, Joker Verlag, Bretonischer Ring 2, 85630 Grasbrunn, widerrufen.
Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine zweite Unterschrift:

Datum / 2. Unterschrift _____

PAPIERKRIEG MIT MARIC & SONIO



MARIC: „Während ein paar Faulpelze den Sommer in der Hängematte verpennen, nützen fleißige Leser die sonnige Zeit für anregende Briefe – und fleißige Redakteure für deren Beantwortung, stimmt’s, Sonio? Sonio?! Sooonio!!!
SONIO: „Chrrrrrr...“

stens tut Ihr die auf 'ner Zweitrittseite ab, was z.B. oft zu ungenauen Angaben zum Kampfsystem führt.

10) Meine „Landstalker“-Version hat englische Screenshot-Texte, aber eine mehrsprachige Anleitung – ist das normal?

11) Handelt es sich bei „Mystical Ninja“ um ein Action-Adventure? Und ist es fürs MD erhältlich?

bringt Stefan Oertel aus Dresden seine Lächer-Kanonade zu Ende.

SONIO: *Prima Brief! Und so schön lang! Heb ihn für den Winter als Brennstoff auf, Maric – und jetzt laß mich weiterpennen...*

MARIC: *Faules Aas, dann bleib wieder alles an mir hängen. Alsdann, auf in den Krampf:*

1) *Man dankt für das Lob und lobt zurück, denn auch wir sind für Friede, Freude und Sachertorte unter den Systemen.*

2) *Sobald Sonic aufgewacht ist, sprechen wir gleich wegen des Comics in der Chefetage vor. Kann sich also nur noch um wenige Jahre handeln...*

3) *Bei derart arbeitseifrigen Kollegen ist es ein Wunder, daß wir viermal im Jahr ein Heft hinkriegen!*

4) *Da scheint tatsächlich was im Busch zu sein. Genaueres zum offiziellen Termin für Deutschland ist aber leider (noch) nicht bekannt.*

5) *Nun, in einem Magazin aus*

lauter Top-Titeln sind auch Spiele unter 85 Prozent nicht von Pappe – so oder so.

6) *Der Schwierigkeitsgrad floß schon immer nur bei Härtefällen in die Bewertung ein.*

7) *Weil Du so ein sympathischer Kerl bist, gib's extra für Dich gleich in dieser Ausgabe eine Leserbefragung!*

8) *Kommt Zeit, kommt Special...*

9) *Der Umfang eines Tests hängt kaum je vom Genre ab: Ungenauigkeiten sollten aber in keinem Fall vorkommen.*

10) *Eher nicht, denn unser „Landstalker“ war komplett in Deutsch unterwegs.*

11) *Action-Adventure ja, aber Mega Drive nein – sorry.*

SCHIMPF & SCHANDE

Ich finde es echt zum Kotzen, wie Eure Leser Euch ständig in Schutz nehmen und sich einschleimen („Achtfüßig fürs Heft ist zwar nicht gerade billig, aber Qualität hat eben ihren Preis...“) – wenn das noch lange so weitergeht, dann werdet Ihr bald so wie das Sch...-Magazin „YPS“! Als nächstes möchte ich mich dem Brief von Johannes Kühl aus Ottenbüttel anschließen: MEHR OLDIES! Außerdem ist es wirklich bescheuert (da hat Johannes schon wieder recht), daß sich alles immer nur um MD und SNES dreht. In der letzten Ausgabe waren z.B. nur zwei Tests fürs NES – wollt Ihr diese wunderbare Konsole etwa vernachlässi-

gen? Und warum seid Ihr eigentlich so teuer? Andere Videospiele-Magazine kriegt man schon für weniger Geld! grummelt The Champ aus Gelsberg.

MARIC: *Aufwachen, Sonio, das ist ganz klar ein Fall für dich!*

SONIO: *Weißt Du, was ich so zum Kotzen finde, Du Champ? Erstens, wenn man mich bei diesem Wetter aufweckt. Zweitens, wenn es wegen eines Nörglers ist, der sich nicht traut, seinen richtigen Namen zu schreiben. Und drittens, wenn die Kritik einfach unberechtigt ist: Was können wir dafür, wenn Oldies nun mal im Clinch mit unserem Konzept der besten Spiele für jedes Vierteljahr liegen? Wieso soll es unsere Schuld sein, wenn nur noch so wenig qualitativ hochwertige Games für das NES veröffentlicht werden? Und was, zum Henker, schert es Ferrari, wenn es einen Clio schon für weniger Geld gibt?!*

ALLE KLARHEITEN BESEITIGT?

Die Wertungen Eurer Tests sind oft schon sehr, sehr niedrig – aber wenigstens ist der Text meist ziemlich aussagekräftig. Übrigens solltet Ihr die „Auch erhältlich für...“-Box so verändern, daß klarer wird, wieviel das Modul auf anderen Konsolen taugt. Beim Test zu „Turtles Tournament Fighters“ (NES) stand dort z.B.: „Am SNES in jeder Beziehung besser!“ Na schön, aber wieviel besser? Nur ein bißchen? Oder vielleicht gar zehn, fünfzehn Prozent? Sehr gut finde ich allerdings, daß Ihr NES-Titel auf 'ner ganzen Seite testet!

Bei den Tips & Tricks solltet Ihr ruhig auch mal eine Komplettlösung bringen. Glaub mir, das muß rein! Euer tolles Doppelposter muß allerdings gelobt werden, und das gilt genauso für den Comic – einer der witzigsten, die ich je in 'nem Magazin gelesen habe! Unterm Strich: Ihr seid zwar nicht überragend, aber doch ganz ordentlich... tröstet uns Thomas Roß aus Worms.

MARIC: *Die Noten stehen*

ELF-MANIA

1) Ich würde mich freuen, wenn Ihr im Megablast ein paar von den bombigen Ideen des Amiga Jokers (Aktion Lesertest, Galerie etc.) übernehmen könntet, aber auch so ist es die absolut beste Videospiele-Zeitschrift! Daß allerdings einige Leser den Kleinkrieg Mega Drive kontra SNES nun auch schon auf Euren Leserbriefseiten beginnen, finde ich echt zum K...übeln. Wer sich über ein anderes System aufregt, will nur die Schwächen seines eigenen vertuschen!

2) Maric und Sonio, Ihr müßt unbedingt mit Eurem Chef darüber reden, daß Euer Comic zwei Seiten bekommt – der ist nämlich spitzenmäßig!

3) Solange das Heft vierteljährlich erscheint, ist der Preis gerade noch auszuhalten, sollte das MB jedoch eines Tages häufiger herauskommen, muß es auch billiger werden!

4) Ist Euch etwas über einen Nachfolger zu „Wonderboy in Monsterworld“ fürs Mega Drive bekannt?

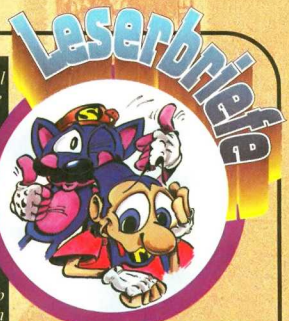
5) Wenn ein Game weniger als 85 Prozent bekommt, dann solltet Ihr das schon begründen. Manchmal vergebte Ihr's nämlich, z.B. bei „Sonic Spinball“ in der 1/94.

6) Ihr solltet den Schwierigkeitsgrad nicht mehr in die Bewertung einbeziehen, weil das (abgesehen von ganz extremen Fällen) eine reine Geschmackssache ist.

7) Wann macht Ihr die erste Leserumfrage im MB? Ich liebe es, diese Fragebögen auszufüllen!

8) Wie wär's mit ein paar Extra-Seiten für Pen & Paper-Rollenspiele (z.B. „Shadowrun“ oder „DSA“)?

9) Und wie wäre es überhaupt mit etwas umfangreicheren Tests für Rollenspiele? Mei-



natürlich im Verhältnis zueinander. Will sagen: Unter den jeweils Besten ist es halt besonders schwierig, hervorstechen! Wäre Dir bloße Lobhudelei tatsächlich lieber? Die „Auch erhältlich für...-Box hingegen braucht naturgemäß knappe, prägnante Aussagen – und was könnte knapper und prägnanter sein als der Hinweis „in jeder Beziehung besser“? Komplettlösungen gehören ab sofort mit dem Lieferprogramm (wobei wir prinzipiell nur bringen können, was IHR uns schickt...), und daß Dir der Comic so gut gefällt, freut mich natürlich ganz besonders!

SONIO: Mich auch, aber sein Fazit ist trotzdem Quatsch. Ich bin nämlich alles andere als ordentlich, dafür aber fraglos überragend!

DAS 3DO VON A BIS Z

Heute habe ich ein paar Fragen zum 3DO:
 1) Erst mal würde mich interessieren, wie es mit Umsetzungen von Sierra- und Lucas Arts-Games aussieht? Oder mit „Rise of the Robots“, „Scavenger IV“ und „Mortal Combat“?
 2) Angeblich soll ja eine 3DO-Karte für den PC geplant sein – dann wäre doch theoretisch auch eine PC-Karte fürs 3DO machbar, oder?
 3) Wann ist das MPEG-Modul erhältlich, und wie sieht es mit der Kompatibilität zwischen NTSC- und PAL-3DOS aus? Könnte man den Unterschied eventuell durch einen Umbau wettmachen?
 4) Werden Firmen wie Konami, Capcom usw. in absehbarer Zeit Spiele für diese Konsole entwickeln? hofft Dennis Mendel aus Rodalben.

MARIC: 1) Die Robbis sind fast für das 3DO geplant, „Mörtel Combat“ kommt vielleicht, doch beim Rest sieht's eher düster aus.
 2) Grau ist alle Theorie, denn wo sollte eine PC-Karte beim 3DO überhaupt eingebaut werden?
 3) Der Countdown für den MPEG-Start befindet sich bereits in der heißen Phase, aber PAL und NTSC sind nun

mal zwei grundverschiedene Normen – statt zum Umbau würde ich eher dazu raten, von Anfang an das passende Gerät zu kaufen.
 4) Abwarten und Klee schmecken.

SONIO: 3DO, kann man das essen? Nein? Dann laß mich damit in Ruhe, ich hab' nämlich Hunger!

KALIBER 32

- 1) Was ist eigentlich ein MPEG-Modul?
- 2) Könnten theoretisch alle Amiga-Spiele auch am CD² erscheinen, oder wären da Lizenzprobleme denkbar?
- 3) Kommt „Anstoß“ fürs CD² heraus?
- 4) Was ist überhaupt in absehbarer Zeit an 32er-Games zu erwarten?
- 5) Welche Konsole hat nach Eurer Meinung das beste Preis-/Leistungsverhältnis?
- 6) Könntet Ihr das MB nicht monatlich herausbringen? fühlt uns Stefan Skatke aus Gütersloh auf den hohlen Zahn.

MARIC: Während sich Sonio sein Leibgericht (Maga-Burger mit extra CD) hinter die Kiemen schiebt, haben wir Zeit für ein kleines CD²-Special:

- 1) Ein MPEG-Modul ist ein Stück Hardware, das durch Datenkompression die Wiedergabe von Filmen bzw. Filmsequenzen in größerem Umfang ermöglicht.
- 2) Nur sehr theoretisch, denn in der Praxis dürften Lizenzverträge von Fall zu Fall anders aussehen.
- 3) Da von der neuen „Anstoß World Cup Edition“ neben der AGA-Version auch eine für das CD-ROM am PC erhältlich ist, steht eine Umsetzung für das CD² eigentlich zu erwarten.
- 4) Hey, willst Du mit solchen Fragen die Leserbriefseiten sprengen?! Aber bitte, hier wenigstens ein kleiner Vorschmack: „Legend of Sorasil“, „Heimdall II“, „T.F.X.“, „Soccer Kid“ etc. etc.
- 5) Dusselige Frage, denn gerade beim Preis-/Leistungsverhältnis zählt unsere Meinung wenig und Deine alles – wir kriegen die Geräte schließlich gestellt! Stehst Du

also mehr auf große Auswahl an Software (Mega Drive oder SNES), auf volle Multimedia-Tauglichkeit (CD² mit MPEG) oder darauf, für Heiterkeit unter den Menschen zu sorgen (Atari VCS)?

6) Sonio, komm zurück, deine Mittagspause dauert jetzt schon zwei Wochen – und da will jemand wissen, ob wir das Heft nicht monatlich machen können...

DIE MEGABLAST-OASE

Es ist heiß, es ist schwül! Ich schlepe mich durchs Wohnzimmer, passiere robbend die Küche und... bin endlich in meinem Zimmer. Ich strecke die Hand aus, aber vergebens. Ich krieche noch einen Meter weiter und greife nach dem Zeitschriftenstoß – da liegt oben auf das neue Megablast! Mit letzter Kraft reiße ich es herunter, schlage es auf und trinke... nee, falscher Film, sorry! Mit letzter Kraft reiße ich es also herunter, schlage es auf, ein Glanz schlägt mir entgegen, und auf einmal... steht mein Vater grinsend vorm Bett, rüttelt mich wach, zieht mir die Decke weg und zert die Vorhänge auf. Montagmorgen, sechs Uhr! Aaaargh! Mann, was schreibe ich hier überhaupt für'n Scheiß?! Na egal, und tschüs bis nächste Nacht... fabuliert Alexander Dingenskirchen aus Valbert.

MARIC: Schon mal einen guten Psychiater konsultiert?

SONIO: Schon mal versucht, die Finger vom guten Kraut zu lassen? Klaro, kleine Mengen werden nicht mehr strafrechtlich verfolgt – aber die Betomung liegt auf KLEINEN Mengen!!!

MANUELA-MIEZE

Ich habe ein paar Fragen zu Ataris Jaguar-Raubkätzchen und hoffe, daß Ihr mir helfen könnt:

- 1) Ist schon ein Termin bekannt, zu dem die passende CD-Schleuder in die Regale kommt? Und wieviel soll das



gute Stück kosten?

- 2) Wird es in absehbarer Zeit Software geben, die die enormen technischen Möglichkeiten der Mieze auch nur annähernd ausnutzt?
- 3) Oder sollte man vom Jaguar doch lieber die Finger lassen, weil er sich mangels Soft zum Flop des Jahres entwickelt?
- 4) Bis jetzt spiele ich auf dem Master System, möchte aber umsteigen. Allerdings fällt mir die Entscheidung zwischen Jaguar und CD² recht schwer.
- 5) Kann man CD-Spiele auf allen CD-Konsolen betreiben oder nur auf der jeweils passenden?

See you later, alligator... verabschiedet sich formvollendet Miezuella, äh, Manuela Probst aus Pfirnten und malt noch (wie man sieht) zwei ausgesprochen lebensrechte Portraits auf den Umschlag.

MARIC: Beim momentanen Stand der Dinge ist es schwer, guten Gewissens zum Jaguar zu raten: Was es derzeit so an Soft gibt, ist wenig



und nicht wirklich überzeugend, der Nachschub ist ungewiß. Das CD-ROM soll (angeblich) bis Weihnachten erscheinen, der Preis steht noch nicht fest – fest steht jedoch, daß Software und Hardware auch auf CD zusammenpassen müssen!

SONIO: Hallo, Kätzchen, hier ist Dein Tiger! Wie wär's, wenn Du mich in den Tank packst, ich Dir den Marschblase und Du dazu schnurkst?

ACTION-ADRESSEN

1) Ich möchte mir demnächst das Action Replay für den Game Boy zulegen. Dabei würde mich zunächst mal in-

teressieren, ob Adressenänderungen, die man mit dem Gerät vornimmt, dauerhaft das Modul verstellen?

2) Zweitens gibt es ja Spiele, die eine Speicherbatterie besitzen und beim Ausschalten automatisch absaven. Wie sieht es dort aus? Werden Veränderungen hier mit abgespeichert oder nicht?

3) Was hat man sich unter solchen Batterie-Modulen vorzustellen? Ist da eine richtige Batterie am Werke, und kann man sie auswechseln, wenn sie mal schwächer wird?

4) Ihr habt geschrieben, daß das Action Replay einem beim Herausfinden der richtigen Adresse hilft – wie soll das funktionieren?

5) Ich schaue mir öfter Eure Freezer-Ecke an, wobei mir von all den Zahlen und Buchstaben ganz schwindlig wird. Wie finde ich denn jetzt als Laie heraus, in welcher Weise ich eine bestimmte Adresse zu verändern habe, um die gewünschte Wirkung zu erzielen?

Wundert sich Kevin Merkel aus Duisburg.

MARIC: 1) Keine Sorge, es wird nur der RAM-Inhalt verändert.

2) Um sich im Einzelfall vor Problemen zu schützen, sollten alle vorgenommenen Veränderungen genau notiert werden – sie lassen sich jederzeit problemlos rückgängig machen.

3) Die implantierten Minizellen halten zumeist einige Jährchen, können jedoch nicht ausgetauscht werden. Schon weil sich das Modul ja gar nicht öffnen läßt...

4) Nun, man fängt z.B. mit fünf Leben an und teilt das dem Action Replay mit. Nach dem Verlust eines Lebens merkt sich das Mogel-Modul alle Positionen im Speicher, die mittlerweile von fünf auf vier gesunken sind – nach ein paar Versuchen bleibt nur noch die richtige Adresse übrig, unter der die Anzahl der Leben manipuliert werden kann. Genaueres im Handbuch.

5) Die Buchstaben sind ebenfalls Werte; man nennt das „Hexadezimal-System“. Besorg Dir so ein Teil, und binnen Kürze hast Du den vollen Durchblick!

SONIO: Was soll ich sagen? Braucht mich noch jemand? Wäre nämlich höchste Schwebebahn für ein kleines Verdauungsschläfchen...

AUS, ÄPFEL, AMEN

Sonio schnarcht wieder friedlich, Maric hat sich eine Pause verdient, und alle Briefe sind beantwortet – wie soll es weitergehen? Na, mit neuen Fragen, Vorschlägen, Kritiken und Lobhudeleien Eurerseits natürlich! Sollte RÜCKPORTO (Ausländer verwenden bitte Internationale Antwortscheine) beiliegen, dürft Ihr sogar mit einer persönlichen Antwort rechnen, andernfalls dient Euer Schrieb als Munition für die nächste Schlacht im Papierkrieg mit Maric & Sonio. Ihr erreicht unsere wackeren Papiertiger unter:

JOKER VERLAG
„MARIC & SONIO“
BRÉTONISCHER RING 2
85630 GRASBRUNN

MASTERBLASTER

Wer an den Verlosungen im letzten Heft teilgenommen hat, sollte jetzt seine beste Lesebrille zücken – hier rücken wir ganz indiskret mit den Namen derjenigen raus, denen Fortuna hold war!

Eure Hitlisten für die „Mega Charts“ sind hier gut angekommen und wurden von uns bestens versorgt, sprich ausgewertet. Sieben von Euch versorgen wir ebenfalls, und zwar mit je einem klasse Game – die glorreichen Sieben sind
Monique Zorica, L-Luxembourg
Thomas Handke, Torgau
Fritz Martens, Grafenau

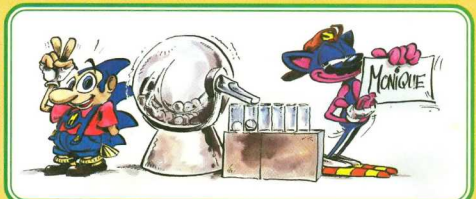
Manuel Huss, L-Tetingen
Klaus Kolb, Wolfsburg
Peter Schilling, Lüdenscheid
Christian Augenstein, Tübingen

Habt Ihr die Frage aus der „Microcosm Competition“ richtig beantwortet? Jawoll ja, der frische, sauerstoffreiche rote Saft rauscht natürlich durch die Arterien. Und auf einige von Euch werden jetzt die Gewinne herabrauschen: Der erste Preis, ein CD³² und ein handsigniertes Microcosm, rauscht zu Edith Linhart, Frankfurt
Mit je einem handsignierten Microcosm begeben sich auf große Abenteuerfahrt durchs Körperinnere

Pascal Berthy, Hamburg
Olaf Heil, Schlüchtern
Evelin Janassek, Hannover
Erik Wolf, Berlin
Peter Malcherzyk, Berlin
Das Microcosm-T-Shirt steht ganz hervorragend
Marco Mäder, CH-Bassersdorf
Christian Ernst, Haltern
Ricardo Weber, Geldern
Martin Würtele, Ettlingen
Michael Bobowk, Dresden

Wenke Schubert, Bad Sachsa
Christian Schneider, Dortmund
Frederik Hildner, Fürth
Alexander Pries, Heidelberg
Thomas Theimer, Frankfurt

Das wär's gewesen für heute; wir wünschen Euch viel Spaß mit den Preisen – und nicht vergessen: Auch in diesem Heft gibt's wieder mächtig was abzugreifen!



Um Nintendo ist es ein wenig still geworden, was News betrifft. Na ja, aktuelle Software gibt's auch im Sommerloch genügend, und ein paar heiße Facts für Nintendaner konnten wir denn ja doch zusammentragen...

PROJECT REALITY DATA

Inzwischen hat sich Nintendo auf einen Datenträger für kommende 64-Bit-Games festgelegt: Nicht die von vielen Konkurrenten favorisierte CD wird den Vorzug erhalten, sondern gewöhnliche ROM-Module auf Silizium-Basis. Mit rund 100 MBit wird die Speicherkapazität der heutigen Neo Geo-Module entsprechen, ohne allerdings deren Preisniveau zu erreichen – die Spiele sollen nicht mehr als die gewohnten 120 Märker kosten. Und weil man der Entwicklung nun auf keinen Fall hinterherhinken will, wurde ein Hintertürchen offengehalten: Das **Project Reality** wird wohl mit einem CD-ROM nachzurüsten sein.

DER SUPER GAME BOY

Ab August soll ein etwa 130 Mark teurer Adapter namens **Super Game Boy** das Abspielen gewöhnlicher Handheld-Module am Super Nintendo ermöglichen. Am piepsigen Monosound wird sich dabei wohl wenig ändern, dafür muß man auf bunte Bilder nicht verzichten: Bei bereits erhältlichen Ti-



Der Game Boy im Super Nintendo: Super Game Boy

NEUES VON

NINTENDO

keln wird man den einzelnen Graustufen individuell Farben zuordnen können, während speziell für das Gerät konzipierte Spiele demnächst gar mit 256 Tönen klotzen wollen – zu überprüfen beim kommenden Klassik-Review „Donkey Kong“.

DAS ROLLENSPIEL-QUARTETT

Weil sie nicht ganz zur Megablatt-Testphilosophie der problemlosen Erhältlichkeit passen wollten, stellen wir Euch die vier neuen Importrollis für das SNES eben hier kurz vor: **Eye of the Beholder**, **Might & Magic III** und **Wizardry 6** entführen den Spieler in grafisch hübsch gemachte 3D-Fantasywelten, wobei der Beholder recht kampflastig daherkommt, die Magie mehr auf Rätsel setzt und der Wizard wegen des megaschweren Gameplays nur erfahrenen Abenteurern zu empfehlen ist – allen gemeinsam ist, daß sie nur mit der Maus ordentlich zu handhaben sind. Auch per Joypad gut zugänglich ist das dialoglastige **Ultima 6**, welches wie seine Kollegen vom Computer kommt und dank eingebauter Batterie Spielstände speichert. Zum Betrieb der

Spiele sind ein Adapter für US-Module und gute Englischkenntnisse erforderlich.

DIE SPIELSCHMÖKER

Das **Super Nintendo Spiele Buch** aus dem Bastei/Lübbe-Verlag liefert auf rund 500 Seiten Spielbeschreibungen plus Tips und Tricks zu 100 populären Games, dazu gibt's allgemeine Infos aus der Nintendo-Welt. Auch wenn manche Facts zwischenzeitlich passé sind (so wird das inzwischen gestorbene 32-Bit-CD-ROM besprochen), verschafft der 20 Mark günstige Band von Andreas Gerhards und Michael Schönbröcher doch einen prima Überblick über das Angebot rund um das SNES.

Für dasselbe Geld liefert Markt & Technik den ersten Band der Serie **Super Nintendo Spiele-Power**. Ausführlich bebildert und beschrieben erfährt man hier die Lösungswege zu „Cyberbator“, „Push Over“ und „Magical Quest“ – wer sich also nicht am Alter der Spiele stört, darf bei dem hübsch und übersichtlich aufgemachten Buch von Eva Hoogh getrost zuschlagen. (R)



Eye of the Beholder



Ultima 6



Super Nintendo Spiele Buch

Super Nintendo Spiele-Power

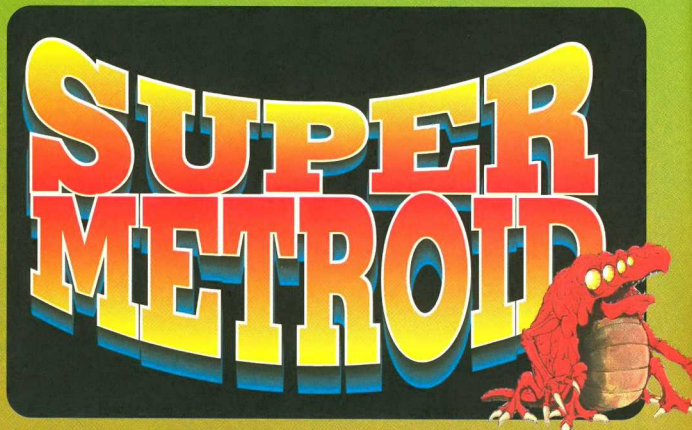


Nach neun Jahren hat einer der größten NES-Klassiker endlich die fehlenden 8 Bit zum Super Nintendo geschafft – Licht aus und Laser an für eines der umfangreichsten, schönsten, spannendsten und spielbarsten Action-Abenteuer diesseits des Spiralnebels!



Der Ausgangspunkt

Läßt Euch hier um Gottes willen nicht vom ersten Eindruck täuschen, denn der scheint eher auf einen der größten Flops der Konsolengeschichte hinzudeuten: Das ebenso lange wie langweilige Intro läßt sich nicht abbrechen, anschließend ist eine kurze Speed-Sequenz zu absolvieren, bei der man über häßliche und eintönige Plattformen streunt und minutenlang keinen einzigen Gegner zu Gesicht bekommt. Doch just in dem Moment, da man sein Joypad gerade verärgert an die Wand klatschen will, bemerkt ein Bewegungssensor das Eindringen des Spielers – und der wahre Spaß beginnt!



Man schlüpft hier in den Kampf- dreiß der Söldnerin Samus Aran, die den auf den fernen Planeten Zebes entführten Metroid-Embryo auf die Erde zurückholen soll. Nun ist das Baby aber nicht irgendein Alien-Balg, vielmehr verfügt es über sagenumwobene Kräfte, die sich der fiese Raumpirat Ridley bzw. dessen Auftraggeber Mother Brain zunutze machen will, um dann die Erde unbesorgt unterjochen zu können. Kurzum, in diesem Kidnappingfall sind Eile und ein flinker Ballerfinger geboten, weshalb der Kampfanzug unserer Heldin höchst interessante Ausbaumöglichkeiten aufweist: Im Verlauf des Abenteuers wird sie neben dem Standardlaser noch über Beamwaffen, Powerbomben und Raketen unterschiedlicher Sprengkraft sowie ein Tool für Riesensprünge, ein Morph-Extra (um sich vorübergehend in einen Ball zu verwandeln) und eine sehr praktische Elektro-Liane verfügen. Derart ausgerüstet, sollten dann auch weite Schluchten und extrem enge Passagen keine unüberwindlichen Hindernisse mehr darstellen...

Und so entdeckt Samus versteckte Räume, plagt sich mit versperrten Toren oder durch Steinblöcke blockierten Geheimwegen herum – generell ist der labyrinthische Weg hier eher schwer ertüfelt denn hart erkämpft. Der Schutzschild unserer Söldnerin steckt



Das ist nur der Zwischengegner...

nämlich einige Feindtreffer weg, und auf Tankstellen für neue Schildenergie oder frische Munition trifft man fast ebenso häufig wie auf kleine und große Gegner, die nach ihrer Niederlage Sammelextras zurücklassen. Wirklich problematisch sind eigentlich nur die dicken, teils über die Dimensionen des Bildschirms hinausragenden Endgegner, weil an ihnen ohne System und Taktik nun mal kein Weg vorbeiführt.



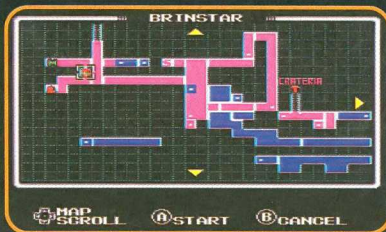
Ach, du schöne Säule klein, willst du nicht mein Speicher sein?

Zugegeben, das feine, aber eben doch schon neun Jahre alte Gameplay alleine würde Super Metroid kaum zu dem Ausnahmemodul machen, das es ist, dafür sorgt zu einem guten Teil auch die phantastische Atmosphäre des Spiels. Angefangen bei der stimmigen Musik (die passend zur jeweiligen Situation sowohl gruselige Klänge als auch treibende Stakkatorhythmen im Repertoire hat) über die sicher nicht bahnbrechende, aber hübsche Optik bis hin zum perfekten Leveldesign ohne unfaire Stellen stimmt hier so gut wie alles. Hinzu kommt, daß jeder der sechs Abschnitte so groß ist, daß sparsamer Programmierer daraus ein halbes Dutzend einzelner Games gezimmet hätten! Darin finden sich überdies allerlei in diesem Genre nicht selbstverständliche

Features wie etwa Savesäulen, an denen der Spielstand zwischengespeichert werden kann, um dank Modul-Batterie an gleicher Stelle auch nach dem Ausschalten der Konsole wieder ins Geschehen einsteigen zu können. Oder das Automapping: Wo man beim Original die verzweigt verzeigten Wege noch von Hand mitzeichnen mußte, verschafft nun ein simpler Tastendruck den Überblick über das bereits besichtigte Areal – sofern einer der versteckten Kartencomputer gefunden wurde, kann sogar das Gesamtgebiet eines Levels eingesehen werden. So oder so scrollt stets ein kleiner Karten-Ausschnitt am oberen Bildrand mit.

Die Grafik ist, wie bereits gesagt, nicht sooo berauschend, doch weiß sie sich im Spielverlauf zu steigern und kann auch mit dem einen oder anderen Gag des 3D-Chips der Hardware aufwarten. Regelrechte Farborgien gibt's zwar an keiner Stelle zu sehen, nette Nebeleffekte, eklige Organoszenarien oder toll animierte Lavalandschaften hingegen schon. So richtig ausgetobt hat sich die Phantasie der Designer dann bei den Gegnern, denn was der Space-Lady hier so alles an scherenbewehrten Minikrebsen, Flugsauriern, tiefendenden Augäpfeln und Riesendrachen begegnet, das kann selbst gestandenen Weltraum-Machos Alpträume bescheren. Herzflattern ist bei Super Metroid also garantiert, sei es nun wegen des Monster-Zoos oder wegen des fesselnden Gameplays.

Damit schließt sich der Kreis, denn das Fazit stand ja eigentlich schon am Anfang: Das schnelle Probe-spielchen im Kaufhaus ist hier trügerisch wie selten, wer sich nur auf den ersten Eindruck verläßt, könnte leicht eines der besten Spiele für das Super Nintendo verpassen! (rl)



Hilfreich und lobenswert: das Automapping



Und noch so ein Mittelboß



Ich flieg' auf dich!



Durchs schöne Zebes-Tal



DAS ist der Endgegner

NINTENDO
SUPER NINTENDO



SUPER METROID
(NINTENDO)

89%



ACTION-ADVENTURE
FÜR FORTGESCHRITTENE

GRAFIK	78%
ANIMATION	82%
MUSIK	87%
SOUND-FX	84%
HANDHABUNG	86%
DAUERSPASS	92%

PREIS 129,- DM

TESTMUSTER VON: GALAXY

SPECIALS

Die Modul-Batterie hält drei Spielstände dauerhaft gespeichert.

AUCH ERHÄLT LICH FÜR...

SNES: Trotz der neun Jahre am Buckel und den üblichen Abstrichen bei der Präsentation ist auch die Version ohne das „Super“ im Titel immer noch super!

GAME BOY: Prinzipiell dasselbe gilt für „Metroid 2“, denn auch die tragbare Fassung ist ein rundum gelungenes Actionadventure, wie man es gerade am Handheld nicht alle Tage findet.

THE FLINTSTONES

Dem Lieblings-Neanderthaler aller Kinder zwischen acht und achtzig ergeht es demnach nicht anders als etwa seinem Kollegen Bart Simpson: Die einleitende Kurzgeschichte vom Gold am Sierra Madrock dient nur als Vorwand für zünftige Plattform-Action... Rufen wir also noch einmal voller Inbrunst „Wiiilmaaa!!!“ und begleiten dann Fred und seinen Kumpel Barney in eine komplexe Oberwelt à la „Super Mario World“. Ganz egal, ob man die Hatz nach dem Schatz nun alleine oder in Gesellschaft eines Mitspielers absolviert, die Helden werden immer abwechselnd gesteuert – auch Solisten kontrollieren beide Figuren. Die Schrittzahl und damit das Vorwärtsglück sind vom Würfelglück abhängig; es ist daher durchaus möglich, an einem oder mehreren der Haltpunkte vorbeizumarschieren und den entsprechenden Plattformabschnitt auszulassen. Den selbstständig agierenden Ehefrauen Wilma und Betty sollte man dabei allerdings tunlichst aus dem Weg gehen, da die resoluten Damen ihre Gatten stets wieder ein Stück weit zurückversetzen. Daneben trifft man auf Extrashops oder Spielschuppen, wo man bei kleinen Bonusgames wie Steinwurf und Memory sein Punktekonto aufbessern kann. Gegen Ende eines Levels macht sich dann noch der 3D-Chip bemerkbar und zaubert eine flotte „F-Zero“-Raserei auf den Screen.

So originell sich das anhören mag, im Prinzip bekommt man es mit einem ganz konventionellen Jump & Run zu tun: Unter Zeitdruck sind eher kleine, aber recht abwechslungsreiche Levels in insgesamt fünf Welten zu absolvieren. Da gilt es mal, haarige Sprünge von einem Flugsaurier zum nächsten zu meistern, dann bekommt man Fässer entgegengeworfen, muß amoklaufende Rinderherden überhüpfen, sich über brodeln-

Wenn der Held einer TV-Serie von der Mattscheibe auf den Konsolen-Screen umzieht, dann landet er meist auf Plattformen – warum sollte ausgerechnet der gute alte Fred Feuerstein da eine Ausnahme machen?



de Lavaseen hangeln oder sich mit Haifischen auseinandersetzen, die das Land vom Wasser aus unsicher machen. Zwischengegner fehlen ebenso wenig wie Extrakisten, deren Inhalt (frische Energie, Zusatzleben, Bonussterne etc.) man sich durch einen kernigen Schlag mit der Holzkeule zugänglich macht – auf dieselbe Weise werden auch lästige Gegner beiseiteräumt.

Am überzeugendsten ist somit vielleicht die Optik ausgefallen, denn



Achtung: Gegenverkehr!



Da fliegt die Kuh!



Eines der Bonusgames



Die Oberwelt des Steintals



F-Zero à la Steintal

THE FLINTSTONES (TAITO)



72%

JUMP & RUN

FÜR FORTGESCHRITTENE

GRAFIK	72%
ANIMATION	69%
MUSIK	72%
SOUND-FX	72%
HANDHABUNG	74%
DAUERSPASS	72%

PREIS 129,- DM

TESTMUSTER VON: LEISURESOFT

SPECIALS

Levelcodes, Zwei-Spieler-Modus, variable Anzahl von Leben.

AUCH ERNÄHRLICH FÜR...

MEGA DRIVE: Prinzipiell dasselbe Spiel, allerdings mit einem anderen Levelaufbau.

die Hauptdarsteller und ihre Kollegen erreichen fast durchgehend Zeichentrick-Qualität. Andererseits beginnt das Parallax-Scrolling schon bei vier Objekten am Screen zu stottern, ein wahrhaft vorsintflutlicher Technik-Patzer! Dafür sind sämtliche Szenarien ansprechend gestaltet, und die Handhabung geht ebenso klar wie die Soundbegleitung. Unter dem Strich ist Taitos Steinzeit damit zwar kein großer, aber doch ein sehr solider Vertreter des Genres. (rl)

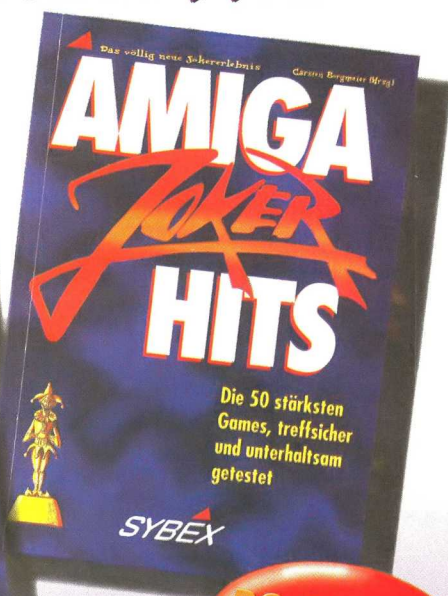
HOL DIR DEN **JOKER** INS REGAL!

NEU

JOKER



ALS EXKLUSIVE SAMMLER-EDITION
MIT EINEM HANDSIGNIERTEN
VORWORT VON MICHAEL



39,80 DM
pro Buch

SONDERSERVICE FÜR JOKER-LESER:

Wer es auf seiner Bestellung vermerkt, erhält die durchgehend farbig gedruckte, inhaltlich aktualisierte und mit vielen Fotos ausgeschmückte Sammlung der größten Joker-Highlights mit einer persönlichen Widmung von seinem Lieblings-Redakteur!

Bestelladresse:

Joker Verlag · „BLAST SHOP“ · Bretonischer Ring 2 · 85630 Grasbrunn

(Nachnahmesendung ist nur im Inland möglich, bei Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei) bitte 5.- DM Postgebühren im Inland bzw. 10.- DM für Auslandsbestellungen dazuschlagen.)



Ninja Warriors

Das originale Schatzenkrieger-Gemetzel von Taito kam in der Spielhalle gut an, während die anschließenden Umsetzungen meist bitter enttäuschten – um so mehr Mühe gab man sich bei dieser Neufassung!

Besonders die im letzten Jahr erschienene Mega CD-Version war dermaßen daneben, daß wohl so mancher Wohnzimmer-Ninja den Programmierer sieben Jahre Zwangsarbeit beim Joker Verlag an den Hals gewünscht hat. Irgendwie muß sich das herumgesprochen haben, denn was die Herrschaften nun am Super Nintendo auf die Beine stellten, hat weit mehr mit einem Nachfolger als mit einer Konvertierung zu tun:

So wurden aus den bislang zwei Helden mit mechanischem Innenleben nunmehr deren drei, wobei aber auch nur die gute Kunoichi weiterhin auf ihre gewohnten Kampftechniken vertraut. Ihr ebenfalls bereits bekannter Kollege mit dem sprechenden Namen Ninja hat sich dagegen zum schwerbewaffneten Muskelprotz gewandelt, der mit Nunchakus und einem MG herumfuchelt und dank „Düsenantrieb“ sogar ein bißchen fliegen kann. Frisch dazugestoßen ist Kamaitachi, der die Gegner mit seinen ausfahrbaren Sichel-Armen in diversen „Mähdrescher-Modi“ fast nach Belieben zerhackt. Das macht ihn natürlich zur ersten Wahl für Leute, welche einfach nicht verlieren können, obwohl das Problem darstellt: Alle drei sind nämlich so furchtbar stark, daß sie ohne weiteres die gelegentlich auftauchenden Kühlschränke, Motorräder oder

Computer durch die Gegend werfen können. Genau dasselbe gelingt ihnen auch mit den Feinden und sogar mit den Obermotzen am Ende der insgesamt acht Levels. Allerdings haben diese Schlusmonster dann doch so gemeine Tricks auf Lager, daß man trotzdem für die immer wieder aufladbare Smartbomb dankbar ist, mit der sich ein Großreinmachen auf dem ganzen Bildschirm veranstalten läßt. Im Grunde erschöpft sich die

Handlung im actionreichen Durchwandern der Gänge von links nach rechts, nur alle Jubeljahre einmal sind ein paar Schritte nach oben oder unten fällig. Die pompöse Inszenierung überstrahlt das angestaubte Spielprinzip jedoch vollständig, speziell die Grafik muß sich schon fast übertriebene Effekthascherei vorwerfen lassen: Zerberstende Gasflaschen explodieren wie Atommeiler, in Brand geratene Lastwagen setzen den kom-

pletten Screen in Flammen, und amoklaufende Ventilatoren zerhackeln alles, was sich ihnen in den Weg stellt. Entsprechend knackig ist auch die Geräuschkulisse, während die Musik dagegen ein bißchen abflüßt. Einwandfrei gelungen ist wieder die Steuerung, dafür kommt der Schwierigkeitsgrad alles andere als gewaltig – selbst kriegerisch gesinnte Anfänger dürften das Game durch haben, bevor es die BPS entdeckt... (mm)



Die Ninja-Auswahl



Amazonen unter sich



Computer sind zum Werfen da!



Ein „tragbarer“ Endgegner

NINJA WARRIORS AGAIN (TAITO)

76%



HACK & SLAY VARIABLE: 2 STUFEN

GRAFIK	83%
ANIMATION	82%
MUSIK	63%
SOUND-FX	79%
HAUDBAUNG	85%
DAUERSPASS	73%

PREIS 129,- DM

TESTHUSTER VON: GALAXY

SPECIALS

Bisher nur als Import erhältlich, Continues ohne Ende.

AUCH ERHÄLTlich FÜR...

PC ENGINE: Das Card-Modul (mit dem „Vorläufer“) ist zwar schon alt, aber immer noch die beste Konsolenumsetzung bisher!

MEGA CD: Eine miese CD – wirklich nur für Hardcore-Fans geeignet.



Clay Fighter

NINTENDO
SUPER NINTENDO



Der coole Frosty

Mit Cartoon-Sprites im Stil von „Street Fighter II“ schlagen wir uns praktisch täglich herum, und auch Digi-Karatekas à la „Mortal Kombat“ sind uns nicht fremd – aber eine Knetmännchen-Klopperei?!

Als man bei Interplay Clay Fighter auf das Modul-ROM brannte, wollte man sich ganz offensichtlich vom gewohnten Prügel-Standard abheben. Und zumindest bei der Hintergrundstory ist das auch gelungen: Das Spielzeugland wurde von einem riesigen Plastilin-Asteroiden gerammt, und acht neue Kreaturen aus Knetmasse waren geboren. Jetzt haben die Kerlchen nichts anderes im Sinn, als ihren Kollegen die Weichteile zu verbiegen, um sich selbst zum König aller Kautschuk-Kämpfer aufzuschwingen...

Damit haben wir den originellen Teil der Veranstaltung leider schon so gut wie hinter uns, denn den weiteren Spielverlauf kennt man bereits dutzendfach. Man sucht sich also eines der Knubbelviecher aus und verdrischt damit die anderen sieben, wobei nur zum nächsten Gegner vorrückt, wer innerhalb eines Zeitlimits zwei von drei Kampfunden für sich entscheidet. Als Kontrahenten

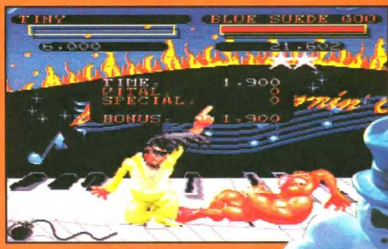
bieten sich ein Schneemann namens Frosty, die fette Walküre Helga, ein Schleimblob, der Plastilin-Fighter Taffy, der ölige Reserve-Elvis Blue Suede Goo, ein Tiny genannter Schwarzenegger-Verschnitt, der Kürbis Ickybod Clay und der Clown Bonker an. Daß jeder dieser illustren Gesellen neben den sattsam bekannten Standardschlägen und -ritten auch noch eine Spezialattacke im Repertoire hat, versteht sich wohl von selbst. So kann sich Frosty etwa in eine Schneekugel verwandeln, Elvis läßt die Haare schwingen, und Helga

betäubt den Feind mit Wagneresängen. Ebenfalls kein Thema, daß man auch einen Freund zum Zweispielermodus bitten darf.

Mag Clay Fighter inhaltlich auch nur Hausmannskost bieten, die Grafik ist allemal spektakulär: Jede Figur wartet mit beeindruckenden Animationen und einem individuellen Hintergrund voller liebevoller Details auf. Und was die seichte Musik bei der Stimmung verbockt, machen die heißen Sound-FX und die glasklare Sprachausgabe wieder wett. Auch die Steuerung wäre an

sich prima, nur macht die verunglückte Kollisionsabfrage viele Aktionen zur Glückssache. Hinzu kommt, daß die Computergegner eher tollpatschig agieren und alsbald keine echte Herausforderung mehr darstellen.

Was bleibt, ist eine 08/15-Prügelei, deren Daseinsberechtigung sich weitgehend in der superben Präsentation erschöpft. Also eher ein Fall für Leute, die mit ihrer Konsole ein bißchen angeben wollen – der wahre SNES-Ninja wartet vielleicht doch lieber auf „Mortal Kombat 2“... (mic)



Der „King“ lebt



Kürbis in Nöten



CLAY FIGHTER (INTERPLAY)	
70%	
PLASTILIN-KLOPPEREI VARIABLE: 3 STUFEN	
GRAFIK	88%
ANIMATION	88%
MUSIK	66%
SOUND-FX	84%
HANDHABUNG	69%
DAUERSPASS	72%
PREIS	130,- DM
TESTMUSTER VON:	GALAXY
SPECIALS	
Zweispielermodus.	

Wenn ein Spiel vom Arcade-Zwitter Neo Geo auf eine „Wald- und Wiesenkonsole“ wie das Super Nintendo runterkonvertiert wird, ist das stets ein heikles Unterfangen – doch David geht gegen Goliath nicht unter!

Die reine Hardware-Power ist eine Sache, doch wenn es um den Software-Support geht, sind die Rollen ohnehin umgekehrt verteilt. Und so dürfte der SNES-Raubfild diese Vorgesichte nicht zum ersten (und wohl auch nicht zum letzten) Mal hören: Ein Mädels wurde entführt...

Welcher der zehn vorrätigen Recken die schmachtende Schöne nun retten soll, wird erst ausgewählt, nachdem man sich entschieden hat, ob die Aktion allein, zu zweit oder im Story-Modus über die Bildschirm-Bühne geht. Im Optionsmenü kann dann eine der acht Schwierigkeitsstufen festgelegt werden sowie Dauer und Anzahl der Runden; außerdem sind Buttonbelegung und Sound einstellbar. Im Zweispielmodus darf man nun aus dem kompletten Kämpferkontingent schöpfen, während die übrigen Modi lediglich Ryo, den Bruder der Entführten, und Robert, des-



„ne (Bonus-) Runde Eishacken gefällig?“

sen besten Freund, zur Wahl stellen. Doch wie man sich auch entscheidet, sobald die Action tobt, ist das „große“ Original bald vergessen! Die ansehnlich proportionierten Sprites verfügen über die genüblichen Faust- und Fußtechniken, dazu haben sie natürlich ein paar Spezialataken in petto. Voraussetzung für diese meist feurigen Angriffe sind eine noch nicht gänzlich ausgelutschte Kampfgeistanzeige sowie ein ekleklischer Restbestand im Energiebalken – um die Moral des Gegners zu untergraben, darf man ihn auch richtig schön fies provozieren. Mit jedem neuen Kontrahenten (al-

les echte Charakterköpfe...) ändert sich übrigens nicht nur dessen Kampfstil, sondern auch die Arena. Als kleine Abwechslung werden zwischen durch immer Bonusrunden eingeschoben, in denen je nach Wahl Eisblöcke zu zerpeppen, Flaschenhälse abzuhaufen oder Superangriffe anzubringen sind, um so Kampfegeist, Kraft oder Angriffsstärke zu verbessern. Wer den Story-Modus gewählt und durchgespielt hat, erfährt außerdem etwas über die Angriffstechniken der Gegner, was später bei anders gearteten Auseinandersetzungen recht nützlich sein kann.

Schreiten wir daher zum Fazit: Mit seinen beachtlich großen und ordentlich animierten Sprites, den situationsbedingten Zooms, der passenden Musik und der guten Steuerung reht sich Art of Fighting auch am Super Nintendo nahtlos in die Riege launiger Klappereien ein, freilich ohne an Highlights wie „Street Fighter II“ heranzukommen. Kein Überhammer also, aber



Mann, is' der dick, Mann!

solides Kraftfutter für ausgehungerte Prügelknaben. (ms)



Nieder mit dem Endgegner!

ART OF FIGHTING



Hoch das Bein!

ART OF FIGHTING (YAKARA)	
72%	
PRÜCELORGIE VARIABLE: 8 STUFEN	
GRAFIK	80%
ANIMATION	80%
MUSIK	66%
SOUND-FX	63%
HANDHABUNG	74%
DAUERSPASS	72%
PREIS	129,- DM
TESTMUSTER VON: LEISURESOFT	
SPECIALS	
Zwei-Spieler-Modus, Packung und Anleitung deutsch.	

AUCH ERHÄLTICH FÜR...

NEO GEO: Das Original ist etwas hübscher – aber auch viel teurer...

MEGA DRIVE: Dasselbe ohne Glanz und Zooming.

WORLD CUP STRIKER

NINTENDO
SUPER NINTENDO

Eines der üblichen Autorennspielen für das SNES zu programmieren, war Interplay wohl zu öde, die Engländer haben nach den Sternen gegriffen: Der rasante Indianapolis-Superpokal ist ein interplanetarer Wettbewerb!

Trotz des Namens hat die wilde Hatz mit den irdischen 500 Meilen also wenig am Spoiler, schließlich treten die ein oder zwei Piloten der Zukunft je nach Schwierigkeitsgrad auf bis zu sechs Gestirnen mit jeweils zwei Divisionen gegen die Konkurrenz an. Gute Plazierungen in den Rennen erhöhen dabei ganz altmodisch Konto- und Punkte-

die Rennen ausgetragen werden. Dabei ist neben dem eigentlichen Geschehen noch eine Streckenkarte mit den Positionen der vier Teilnehmer am Screen zu sehen, es gibt Anzeigen für die verfügbaren



und den Kommentaren eines Moderators; dazu gibt's sogar noch einen Bildschirm-schoner, was ja ein echtes Kuriosum ist. Denn wer könnte sich schon vom Screen losreißen, wenn es gilt, zu den Klängen von „Born to be wild“ die Konkurrenz von der Piste zu sprengen, um irgendwann vielleicht die begehrte Trophäe in Händen zu halten?! (st)

Hetzt die Gleiter!

fallstelle geliefert. Und das ist auch gut so, denn auch die Konkurrenz kämpft mit harten Bandagen und ballert während der Fahrt wild um sich.

Doch, es macht schon einen Heidenspaß, hier über Berg und Tal zu brettern, nach herumliegenden Reparatur-Extras oder Extra-Kohle Ausschau zu halten, sich mit den anderen Fahrern anzulegen und den Kontakt mit Minen oder Öl-lachen tunlichst zu meiden.

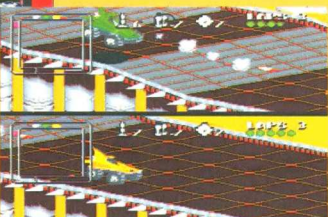
Die flüssig scrollende und futuristisch bunt gestaltete Grafik ist dabei hübsch anzusehen, und die gelungene Steuerung macht noch den lahmsten Studienhocker zum wilden Mad Max – lediglich beim Split-screen des Zwei-Spieler-Modus trübt die eingeschränkte Übersicht etwas den Spielspaß. Begleitet wird das Spektakel von fünf fetzigen Rocksongs



WORLD CUP STRIKER
WORLD CUP STRIKER
WORLD CUP STRIKER



Der Fahrer hat gepennt, weshalb nun seine Kiste brennt...



Die Redaktion im Duell

Extras; die Anzahl der verbleibenden Runden und der Fahrzeugzustand werden ebenfalls eingeblendet. Nach jedem Überqueren der Ziellinie werden die verbrauchten Waffen automatisch wieder aufgefüllt, und bei einem Totalschaden wird nach kurzer Wartezeit (in der natürlich der Vorsprung der Gegner wächst) sogar der komplette Wagen neu an die Un-

Mehr Raketen!

stand, was für einen Aufstieg in die nächste Liga bzw. die Reise zum nächsten Planeten auch erforderlich ist. Denn um zu punkten, sollte die erfahrene Knete in die Aufrüstung des Boliden investiert werden, wobei bis zu fünf Fahrzeuge verfügbar sind.

Apropos Aufrüstung: Ein Blick in das Sortiment des Shops belegt, daß es hier keineswegs so friedlich zugeht wie in der Formel 1. Neben verschiedenen Motoren, Reifen und Stoßdämpfern werden auch jede Menge Waffen und Panzerungen feilgeboten – ein klares Indiz für die Härte, mit der



ROCK 'N' ROLL RACING

(INTERPLAY)

84%



RAMBO-RENNEN

VARIABLE: 3 STUFEN

GRAFIK	77%
ANIMATION	78%
MUSIK	88%
SOUND-FX	84%
HANDHABUNG	82%
DAUERSPAß	86%

PREIS 139,- DM

TESTMUSTER VON: LEISURESOFT

SPECIALS

Simultaner Duo-Modus am Split-screen, Paßwort zu Beginn jeder Liga.

AUCH ERHÄLTlich FÜR...

MEGA DRIVE: Soll demnächst anrollen.



...iel vom Arcade-Zwitter Neo Geo auf eine „Wald-
Viesenkonzole“ wie das Super Nintendo
wert wird, ist das stets ein heikles Unterfangen –
...vid geht gegen Goliath nicht unter!

**Gerade die guten Konsolenstrategicals richten sich ja oft nur an begeisterte
Militärs – doch Namcos Blechhelden haben das Zeug, auch die Pazifisten unter
Euch zur Taktik zu bekehren!**

In nicht allzuferner Zukunft hat die Menschheit sich endlich selbst in die Luft gesprengt, was ja irgendwie zu erwarten war. Zur Strafe finden sich die Überlebenden der atomaren Apokalypse nun unter der Knute eines irren Diktators wieder, der auch die benachbarten Raumkolonien bedroht. Die lassen sich das jedoch nicht bieten und schicken Truppen und

Kriegsgerät zur Erde, um dem Despoten das Handwerk zu legen. Der Spieler ist einer dieser Kolonisten und soll hier in 20 Szenarien die imperialen Streitkräfte besiegen.

Vor den einzelnen Schlachten ist erst mal der Positionskampf angesagt: Auf der schräg von oben zu sehenden Landkarte verteilt man seine drei Basisstationen und baut Anlagen wie Kanonentürme,

oder auch von weiteren Raketen.

Derlei Scherze verschlingen zur Abwechslung kein Geld, sondern Energie, die durch die installierten Kraftwerke wieder auffüllbar ist. Darüber hinaus sollte man Gebäude-Dummies zur Irreführung des Gegners errichten, außerdem gibt's Landminen, Aufrüstmöglichkeiten für die meisten Waffen und Bauten sowie noch etliches mehr. Besonders wichtig ist es, daß man ebenso rasch wie sorgfältig arbeitet, schließlich läuft alles in Echtzeit ab – und die feindliche Großoffensive kann jederzeit losbrechen! Während des eigentlichen Kampfgeschehens sind die Eingriffsmöglichkeiten des Spielers dann eher begrenzt: Man darf Raketen abschießen und seinen wild um sich ballenden Metal Marines die Laufrichtung vorgeben, ansonsten muß man sich aufs Zuschauen beschränken. Nach geschlagener Schlacht gibt's ein Paßwort, um auch nach dem Mittagessen wieder in den Endzeitkampf einsteigen zu können.

Optisch präsentiert sich das Gemetzel in erträglich gezeichnetem Pseudo-3D mit ein paar Zwischenscreens, dazu erklingt ein toller, doch viel zu kurz geratener Soundtrack. Die Steuerung ist leicht erlernbar, warum sie allerdings nur zwei der sechs



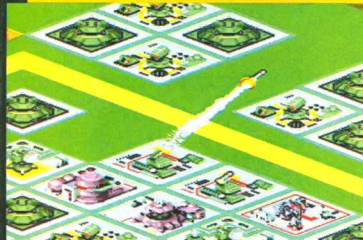
Die Schaltzentrale

Buttons unterstützt, wird wohl ewig das Geheimnis der Programmierer bleiben. Aber das entscheidende Argument für Metal Marines ist der enorme Spielspaß dieser Mischung aus Hektik und Strategie bzw. aus „Sim City“ und „Dune 2“. Tja, wer hier nicht süchtig wird, hat sich wohl doch im Genre geirrt! (mic)

GO SEC



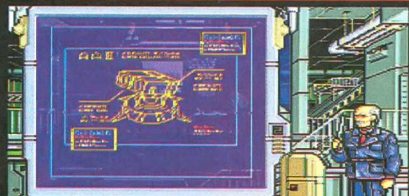
Mächtige Metallmutanten



Röhrende Raketen rauchen



Gleich rumst's!



STRONG A. A. BELT PACKED WITH MISSILES AND RADAR

METAL MARINES

(NAMCO)

79%



**SF-STRATEGIE
FÜR FORTGESCHRITTENE**

GRAFIK	60%
ANIMATION	64%
MUSIK	76%
SOUND-FX	76%
HANDHABUNG	72%
DAUERSPASS	84%

PREIS 130,- DM

TESTMUSTER VON: GALAXY

SPECIALS

Paßwörter, nur ein Spieler.

WORLD CUP STRIKER

NINTENDO
SUPER NINTENDO

Mit „Striker“ sorgte Elite ja bereits für Jubel im Nintendo-Stadion, jetzt ist die Fußball-WM in Amerika im Gange – und der passende Nachfolger läuft auch schon aufs Feld...



Nein, an Optionen wurde hier nun wahrlich nicht gespart: Elfmeter und allgemeine Ballkontrolle können trainiert werden, und wer einen Multiplayer-Adapter besitzt, darf sich neuerdings bis zu vier Kumpeleinladen, um in beliebiger Aufstellung ein Freundschaftsspielchen auszutragen oder gleich in verschiedenen Turnieren und Ligen aufzulaufen.

Dazu gehört natürlich die Endrunde der WM, bei der die Gruppen nach eigenem Gusto aus 32 Nationalteams zusammengestellt werden. Neben dem World Tournament und einer World League kann man sich noch an der World Championship versuchen, wo dem Sieger die Teilnahme an einer Mini-Liga mit den beiden Truppen der Programmierer (Elite Systems und Rage Software) winkt. Sämtliche Wettbewerbe lassen sich auch in die Halle verlegen; die Spieldauer der Begegnungen beträgt zwischen einer und vollen 90 Minuten. Für einen Sieg gibt's wahlweise zwei oder drei

Punkte, und wenn der Keeper von der Konsole gesteuert werden soll, entscheiden drei Fähigkeitsstufen darüber, wie gut er seine Arbeit zwischen den Pfosten erledigt. Einstellbar sind in Freundschaftsspielen u.a. noch die Platz- und Windverhältnisse sowie die Laune des Schiedsrichters. Last but not least lassen sich mit einem Editor alle Team- und Spielernamen sowie die Trikotfarben auf den aktuellen Stand bringen.

Gekickt wird stets vertikal, wobei der flüssig in alle Richtungen scrollende Spielfeldauschnitt schräg von oben zu sehen ist. Die Sprites sind schön animiert und flitzen mit einem Affenzahn, aber dennoch völlig ruckelfrei über den Platz. Optisch besonders ergiebig ist das Elfmeterschießen, das mit einer Perspektive hinter dem Schützen und einem tollen Zoomeffekt besticht. Die leicht zu handhabende Steuerung ermöglicht nicht nur flüssige Kombinationen, sondern auch Schmankele wie Fallrückzieher, Kopfbälle und knallharte



Bei Schlechtwetter kickt man eben in der Halle...

oder angeschnittene Schüsse. Außerdem werden per Joypad Auswechslungen sowie die Wahl der Formation und Strategie vorgenommen, darüber hinaus sind eine Action-Reply-Funktion und eine Hilfslinie für Freistöße, Eckbälle und Abschläge vorhanden. Neben den bekannt realistischen Sound-FX und der abstellbaren Menümusik sind jetzt auch die Nationalhymnen zu hören, und ein komfortables Speichern von bis zu 20 Spielständen mittels Batterie hat die Paßwortoption des Vorgängers abgelöst.

Klares Fazit: Mit seinem Optionsreichtum, der schön präsentierten und unglaublich rasanten Rasen-Action und dem rundum genialen Gameplay zählt World Cup Striker zu den WM-Favoriten im Konsolen-Fußball! (st)

WORLD CUP STRIKER
(ELITE)

82%

SOCCER-ACTION
VARIABEL

GRAFIK	63%
ANIMATION	78%
MUSIK	61%
SOUND-FX	74%
HANDHABUNG	86%
DAUERSPASS	84%

PREIS 139,- DM

TESTMUSTER VON: HERSTELLER

SPECIALS

Dank Modul-Batterie sind die Einstellungen und bis zu 20 Spielstände speicherbar, fünf Kicker dürfen mitmachen.



Der Elfmeterertöter



Gleich schlägt's ein!



NINTENDO
SUPER NINTENDO

Smash Tennis



Im Einzel oder Doppel dürfen sich (mit Multiplayer-Adapter) bis zu vier Spieler in allen vorstellbaren menschlichen und digitalen Kombinationen die Filzkugel um die Ohren schlagen – und das wahlweise über einen, zwei oder drei Gewinnsätze. Als Identifikationsfiguren stehen ihnen dabei 20 männliche und weibliche Cracks mit jeweils recht unterschiedlichen Begabungen zur Verfügung. Neben den Exhibitions gibt es auch einen Turniermodus mit drei Runden, wobei dann bereits ein Gewinnsatz über das Weiterkommen entscheidet – der Sieger kriegt auch ein Paßwort, ehe es zum nächsten Austragungsort geht.

Die Grafikperspektive entspricht der des berühmten Konkurrenten, allerdings umfassen die Schauplätze jeweils etwa vier Screens, die nicht ganz ruckelfrei in sämtliche Richtungen gescrollt werden. Der Platz selbst ist dabei nur einen Bildschirm groß, den riesigen Rest hat man für die vielen netten Details am Rande reserviert.



Ein Sieg unter Palmen ist doppelt schön...



Bislang war „Jimmy Connors Pro Tennis Tour“ die unangefochtene Nummer eins der Weltrangliste am Super Nintendo – das neue Virgin-Game dürfte die Anhänger des weißen Sports jetzt in zwei Lager spalten...

Dazu gehört u.a. auch eine japanische Gartenteichlandschaft, wo der Ball gelegentlich mit einem lauten Platschen verschwindet. Somit reicht die optische Qualität der diversen Courts von sehr anscheinlich bis dürrtig; die an Akira-Comiefiguren erinnernden Sprites sind ordentlich animiert, außerdem haben sich die Grafiker manch netten Hintergrund-Gag einfallen lassen.

Die Steuerung ist allerdings bei weitem nicht so komplex wie bei anderen Vertretern des Genres – obwohl man praktisch mit dem Steuerkreuz und einem Button auskommt, sind die wichtigsten Schlagarten (inklusive Hechtrolle) aber dennoch problemlos durchführbar. Musik- und Soundbegleitung klingen akzeptabel, die Schiedsrichterkommentare könnten dafür besser sein. Alles in allem also unkompliziertes Spättennis für Leute, denen „Jimmy Connors“ schon immer ein wenig zu anspruchsvoll war. (st)

SMASH TENNIS

(VIRGIN)

74%

VORABMUSTER

TENNIS-SIMULATION FÜR FORTGESCHRITTENE

GRAFIK	69%
ANIMATION	68%
MUSIK	68%
SOUND-FX	68%
HANDHABUNG	74%
DAUERSPASS	76%

PREIS 119,- DM

TESTMUSTER VON: HERSTELLER

SPECIALS

Vierspielermodus mit Adapter, Paßwörter.

NHL HOCKEY 94

Während unsere Kufencracks bei der WM nicht immer überzeugten, hat Electronic Arts den deutschen Super-Nintendianern ein wahrhaft meisterliches Digi-Eishockey geliefert – komplett in der Landessprache!

Der Vorgänger „NHL Hockey '93“ kranke ja noch an Ruckel-Scrolling, doch hier gibt es technisch überhaupt nichts mehr auszusetzen. Per Adapter dürfen nun bis zu fünf Joypad-Sportler in einem normalen Saisonspiel oder den Play-Offs übers Eis flitzen, dazu ist das (auch gesondert trainierbare) Penalty-Schießen gekommen.

Rein äußerlich hat sich dagegen in den fünf-, zehner- oder zwanzigminütigen Dritteln wenig geändert: Aus der Vogelperspektive sieht man immer den Teil der Eisfläche, wo gerade die Action tobt, es wird also brav mit dem Puck gescrollt. Wie es sich für ein offizielles Lizenzprodukt der NHL gehört, wurde auch der Realismus groß geschrieben, weshalb man (zumindest weitgehend) nach den originalen Regeln spielt, seine Angriffs- und Abwehrreihen zusammenstellen bzw. auswechseln oder bei einer drohenden Niederlage einen weiteren Stürmer in die Arena schicken kann – auf Wunsch übernimmt auch die Konsole einen Teil dieser Aufgaben. Über ein jederzeit aktivierbares Menü können die Statistiken abgerufen werden, und die



Dieses E



Rüdes Rempeln w

Ohne Schweiß kein Preis (-geld)!



Mach's noch einmal, Wayne!

bringt bei Bedarf die letzten zehn Sekunden der Begegnung nochmals auf den Screen. Durch die komplexen Bewegungsabläufe gestaltet sich die Steuerung zwar etwas knifflig, nach einigen Übungsspielchen sollte man damit jedoch keine Probleme mehr haben. Die nunmehr in jeder Hinsicht saubere Grafik wird von stillichen Orgelklängen und Publikumsgejohle begleitet; der Schwierigkeitsgrad ist relativ hoch. Und weil NHL Hockey '94 gerade wegen des tollen Multiplayer-Modus viel Spielspaß bringt, ist das Modul geradewegs in die Spitzengruppe der Sportsimulationen für das SNES geschlittert! (st)



heiß!



bestraft

TURN AND BURN

NO-FLY ZONE™

NINTENDO
SUPER NINTENDO

Ein Flugsimulator auf einer Konsole, da ist ja oft die Bruchlandung schon vorprogrammiert! Doch bei Absolute ließ man sich nicht entmutigen und erzielte einer F-14 Tomcat die Startgenehmigung am Super Nintendo...

Da der hiesige Stahlvogel für gewöhnlich auf Flugzeugträgern nistet, spielt das Geschehen natürlich ausschließlich auf hoher See. Zu verschiedenen Tages- und Nachtzeiten müssen da Einsätze gegen feindliche Kampfflieger absolviert werden, wobei sich die Zahl der Gegner von Mission zu Mission vergrößert. Im übrigen gestalten sich die Aufträge aber meist recht ähnlich:

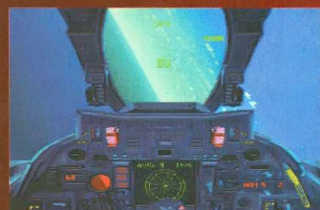
Nach dem beinahe automatischen Start findet sich der Himmelhund im Cockpit seiner Maschine über dem Feindgebiet wieder. Der Gegner kann per aufrufbarer Karte schon frühzeitig ausgemacht werden und läßt nur selten lange auf sich warten – schon sprechen die vier Waffensysteme (Vulcan-Kanone, Sidewinder, Sparrow oder Phoenix), und es gilt, den Himmel möglichst flink zu säubern. Trödlerr bestraft nämlich nicht nur das Leben bzw. der Angreifer, sondern auch der immense Spritverbrauch der Maschine. Ist die Luft dann wieder rein, will nur noch die Landesequenz heil überstanden sein, und schon darf man sich an einem Paßwort und der nächsten Mission erfreuen. Gesellige Jäger können auch zu zweit auf die Pirsch gehen, wobei dann zwischen Pilot und Waffenoffizier gewählt werden darf.

Man merkt dem Programm deutlich an, daß sich die Programmierer Mühe gegeben haben, einen Mittelweg zwischen Realität, Spielbarkeit und den technischen Möglichkeiten der Hardware zu finden – geglückt ist es ihnen freilich nicht in allen Belangen. So ist die Grafik zwar ebenso effektiv wie hübsch, und der Sound gibt sich kernig-fetzig, doch ist



Pilot in Not?

die Steuerung etwas nervös geraten, die vielen Mehrfachbelegungen der Buttons nerven, und der Realismus hält sich in Grenzen. Ein netter Actionflugi ist Turn & Burn trotzdem, nur allzu große Ansprüche an die Dauermotivation sollte man halt nicht stellen; dazu hätte der Hersteller schon für etwas mehr Abwechslung sorgen müssen. (mic)



NHL HOCKEY '94

(ELECTRONIC ARTS)

80%



EISHOCKEY-SIMULATION FÜR GEÜBTE

GRAFIK	76%
ANIMATION	78%
MUSIK	64%
SOUND-FX	74%
HANDHABUNG	72%
DAUERSPASS	86%

PREIS 129,- DM

TESTMUSTER VON: HERSTELLER

SPECIALS

Paßwörter, per Adapter bis zu fünf Spieler gleichzeitig.

AUCH ERHÄLTICH FÜR...

MEGA DRIVE: Bis auf einige Features identisch.
MEGA CD: Zusätzlich Filmsequenzen, Titelmusik und Orgelstücke in CD-Qualität, sonst wie das Modul.

TURN & BURN

(ABSOLUTE)

69%



FLUGSIMULATION FÜR FORTGESCHRITTENE

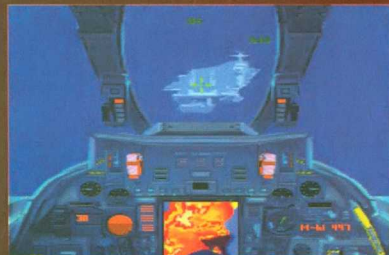
GRAFIK	78%
ANIMATION	76%
MUSIK	76%
SOUND-FX	78%
HANDHABUNG	69%
DAUERSPASS	62%

PREIS 129,- DM

TESTMUSTER VON: GALAXY

SPECIALS

Duo-Modus, Paßwörter nach jeder Mission.



Burn, Baby, burn!

Wenn sich das Erfolgsgespann Virgin & Disney über eine Konsole hermacht, springt für den Spieler schon mal ein Superhit dabei heraus – man denke nur an „Aladdin“. Spielerisch hat Nachwuchs-Tarzan Mogli nicht ganz die erforderliche Klasse, grafisch ist er dafür eine Klasse für sich!

Launiger als beim Gros der erhältlichen Jump & Runs zockt es sich in Disneys Märchen-Dschungel zwar allemal, doch setzen die Entwickler von Virgin eben einen Deut mehr auf zeichentrickfilmartige Animationen als auf Gameplay – aus dieser Richtung gibt es neben etlichen Höhepunkten leider auch



Wer wird sich denn hängenlassen?

so manchen spielerischen Tiefschlag zu vermeiden. Doch der ganz spezielle Charme des bald 25 Jahre alten Movie-Originals (das ja erst kürzlich durch sein Kino-Revival und die Videopremiere einen neuerlichen Popularitätsschub erfuhr) blieb voll erhalten.

Wer es noch nicht gewußt hat, erfährt hier aus dem Intro, daß der kleine Mogli als Menschenkind unter Wölfen heranwächst und im Urwald alsbald mit dem listigen Panther Bagheera und dem gutmütigen Bären Balu Freundschaft schließt. Es wäre also alles in Butter, würde nicht eines Tages der gefräßige Tiger Shir Khan auftauchen und die Parole „Der Knabe steht auf meiner Speisekarte!“ ausgeben. Für Mogli wird es damit höchste Dschungelbahn zur Rückkehr in die Zivilisation, wobei ihm im Film praktisch sämtliche Viecher zur Seite stehen – am Super Nintendo muß der Spieler mit seinem Joypad die Hauptarbeit leisten...

Der junge Held läuft und hüpfert durch Szenarien voller Wiedererkennungseffekte für Cineasten, klettert dabei Mammutbäume empor, schwingt sich an Lianen über Schluchten oder mißbraucht am Boden dahinkringelnde Schlangen als Sprungbrett für höhere Luftakrobatik. All das tut er so phantastisch animiert, daß Unterschiede zum Zeichentrickepos kaum

zu erkennen sind; selbst alte Helden der Bewegung wie „Prince of Persia“ oder „Flashback“ sehen gegen diesen Dschungelläufer reichlich alt aus. Doch nicht nur die Anmut des Hauptdarstellers überzeugt, seine Feinde wurden ebenfalls toll in Szene gesetzt: Wenn Affen Kokosnüsse von den Bäumen werfen, sich unter den Achseln kratzen oder ein Buntspecht sich nach einigen Bananentreffern (Mogli ist mit Chiquitas bewaffnet) erschreckt aufplustert, sieht das einfach hinreißend aus! Für weitere Abwechslung sorgen Bonuslevels und -objekte, Energiedrinks und Extraleben. So manches Sammelgut, wie etwa die beliebten Kokosnüsse, läßt sich gleichzeitig auch als Wurfgeschöß einsetzen – sofern man die Gegner nicht bereits durch einen gekonnten Sprung auf den Kopf beiseite geräumt hat.

Zu den vielen witzigen Einfällen des Games gehören z.B. luftige Ballerreisen auf dem Rücken eines Papageis; die Klet-



Bananen-Feuer frei!



Keine Bange vor der Schlange!



tertouren am Wasserfall und die Passagen mit Dauerscrolling erfordern dagegen exaktes Timing und pixelgenaue Sprünge. Nur leider ist in der kunterbunten Optik nicht immer klar zu erkennen, was nun Plattform und was ein Fuß ohne Boden ist. Und so hüpfelt man zwangsläufig nicht selten auf gut Glück in die Pampa, um sich postwendend in einem vorher nicht einsehbaren Stachelgebüsch wiederzufinden. Letztlich ist das jedoch zu verschmerzen, weil bei Fehlritten selten ein ganzes Heldenleben, sondern meist bloß ein Teil des Kraftvorrats dahinschwindet. Schwerer wiegen da schon die Endgegner, welche ihre verwundbare Stelle oft erst nach Dutzenden von Anläufen zu erkennen geben und die Geduld des Spielers damit auf eine harte Probe stellen. Tröstlicherweise darf man nach mißlungener Mission den nächsten Versuch am zuletzt passierten Wiedereinstiegspunkt beginnen.

So sehr das Nervenkostüm des Spielers stellenweise aber auch leiden mag, die hervor-



Eine hypnotische Herausforderung: die Schlange Kaa

ragende tatenlos herumstehen, tibt er sich im Schattenboxen oder Bananenjonglieren. Erstklassige Arbeit lieferten auch die Musiker ab, denn mit seinen Ohrwürmern („Versuch's mal mit Gemütlichkeit“) und Bongosounds bietet das Modul reichlich Gelegenheit zum Mitswingen und -singen; auch die Sound-FX passen jederzeit zum Spielgeschehen.

Mag diese Dschungelbuch-Versoffung also auch ihre Schwächen haben, die lustige und sorgenfreie Atmosphäre teilt sie sich jedenfalls mit dem originalen Urwalddemos. Im Unterschied zur beliebten Filmvorlage macht das Game aber nicht bloß beim Zugucken einen Heidenspaß und könnte daher bald den gleichen Status eines Klassikers genießen! (rl)



Nicht sonderlich gemütlich: King Louie

ragende Optik entschädigt ihn dafür reichlich. Denn sagenhaft bunt und wunderbar abwechslungsreich geht es eigentlich allüberall in den insgesamt zwölf Levels zu – im multidirektional scrollenden Dschungel, in der Baumhaus-Siedlung, im Steinempel, in der Savanne etc, etc. Hier nur zwei Beispiele dafür, mit wieviel Liebe zum Detail die Zeichner ans Werk gingen: Saust Mogli mit der Liane mitten durchs Buschwerk, schweben abgerissene Blätter hin und her, läßt man ihn zu



Der elefantöse Vorposten



Balu weiß den Weg

JUNGLE BOOK
(VIRGIN)

82%



JUNGLE & RUN
VARIABLE: 3 STUFEN

GRAFIK	88%
ANIMATION	93%
MUSIK	83%
SOUND-FX	79%
HANDHABUNG	72%
DAUERSPASS	78%

PREIS 129,- DM

TESTMUSTER VON: HERSTELLER

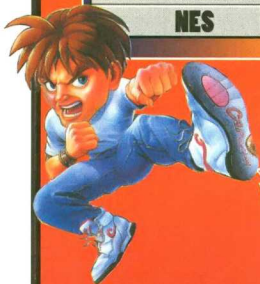
SPECIALS

Continues muß man sich erspielen, Highscores und Levelcodes gibt es leider nicht.

AUCH ERNÄHLICH FÜR...

NES: Lag bei Redaktionsschluß noch nicht vor.
MEGA DRIVE: Keine auffälligen Unterschiede.
MASTER SYSTEM: Die Präsentation ist für 8-Bit-Verhältnisse umwerfend, das Gameplay etwas vereinfacht.
GAME GEAR: Abgesehen von minimalen optischen Retuschen identisch mit der MS-Version.
GAME BOY: Schwarzweiß, aber trotzdem nett.

Mächtig lange hat es gedauert, bis diese typische Spielhallenprügelei auch für das NES umgesetzt wurde – die 16-Bit-Variante ist ja schon satte dreieinhalb Jahre im Umlauf! Aber was lange gärt, wird endlich Blut...



MIGHTY Final Fight



Okay, ein herausragendes Highlight hat Capcom mit dieser Klapperei nicht auf den Screen geboxt, aber derzeit ist man als Besitzer von Nintendos 8-Bit-Konsole auch für schlagkräftige Hausmannskost dankbar. Und die erwartet den Solo-Fighter hier ja auch; ganz in klassischer „Double Dragon“-Manier:

Wieder mal wurde ein unschuldiges Mädchen entführt, wobei sich nun gleich drei unterschiedlich qualifizierte Helden für den Marsch durch die fünf horizontal serollenden Levels anbieten, um die arme Jessica zu retten. Der erste ist ihr Vater Haggard, ein Ex-Catcher, dessen gefürchtete Rundumschläge so gewaltig ausfallen, daß sie sogar an seinem eigenen Energiebalken zehren. Der Ninja Guy und der Karateka Cody halten es da eher mit feingesponnener Fernost-Kampfkunst, doch beherrschen beide auch einen ungemein „eindrucksvollen“ Superkick zur Verteidigung ihrer fünf Bildschirmleben.

Unabhängig vom ausgewählten Recken kommt es vor al-



Hinten die Stadt, vorne der Gegner...

lem auf schnelle Reaktionen an; Zunächst scheinbar unbetieilt auf Parkbänken hockende Typen werden in Windeseile zu ernsthaften Kontrahenten, nicht selten kommen die Feinde gleichzeitig von links und rechts angestürmt, und manchmal erfolgen die Angriffe sogar von jenseits des aktuellen Bildausschnitts – wie in der Spielhalle üblich, scrollt die Grafik erst weiter, sobald der jeweilige Screen komplett von allen Messerwerfern, Amazonen etc. befreit wurde. Dabei müssen sämtliche Opponenten mehrfach auf die Bretter geschickt werden, bevor sie endlich verschwinden; in verstärktem Maß gilt das natürlich für die fetten Brocken am Levelende. Als Hilfsmittel verbergen sich in den herumstehenden bzw. -rollenden Fässern Extras für mehr Leben, Energie

oder Continues, außerdem stößt jeder Kämpfer von Zeit zu Zeit auf die seiner spezifischen Begebung entsprechenden Extrawaffen wie Shuriken oder dicke Hämmer.



Mit der Einschränkung, daß am NES nun mal keine grafischen Wunder zu erwarten sind, lassen sich die diversen Slum-, Ufer- und Fabriklandschaften durchaus als nett und auch abwechslungsreich gestaltet bezeichnen. Das muß man erst recht über die Animationen sagen, besonders witzig ist dabei der überraschte Gesichtsausdruck der getroffenen Fighter. Die Handhabung kann man ebenfalls so durchgehen lassen, während die Sounduntermalung nur wenig Erhebendes zur Gesamtpäsentation beiträgt. Wirklich vermißt haben wir einen Duo-Modus, wie man ihn von der Version für das Mega CD kennt, aber auch in der jetzigen Form ist Mighty Final Fight eine sehr annehmbare Prügelei – nur eben auch nicht mehr. (ms)

Guck nicht so dumm, Brillenschlange!



Ein Kämpfchen in Ehren...

MIGHTY FINAL FIGHT
(CAPCOM)

68%

STRASSEN-PRÜGELEI FÜR FORTGESCHRITTENE

GRAFIK	70%
ANIMATION	73%
MUSIK	57%
SOUND-FX	55%
HANDHABUNG	68%
DAUERSPASS	66%

PREIS **99,- DM**

TESTMUSTER VON: LEISURESOFT

SPECIALS

Drei Continues, nur ein Spieler.

AUCH ERNÄHLICH FÜR...

SUPER NINTENDO: Erheblich schönere Grafik, klaro.

MEGA CD: Optisch und akustisch besser, Zweispielermodus.





Cinemabilia's Wundertüte für Cineasten



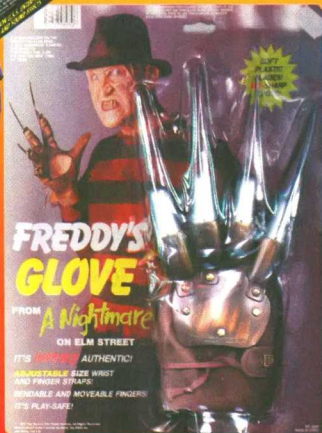
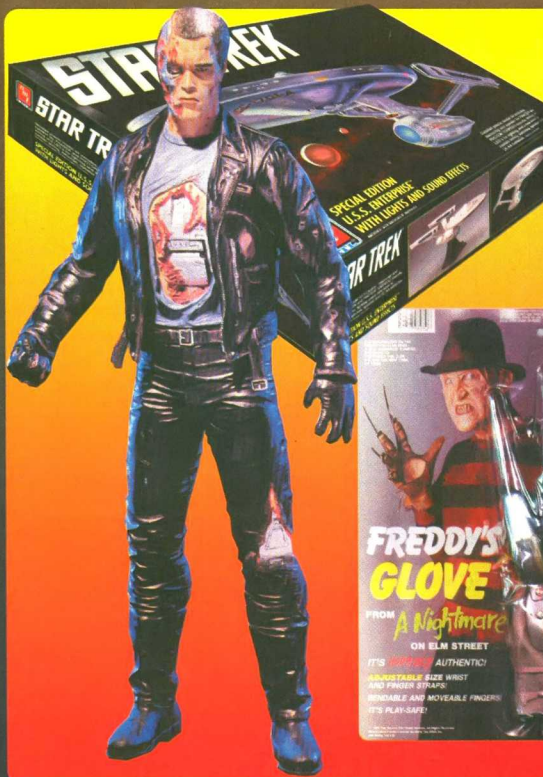
DIE OFFSCREEN-COMPETITION

ÜBER 50 RARITÄTEN FÜR FILM-FREAKS ZU GEWINNEN!

Konsoleros sind meist auch eifrige Kinobesucher; nicht umsonst findet sich fast jeder halbwegs erfolgreiche Streifen bald am Monitor wieder. Und nicht umsonst findet Ihr hier einen ganzen Sack voller Movie-Raritäten – für Gewinner völlig umsonst!

Bei diesem Preisausschreiben gibt es also ausnahmsweise mal keine Konsole, kein Joypad und kein einziges Modul zu gewinnen – dafür die steilsten Teile rund um den Kintopp! Und das liegt wiederum daran, daß wir als Sponsor den Bremer Versandhändler Cinemabilia gewinnen konnten, dessen neuen Katalog wir Euch bei dieser Gelegenheit gleich ans Herz legen wollen. Darin finden sich nämlich VHS-Videos, Laserdiscs, Filmplakate, Starfotos, Modellbausätze und Merchandisingartikel Marke Hollywood ohne Ende. Die Pflichtlektüre jedes ernsthaften Cineasten gibt's für 4,- DM bei: Cinemabilia, Martinistr. 57, 28195 Bremen, Tel.: 0421/174900.

Doch zurück zum Thema, denn steile Teile haben wir Euch versprochen, und steile Teile sollt Ihr auch haben: Weit über 50 Preise rund ums flimmernde Entertainment streuen die großzügigen Leute von Cinemabilia hier unters filmverrückte Zocker-Volk – darunter die Modellbausätze „Enterprise“ und „Terminator“, diverse Soundtrack-CDs, Bücher und Videos für Trekkies, Freddy Krügers Gesichtsmaske und Messer-Handschuhe („Nightmare“), allerlei Poster mit „Dracula“-Motiven sowie verschiedenste Artikel von, mit und über „Jurassic Park“. Alles, was Ihr nun tun müßt, um in die engere Wahl für den warmen Preisregen zu kommen, ist, uns eine Postkarte zu schicken – mit der richtigen Antwort auf unsere...



DEISTRAGE: ZU WELCHER US-GROSS-STADT GEHÖRT HOLLYWOOD?

Eure Lösung sollte spätestens am 01.9.1994 (Einsendeschluß) bei uns eintrudeln, dann ist Fortuna am Zug. Ausgeschlossen sind lediglich der Rechtsweg sowie die Mitarbeiter von Cinemabilia und die des Joker Verlags; allen übrigen Film-Freaks wünschen wir viel Glück und gute Unterhaltung!

Joker Verlag
„Offscreen-Competition“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

SEGA

MEGA DRIVE

NEUES VON SEGA

DIE BPS SCHLÄGT ZU



Nicht (mehr) jugendfrei: Mortal Kombat

00 WINS 18 00 WINS
RAIDEN REPTILE



Wird sich trotz BPS nach Deutschland durchschlagen: Mortal Kombat II

Acclaims Sega-Umsetzungen von Midways populärer Arcade-Keilerei **Mortal Kombat** schienen der Bonner Jugendschutzbehörde zu brutal, um sie weiterhin arglosen Kids zugänglich zu machen – die Module dürfen nicht mehr öffentlich ausgestellt und bloß noch an volljährige Konsoleros verkauft werden. Der Hersteller legte zwar Protest ein, hat seine Schäfchen aber wohl schon im trockenen: Seit der Veröffentlichung vor einigen Monaten hat sich die Rangelei den zweiten Platz hinter „Sonic“ in den All-Time-Verkaufscharts am Mega Drive erprügelt! Ob die praktisch schon vollendete CD-

Version jetzt überhaupt noch nach Deutschland kommt, steht seitens Acclaim aus naheliegenden Gründen noch nicht fest, die für September angekündigte Fortsetzung **Mortal Kombat II** scheint jedoch nicht betroffen.

AB INS KÖRBCHEN

Gute Nachrichten für Master System-Besitzer: Nachdem sich die Mega Drive- und SNES-Fassungen von **NBA Jam** als Verkaufssrenner erwiesen, schleust Acclaim nun eine 8-Bit- bzw. Mega CD-Version des phantastischen Action-Basketballs nach. Sie soll zeitgleich mit der Konvertierung für den Game Boy im August erscheinen.

MEHR FX-POWER

Kaum dreht „Virtua Racing“ per 3D-Chip seine Runden am Mega Drive, schon ist das nächste Game mit Zusatzpower am Modul angekündigt:

Während Acclaims Kampfsportler am Index, die digitalen Basketballer am Master System und der „Wing Commander“ samt Zusatzchip am Mega Drive landen, macht sich um die nächste Generation der Sega-Konsolen Verwirrung breit – wir bringen Licht ins Dunkel um Mars, Saturn und Jupiter!

Electronic Arts wird der für Sommer geplanten Umsetzung des PC-Knüllers **Wing Commander II** einen selbstentwickelten Spezialprozessor mit auf die Reise durch den Weltraum geben.



Schnelle 3D-Grafik durch FX-Power: Wing Commander II





Der Prototyp: Saturn

Der inoffiziell **FX-Chip** betitelte Rechenkecht heißt zwar ähnlich wie sein Gegenstück am Nintendo, seine Fähigkeiten liegen aber in einem anderen Bereich – nicht Vektoren sind seine Stärke, sondern das blitzschnelle Drehen und Zoomen von Bitmapgrafik, weshalb die kommenden Raumschiffe etwa dreimal schneller über den Screen flitzen werden, als das am Mega Drive sonst möglich wäre. Weitere Spiele mit FX-Power sind geplant, über den Preis war nur zu hören, daß er unterhalb von „Virtua Racing“ liegen soll. Klar, mehr als 200 Märker pro Modul leisten sich ja höchstens die Besitzer eines Neo Geo...

PLANETARE VERWIRRUNG

Wenn es um die neue Konsolen-Technologie von Sega geht, jagt ein Gerücht das nächste: Kommt nun **Saturn** oder **Mars** – oder gar schon **Jupiter**?

Fest steht, daß unter dem Codenamen **Mars** ein Aufsatz für das Mega Drive entwickelt wurde, der dieses Jahr als **Mega 32** erscheinen wird. Der Name kommt nicht von ungefähr, schließlich werden zwei RISC-Prozessoren von Hitachi (HS2) mit neuer 3D-Videoe-logik und vermutlich ein DSP-Soundchip das betagte 16-Bit-Modell in ein vollwertiges 32-Bit-System verwandeln! Die nunmehr möglichen 16 Millionen

Farben können dann mit Bildern der gewohnten Optik aus 64 Tönen gemischt werden, was sicher interessante Effekte ermöglicht. Interessant ist auch der angepeilte Preis von knapp 400 DM, zumal das Gerät zur momentanen MD-Software voll kompatibel sein wird – wovon besonders die Besitzer eines Mega CD profitieren können, weil endlich Full-Motion-Video möglich werden soll.

Als nächstes stünde dann wohl der **Saturn** an, eine eigenständige Konsole für 100-MBit-Module und CDs. Ein vierfach schnelles Quadrospeed-Laufwerk soll dabei die Doublespeed-CD-

neuer Videochip für 16 Mio. Farben, schnelles Parallax-Scrolling und Zoom- bzw. Rotiereffekte sorgt. Vor Ende nächsten Jahres darf man das Gerät jedoch nicht erwarten, da allein ein Quadrospeed-CD-Laufwerk derzeit noch um die 1.500 Märker kostet. Hinzu kommt, daß der **Saturn** trotz aller Gemeinsamkeiten wohl nicht kompatibel zum **Mega 32** wird, was die Frage nach dem Software-Support aufwirft. Immerhin sollen die Spielhersteller dann Games für das alte Mega Drive, solche für die 32er-Version und den **Saturn** produzieren – nicht zu vergessen das Mega CD in allen denkbaren Kombinationen!

Diese Materialschlacht könnte also



Mars macht mobil: das Nachrüst-Kit Mega 32

RÖmer der multimedialen Konkurrenz (etwa CD³² und 3DO) klar abhängen, während intern weitgehend dieselbe Technologie geboten wird wie schon beim **Mega 32**. Der gute alte 68000-Prozessor wird also zur Steuereinheit für die Eingabegeräte degradiert, während zwei mit 27 MHz getaktete 32-Bit-Customchips die Hauptarbeit (z.B. texturierte Vektorgrafik der blitzschnellen Art) übernehmen und ein

leicht dazu führen, daß keine Hardware voll ausgereizt wird, oder dazu, daß sich nur ein Gerät durchsetzt. Und das mag der besagte **Jupiter** sein, eine preisgünstige **Saturn**-Variante, von der gerücheweise zu hören war. Ob es sich dabei nun um einen **Saturn** ohne CD-ROM für etwa 500 Mark, um eine fixfertige Kombination aus Mega Drive und **Mars** oder bloß um heiße Luft handelt, muß sich erst zeigen – fest steht, daß es Sega mit einer derart verworrenen Modellpolitik nicht leicht haben wird, mit der kommenden Konsolen-Generation von Nintendo (Arbeitsname: „Project Reality“) zu konkurrieren. Der Kampf der Giganten dürfte also spannend bleiben... (rl)



Die ersten Games für Mega 32 und Saturn: Segas Virtua Fighter und Cores Soular

SEGA

MEGA DRIVE

STREETS OF RAGE 3

Alle Jahre wieder beschert Sega den Fans handfester Prügel-Action eine Neuauflage dieser Straßenklopperer – ob die Kämpen wohl noch genug Puste haben, um auch in der dritten Runde eine gute Figur zu machen?

Diesmal konnte der Erzganove Mister X den finsternen Dr. Zero als Verstärkung gewinnen, es wartet also wieder eine Menge Arbeit auf die vier edlen Freunde Axel, Blaze, Sammy und Zan: Sieben jeweils in mehrere Unterabschnitte aufgeteilte Levels müssen sie von Gegnern säubern, bevor sie endlich mit den beiden Oberbösewichtern ein paar Takte Klartext reden dürfen.

Zwei Menschen können hier entweder gemeinsam gegen das Unheil in der Welt ankämpfen oder sich à la „Street Fighter“ untereinander prügeln. Solisten bleibt die Wahl der gewünschten Identifikationsfigur in dem Heldenquartett, dessen Mitglieder neben den Standardschlägen, -tritten und -sprüngen natürlich auch über individuelle Spezialtechniken im Straßenkampf verfügen. So beherrscht Axel einen ganz besonders feurigen Kinnhaken, während die gute Blaze einen Flammenüberschlag zu bieten hat, der mindestens so heiß ist wie ihr Minirock. Der Rollschuhfahrer Sammy legt da lieber eine knisternde Breakdance-Einlage aufs Parkett, und Cyborg Zan verwandelt sich bei Bedarf in einen leibhaftigen Stromstoß. All diese Scherze funktionieren jedoch nur bei aufgeladener Spezialenergie, außerdem zieht ihr Einsatz jedesmal ein wenig Lebenskraft vom regulären Energiebalken ab. Die gute Energie wird freilich auch für die zahllosen Punker, Peitschenladies, MG-bewehrten Nadelstreifengänger und boxenden Kängurus benötigt, die sich hier herumtreiben, ganz zu schweigen von den be-

sonders belastbaren Unholden an jedem Levelende. Um sie überhaupt je zu Gesicht zu bekommen, sollte man unterwegs in allen (zerschlagbaren) Ölfässern, Kisten und Reifenbergen nach Extrawaffen wie Baseballschlägern, Brechstangen oder Messern Ausschau halten, die gleich mehrere Feinde auf einmal über den Jordan schicken. Dazu geben kleine Kalorienbomben verbrauchte Energie sofort zurück, und zusätzliche Kämpferleben kann man eh immer brauchen. Schön und gut, allerdings ist die Grafik nicht mehr ganz so bunt wie bei den Vorgängern, und die Musik dudelt ziemlich einfallslos vor sich hin. Die prima Steuerung wurde zwar weitgehend beibehalten, doch ist die Kollisionsabfrage jetzt etwas ungenauer – also Vorsicht im Kollegen-Modus, sonst vermöbeln sich die Helden versehentlich unterein-

ander. Auch Neuheiten wie unter Zeitdruck zu zerstörende Schalter oder die Bulldozer-Hetzjagd findet man eher selten; überwiegend hat Streets of Rage 3 Altbewährtes zu bieten: Das horizontale und vertikale Scrolling etwa, die Aufzugsfahrten und insbesondere die Szene im Hauptquartier von Mister X. Wer also eine anständige Prügelei mit relativ niedrigem Schwierigkeitsgrad sucht, darf hier zuschlagen. Falls er jedoch die vorangegangenen Folgen der Serie schon aufgemischt hat, sollte er sich nicht zu sehr auf Neuigkeiten freuen... (mic)

Blaze in Aktion

Zieh dem Känguruh die Ohren lang!



Mann in Not!



STREETS OF RAGE 3

(SEGA)

71%

STRASSEN-PRÜGELEI
VARIABEL: 3 STUFEN

GRAFIK	76%
ANIMATION	76%
MUSIK	66%
SOUND-FX	70%
HANDHABUNG	70%
DAUERSPASS	70%

PREIS 109,- DM

TESTMUSTER VON: GALAXY

SPECIALS

Zwei-Spieler- Modi, drei Continues.

30

MEGABLAST

BATTLECORPS

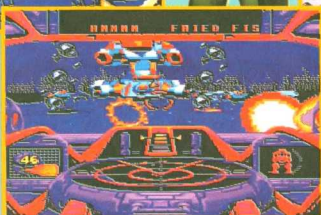
Mit dem Heli-Knüller „Thunderhawk“ konnte Core Design am Mega CD kräftig abräumen, jetzt soll die Zukunft dafür sorgen, daß der Erfolg den Engländern auch in der Zukunft treu bleibt...



Giganten aus Stahl

Hier verschlägt es den Spieler also ins Jahr 2064; eine Zeit, da die Erde von riesigen Konzernmultis beherrscht wird, die sich untereinander gnadenlos bekriegen. Besonders erbittert tobt der Kampf um das Meridium, denn nur mit diesem Mineral lassen sich die eminent wichtigen „Super Fission“-Reaktoren betreiben. Nun befindet sich der einzige bekannte Fundort auf Mandelbrots Welt, einem weit entfernten Planeten, der vom Computer MOSES überwacht wird. Eines unschönen Tages wird der Rechner jedoch mit einem Virus infiziert und spielt verrückt: Er betrachtet plötzlich sämtliche Menschen als Bedrohung, verhaftet die ansässigen Siedler und verwandelt die Gegend kurzerhand in eine Militärfestung!

Grund genug für die Menschheit, das Battlecorps auf Mandelbrots Welt zu schicken. Dabei handelt es sich um drei zweibeinige, unterschiedlich schnelle und gepanzerte Kampfroboter, von denen sich der Spieler einen aussuchen darf. Mit dem Blechkumpan



Laß rattern, Kumpel!

sind dann 13 Missionen vom schlichten Feinderösten über das Zerbröseln von Radarstationen und das Einsammeln von Atommüll bis hin zum Endkampf gegen MOSES zu absolvieren. Es gilt auch, mit versteckten Schaltern und trickreichen Teleportern zu hantieren; zur Orientierung haben die Robbis einen Radarscanner sowie eine Karte der näheren Umgebung an Bord. Daß sie zudem alles andere als wehrlos sind, versteht sich von selbst: Das reichhaltige Waffenarsenal kann u.a. mit Flammenwerfern, Zielschraketen und Schleuderminen aufwarten.

Damit der Robotpilot vor dem Bildschirm möglichst viele der sechs vorrätigen Grafiklandschaften (Lava, Eis, Tiefsee etc.) aus der 3D-Cockpitperspektive zu sehen bekommt, gibt's acht Continues, aber leider keine Save-Option. Leider deshalb, weil die opulente 64-Farben-Grafik tadellos zoomt,



Glühende Lava...



Heiße Gefechte...

scrollt und rotiert, das beeindruckende Kanonenfutter hier aus toll gerend-

erten Objekten besteht und die teilweise umwerfenden Spezialeffekte (durch Feuerwände hindurchscheinende Feinde, zerbröckelnde Steinwände, Explosionen der Megatonnen-Klasse) selbst die geniale „Thunderhawk“-Präsentation locker in den Schatten stellen! Dazu kommen heiße CD-Musik der härteren Gangart, Sprachausgabe und haufenweise Wumms und Pengs. Auch mit der Steuerung der Kampfrobbis kommt man nach kurzer Eingewöhnungsphase gut zurecht, so daß die gelückte Mischung aus „Battletech“ und Balleraction praktisch von Anfang bis Ende Spaß macht.

Aus der Dutzendware hebt sich dieses Prachtmodul allerdings auch durch seinen gepfefferten Schwierigkeitsgrad heraus, was bei Einsteigern für mehr Frust als Lust sorgen dürfte. Um so begeisterter werden aber erfahrene Konsolenkrieger von der ge-

lungenen Kombination von Strategie und flinker Action sein! (mic)

CD
VERSION

BATTLECORPS

(CORE DESIGN)

86%



ROBOT-SCHLACHTEN FÜR KÖNNER

GRAFIK	86%
ANIMATION	93%
MUSIK	84%
SOUND-FX	84%
HANDHABUNG	78%
DAUERSPASS	88%

PREIS 119,- DM

TESTMUSTER VON: HERSTELLER

SPECIALS

Acht Continues, aber keine Save-Option.

SUB TERRANIA

Das Spielprinzip von Subterrania hat schon gut ein Jahrzehnt am Buckel, erfreute es sich doch erstmals in der Spielhalle und später dann am C64-Homecomputer mit dem Game „Thrust“ großer Beliebtheit. Inzwischen konnte man bereits auf praktisch jeder Hardware per Gravitationssteuerung durch Höhlensysteme fliegen, um etwa Geiseln zu befreien – jetzt ist mit Segas 16-Bit-Konsole auch eine der letzten Bastionen erobert:

Man manövriert also einen kleinen Flieger kreuz und quer durch ein großes unterirdisches Minenlabyrinth, wo böse Aliens gute Menschen gefangenhalten. Der Rettungsraumer hat dabei stets mit der Anziehungskraft zu kämpfen (selbst die Flugbahn der Geschosse tendiert leicht nach unten), was vom Piloten laufend gefühlvolle Kurskorrekturen erfordert. Andererseits kann man dadurch auch „um die Ecke schießen“ oder feindliche Projektile gekonnt umkurven, jedenfalls, sobald man die gewöhnungsbedürftige Rotationssteuerung im Griff hat. Kommandos wie Vorwärts- und Rückwärtsschub, Links- und Rechtsrotation oder Feuern dürfen aber beliebig auf das Joypad verteilt und am feindfreien Practice-Screen ausgetestet werden, um baldmöglichst für die folgenden neun Missionen mit ihren sehr unterschiedlichen Aufgabenstellungen gerüstet zu sein.

Die Aufträge werden dem Spieler in einem vorangestellten Briefing jeweils Punkt für Punkt erläutert, man braucht die Aufenthaltsorte der Geiseln oder die Schwächen des Gegners somit nicht komplett selbst auszukundschaften. Auch sind die ersten Levels noch relativ leicht zu bewerkstelligen, während der Schwierigkeitsgrad mit der Zeit langsam, aber unerbittlich ansteigt – dann droht z.B. andauernd der Treibstoffvorrat zu versiegen, die Schutzschilde stehen

Wenn es um Geschicklichkeit und Balleraction geht, muß nicht immer und unbedingt eine Plattform die Plattform sein: Hier feiert eine ganz andere und eigentlich schon steinalte Spielidee ihre Premiere am Mega Drive!

kurz vor dem Zusammenbruch, und tödliche Laserbarrieren sowie Techno-Feinde in allen Größen machen das Heldenleben schwer. Zwar sind im Areal Lagerstätten für Zusatzsprit, frische Energiereserven und Extrawaffen verteilt, doch sind sie nicht immer einfach zu finden. Und da diese Depots zudem auch von den eigenen Treffern

vernichtet werden können, gilt hier die Devise „Schauen vor Ballern“.

Aber bei Subterrania stimmt nicht nur die Spielbarkeit, als Gravitations-Krieger wird man auch von feinsten Präsentation verwöhnt. Die wunderbar detaillierten Techno-, Kristall- und Organo-Szenarien scrollen blitzschnell in alle Himmelsrichtun-

gen, es gibt hübsche Grafikdetails wie blinkende Positionslichter oder Dutzende knallharter Explosionen, und sogar ein kleines Intro ist inkludiert. Dazu wird jede Spielstufe von eigener Musik und wuchtigen Sound-FX begleitet. Anders gesagt: Wenn die Schwerkraft ruft, sollte der anspruchsvolle Action-Fan nicht zaudern! (rl)



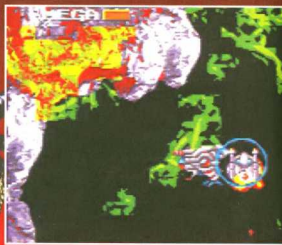
Große Gegner...



Enge Schluchten...



Haarige Manöver...



SUBTERRANIA	
(SEGA)	
80%	
SCHWERKRAFT-ACTION	
VARIABLE: 3 STUFEN	
GRAFIK	80%
ANIMATION	82%
MUSIK	82%
SOUND-FX	80%
HANDHABUNG	78%
DAUERSPASS	78%
PREIS	129,- DM
TESTMUSTER VON: LEISURESOFIT	
SPECIALS	
Kein Teammodus, keine Continues, keine Levelcodes, aber ein Musikmenü.	



McDonald's Treasure Land Adventure

SEGA
MEGA DRIVE

Die weltberühmten Bullenbrater ließen sich vom halbgenen Erfolg der „Global Gladiators“ nicht einschüchtern und sponserten gleich noch ein Jump & Run – diesmal ist das Zocker-Menü schön groß und saftig geraten!

Der mit drei Bildschirmleben gesegnete Firmenclockwork Ronald McDonald sucht hier nach den Einzelteilen einer Schatzkarte, die sich im Besitz von drei furchtbar bösen Bösewichtern (Vegetarier? Manager bei Burger King?) befinden. Dabei lernt er mehr oder weniger zwangsläufig viele phantasievolle Plattformlandschaften wie fahrende Züge, Blumenwiesen, Wasserfälle, Kerker, Sternenhimmel und Wolkenwelt kennen – jede dieser Spielwelten kann mit tadellosem Scrolling in sämtlichen Richtungen und mehreren Parallaxebenen aufwarten.

Und weil eine Schatzsuche ohne Action ein herzlich langweiliges Unterfangen wäre, machen toll gezeichnete (End-) Monsterhorden in allen Farben und Formen Land, Luft und Wasser unsicher: Kürbisse, Fledermäuse, Schildkröten oder Kaninchen sind noch verhältnismäßig harmlos, weil nur bei Berührung gesundheitsgefährlich; richtig gefährlich wird's dafür bei den schießwütigen Gnomen, bissigen Piranhas, feuerspeienden Drachen oder mit Bällen um sich werfenden Jongleuren. Im Gegenzug kann Ronald den Unholden Zauberblicke entgegenschleudern. Andere Gefahren werden elegant umgangen, indem unser Freund aller hungrigen Kinder mit Hilfe seines Schals Klimmzüge an dafür geeigneten (= mit Haken ausgerüsteten) Plattformen unternimmt oder sich an eins der häufigen Seile hängt und so per „Schal-Gondel“ sanft entschwebt. Außerdem verfügt der Knabe über phänomenale Weitsprungfähigkeiten und ist sich auch nicht zu schade, nötigenfalls mal auf allen Vieren weiterzukrabbeln.

Selbstnuschelnd liegen auch Bonusgegenstände zum Aufsameln bereit. Es gibt neun Sorten, darunter lebensverlängernde Ringe, zauberkraftverstärkende Juwelen, die Firmenlogos für mehr Continues, oder Ballons, um vorübergehend den Luftraum unsicher machen zu können. Auch an den überall verstreuten Goldsäcken sollte man nicht achtlos vorbeiziehen, denn durch den Inhalt lassen sich all die Boni auch käuflich in Shops erwerben. Hört sich etwas abgeschmackt an? Soweit es das reine Spielprinzip betrifft, ist es das auch – doch alleine schon die originellen Gegner und die abwechslungsreichen Grafiken machen diesen Digi-Burger zu einem phantasievoll garnierten Festschmaus. Zumal auch für die sonstigen Zutaten (ein paar musikalische Kabinettstückchen und eine tadellose Pad-Steuerung) nur beste Ware verwendet wurde. Daher unser Rat: Wer zur Zeit nicht gerade strikte Plattformdiät hält, sollte sich von diesem leckeren Big Mac unbedingt mal einen kräftigen Bissen gönnen! (md)

Kuno, der Killerkürbis



Gernod, der gichtige Gnom



Abwärts!

Es fährt ein Zug nach Irgendwo...



MC DONALD'S TREASURE LAND ADVENTURE
(SEGA)

83%
MEGA DRIVE

JUMP & SHOOT
VARIABLE: 3 STUFEN

GRAFIK	83%
ANIMATION	80%
MUSIK	75%
SOUND-FX	75%
HANDHABUNG	83%
DAUERSPASS	83%

PREIS 119,- DM

TESTMUSTER VON: LEIGRESOFT

SPECIALS

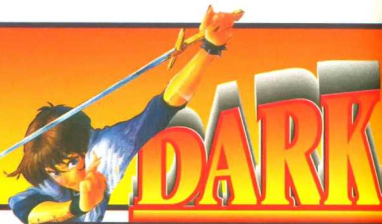
Paßwortoption für den Wiedereinstieg, drei Continues, weitere können gespielt werden.

AUCH ERHÄLT LICH FÜR...
GAME GEAR: Die deutlich abgespeckte Version ist nur als Import erhältlich.

SEGA

MEGA

Dr. Robotnik's MEAN BEAN MACHINE



Es soll ja tatsächlich Leute geben, die noch nie dem „Tetris“ bzw. „Columns“-Rausch verfallen sind – mit Segas neuem Knobel-Streich rund um den Sonic-Erzfeind können sie das Versäumte nun nachholen!

Auf dem Bildschirm befinden sich nebeneinander zwei Töpfe, in die von oben dreh- und verschiebbare Bohnenpärchen von fünflei Farben hineinregnen. Wenn sich zwei gleichfarbige Böhnchen berühren, verschmelzen sie miteinander; mindestens viergliedrige Bohnenketten verschwinden mit einem lauten Knall. Das Spielziel besteht natürlich darin, zu verhindern, daß der eigene Trog überläuft, bevor dies beim menschlichen oder (ständig stärker werdenden) digitalen Gegner geschieht.

Anfänger dürfen sich zunächst an einer Übungsrunde versuchen, und ein in der Screenmitte plaziertes Infenster gibt Auskunft darüber, welches Bohnenpaar als nächstes anrücken wird. Doch der eigentliche, weil neuartige Clou an der Sache ist, daß jede Explosion eine schwarze Bohne entstehen läßt, die umgehend in den gegnerischen Topf wandert. Dort weigert sie sich standhaft, mit ihren bunten Kollegen zu verschmelzen – sie kann nur durch eine



Zum Nachttisch bunte Bohnen



Is' ja schon recht ...

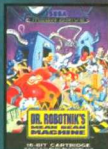
Explosion der umliegenden Ketten vernichtet werden. Platzierungskünstler, die es mit Hilfe einer geschickten Topfauffüllung schaffen, eine Ketten-Kettenexplosion in Gang zu setzen, können dem Gegner sogar bis zu 25 der schwarzen Gesellen auf den Hals hetzen! Nach gewonnener Schlacht gibt's dann ein Paßwort, ehe die nächste, schwerere Etappe ansteht.

Da das angestaubte Spielprinzip hier originell variiert wurde, stellt sich bei zunehmender Spieldauer trotz der eher kargen Präsentation ein erheblicher Suchteffekt ein. Mitverantwortlich dafür sind sicher auch die selbst auf der niedrigsten Schwierigkeitsstufe äußerst ernstzunehmenden Computergegner und die gelungene Steuerung. Also ein echter Knaller, dieser Dr. Robotnik! (md)

DR. ROBOTNIK'S MEAN BEAN MACHINE

(SEGA)

70%



KNOBEL-BOHNEN

VARIABLE: 4 STUFEN

GRAFIK	44%
ANIMATION	48%
MUSIK	68%
SOUND-FX	62%
HANDHABUNG	76%
DAUERSPASS	74%

PREIS 119,- DM

TESTMUSTER VON: LEISURESOFT

SPECIALS

Paßwörter, Highscoreliste.

AUCH ERHÄLTICH FÜR...

MASTER SYSTEM: Spielerisch identisch, aber nur als Import erhältlich.
GAME GEAR: Wie Master System.

Bisher wurde Segas Schillerschleuder ja überwiegend für leicht aufgepeppte Umsetzungen bekannter Module benutzt, jetzt wird das Mega CD langsam erwachsen – wie auch dieses ausgewachsene Strategical beweist!

Die altbekannte Vorgeschichte um ein bedrohtes Fantasyreich auf der Suche nach dem rettenden Helden kann man getrost abhaken, der Spaß beginnt, sobald sich der Feldherr nach dem opulenten Zeichentrickintro am Auswahlbildschirm wiederfindet. Denn wenn das digitale Alter ego (vier unterschiedlich starke Heerführer stehen bereit) feststeht, ruft auch schon das Schlachtfeld...

Man antwortet, indem die eigenen Einheiten – bestehend aus einem riesigen Arsenal verschiedenster Typen wie Einhorn, Drachen, Magier etc. – auf Hexefeldern rundenweise verschoben werden. Dabei steht aber nicht nur der Kampf auf dem Dienstplan, man soll auch nach magischen Artefakten suchen, sich im Plausch mit den Bewohnern besetzter Dörfer lukrative Aufträge beschaffen und den Sold in die Waren der örtlichen Shops investieren. Die eigentlichen Fights laufen ohnehin auf Extrascreens ab, wobei dann nicht (mehr) eingegriffen werden kann. Auch nach gewonnener Schlacht geht's hier nicht so linear zu, wie sonst im Genre üblich, statt dessen werden Spähtrupps in anwählbare Gebiete ausgesendet, um Infos über das weitere Vorgehen zu sammeln. Tja, der kürzeste Weg zum Endkampf ist nicht unbedingt der beste!



Heiße Schlacht



...kühle Strategie

WIZARD

THIRD WORLD WAR

te Grafik mit den eher spartanischen Kampfszenen ist für eine CD zwar keine Offenbarung, doch der Sound kommt bombastisch, und das Handling geht in Ordnung. Wie einst „Warsong“ bezieht auch Dark Wizard seine Hauptmotivati-on aus einer tollen Story, die noch durch zusätzliche Rollenspiel-Elemente ange-reichert wurde. Mag das Konzept also auch nicht unbedingt neu sein, gut spiel-bar ist es allemal. Und alleine schon die vielen, vielen Rüstungen, Zaubersprüche und Spezialgegenstände (von denen ein Großteil ausführlich im Handbuch be-schrieben wird) machen das ausgefeilte Japano-Strategical auf dem Mega CD konkurrenzlos. (mic)

Nicht nur das nebenan getestete „Dark Wizard“ beweist die Entwicklung des Mega-CD zur Strategiemaschine, auch hier sollen Hobbygeneräle mit der richtigen Taktik an die Front!

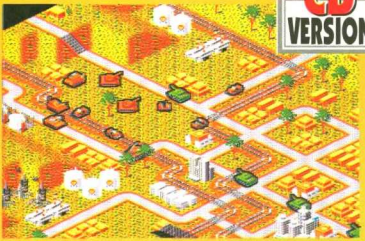
Anders als in dem wilden Fantasy-Gemetzel bildet das kriegerische Element bei dieser Polit-Simulation allerdings nur einen Teilbereich des verfügbaren Instrumentariums. Zunächst sucht man sich eine der 16 vorrätigen Nationen aus, wo-durch gleichzeitig der Schwierigkeits-grad festgelegt wird, weil die USA nun mal besser ausgerüstet sind als Libyen oder der Irak. Anschließend darf man in einem von fünf Szenarien (aktuelle Welt-lage, kalter Krieg und noch antiquierte-re Großmacht-Konstellationen) seine Siegerqualitäten unter Beweis stellen. Grundsätzlich müssen militärische, wirt-schaftliche und diplomatische Aspekte gleichermaßen berücksichtigt werden. So dehnen etwa Wirtschafts- und Militä-rhilfen für ärmere Staaten den Einfluß-bereich genauso aus wie die Unterstüt-zung von Terroristen bzw. Rebellen oder der Abschluß von Handelsabkommen. Aber auch das heimische Bruttosozial-

produkt will gepflegt sein, wofür in er-ster Linie die mit Steuermitteln gefüllte Finanzspritze zuständig ist. Droht dann doch mal ein bewaffneter Kon-flikt, rekrutiert man Truppen, aktiviert die Spionagesatelliten, bemannt Flug-zeugträger und dergleichen mehr. Die Kämpfe selbst finden in Echtzeit auf ei-ner isometrischen 3D-Karte statt, wo sich entweder die kompletten Verbän-de oder jeder einzelne Panzer, Jeep etc. bewegen lassen.

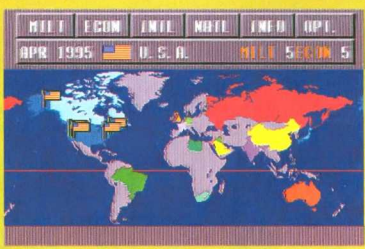
Rein optisch sollte man sich vom Drit-ten Weltkrieg allerdings nicht zuviel erwarten: Nüchterne Menüs beherr-schen das Feld, lediglich bei den Kämpfen sind nette grafische Details zu vermelden. Dafür klingt der CD-Sound erstklassig, genau wie die glas-klare Sprachausgabe. Zusätzlich erhöht eine kinderleicht zu bedienende Steu-erung den Spaß an diesem Spiel – dessen Komplexität es zu einer der faszinie-rendsten Herausforderungen für enga-gierte Strategen macht, die Segas Schil-lerscheibenschleuder im Kampf um Marktanteile derzeit aufzubieten hat! (mic)



Flattermann greift an!



Da panzern sie hin, die Rumpeler...



Eroberung à la carte: die Weltkarte

CD
VERSION

DARK WIZARD
(SEGA)

76%

SEGA CD

FANTASY-STRATEGIE FÜR FORTGESCHRITTENE

GRAFIK	69%
ANIMATION	66%
MUSIK	84%
SOUND-FX	82%
HANDHABUNG	76%
DAUERSPASS	78%

PREIS 109,- DM

TESTMUSTER VON: SIX PENCE

SPECIALS
Spielstände sind speicherbar.

CD
VERSION

THIRD WORLD WAR
(EXTREM)

81%

SEGA CD

POLIT-SIMULATION VARIABLEL

GRAFIK	63%
ANIMATION	63%
MUSIK	84%
SOUND-FX	81%
HANDHABUNG	82%
DAUERSPASS	84%

PREIS 109,- DM

TESTMUSTER VON: GALAXY

SPECIALS
Speicherbare Spielstände.

Yumemi Mystery Mansion

Richtige Adventures auf CD sind ja eher selten, meist handelt es sich um interaktive Filmshows mit relativ beschränkten Eingriffsmöglichkeiten. Daß es auch anders geht, beweist dieses abenteuerliche Kleinod von Vic Tokai!



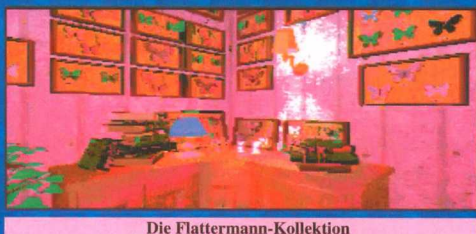
Schwesterchen, wo bist du?



Jonathan und seine Schwester spazieren durch den Wald, als die Kleine einen wunderschönen Schmetterling sieht. Fasziniert folgt sie dem Flattermann – und verschwindet auf Nimmerwiedersehen! Bei seiner Suche stößt Bruderherz auf ein mysteriöses altes Gemäuer, dessen Tür sich hinter ihm schließt und nicht mehr öffnen läßt. Als guter Digi-Held beginnt er unverzüglich mit der Durchsuchung des Anwesens, und hier tritt nun der Spieler in Aktion... Man erlebt von nun an alles aus Jonathans Perspektive, wobei der Retter mit dem Joypad durch die Gänge und Räume des Hauses zu steuern ist. Dabei stellt sich schon sehr bald heraus, daß alle seine Vorgänger das Gebäude nur als Schmetterling wieder verlassen haben. Um diese wenig erfreuliche Mutation zu verhindern, muß man sämtliche Rätsel der gruseligen Hütte lösen und dann der bösen Macht im Hintergrund das Handwerk legen. Also durchstreift man jedes Zimmer, untersucht die entdeckten Gegenstände, findet ge-

legentlich

Schlüssel zu verschlossenen Türen oder Geheimgänge, die zu finsternen Verliesen führen. Sollte man mal nicht so recht wissen, an welcher Stelle der eingesammelte Kram benutzt werden muß – ein leerer Bilderrahmen hat immer einen guten Tip parat. Außerdem werden die Räume von den unterschiedlichsten Faltern bevölkert,



Die Flattermann-Kollektion

die mal schnippisch, mal melancholisch und dann wieder recht gehässig den einen oder anderen Hinweis zum besten geben. Und weil die verlorenen Seelen kaum in einem Rutsch erlöst werden können, gib's auch ein Tagebuch, in das man bis zu drei Spielstände eintragen kann.

Die Grafiken des Grusicals sind etwas grob, aber ausgesprochen stimmungsvoll gepixelt; vor allem die Kamerafahrten bei jedem Ortswechsel sind absolut filmreif – und wenn man sich dabei über ein Geländer beugt, sorgt ein gelungener



Nettes Ambiente...

„Kippeffekt“ für ganz spezielle Schreckmomente! Geschickt unterstützt wird die unheimliche Atmosphäre noch von der Mu-

Da aber ein kurzes und intensives Vergnügen anhaltender Langeweile allemal vorzuziehen ist, können wir Euch einen Besuch der geheimnisumwitterten Schmetterlingssammlung durchaus empfehlen – nur gute Englischkenntnisse solltet Ihr mitbringen. (mic)

sik und den hin und wieder erlösenden Stimmen: Gerade die scheinbar aus dem Keller dringenden Hilfeschreie des Schwesterchens zerrn selbst an den Nerven spätfilmprobierter Redakteure. Richtig brutale Schockeffekte fehlen zwar (fast) völlig, doch auch so vergißt man vor lauter Spannung alles, was sich außerhalb des Screens abspielt; sogar das makellose Joypadhandling. Einschränkend sei jedoch bemerkt, daß der ganze Spaß ein bißchen kurz geraten ist, erfahrene Abenteurer dürften nicht länger als zwei, drei Stunden für die Lösung brauchen.



Rätselhafte Bücher

CD
VERSION

YUMEMI MYSTERY MANSION (VIC TOKAI)	
75%	
CRUEL-ADVENTURE FÜR ANFÄNGER	
GRAFIK	80%
ANIMATION	77%
MUSIK	80%
SOUND-FX	82%
HANDHABUNG	80%
DAUERSPASS	61%
PREIS	99,- DM
TESTMUSTER VON:	GALAXY
SPECIALS	
Eingebaute Helffunktion, drei Speicherstände.	

PETE SAMPRAS TENNIS

Mit der witzigen Autoraserei „Micro Machines“ haben die Codemasters bereits einen beachtlichen Erfolg herausgeholt – den wollen die Engländer jetzt auch auf dem Centre Court wiederholen!

SEGA
MEGA DRIVE

ner Lieblinge mal allzu lautstark aufmuntert, wird es mit einem „Quiet, please!“ zur Ordnung gerufen. Die Menüs werden dagegen nur von durchschnittlicher Musik untermalt.

Die logisch aufgebaute Steuerung ermöglicht es selbst Anfängern, ohne großen Trainingsaufwand alsbald die schönsten Lobs, Schmetterbälle oder Stops auf den Platz zu zaubern; zur Abrundung gibt's eine jederzeit abrufbare Statistik und die Replay-Funktion mit Zeitlupe. Bis auf Kleinigkeiten ist der Eindruck also mehr als positiv – die derzeitige Nummer eins im Herrentennis hat ihren guten Namen für ein Spiel hergegeben, das den weißen Sport am Screen auf Weltklasseniveau zelebriert! (st)

J-Cart



Hier hilft nur noch die Beckerrolle...



Spielespaß hoch vier: dank der J-Cart kein Problem!



Jeden Tag 'n neuer Belag?



Das ist Tennis für Feinschmecker

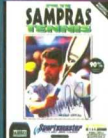
Die bemerkenswerteste Neuerung bei dieser Tennis-Simulation ist die Tatsache, daß sich das Game auf einer sogenannten J-Cart befindet. Dieses von Codemasters entwickelte Modul hat zwei Joypad-Anschlüsse eingebaut, wodurch hier auch ohne separaten Multiplayer-Adapter bis zu vier Spieler auf einmal die Schläger schwingen können. Allerdings funktioniert das nur bei einem Herausforderungsspiel oder im Turniermodus, bei dem vier bis acht Cracks nach dem K.o.-System um den Titel im Doppel oder Einzel kämpfen. Solisten dürfen zusätzlich auf Welttournee gehen und gegen immer stärkere Gegner antreten, wobei jeder Sieg auf dem langwierigen Marsch an die Spitze der Weltrangliste mit einem Paßwort belohnt wird. Die Matches finden an insgesamt 33 über den ganzen Globus verteilten Schauplätzen wie Wimbledon, Paris oder Tokio statt – so wechselt man gleichzeitig ständig zwischen Rasen, Sand und Hartplatz. Der Schwierigkeitsgrad wird durch die Entscheidung für einen der 30 männlichen und weiblichen Sportler bestimmt, die allesamt unterschiedliche Leistungswerte für Grundlinienspiel, Volley, Aufschlag und Geschwindigkeit besitzen. Da der Platz aufgrund der geschickt gewählten Grafikperspektive immer vollständig

sichtbar ist, gibt's statt Scrolling eben Übersicht pur. Auch die Animationen der detailliert gezeichneten Sprites sind hervorragend gelungen; besonders der verzweifelte Hechtsprung zum Ball sieht einfach klasse aus. In Sachen Laufarbeit schinden die Tennisasse etwas weniger Eindruck, dafür wurden bei den Einzeln fleißige

Balljungen engagiert, und gelegentlich protestiert einer der Spieler beim Schiedsrichter energisch gegen dessen Entscheidung. Und der Sound bietet mehr als nur Ballgeräusche: Die Mädels stöhnen wie Monica Seles, ein Sprecher verkündet den Spielstand oder ins Aus gegangene Bälle, und wenn das Publikum einen sei-

PETE SAMPRAS TENNIS (CODEMASTERS)

82%



TENNIS-SIMULATION VARIABEL

GRAFIK	76%
ANIMATION	78%
MUSIK	60%
SOUND-FX	82%
HANDHABUNG	84%
DAUERSPASS	84%

PREIS 129,- DM

TESTMUSTER VON: HERSTELLER

SPECIALS

Paßwörter für die Welttournee, dank J-Cart dürfen vier Spieler gleichzeitig zum Digi-Racket greifen.

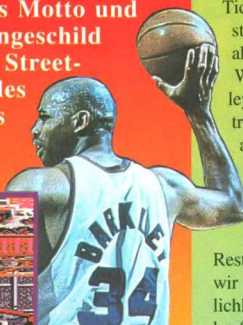
AUCH ERHÄLTlich FÜR...

GAME GEAR: Soll dieser Tage erscheinen.

Na, immerhin wissen wir jetzt, warum Titelheld und Ausnahme-sportler „Sir“ Charles Barkley bei der Digi-Konkurrenz nicht in Erscheinung trat. Hier hält er seine fotogene Glatze für die gerade in Amerika so populäre Open Air-Variante des Körbchenwerfens hin, die mit zwei Spielern pro Team und fast ohne Regeln auskommt. Im Unterschied zum Bestseller von Acclaim dürfen beide Seiten ihre Mannschaft ganz individuell aus 16 unterschiedlich begabten Turnschuhträgern zusammenstellen. Die Austragungsorte befinden sich in acht US-Großstädten, wo dann entweder an der frischen Hinterhofluft oder auch mal in der Halle Basketball gespielt wird. Der konkrete Ablauf unterscheidet sich dabei nur wenig vom erfolgreichen Vorbild: Bis zu zwei

BARKLEY SHUT UP AND JAM!

Wer „NBA Jam“ den Rang ablaufen will, muß schon ein markiges Motto und ein berühmtes Aushängeschild wählen, logo. Accolades Streetball-Versoffung hat beides – aber hat sie auch das Zeug zum neuen Basketball-King?



Zeig's ihnen, Charlie!



gütiges Mittel zum Erlangen der Führung dar.

Schließlich kann man (abhängig vom Energievorrat) eine gewisse Zeitlang bei jedem Crack den sogenannten Power-Modus aktivieren, damit dieser schneller läuft und auch mal einen „Super Dunk“ vom Stapel läßt.

Technisch läßt sich Sir Charles nicht lumpen und bietet solide animierte Grafik auf gehobenem Mega Drive-Niveau samt einigen wirklich sehenswerten Dunks. Nicht weniger gelungen ist die Geräuschkulisse, bloß die Musik macht auf Dauer ei-



Husch, husch ins Körbchen...

(mit Adapter auch vier) Menschen können sich in jeder denkbaren Kombination um die Plastikmelone raufen. Zusätzlich zum Turnier gegen die sieben rechnergesteuerten Mannschaften gibt es einen „Best of“-Modus, bei dem entweder fünf oder sieben Spiele gegen dasselbe Team bestritten werden müssen. Fouls und Rempler gehören hier quasi zum guten Ton, denn ein über-

rannter oder ausgespielter Kontrahent erholt sich erst nach einigen Sekunden wieder von diesem Schock – in der Zwischenzeit hat man womöglich längst gepunktet. Aber auch ein nicht ganz astreiner „Rebound“ stellt durchaus ein le-



Korbjäger in freier Wildbahn

nen reichlich monotonen Eindruck. Aber vor allem stimmt bei der Steuerung alles, so daß an sich für jede Menge Spielspaß gesorgt wäre. Das einzige, aber entscheidende Problem dieses Moduls ist, daß es ungefähr drei Monate zu spät kommt – dafür hätte es nämlich noch gute Chancen gehabt, sich vor der heranrückenden Konkurrenz auf dem Markt zu etablieren. Doch „NBA Jam“ war nun mal schneller, und das Acclaim-Game ist auch praktisch in jeder Disziplin einen Tick besser: grafisch, akustisch und auch was das exakte Handling angeht. Wie es aussieht, geht Barkley: Shut Up and Jam! somit trotz seiner Qualitäten wohl als zweiter Sieger an den Start. Höchstens Sammler und Hardcore-Fans werden es sich zusätzlich zu „NBA Jam“ zulegen, dem Rest der Menschheit müssen wir wegen der großen Ähnlichkeiten von einem Doppelkauf abraten. Schade eigentlich. (mic)



BARKLEY: SHUT UP AND JAM! (ACCLADE)

78%



STREETBALL-ACTION VARIABEL: 3 STUFEN

GRAFIK	76%
ANIMATION	77%
MUSIK	67%
SOUND-FX	76%
HANDHABUNG	82%
DAUERSPASS	80%

PREIS 119,- DM

TESTMUSTER VON: LEISURESOFT

SPECIALS

Zwei- und Vier-Spieler-Modus (via Adapter), Paßwörter.

VIRTUA RACING

SEGA
MEGA DRIVE

Endlich ist es da, das ersehnteste Game der letzten Monate: Segas Heimversion der furiosen Arcade-Raserei. Kann das PS-Spektakel am Mega Drive einlösen, was der beliebte Automat versprach? Doch, es kann!

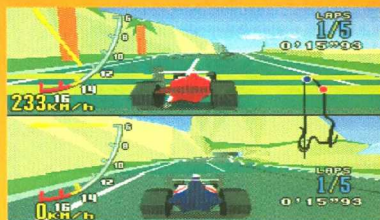


Zum Vergleich: das Original aus der Spielhalle

Bereits beim ersten Sichtkontakt sind die ärgerlichen Verzögerungen des Erscheinungstermins vergessen, denn die 3D-Vektorgrafik rast dank des im Modul integrierten Zusatzchips förmlich über den Screen. Freilich war die Spielidee bereits anno Automat (wer kennt sie nicht, die Kabine mit dem mächtigen HDTV-Bildschirm?) kein Ausbund an Innovation; im heimatischen Rennstall ist sie es erst recht nicht.

Im Stil von „Super Monaco G.P.“ heizt man über anwählbare Formel-1-Pisten, von denen es jedoch bloß drei Stück samt unterschiedlichem Schwierigkeitsgrad gibt. Hier darf man einsame Übungsrunden drehen, gegen Digi-Piloten und die Zeit anfahren oder sich am Splitscreen gegenseitig ausbremsen – schwach allerdings, daß der Duo-Modus keine zusätzlichen Gegner kennt. Wer gerade erst seinen Führerschein gemacht hat, kann auch per Automatik flitzen, während geübte Lenker aus sieben Gängen höhere Geschwindigkeiten bzw. bessere Rundenzeiten herausholen. Ärgerlich wiederum, daß sich Rekorde nicht dauerhaft abspeichern lassen. Nichts als Freude verspricht hingegen die gelungene Steuerung, wobei Gas, Bremse,

Schaltung und die Wahl der vier möglichen Perspektiven (am Steuer, schräg hinter dem Chassis etc.) beliebig auf das Joypad verteilt werden können und auch sechs Buttons Unterstützung finden. Das irre Fahrgefühl ist denn auch eine Klasse für sich: Egal, ob man mit 330 Sachen durchs Gebirge rast, enge Kurven im Powerslide nimmt oder sich nach einem Crash überschlägt – der Kampf um Sekundenbruchteile ist an Dramatik kaum zu überbieten. Dabei geizt die Optik nicht mit hübschen Details wie Funkenregen nach einem Aufsetzer oder einer übersichtlichen Streckenkarte; auch der Sound paßt zum rasanten Geschehen. Trotzdem wird die Langzeitmotivation dem horrenden Preis von knapp 200 Markern nicht ganz gerecht, mehr Kurse oder ein WM-Modus hätten hier Abhilfe schaffen können.



Getellter Screen, doppelter Spaß!

VIRTUA PROCESSING

Zur Temposteigerung hat Sega diesem Modul einen sogenannten „Virtua Processor“ spendiert – trotz unterschiedlicher Hardware-Architektur leistet der kleine Rechenknecht Vergleichbares wie Nintendos F/X-Chip in einigen SNES-Spielen: Der DSP-ähnliche Chip (auch Nintendo setzt hier ja auf RISC-Technologie)

übernimmt die Matrizenberechnung für die Grafikpolygone, aus denen die 3D-Landschaft zusammengesetzt wird. Doch während dabei pro Sekunde „nur“ rund 500 dieser Vielecke über den Screen geschoben werden, soll die nächste Konsolen-Generation (z.B. „Project Reality“) in dieser Zeit bis zu 100.000 schaffen!



Der Blick aus dem Cockpit...



Fazit: Virtua Racing ist wortwörtlich ein teurer Spaß – aber wer es sich leisten kann, sollte ihn sich gönnen! (rl)

...und die Verfolgerperspektive

VIRTUA RACING (SEGA)	
80%	
VEKTOR-RACING VARIABEL: 3 STUFEN	
GRAFIK	78%
ANIMATION	89%
MUSIK	71%
SOUND-FX	74%
HANDHABUNG	87%
DAUERSPASS	74%
PREIS	199,- DM
TESTMUSTER VON:	GAMESHOP
SPECIALS	
Integrierter 3D-Coprozessor, Splitscreen für zwei Spieler.	

SEGA

MEGA DRIVE

WORLD CUP

Nach der Versetzung der olympischen Winterspiele schnappte sich U.S. Gold auch die Lizenz für die Fußball-WM: Den Titel des Optionsweltmeisters hat sich das Team aus Birmingham auf alle Fälle schon gesichert – und zwar auf der großen wie auf der kleinen Sega-Konsole!



Verwirrende Optionsvielfalt (MD)

WM-REGELN

Weil hier alles so schön offiziell zugeht, begleitet das Maskottchen „Striker“ die Digi-Kicker auf Mega Drive und Master System – falls sie sich nicht im Dickicht der Einstellmöglichkeiten verirren, was ohne Studium der Anleitung wohl unvermeidlich wäre. In beiden Versionen können alle 24 Mannschaften von menschlichen Mitspielern übernommen werden, am Mega Drive mit einem Multiplayer-Adapter sogar mit bis zu zwei Nasen pro Team. Mit Hilfe von acht Mannschaften, die sich in der Realität nicht für die WM qualifizieren konnten (Dänemark, England, Japan...), dürfen die einzelnen Gruppen auch nach eigenem Gutdünken noch anders zusammengestellt werden.

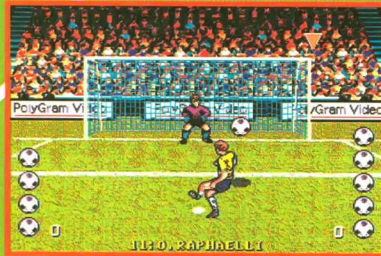
Wer nicht unvorbereitet aus der Kabine dribbeln will, absolviert zunächst vielleicht ein Freundschaftsspielchen oder trainiert Standardsituationen wie Eckbälle, Freistöße und Elfmeter. Bei den technischen Details der Rasen-Action hat man ebenfalls die Qual der Wahl: Soll eine Halbzeit 3, 5, 10, 20 oder gar volle 45 Minuten dauern, wird mit Abseits- und Rückpaßregel gespielt, stören widrige Winde den Flug des Leders? Außerdem läßt sich die Spielgeschwindigkeit in drei Stufen festlegen, und wer leicht den Überblick verliert, darf in der 16-Bit-Version auch einen Radarschirm einblenden. Darüber hinaus beeinflusst ein dreifach variierbarer „Klebefaktor“ die Ballkontrolle bei Dribblings,

eine weitere Option entscheidet darüber, ob die Kicker die Pille erst stoppen oder sofort weiterspielen. Perfektionisten nehmen natürlich auch die Aufstellung selbst in die Hand, wobei die Balkünstler allesamt über unterschiedliche Werte für Schnelligkeit, Technik und Tackling verfügen. Über Sieg oder Niederlage entscheiden zudem jede Menge vorrätiger Taktiken sowie die acht vorgegebenen Teamformationen; der Mega

Driver erhält darüber hinaus noch sieben editierbare.

ANPFIFF

Nach dem Münzwurf darf dann tatsächlich auch so richtig Fußball gespielt werden. Die eher durchschnittlich animierten Sprites flitzen dabei über einen aus der Vogelperspektive dargestellten Platzausschnitt, der



Läßt sich der Keeper verladen?! (MD)



Gleich zappelt der Ball im Netz (MD)



Der Mann in Schwarz kennt kein Pardon (MD)

ruckfrei in alle Richtungen scrollt – entscheidet der MD-Schiri auf Elfmeter, wird auf eine Sicht hinter dem Rücken des ausführenden Schützen umgeschaltet, während auf beiden Konsolen kleine Zwischenbildchen die Verletzungen, Eck- oder Freistöße kommentieren. Allerdings

WORLD CUP USA '94 (U.S. GOLD)

66%



FUSSBALL-SIMULATION VARIABLE

GRAFIK	66%
ANIMATION	64%
MUSIK	61%
SOUND-FX	44%
HANDHABUNG	66%
DAUERSPASS	64%

PREIS 129,- DM

TESTMUSTER VON: HERSTELLER

SPECIALS

Paßwörter, Batterie zum automatischen Speichern des aktuellen Spielstandes, simultaner Vierspielermodus via Adapter. Von der Unterstützung eines 6-Button-Pads weiß allerdings nur die Packung zu berichten...

USA '94



SEGA
MASTER SYSTEM

Die Optik ist karg, aber die Spielbarkeit stimmt! (MS)

benötigt man am Mega Drive trotz der durchdachten Steuerung ein Weilchen, bis ansehnliche Ballstafetten und erfolgreiche Torschüsse gelingen, während aus den Stadionlautsprechern zur Untermauerung Sound-FX auf Kreisliganiveau ertönen. Zudem hält das Gameplay hier ein paar wirklich eklatante Mängel in petto. So kann es etwa vorkommen, daß der konsolengesteuerte Keeper den Ball fängt, sich plötzlich ohne ersichtlichen Grund umdreht und das Leder mit einem Lächeln auf den



Lippen ins eigene Gehäuse legt. Und sollte mal ein Stürmer kurz vor Spielende von der rabiaten Abwehr des Gegners im Strafraum gelegt werden, so kann es zu einer ebenso kuriosen Situation kommen: Falls mit dem Foul nämlich ein zeitraubender Wechsel verbunden ist, ertönt oft schon der Abpfiff, noch ehe der Elfmeter ausgeführt wurde!

MEISTERLICHE ALTERNATIVE?

Am Master System hat man es da besser, obgleich in puncto Präsentation natürlich einige Abstriche gemacht werden müssen: Die Sprites sind relativ klein, und das Scrolling ist nicht ganz so sauber wie am 16-Bitter. Auch auf das seltsame Rauschen, das hier die Zuschauerovationen darstellen soll, hätte man getrost verzichten können. Die Steuerung hat man dagegen schnell(er) im Griff, und trotz des fehlenden Radars gelingen auch dem Anfänger bereits nach kurzer Zeit die ersten anspruchsvollen Kombinationen. Der Schiedsrichter geht wesentlich sparsamer mit gelben bzw. roten Karten um, und der Torwart agiert deutlich cleverer – vor allem produziert er keine Eigentore. Es fehlt jedoch die Instant-Replay-Funktion; zum Ausgleich erscheint bereits in der Halb-



Wenn das kein Sonntagstreffer wird... (MS)



zeit eine kleine Statistik, und man kann auf Wunsch die Spiele der Konkurrenz verfolgen.

ENDSTAND

Obwohl sich die Präsentation nicht gerade auf WM-Niveau befindet, ist am Master System jedenfalls für ausreichenden Spielspaß gesorgt, während man auf dem Mega Drive Kompromisse schließen muß: Das Mehr an Optionen, Grafik und Sound geht halt leider mit einem Mehr an Patzern einher... (st)

- 1: Deutschland
- 2: Holland
- 3: Argentinien
- 4: Rumänien



Der erfolgreiche Titelverteidiger (MS)

WORLD CUP USA '94 (U.S. GOLD)

70%



FUSSBALL-SIMULATION VARIABLE

GRAFIK	63%
ANIMATION	61%
MUSIK	59%
SOUND-FX	28%
HANDHABUNG	70%
DAUERSPASS	72%

PREIS 89,- DM

TESTMUSTER VON: HERSTELLER

SPECIALS

Paßwörter und Zweispielermodus.

AUCH ERNÄHLICH FÜR...

MEGA CD: Auf Silberscheibe sind zusätzlich zwei rockige Soccer-Hymnen der „Scorpions“ verewigt, Rätselchse dürfen sich darüber hinaus an einem kleinen Quiz versuchen.

GAME GEAR: Nahezu identisch mit der MS-Version.

SUPER NINTENDO: Bis auf die Paßwörter findet man dieselben Optionen wie auf dem Mega Drive.

GAME BOY: Gespeichert wird per Batterie, ansonsten kein eklatanter Unterschied zur GG-Veranstaltung.

SEGA

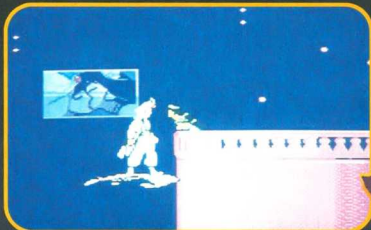
MASTER SYSTEM

Aladdin

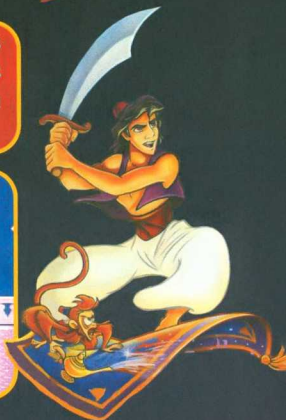
Auf Super Nintendo und Mega Drive hat die Disney-Version des Märchens bereits kräftig abgeräumt, jetzt packt auch Segas Achtbitter die Wunderlampe aus, um morgenländischen Plattformläufern heimzuleuchten!



Keine Bange vor der Schlange?



Ein Kübchen in Ehren...



Ein armer Schlucker wie Aladdin, der sein tägliches Brot auf dem Bazar von Agrabah klaufen muß, hat's von Haus aus nicht leicht – und da verliebt er sich ausgerechnet noch in die hübsche Tochter des Sultans! Kein Wunder, daß ihm jetzt der halbe Orient auf den Fersen ist...

Um seinen Häschern zu entkommen, muß der jugendliche Held in erster Linie Sprint- und Sprungkraft beweisen. Das geht schon im Bazar los, wo er vor den wütenden Händlern flieht, während die pittoreske Hintergrundgrafik automatisch von rechts nach links scrollt. Aber auch bei der weiteren Hetzjagd über die Dächer der Stadt und durch allerlei Schatz- und Vulkanhöhlen ändert sich am atemlosen Spielprinzip nur wenig. Immerhin darf Aladdin zwischendurch einen fliegenden Teppich steuern, außerdem muß er sich in einer Höhle sowie im Sultanspalast (wo ihn Oberfiesling Jafar zum großen Showdown erwartet) seinen Weg selbst suchen.

Doch nicht nur mit zahlreichen Verfolgern hat der sympathische Knabe zu kämpfen, auch diverse Hindernisse wie rollende Fässer, Spieße, Wasserfontänen oder herabstürzende Kronleuchter sorgen für Ärger. Und jede Feindberührung führt hier zu Energieverlust, schlimmstenfalls sogar zum Heldentod. Um den Marsch über den Jordan hinauszuzögern, findet man gelegentlich auch Brote und Äpfel zum Auffüllen des Energievorrates, Steine als Wurfgeschosse gegen die Kontrahenten oder Schlüssel, die Türen öffnen. Zudem ist Aladdin ein talentiertes Kerlchen: Er kann auch recht behende klettern, rutschen und unauffällig durch die Gegend schleichen. Sollte er sich doch mal einen Fehltritt zuviel leisten, darf er an der zuletzt passierten Stelle mit ei-

nem Skarabäus-Symbol wieder ins Geschehen einsteigen.

Die für MS-Verhältnisse hübsche Grafik und die gelungenen Animationen trösten darüber hinweg, daß die Levels von eher bescheidenem Umfang und effektvolle Überraschungen nicht vorgesehen sind; allein die netten Zwischensequenzen mit ihrer stimmungsvollen Musik sorgen für echte Aha-Erlebnisse. Die Handhabung ist ganz erträglich, wengleich das mancherorts notwendige Rutschen (z.B. durch enge Felsspalten) oft zum Glücksspiel gerät und die Steuerung den einen oder anderen dynamischen Sprint zu verhindern weiß. Doch die Paßwörter und die unendlich geduldige Continuefunktion sorgen stets für ein Fortkommen – speziell Anfänger, die ein actionreiches Game mit ge-

ringem Frustrationsfaktor suchen, sind mit dem orientalischen Laufwunder also gut bedient. (ms)



Der hilfreiche Flaschengeist



Immer schön auf dem Teppich bleiben!

ALADDIN

(SEGA)

72%



JUMP & RUN FÜR EINSTEIGER

GRAFIK	76%
ANIMATION	89%
MUSIK	70%
SOUND-FX	58%
HANDHABUNG	66%
DAUERSPASS	70%

PREIS 89,- DM

TESTMUSTER VON: LEISURESOFT

SPECIALS

Unendliche Continues, Paßwörter, nur ein Spieler.

AUCH ERHÄLTICH FÜR...

GAME GEAR: Gleiches Spiel, nur handlicher verpackt.

SUPER NINTENDO: Schöner Grafik, ein paar Features mehr.

MEGA DRIVE: Erheblich komplexer und auch optisch viel schöner.

Zunächst ein megamäßiges Dankeschön an Euch Joypad-Cracks, die Ihr trotz Sonnenschein und Palmenstrand fleißig all Eure Tips und Tricks rangekarrt habt – nur dank Euch präsentiert sich die Mogelrubrik auch diesmal wieder prallgefüllt!

Jetzt hoffen wir einfach mal stark, daß die rege Beteiligung auch in den noch folgenden Sommermonaten nicht nachläßt: Schickt also all Eure Tips und Tricks, Karten und Komplettlösungen, Cheats und Codes, kurz alles, was das Spielerleben so ungemein erleichtert, direkt hierher an den...

**Joker Verlag
„Megatips“
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn**

Eilige Faxenmacher können ihre Werke unter der Nummer **089/460 49 77** loswerden, ansonsten gilt wie immer: Karten sollten stets schwarz auf weiß, soll heißen auf unliniertem bzw. -kariertem Papier vorliegen. Und falls neben Eurer Konsole noch ein Rechenknecht der Marke PC, Amiga, Mac oder sonstwas sein trauriges Anwender-Dasein fristet, dann packt längere Schriftstücke möglichst zusätzlich auf Disk

– Joker-Redakteure bevorzugen ASCII-formatierte Texte. So oder so sollte aus Eurem Schrieb klar hervorgehen, für welches System Eure Tips gedacht sind. Klaro, daß all die Mühe, der Schweiß und die Not redlich belohnt werden: **Jeder abgedruckte Beitrag wird mit bis zu 400 DM vergütet**, abhängig von Umfang, Qualität und Aktualität. Und solltet Ihr mal keine Zockerhilfe anbieten können,

sondern umgekehrt welche benötigen, dann nicht verzagen – unsere **Hotline** fragen! Hier stehen Euch **jeden Mittwoch von 16 bis 19 Uhr** alle Joker-Redakteure Rede und Antwort, wenn der Endgegner klemmt oder der Einschalter Euch nicht des Weges ziehen läßt... äh, umgekehrt. Na ja, jedenfalls all das unter folgenden Telefonnummern:

**089/46 38 23 oder
089/460 58 22**

CHEATS, TIPS & TRICKS

SUPER NINTENDO

Mega Man X

Dennis Rolef hat alle Level-Codes erspielt – was gäbe es mehr dazu zu sagen?

- Level 1: 5385/7136/6321
- Level 2: 5385/2176/6361
- Level 3: 1322/4712/7758
- Level 4: 6382/4576/5638
- Level 5: 6258/3567/6381
- Level 6: 4846/6742/7733
- Level 7: 4846/4242/3758
- Level 8: 5833/3522/2364
- Level 9: 6251/3528/4881
- Level 10:
- Stage 1: 4277/6877/1646
- Level 10:
- Stage 2: 4271/3427/8381

Level 10:
Stage 3: 1843/3426/7324

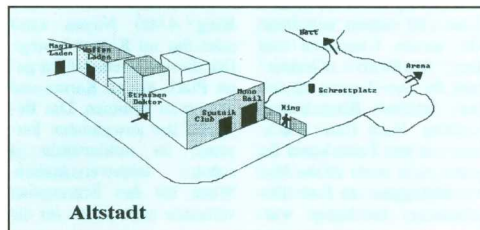
Rock'n' Roll Racing

Andreas Loibl hat einen zusätzlichen Gegner in Interplays Brutalo-Raserei ausgemacht und weiß auch, wie man den geheimnisvollen Planeten Inferno erreicht: Um Olav, den alten Bekannten aus „Lost Vikings“ zu spielen, müßt Ihr im Charakterauswahlmenü L,R und Select gedrückt halten und so lange weiterschalten, bis Olav erscheint. Derselbe Trick ermöglicht im Duell-Modus das Anwählen des Planeten Inferno, wenn Ihr ihn im Planetenwahlbildschirm anwendet.

Shadowrun

Hallo, Ihr Schattenläufer und Digi-Schamanen. Wenn Ihr Probleme bei Beam Softwares Cyberpunk-Rolli habt, dann saugt Euch doch mal Floria Walchs Komplettlösung in den Brainchip. Von ihm stammen auch die tollen Karten:

Zu Beginn erwacht Ihr im Leichenschauhaus, nachdem Euch einige unseriös aussehende Gestalten den Garaus gemacht haben. Darüber sind die beiden Leichenbeschauer etwas verwirrt, weshalb sie sogleich flüchten. Nun ist guter Rat teuer. Sammelt am besten die Notiz und das Sekunden-Pflaster in der Nähe



der Bahre ein, und vergeßt das Skalpell auf dem Tischchen nicht. Dann verläßt Ihr das Leichenschauhaus erst einmal und sprecht mit jedem, den Ihr auf der Straße trefft. Dabei erfahrt Ihr, daß die erste Adresse für heiße Informationen der „Sensenmann-Club“ ist. Auf dem Weg dorthin werdet Ihr in einer kleinen Nebenstraße Zeuge eines Mordes. Laßt Euch davon nicht schockieren, und nehmt die Waffe samt Rüstung (Lederjacke) der Beteiligten auf (pfui, Leichenfledderei!). Habt Ihr im

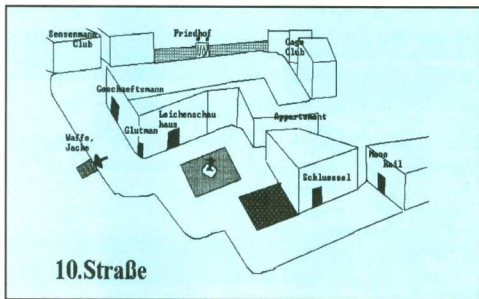
de. Nehmt Euch also erst einmal das Cyberdeck aus dem Büro-Eckgebäude. Natürlich könnt Ihr auch einen Orc anwerben, der in diesem Gebäude für Euch in die Matrix eindringt. Wer das nicht möchte, muß sich noch ein bißchen gedulden, bis der Datenknacker repariert ist. Betretet jetzt den Friedhof, auf dem Ihr übrigens sehr gut Karma-Punkte sammeln könnt, öffnet dort sämtliche Krypten, entweder mit dem Skalpell oder einem Ghul-Knochen, und untersucht die Särge. Ein Orc kann hier sehr hilfreich sein. Nach kurzer Suche werdet

Altstadt erforschen und Euch in den Läden umsehen, reinschauen kostet ja nichts! Wichtig ist auch, daß Ihr mit einigen Gästen im „Sputnik-Club“ (vielleicht ist ja Juri Gagarin da) sprecht. Danach müßt Ihr zum hiesigen Straßen-Doktor gehen und ihn auf Euren Datenknacker ansprechen. Beim Reparieren setzt er jedoch versehentlich eine Bombe in Betrieb, die er nicht entfernen kann. Mit der tickenden Höllenmaschine im Kopf fährt Ihr zur Daley Station und besiegt die „Rostigen Stilette“. Zu dieser Zeit solltet Ihr schon eine angemessene Anzahl von Körperpunkten erreicht haben, sonst sieht es beim Bandenführer schlecht aus.

Wenn Ihr den Kampf gewonnen habt, geht Ihr zum Club der „Krummen Kralle“, zu dem nur Shadowrunner mit gutem Ruf Zutritt haben, und sprecht mit dem Barkeeper. Dann ruft bei Dr. M. an und laßt Euch sagen, wo er zu finden ist. Beim Doktor laßt Ihr Euch die Bombe herausnehmen. Mit genügend Nuyen könnt Ihr auch noch Cyberware vom Feinsten erwerben. Nun habt Ihr freien Eintritt zur Matrix und könnt zunächst versuchen, etwas Geld aus den Computern in den verschiedenen Distrikten zu leihen. Jetzt geht Ihr zu den Docks, wo Ihr auf den Hund und einen weniger netten Tintenfisch stoßt, dessen Tinte Ihr in eine im Magierladen gekaufte schwarze Flasche schütet. Beim Hund erfahrt Ihr einiges über Zaubersprüche und Eure Feinde. Außerdem erhaltet Ihr den

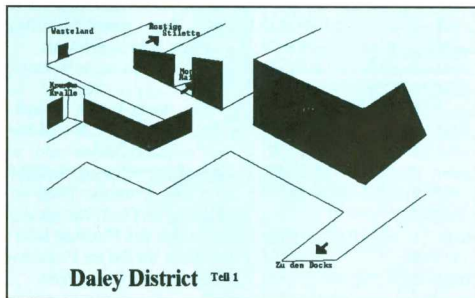
Auftrag, den Ratten-Schamanen zu töten. Dieser ist über einen Seitenweg am Friedhof durch die Kanalisation zu erreichen. Anschließend geht es wieder zum Hund.

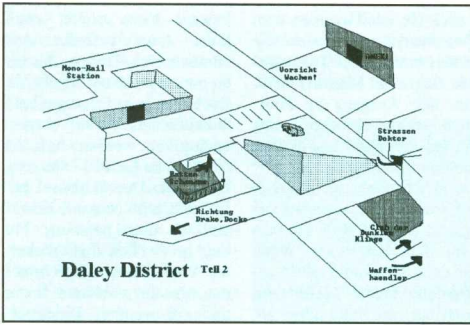
Jetzt besucht Ihr erneut den Club der „Krummen Kralle“, wo Ihr bei Kitsune neue Informationen erhaltet. Ruft dann im Magieladen an und erfragt die Telefonnummer des Clubs der „Dunklen Klinge“. Ruft dort an und sprecht über den Zaubernetisch ... das Tor ist nun offen. Im Austausch gegen den Zaubernetisch erhaltet Ihr von Vladimir den richtigen Namen des Narrengestes. Dann geht Ihr wieder zurück zur „Krummen Kralle“, in der Ihr die Barkeeper mit dem Stichwort „Dunkle Klinge“ konfrontiert. Von ihnen erhaltet Ihr dann das Stroboskop. Den Magieladen solltet Ihr zu diesem Zeitpunkt schon leergekauft haben und somit auch den Holzpflöck besitzen. Also auf zurück zum Club der „Dunklen Klinge“. Nehmt Euch den Bronzeschlüssel aus dem Regal in dem zur rechten Seite gelegenen Raum und öffnet damit das Tor zu Vladimirs Keller. Vorher habt Ihr natürlich noch die Matrix durchgestöbert und herausgefunden, daß Vladimir gelogen und Euch den richtigen Namen verschwiegen hat. Im Keller angekommen, müßt Ihr Vladimir mit dem Stroboskop blenden und mit dem Holzpflöck attackieren. Dann wird er nach einer Weile den richtigen Namen ausspucken, und Ihr gebt ihm den Gnadenstoß.



Club genügend Infos ergattert, geht Ihr in das Büro nahe der Mono-Railstation, wo Ihr Euren leider toten Bekannten findet und ihm sogleich den Schlüssel für sein Appartement abknöpft. In Eurer Wohnung um die Ecke angekommen, findet Ihr noch eine Sonnenbrille, die Ihr aufsetzen solltet, um bei nochmaligem Betreten des Leichenschauhauses die Fleischbeschauer nicht wieder zu verjagen. Doch vorher braucht Ihr noch ein Lone-Star-Abzeichen, das Ihr bei einem Geschäftsmann neben dem Bürogebäude für lächerliche 150 Nuyen bekommt. Mit diesen Utensilien und dem Stichwort „Grinder“ habt Ihr nun Zugang zu seinen letzten Hinterlassenschaften. Nach Eurer Rückkehr von den Toten könnt Ihr leider nicht mehr in die Matrix einloggen, da Euer Datenknacker beschädigt wur-

Ihr auf einen sterbenden Schamanen stoßen, den Ihr sofort mit dem Sekundenpflaster versorgt, worauf er Euch mit seinem liebsten Zaubernetisch beglückt. Nun müßt Ihr von einem Videophon Eure Ex-Freundin Sassie und anschließend Glutmans Sekretärin anrufen. Dann geht Ihr in den „Cage-Club“, um Glutman persönlich zu treffen. Dieser wird Euch zu einem Schrottplatz bringen, der als Versteck dient. Der einzige Nachteil an der Sache ist, daß Ihr diesen Platz nur verlassen könnt, wenn Ihr dem King 4.000 Nuyen zahlt oder ihn im Kampf besiegt. Die hiesige Arena ist ein guter Platz, um zu Karma und Nuyen zu kommen. Das Befragen der anwesenden Personen ist mittlerweile ja schon selbstverständlich. Wenn Ihr den Schrottplatz verlassen habt, solltet Ihr die





Daley District Teil 2

Wieder zurück an den Docks, sprecht Ihr den Bootsfahrer auf Bremerton an. Er verweigert jedoch die Fahrt mit dem Hinweis auf Meerjungfrauen. Daraufhin müßt Ihr den Eislieferanten im „Wastelands-Club“ eine Fuhrer Eis an die Docks liefern lassen. Die Meerjungfrauen sind nun verschwunden, und Ihr hebt die übriggebliebenen Schuppen auf. Wenn Ihr bestimmte Gegenstände bekommen habt, geht immer mal wieder zum Hund, um eventuell neue Zauber zu erhalten. Einer der Orcs, den Ihr erschießt, bevor Ihr das Schiff benutzen könnt, hat eine Ladung Sprengstoff bei sich. Nachdem Ihr sie aufgehoben habt, bezahlt Ihr 1.000 Nuyen für das Schiff und setzt nach Bremerton über. Die Tür ins Innere knackt Ihr mit dem Brecheisen und füllt das Gift, das eines der Monster hinterläßt, in die grüne Flasche. Jetzt solltet Ihr nochmals zum Hund gehen und Euch ein paar Zauber abholen. Wieder auf dem Schiff, kombiniert Ihr den Zünder aus dem Kühlschrank mit dem Sprengstoff zu einer Bombe, die Ihr im Raum mit den vier Orcs an den Safe heftet. Die zwei Schleimklumpen, die Euch den Weg versperren, werden mit der giftigen Lösung vernichtet. Dann bringt Euch ein Teleporter zum Narrengest. Die Giftbrunnen könnt Ihr mit ein paar gezielten Schüssen außer Kraft setzen. Den Narrengest müßt Ihr ebenfalls erst mal mit Ge-

zielten Schüssen schwächen und ihm dann seinen wahren Namen ins Gesicht brüllen. Nehmt Euch jetzt die Narrenmaske und geht zu Drake. Eure Energieskala sollte mindestens bei 150 liegen, und ein Runner wäre auch nicht übel, denn Ihr müßt Euch jetzt von Stockwerk zu Stockwerk vorkämpfen, die mit reichlich Gegnern bestückt sind. Außerdem braucht Ihr natürlich für das Eindringen in die Matrix das Kennwort, das Ihr bei näherem Untersuchen des Bandenbosses der „Rostigen Stilette“ gefunden habt. Sucht in jedem Stockwerk nach log-fähigen Computern, um Informationen und Öffnungsmechanismen für die Fahrstühle zu erhalten. Auf dem Dach angekommen, nehmt Ihr den Hubschrauber und laßt Euch zum Vulkan fliegen. Spätestens jetzt solltet Ihr fähige Runner zur Seite haben und eine gute Waffe bzw. Rüstung besitzen. Der Vulkan ist dem Drake Tower sehr ähnlich, nur müßt Ihr Euch diesmal den Weg in die Tiefe bahnen. Bei den Geschütztürmen ist der Unsichtbarkeitszauber sehr sinnvoll. Danach trefft Ihr auf einige Schlangen, von denen eine nach ihrem Tod eine Schuppe hinterläßt, mit der Ihr beim Hund den letzten Zauberspruch ergattert. Bei Drake angekommen, müßt Ihr zunächst die Narrenmaske und danach die Waffe einsetzen (auf den Kopf zielen!). Im nächsten Raum erfahrt Ihr beim Pro-

fessor die ganze Wahrheit über Drake und außerdem das Paßwort für den Aneki-Tower.

Jetzt solltet Ihr fast alle Eigenschaften, Fähigkeiten und die Magie bis zum Ende hochgepowert haben und eine solide Ausrüstung bzw. Runner besitzen, denn die fünf Levels des Aneki-Towers sind superschwer! Im fünften Stockwerk müßt Ihr in den Computer einloggen und alle Wächter-ICs zerstören, denn nur so könnt Ihr den Hauptcomputer lahmlegen und das 6. Stockwerk erreichen, in dem Euch Aneki erwartet.

Skyblazer

Frank Mersmann hat sich aller Himmelsbläser erbarmt und sämtliche Levelcodes erspielt – dabei stehen im folgenden die Abkürzungen D für Dreieck, K für Kreis und das X für... na, für sich selbst.

Level 1:	D X XX D
Level 2:	DD K X XX D
Level 3:	DD K DX KD X XK
Level 4:	D X X DX XX D
Level 5:	D DX KK XXDD
Level 6:	DD X K KKD XDD
Level 7:	DD DX KD X DXDD
Level 8:	DD D DX XKD KX D

Level 9:	DD K DX KKD KXDD
Level 10:	DDD K DX XK DXDD
Level 11:	DDDD D DX XD X DXDD
Level 12:	DDDK D D XKKD DXDD

Super Air Diver

Hing-Ming Chu hat für alle Luft-Taucher mit Startproblemen einen tollen Cheat parat:

Um sämtliche Missionen einzeln anzuwählen und so ganz nebenbei noch neun Extraleben zu ergattern, müßt Ihr folgendermaßen vorgehen: Im Titelscreen solltet Ihr auf Controller 1 folgende Tastenkombination eingeben: Y, B, A, B, Y, Y, B, A, B, Y, B, Start, und schon steht einer erfolgreichen Pilotenkarriere nichts mehr im Weg.

Young Merlin

Artus-Freunde und Merlinisten, merket auf: Euch sei kundgetan, daß M. Baumann sich durch Westwoods Ausnahme-Rolli durchgequält hat und Euch hiermit seine erspielten Codes mitteilt. Dabei stehen die Buchstaben u, o, l und r für die Pfeilrichtungen am Pad: unten, oben, links und rechts.

Act 1:	RBBYYBBBYB- BLBBBB
Act 2:	BYLXRBB- BYYBrYBB
Act 3:	XrRRrYBLXR- roRBB
Act 4:	rLRLRrYBRYY- roRBB
Act 5:	BLBoRrYBRYY- roRBB
Act 6:	BYLrRrYY- RYXoRxB
Act 7:	YrruRruYYYYBY- RuB

GAME BOY

Super Mario Land 3 – Wario Land

Frohe Kunde für alle Mario-Liebhaber: Franziska Keller hat nicht eher geruht, bis daß sie Warios Landen alle Geheimnisse entrisen hatte – ihre Tips plus Karten wollen wir Euch nicht vorenthalten:

Level 2: Ein Zwischensaver befindet sich hinter einer Tür.

Level 3: Auch hier gibt's einen Zwischensaver hinter der Tür. Als Bull-Wario könnt Ihr nach der ersten Leiter den Block, der den Eingang zur Höhle durch eine Tür versperrt, zerstampfen, oder Ihr laßt Euch beim Treibsand zwischen die Pflöcke fallen.

Level 4: Rennt vor dem Bumper davon, indem Ihr die Steine zertrümmert, und wartet vor dem Lavasee auf den Verfolger. Hüpf ihm auf den Schädel, und laßt Euch so über die Lava tragen. Paßt auf die herumfliegenden Teufel auf. Im nächsten Raum solltet Ihr die Feinde unter den Bumper werfen, woraufhin sie sich in Münzen verwandeln.

Level 5 (Castle): Auch hier kann man die Gegner unter den Bumper werfen, um reich zu werden. Den Zwischensaver findet man fast automatisch. Zerbröckelt die Mauer hinter dem vierten Pinguin, und Ihr findet einen Schalter, der die Blöcke vor der Tür verschwinden läßt.

Endgegner: Weicht diesem stacheligen Pinguin aus, wenn er sich in seine Schale verkriecht und hin und her saust. Sobald er sich in die Lüfte erhebt, hüpf von unten an die nicht stachelige Stelle, und wiederholt das Ganze zweimal, womit der Sieg Euer ist.

Level 1b: Jetzt könnt Ihr die vierte Leiter hinunterklettern und über die Pflanzen hinwegschwimmen. Hinter der Tür findet sich ein 3UP.

Level 3b: Hier entsteht zunächst eine verschlossene Tür. Der Schlüssel hierzu fin-

det sich etwas weiter rechts, verborgen in einem Secret-Block. Verwandelt Euch in Bull-Wario und zerstört den Block, der den Weg nach unten versperrt. Über den normalen Ausgang könnt Ihr hinwegschwimmen, denn etwas später findet Ihr den Weg, der direkt zu Level 6 führt.

Level 6: Im Abstand von einem Block befindet sich vor jeder Münzreihe ein unsichtbarer Stein mit einem Herz darin. An der Stelle, wo sich etwas im Sand bewegt, solltet Ihr eine „Wario-Breite“ Abstand halten und einen Erdbebensprung ausführen. Durch die Erschütterung springt eine Strandkrabbe in die Luft. Diese will gerammt werden, woraufhin sie einige Münzen hinterläßt.

Level 7: Ungefähr in der Mitte des Levels findet Ihr einen Jet. Im Neunerblock darunter ist eine Tür versteckt, die einen Zwischensaver beherbergt. Doch am besten schwimmt Ihr zunächst nach unten und dann nach links. In der langen Reihe von zerdeperten Blöcken gibt's eine weitere Tür, die zu einem 3UP führt. Sucht jetzt den Zwischensaver auf und klettert dann weiter. Nehmt dort nicht den Knoblauch, sondern fliegt nach rechts, wo der wahre Münzhort auf Euch wartet.

Level 8: Vergeßt nicht, den Jet mitzunehmen. Geht zur Tür rechts hinauf, denn dort sind Zwischensaver und ein weiterer Jet deponiert. Im Raum mit den zwei Messerwerfern springt Ihr an der Stelle, wo die Münzen einen Pfeil nach oben bilden, als Jet-Wario hoch, und Ihr findet den Weg zum Sherbet-Land.

Level 9: Der Zwischensaver befindet sich hinter einer Tür, die sich als Jet-Wario erreichen läßt. Hinter dem angebröckelten Block gibt's einen unsichtbaren Eingang. Holt Euch aber zuvor den Schlüssel, der verborgen in dem Secret-Block nur wenige Schritte rechts daneben auf Euch wartet.

Level 10: Gleich neben dem Zwischensaver, der sich wie immer hinter einer Tür befindet, liegt eine Münzschlucht. Um den Ausgang zu erreichen, springt Ihr dem Bumper auf den Kopf und klettert die Leitern seitwärts.

Level 11: Geht nicht durch die zweite Tür, sondern arbeitet Euch mit Hilfe des Jets zum Schlüssel hoch. Werft ihn nach rechts und laßt Euch ebenfalls fallen. Liefert ihm jedesmal eine Stufe höher ab, während Ihr den Umweg links nehmt. Ganz oben gibt's dafür einen Zwischensaver. Laßt Euch dann vom Floater über den Abgrund tragen, indem Ihr mit Hüpfen die Richtung ändert. Dann noch rasch über die einstürzenden Brücken, und der Level ist geschafft.

Level 12: Füttert den komischen Vogel mit Feinden (werft sie ihm an den Rücken), und er legt goldene Eier in Form von Münzen. Als Bull-Wario könnt Ihr Euch bei den Förderbändern nach links transportieren lassen, indem Ihr beim Hüpfen das Steuerkreuz nach oben drückt. Betätigt den Schalter, damit sich der Deckel absetzt und Level 13 erreicht werden kann.

Level 13: Hier befindet sich unter der Münzschlucht eine Tür. Geht durch sie hindurch und zertrümmert die Blöcke rechts davon. An der nächsten Kreuzung geht's dann ab nach rechts, um dem Bumper zu entkommen.

Endgegner: Der Minotaurus kann Euch nichts anhaben, solange Ihr ihn nicht auf die Hörner springt (auch Stiere haben ihren Stolz!). Wenn er Euch hochhebt und in die Lava schmeißen will, drückt das Steuerkreuz in die entgegengesetzte Richtung, und Ihr landet wieder auf der Plattform.

Level 14: Achtet auf einstürzende Brücken und fiese Flattermänner.

Level 15: Geht nach rechts und betätigt den Schalter, der hinter der Tür verborgen ist. Entweder schlittert Ihr dann direkt in Level 16, oder Ihr

bewegt Euch weiter nach links. Dort befindet sich nämlich eine Treppe, die Ihr emporsteigt, dann beuge Ihr Euch nach rechts, wo ein Schalter nur darauf wartet, betätigt zu werden. Nun ist der Weg zu Level 17 frei.

Level 16: Der Schlüssel befindet sich im ersten S-Block, und die dazu passende Tür liegt im zweiten angebröckelten Viererblock. Hüpf unter der einsamen Münze hoch, und ein weiterer Block erscheint. Von ihm aus läßt sich prima die Decke erreichen, wo ein paar Schritte weiter rechts der Ausgang zu Level 18 ist. Falls Ihr direkt zu Level 19 wollt, zerstört keine Blöcke, bevor nicht der Schalter betätigt wurde, der sich hinter der Tür rechts befindet.

Level 17: Achtet auf die Wolke, die Blitze verschießt, sobald Ihr zu lange stehenbleibt. Werden hingegen Gegner getroffen, verwandeln sie sich in Münzen. Hinter der ersten Tür befindet sich ein Schlüssel, hinter der dritten die ersehnte Schlüsseltruhe und hinter der vierten der ersehnte Ausgang.

Level 18: Geht durch die erste Tür hinein, betätigt den Schalter, und verlaßt den Raum durch dieselbe Tür. Klettert nun die Leiter hoch, die vor Euch erscheint. Ganz rechts gibt's eine Tür, die den Weg zum Schlüsselraum weist. Den gibt's aber erst, wenn Ihr vorher den Schalter betätigt habt. Geht nun durch die rechte Tür und laßt Euch fallen, woraufhin sich schon wieder eine Tür findet. Hier ist der gesuchte Schalter, den Ihr betätigt und Euch dann auf den Rückweg macht. Nachdem Ihr den Schatz erbeutet habt, lauft zurück nach rechts und betätigt den Schalter. Danach verlaßt Ihr den Raum durch die Tür unter dem Schalter. Als Bull-Wario könnt Ihr die Blöcke über der nächsten Tür zerstören, was einen Zwischensaver einbringt. Bald darauf ist der Ausgang erreicht, wo ein eisverfender Eierkopf auf Euch wartet.

Level 19: Im zweiten angebröselten Viererblock ist eine Tür mit einer Hunderter-Münze versteckt.

Endgegner: Um diesen Fiesling zu besiegen, gibt's zwei Möglichkeiten: Entweder geht Ihr einfach durch die Tür und habt den Level schon beendet, oder aber Ihr besiegt den Gegner und ergattert ein 3x3UP.

Level 20: Hier kommt Ihr am leichtesten als kleiner Wario durch. Vergeßt nicht, den Schlüssel und den Stern mitzunehmen, laßt Euch aber auf keinen Fall von der sich bewegenden Mauer berühren. Anstatt die Leitern hinunterzuklettern, springt einfach in sie hinein und laßt Euch nach unten fallen. Um die Tür zu erreichen, muß dann nur noch die letzte Leiter erklimmen werden.

Level 21: Achtet auf die Plattformen, die sich auf und ab bewegen.

Level 22: Achtet auf die Feuerkugeln, die aus der Lava fliegen.

Level 23: Hier steht Euch eine fröhliche Wagenfahrt bevor, bei der Ihr auf die fliegenden Teufelchen achten müßt. Federt auf dem Trampolin nach oben, und Ihr findet einen Zwischensaver. Wenn Ihr beim letzten Wagen erst ganz spät abspringt, erreicht Ihr eine Plattform mit einem Trampolin, das Euch zum Ausgang katapultiert.

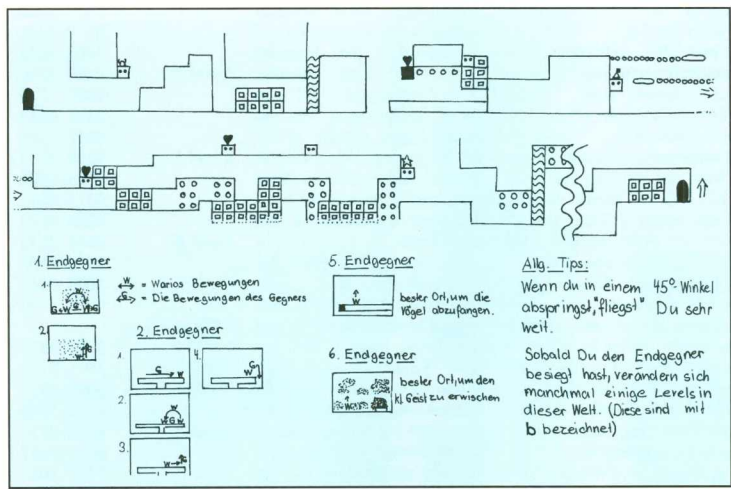
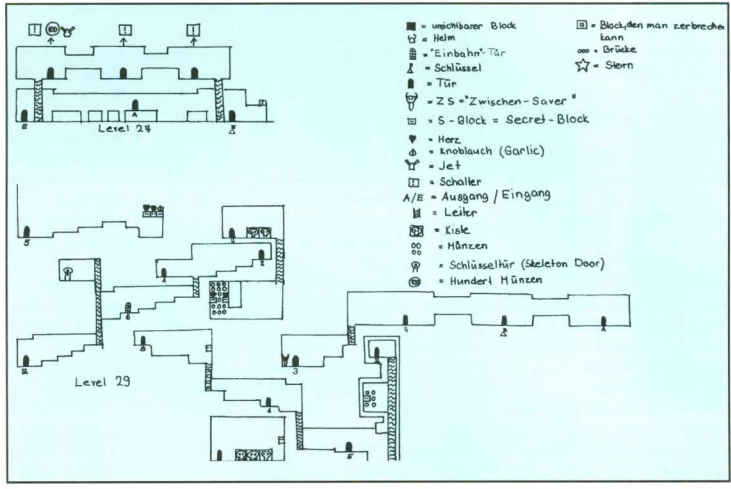
Level 24: Klettert zur ersten Tür die Leiter hoch und bei der vierten wieder hinunter, um den Schalter zu betätigen. Hinter der zweiten Tür gibt's 100 Münzen, hinter der dritten 12 und hinter der vierten 10. Der Schlüssel findet sich hinter der fünften Tür, den Ausgang erreicht Ihr, indem Ihr den Weg nach der ersten Tür geradeaus fortsetzt.

Level 25: In diesem Level sieht's wirklich böse aus: Gegner am falschen Ort, Plattformen, die sich bewegen, und ein besonders fieser Obermotz. Er ist ein Steinkopf mit spitzer Zunge, die den Boden zerstört. Aber

auch er kann besiegt werden: Wenn er seine Nasenlöcher bewegt, läßt er immer einen Stein fallen. Fangt diesen

links. Zerstört im Raum mit der Schlüsseltür den Sechserblock rechts oben, und eine neue Tür erscheint. Eine Tür

eine Leiter der Münzhimmel erklimmen werden.
Level 29: siehe Zeichnungen.



auf, wenn er abprallt, geht dann dicht an den Kopf heran, und werft den Stein auf den Ekelmotz. Wiederholt das zweimal, und der Sieg ist Euer.

Level 26: Hier könnt Ihr mit Vogelfüttern wieder Geld verdienen. Springt vor der zweiten Tür links vor dem Block auf, woraufhin ein weiterer Block erscheint. Hüpf darauf und dann nach

weiter läßt sich ein Schalter betätigen, und Ihr könnt zum Schlüssel emporschwimmen.

Level 27: Wenn Ihr hier Bull-Wario seid, könnt Ihr Euch vom Förderband zur Tür mit den 100 Münzen transportieren lassen.

Level 28: Zwischen zwei Pflöcken sind angebröckelte Blöcke zu finden. Zerstört sie, und eine Tür mit Schalter erscheint. Jetzt kann über

Level 30: Der Schlüssel befindet sich im großen Raum ganz rechts oben. Um den Endgegner zu finden, klettert nach links oben und springt von der obersten Plattform nach links unten, packt im Flug die Leiter und kraxelt wieder nach oben. Einige Schritte weiter rechts findet sich die Tür zum Endgegner. **Endgegner:** Hüpf von unten an den zweiten Vogel, den

der Gegner ausspuckt, nehmt diesen, geht dicht an den Motz heran und werft ihm den Vogel an die Birne. Dabei müßt Ihr aufpassen, daß er Euch nicht von der Plattform weht, wenn er mit den Flügeln flattert.

Level 31: Vorsicht vor den stacheligen Kugeln, die herunterfallen.

Level 32: Hier erwartet Euch eine weitere heitere Wagenfahrt in Begleitung von Vögeln. Springt ganz am Ende an den Schalter. Nun könnt Ihr Parsley Woods endlich verlassen.

Level 33: Paßt auf, daß Ihr nicht eingeklemmt werdet, wenn Ihr durch die zweite Tür gegangen seid, denn der Zug fährt jetzt ab.

Level 34: Wenn Ihr zum dritten Baum kommt, geht zuerst nach links, holt den Schlüssel, und lauft dann wieder nach rechts.

Level 35: Zwischensaver hinter der Tür.

Level 36: Achtet auf die Stachelkugeln und die Wolke. Hinter dem fünften Viererblock gibt's eine Tür mit einem 3UP.

Endgegner: Dieser ist ein Geist, der mit Münzen wirft, die sich in kleine Geister verwandeln. Geht ähnlich vor wie beim vorigen Endgegner, achtet aber auf zwei Unterschiede: Dieser Obermotz produziert nur einen kleinen Geist auf einmal, außerdem könnt Ihr Euch für eine Weile nicht mehr bewegen, wenn er Euch berührt.

Level 31b: Klettert die Leiter hinunter, zerstört die Blöcke, und holt den Schlüssel aus dem S-Block. Laßt Euch mit dem Schlüssel in die schmale Schlucht vor dem Ausgang fallen, dort befindet sich nämlich die Schlüsseltür.

Level 37: Der Schlüssel ist im letzten Secret-Block vor der ersten Tür verborgen. Die Tür dazu findet sich, indem unterhalb dieses Blocks rechts in die Wand gelaufen wird.

Level 38: Vergeßt hier das

Vogelfüttern nicht.

Level 39: Als Bull-Wario könnt Ihr die Blöcke über dem Trampolin zerstören. Geht zur Tür nach links unten und holt Euch den Helm, dann nach rechts unten und schnappt Euch den Drachen. Danach muß nur noch der Schlüssel rechts oben ergattert und nach links oben zur Schlüsseltür gelaufen werden. Bei der letzten sich bewegenden Totenkopfplattform geht Ihr so weit wie möglich an den rechten Rand und springt so spät wie möglich ab.

Level 40: Rammt den Ritter dreimal von hinten und bringt Euch jedesmal in Sicherheit, denn er fängt an, wie wild herumzurasen, wenn er getroffen wurde. Nach dem dritten Mal öffnet sich die Tür.

Endgegner: Hebt die Lampe auf und werft sie wieder zu Boden. Das wiederholt Ihr so lange, bis sie aufrecht stehenbleibt. Hüpfet jetzt auf die Wolke, die langsam höhersteigt, und versucht, dem Lampengeist auf den Kopf zu springen. Mit ein wenig Glück schafft Ihr sogar folgendes: Hüpfet auf die Wolke, dann auf den Geist und zurück. Sobald die Wolke oben angekommen ist, verwandelt der Geist sich in seine eigene Miniaturausgabe, die über den Boden saust und versucht, Euch mit Blitzen zu treffen. Hüpfet ihr auf den Kopf, und Ihr seid sie los. Vorsicht, wenn der große Geist anhält und die Piratin wütend auf seinen Schultern herumstapft. Dann nämlich wird er gleich zwei Kugeln abschießen, die am Boden auf Euch zurasen.

Mit dem richtigen Timing lassen sie sich aber überspringen. Sechsmal müßt Ihr ihm den Schädel eindellen, bis er aufgibt. Dann könnt Ihr Euch zurücklehnen, den Abspann genießen und hoffen, genug Münzen gesammelt zu haben. Eine besondere Überraschung erwartet Euch, wenn Ihr 99.99 Münzen habt.

MEGA DRIVE

Castlevania

Der furchtlose Jörg-Rene Franke hat mit den beiden Geisterjägern John Morris und Eric Lecarde erfolgreich dem ganzen Gruselsocks den Garaus gemacht und spendiert uns nun die Levelcodes. Der Einfachheit halber hat er die vier am Speicherscreen in der Auswahlleiste erscheinenden Symbole von links nach rechts von 0 bis 3 durchnummeriert. Die erste Kombination gilt für Eric, die zweite für den peitschenschwingenden John. Der vollständige Abspann ist übrigens nur in der Stufe „Expert“ zu sehen:

EASY

Level 2: 2203 0123
2002 2003
0003 2310
0210 1012
Level 3: 0300 2111
3111 1003
0120 2211
3000 1222

Level 4: 0220 2330
1002 1110
0202 0113
0012 2200
Level 5: 2300 2213
0003 1002
0311 0203
1232 0222

Level 6: 0232 2232
1002 3103
1002 0311
0022 1200

NORMAL:

Level 2: 0223 2333
3011 3113
1010 0321
1012 3200
Level 3: 0223 2332
1010 1012
1102 1013
0010 1222

Level 4: 3023 2331
0113 0010
1221 1102
3210 0012
Level 5: 0330 0230
3113 0010
1320 1202
3010 0020

Level 6: 2211 0202
2010 2011
2003 1310
0230 1032

EXPERT:

Level 2: 2303 0303
0013 2021
2011 1320
1220 3032
2202 0230
Level 3: 2012 0012
2103 2002
0212 0010
Level 4: 2211 0202
2012 2013
2203 2110
0220 1022
Level 5: 0213 0322
1012 0120
2302 2212
0020 2000
Level 6: 2302 0220
2120 2013
3013 2310
2210 1032

NBA Jam

Wer mal ein paar spezielle Korbjäger aufs Parkett schicken will, muß nur die untenstehenden Initialen eingeben und anschließend die entsprechenden Knöpfe des Gamepad drücken:

FFUNK: DIS Start, C
WARREN MOON: UW Start, A
AL GORE: NET Start, B
BILL CLINTON: ARK Start, A
JAMIE RIVETT: RJR Start, B
SAL DIVITTA: SAL Start, C
MARK TURMELL: MUT Start, A
ERIC SAMULSKI: AIR Start, A
SCRUFF: ROD Start, B
KABUKI: QB Start, A
CHOW CHOW: CAR Start, C
WEASEL: SAX Start, C

Toejam & Earl 2 - Panic on Funkotron

Dank Dirk Henke gibt es für alle Fans der beiden Außerirdischen nun keinen Grund mehr, in Panik auszubrechen:
Level 3 + 4: M-d2E125Q01X
Level 5 + 6: VjW21ZLN-V8!
Level 7 + 8: PW-2Z16TAKO-
Level 9 + 10:

BATTLECORPS







MEGABLAST

DESIGN LIMITED

CORE



MECHANIKA

VFAL1EAP21V3
Level 11 + 12:
 R-FAEEFA2013
Level 13+14:
 RAYLEZLAQ9j3
Level 15-18:
 PY1NEZ2C!FV3

MEGA CD

Microcosm

Dirk Scholz hat sich wacker durch die menschlichen Inneren geballert und präsentiert nun die Paßwörter von Lunge bis Hirn:

Sewer Shark

Für alle Kammerjäger hat Roberto Jezzi noch einen ganz speziellen Tip parat: Wenn Ihr die schwindelnden Höhen von Exterminator oder Beach Bum erreicht habt, drückt einfach A, C und Start auf dem Endbildschirm, um das Spiel fortzusetzen.

MASTER SYSTEM

Mortal Kombat

Mit diesen handfesten Tips

von Stephan Dützmann lassen sich die Gegner in dieser Prügelorgie leichter auf die Bretter schicken: Damit Sonja Blade per Schockwelle zum Fernangriff übergeht, muß das Steuerkreuz nach hinten bewegt und anschließend zweimal kurz nacheinander Knopf 1 gedrückt werden. Durch Steuerkreuz nach hinten unten und gleichzeitiges Drücken von Knopf 1 und 2 setzt die gefährliche Schöne zur Beinsichere an.

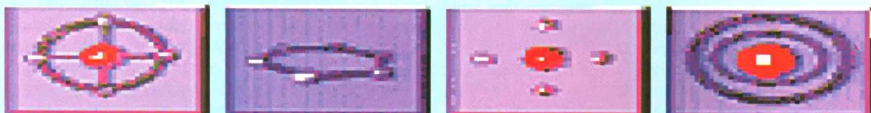
Johnny Cage teilt seinen feinen Tiefschlag aus, wenn man nicht schnell, aber gleichmäßig hintereinander die beiden Buttons betätigt. Dieser Hieb unter die Gürtellinie kann natürlich nur gegen die männliche Konkurrenz eingesetzt werden.

Roadrunner

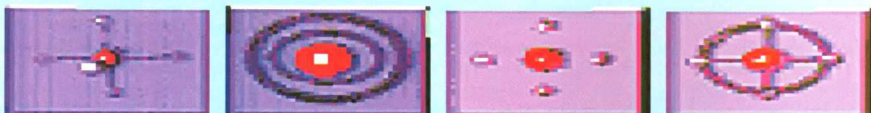
Der unermüdlische Marco Wilka hat sich wieder einmal unser erbarmt. Damit der

PASSWÖRTER FÜR DIE LEVELS 2-5

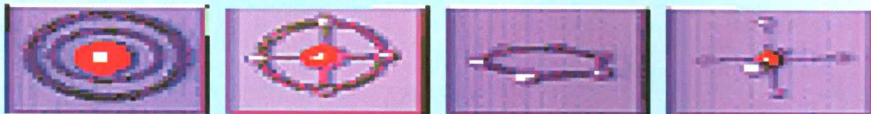
2. Level: Die linke Lunge



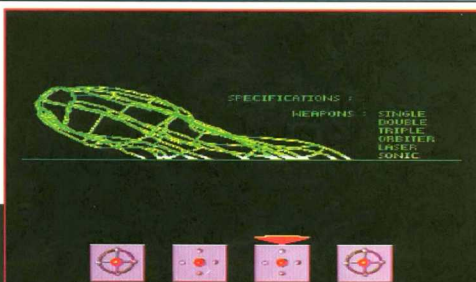
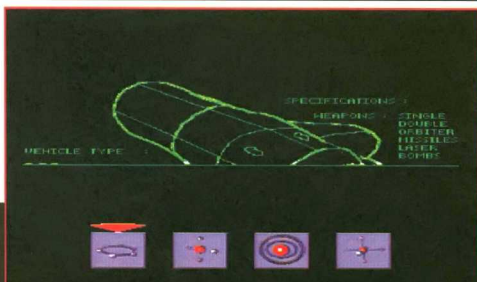
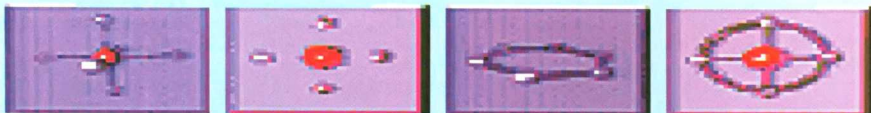
3. Level: Das Oberschenkelbein



4. Level: Die Herzklappe



5. Level: Das Hirn



Roadrunner den Gegnern immer eine Schnabellänge voraus ist, sollte man sich seine Tips zu Herzen nehmen. Das Ganze funktioniert übrigens auch auf dem Game Gear:

- Die Anleitung verschweigt dem Zocker, daß die Roadrunner-Porträts hinter einigen Futter-schalen Rücksetzpunkte sind.
- Das „Afterburner“-Extra ist nur in geradlinigen, hauptsächlich horizontal scrollenden Levels zu empfehlen, da es sehr schwierig ist, genau zu steuern.
- Betritt man einen Bonusraum, sollte man zuerst alle Feinde in der Nähe des Teleporters beseitigen, da man beim Verlassen sonst garantiert mit ihnen zusammenstößt.
- Die Skorpione, die erst in höheren Levels auftreten, sollten möglichst gemieden werden, denn sie sind nicht nur sehr schnell, sondern schießen auch blitzartig.
- In Level 1 und 2 reicht es, sich zu ducken, wenn Coyote aufkreuzt. Flitzt er in Wellenrichtung, sollte man sich sehr schnell bewegen.
- In den „Bus“-Levels kann man sich in die Gräben ducken oder einfach über Coyotes Fahrzeug springen. Doch Vorsicht: Nach einem Bus kommt sofort ein Fels angerollt. Behaltet beim Springen auch die zahlreichen Adler im Auge.
- In den Levels, in denen der Präriewolf auf Rollschuhen heranrast, kommt man bei Sprüngen oft an die fleischfressenden Pflanzen in der Ebene darüber. Bleibt man jedoch ständig in Bewegung und drückt nur kurz auf die Sprungtaste, hüpfst man sehr flach und immer genau zwischen bzw. an dem hungrigen Grünzeug vorbei.
- Recht schwierig sind die „Minen“-Levels, in denen jede Menge Skorpione herumkriechen. Hier muß man sehr schnell durch die schmalen Gänge flitzen, aus denen Losen kommen. Außerdem soll-

te man am Ende eines Ganges sofort hochspringen, da man das heransausende Wägelchen erst viel zu spät sieht.

9. Fieserweise sind in den höheren Levels viele Futter-schalen mit vergiftetem Fress-güllfüllt.

10. Schlussendlich ist Schnelligkeit auf jeden Fall wichtiger als Punktesammeln, denn es gibt ja eh keine Extraleben.

GAME GEAR

Wolfchild

In langen Vollmondnächten hat Mike Strenzel diese wilde Plattformhatz durchgezockt. Thanx für die Codes, und möge Dich niemals eine Silberkugel treffen:

Level 2: WX9F2

Level 3: FD4RM

Level 4: V6K6S

Level 5: JSTPR

CD³²

Microcosm

Alle, die der knackige Schwierigkeitsgrad dieses Viren- und Bazillen-Gemetzels schon etliches an Nerven gekostet hat, dürfen jetzt aufatmen. Wer ein gutes Gehör sein eigen nennt, sollte einmal folgenden Cheat von Sebastian Dannheim testen:

Zuerst wird das Spiel per Pause-Taste angehalten. Drückt man nun einen der übrigen sechs Knöpfe oder betätigt das Steuerkreuz, ertönt ein Piepser. Hat man schließlich durch Ausprobieren die richtige Folge von nur hohen Piepsern gefunden (die Reihenfolge ändert sich übrigens jedesmal), erklingt ein Spezial-Sound, und der Cheatmodus ist aktiviert. Neben einem unbegrenzten Energievorrat verfügt unsere Kiste jetzt auch über die volle Bewaffnung. Als Strafe sind zwar die Zwischenanimationen ab jetzt in Schwarzweiß gehalten (siehe Programmiererkommentar im Hauptmenü), der Endkampf und der Abspann machen das je-

doch locker wett. Wer sich, getreu dem Motto „Ehrlich währt am längsten!“, die Motivation erhalten will, sollte sich die Tips von Wolfgang Lukas zu Gemüte führen: grügelbe Pille = Energie graugelbe Pille = voller Schild

rotgelbe Pille = volle Smartbombs blaurosa Pille = volle Weapon-Power

Im Map-Modus kann man sich mit dem grünen Button beamen bzw. mit Gelb oder Blau die Beamorte wechseln, vorausgesetzt, diese wurden bereits durchflogen. Die Levels spielt man am besten in der untenstehenden Reihenfolge durch: „Warp“ bedeutet hier schlicht und ergreifend, durch eins der „Portale“ zu fliegen und an einer anderen Stelle der Karte wieder aufzutauchen:

CEPHALIC VEIN: Der optimale Weg durch den Level verläuft so: links, oben, rechts unten (Energy). Wenn man nach rechts unten gewarpt wurde: zum Start beamen, rechts, oben. Wenn man nach links oben gewarpt wurde: zur Junction2 beamen, geradeaus. Guardian: einen kleinen Kreis fliegen, Bombs ausweichen und aufs Auge ballern.

CAROTID ARTERY: Die meiste Zeit muß man nur ausweichen, statt zu ballern! Zielsuchende Gegner vernichtet man entweder mit einer Smartbomb oder weicht in einem Kreis aus. Richtungen: rechts, rechts, links, links, links, rechts, links (Shield), links, rechts, (2 x Weaponpower), oben, (Bombs), (Shield), links oben. Axiom-Pod: den Schild wegballern, später rechts abbiegen! Am Schluß, wenn der Pod nicht mehr schießt, mit dem 2fach-Schuß ballern. Falls er entkommt, heißt es leider „Game Over“.

BRAIN - LEFT: rechts, rechts, nach 2 x Warp Beam zu Start, rechts, links, rechts, nach 3 x Warp Beam zu Start, rechts, links, links, rechts, nach Warp Beam zu

Start, rechts, links, links, links, rechts, nach Warp Beam zu X-Junc5, geradeaus, nach Warp Beam zu X-Junc5, links, nach Warp Beam zu Start, links, nach Warp (wenn der vorletzte Punkt rot ist): Beam zu Start, geradeaus. Guardian: Einfach in der Mitte bleiben und draufhalten! Dabei den Bombs ausweichen.

FEMUR BONE: Hier gilt es wieder, auszuweichen und zielsuchende Gegner mit dem Laser oder Bombs zu beseitigen. Richtungen: rechts, rechts, links, geradeaus, (Shield), nach Warp Beam zur Junction, links, links, links, links. Guardian: Ballern, was das Zeug hält, und dabei auf die Missiles achten! BRAIN - RIGHT: ...Na, na, alles wollen wir ja nun auch wieder nicht verraten. Ein bißchen Spannung muß schon sein.

3D0

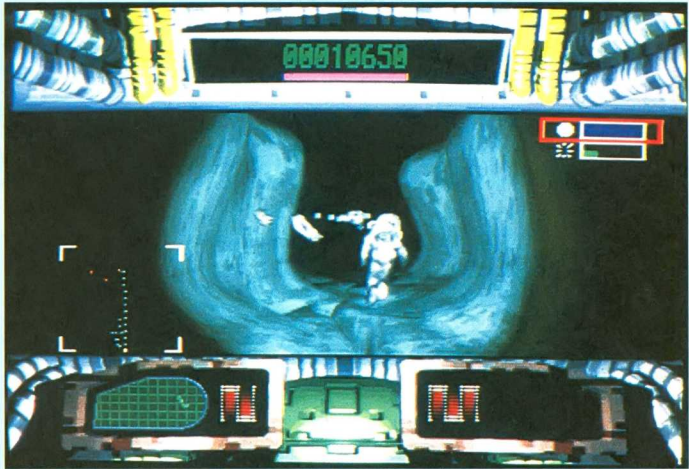
Dragon's Lair

Dennis Mendel hat den wackeren Rittersmann Dirk sicher durch diesen grafischen Leckerbissen geführt und die holde Prinzessin aus den Drachenklauen befreit. Die Reihenfolge der Szenen kann variieren, und ab und zu sind sie spiegelverkehrt, aus links wird dann rechts und umgekehrt. Die Abkürzungen bedeuten folgendes: L = links, R = rechts, O = oben, U = unten, B = Druck auf den B-Knopf (Schlag mit dem Schwert).

Drawbridge: B, O
End of Corridor: R
Tentacles from Ceiling: B, R, U, L, O
Snake Room: B, B, R
Pool of Water: L, O, R, O, L, O, B, O
Bubbling Ooze in Kettle: O, B, B, R
The Goons: B, R, O, B
Sliding Stairs: L, B, L, L
The Smithy: B, B, B, L, B, B
Giant Spinning Batons: O, B, U, O
Closing Wall: O
Room of Fire: R, U, O, L, L

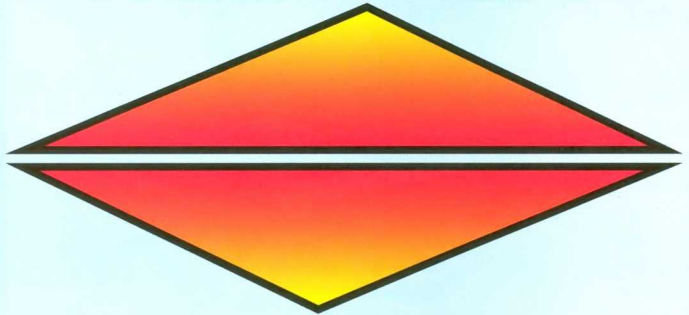
Metallic Flying Horse: R, L, R, L, L
Checkeder Floor Knight: R, L, O, L, R, L, R, B, B, B
Haunted Hallway: O, B, O, B, L, B
Large Wooden Platforms: O, O, U, B, R, O
Bats: B, L, L, B, L
The Lizard King: L, R, R, R, R, O, B, L, R, U, B
Drink Me: R
Checkerboard Corridor: U, O, L
Metallic Ball: R, O, R, R
Rapids: O, O, O, O
Whirlpools: R, L, R, L, R
Lava Field of the Mudmen: B, O, O, O, O, O, O, O
Phantom Knight: L, L, R, R
Rolling Balls: U, U, U, U, U, U, U, U
The Round Cage: O, O, L, L
The Dragon's Lair: O, L, L, U, U, U, L, O, U, R, B, B, L, B

MICROCOSM CD²²



Total Eclipse

Wie man bei diesem intergalaktischen Ballerknaller in den Genuß der freien Levelanwahl kommt, hat Ralf Engler ausgetüftelt:
 Man geht in die Quit/Preview-Option und hält den Stop-Schalter gedrückt. Nun drückt man BLA, läßt Stop los und drückt BLABLA.



JAGUAR

Cybermorph

Jörg Gronowski ist mit seinem waffenstarrenden Raumgleiter vom Jagdausflug durch die 3D-Landschaften zurückgekehrt und hat als Souvenir die Levelcodes im Gepäck:

- Level 1:** 1008
- Level 2:** 1328
- Level 3:** 9325
- Level 4:** 9226
- Level 5:** 3444
- Geheimer Level:** 6009



DRAGON'S LAIR 3D0



MOGELCODES

Willkommen in der Welt der coolen Schummelcodes, die diesmal von Björn Röder, Dennis Pniewski, Rene Goldmann, Susanne Hänsgen, Markus Krone, Rene Melzer und Karsten Preuss aus dem Boden gestampft wurden. Als Neuerung sei angemerkt, daß neben dem Action Replay auch Codes für das neue Game Mage-Modul am Super Nintendo berücksichtigt wurden – schreibt uns halt mal, ob Ihr weiterhin Interesse daran habt.

ACTION REPLAY

SUPER NINTENDO

Spieltitel	ARP-Code	Wirkung
Actraiser 2	7E091B07	unendl. Leben
Daffy Duck	7E1F0E0C	unendl. Energie
Daffy Duck	7E1F1002	unendl. Leben
Goof Troop	7E015703	unendl. Leben Spieler 1
Goof Troop	7E01D703	unendl. Leben Spieler 2
Goof Troop	7E011D06	unendl. Energie Spieler 1
Mega Man X	7E0BCE10	unendl. Energie
Mr. Nutz	7E009100	Super Jump
Space Ace	7E092C06	unendl. Leben
Space Ace	7E093601	unendl. Energie
Space Ace	7E113604	unendl. Space Maze
Space Ace	7E03EBOX	Levelwahl (X = 0 - C)
Super Turrigan	7E04FB04	unendl. Leben
Super Turrigan	7E04FF0C	unendl. Energie
Super Turrigan	7E050909	unendl. Zeit
Super Turrigan	7E050330	unendl. Kreiselzeit
Super Turrigan	7E050A03	unendl. Smartlines
Turn'n Burn	7E05E701	unendl. Sidewinder
Turn'n Burn	7E05E901	unendl. Sparrow
Turn'n Burn	7E05E5FF	unendl. MG
Turn'n Burn	7E05EB05	unendl. Phoenix
Turn'n Burn	7E05D004	unendl. Chaff
Turtles Tournament Fighters	7E0EE460	unendl. Energie Spieler 1
Turtles Tournament Fighters	7E0FC460	unendl. Energie Spieler 2
Turtles Tournament Fighters	7E008E59	unendl. Zeit

GAME BOY

Mortal Kombat	030X40D6	(X = Level 0 - A)
Mortal Kombat	04647FD6	unendl. Zeit
Mortal Kombat	081F95D6	unendl. Energie Spieler 1
Star Trek TNG	0432ADC	Transporter = 99
Star Trek TNG	04631EDC	Phaser = 99
Star Trek TNG	04631ADC	Lebenserh. = 99
Star Trek TNG	0102D8DB	unendl. Zeit
Zelda 4	01XX5EDB	unendl. Rubine (XX = 01 - 99)

NES

Spieltitle	ARP-Code	Wirkung
Elite	000485FF	beide zusammen
Elite	000486FF	unendl. Energie
Elite	0003C804	unendl. Raketen
Elite	0003A546	unendl. Treibstoff
Elite	00041608	heißer Laser schießt besser...
Kirby's Dreamland	59904	unendl. Leben
Kirby's Dreamland	5972F	unendl. Energie
Probotector II	00005302	unendl. Leben Spieler 1
Probotector II	00005402	unendl. Leben Spieler 2
Probotector II	0000B804	immer Flammenwerfer Spieler 1
Probotector II	0000B904	immer Flammenwerfer Spieler 2
Probotector II	0000B802	immer Streuschuß Spieler 1
Probotector II	0000B902	immer Streuschuß Spieler 2
Probotector II	0000B805	immer Spezialflammenwerfer Sp. 1
Probotector II	0000B905	immer Spezialflammenwerfer Sp. 2

MEGA DRIVE

Eternal Champions	FFAC3B00XX	Einszellen der Geschw. (XX = 00 - 99)
Eternal Champions	FFAABB0000	ein Schlag gewinnt...
European Club Soccer	FF09870023	besonders fester Schuß
Landstalker	FF1040000A	unendl. Eke Eke
Landstalker	FF1041000A	Eisschwert
Landstalker	FF1049000A	Heilgras
Landstalker	FF120F00FF	unendl. Geld
Landstalker	FF543E0063	unendl. Energie
NBA Jam	FF1E420009	immer 11 Punkte pro Treffer

GAME GEAR

Arielle	00C24A03	unendl. Leben
Arielle	00C248XX	Anzahl der befr. Tiere (XX = 00 - 10)
Axbattler	00C05506	unendl. Energie
Mickey Mouse II	00C09F03	unendl. Leben
Mickey Mouse II	00C09902	unendl. Energie
Put & Putter	00DCE401	Anzahl der Schläge
Put & Putter	00DD16XX	Lochnummer
The Ottifants	00D16009	unendl. Leben
The Ottifants	00CF166F	unendl. Energie

GAME MAGE

Spieltitle	Code	Wirkung
Aladdin	C9BABEBO 6C3DB	Erhöhung der Punkte-Anzahl bei Beendigung jedes Levels
Aladdin	37E2BEB4 B9C42	wird ein Apfel gegessen, stehen 99 Äpfel zur Verfügung
Aladdin	38BABE97 622DB	endloses Blut bei Aufnahme von Diamanten
Aladdin	BC62BEB0 43F76	endlos Äpfel
Aladdin	4672BE97 A9B76	endlos Blut

Spieltitel	Code	Wirkung
Aladdin	4612BEA7 EA876	unendl. Continues
Aladdin	CA0ABEB1 60A76	unendl. Leben
Aladdin	79F2BE94 B81D1	Start mit dem Teppich
Aladdin	7692BEA5 51FCF	Start mit 20 Continues
Aladdin	108ABEB4 B8ACF	Start mit 20 Leben
Aladdin	71B2BE94 A8D5B	Transparent
Battlemaniacs	0D12BEA4 D697E	endlos Credits f. Spieler 1
Battlemaniacs	2812BEA4 D3B7E	endlos Credits f. Spieler 2
Battlemaniacs	4A72BEB7 E9566	unendl. Energie 1
Battlemaniacs	1772BEB7 95076	unendl. Energie 2
Battlemaniacs	1772BEB7 94066	unendl. Energie 3
Battlemaniacs	2A8AB6A4 BABC6	Start mit 20 Leben
Battlemaniacs	8A92BEA4 BA1CF	Start mit 20 Continues
Battlemaniacs	A50ABEB7 02E6E	kein Verlust der Leben
Battlemaniacs	8B0ABEB1 42B6E	kein Lebensverlust b. Absturz v. d. Klippe
Captain America	7D72B6A3 75E56	unendl. Energie
Captain America	280ABEB7 94176	unendliche Leben
Captain America	BBBABEB3 43558	beseitigt den Gegner mit einem Schlag
Cool Spot	CD72B6B7 11CDB	volle Energie b. Essen v. Bonusgegenständen
Cool Spot	34F2B6B7 8087E	unendl. Energie
Cool Spot	6E0AB6B1 2C97E	unendl. Leben
Cool Spot	467AB6A6 3BE7E	unendl. Zeit
Cool Spot	928AB6A0 4E1CE	Start mit 20 Leben
Out to Lunch	1EBABEA6 31ADB	Tür z. nächsten Level erscheint
Out to Lunch	778ABEA5 B7BFB	Tür z. n. Level erscheint v. Anfang an
Out to Lunch	A30ABEA5 FF07E	unendl. Leben
Out to Lunch	587ABEA5 8A07E	unendl. Zeit
Out to Lunch	218ABEB3 02OCF	Start mit 20 Leben
Outlander	5972BFA5 A215E	kein Blutverlust während d. Bewegungsablaufs
Pocky Rocky	4972B6E2 1077E	kein Blutverl. Spieler 1
Pocky Rocky	8872B6E2 5177E	kein Blutverl. Spieler 2
Pocky Rocky	7672B6B1 4C07E	kein Blutverl. während d. Fallens v. d. Klippe Spieler 2
Pocky Rocky	BA72B6B7 7657E	kein Blutverl. während d. Fallens v. d. Klippe Spieler 1
Pocky Rocky	83E2BFA4 ODCCB	unendl. viele Patronen
Pocky Rocky	CCE2BFA4 OE9DB	unendl. viele Patronen bei Benutzung
Pocky Rocky	FE8ABFA4 06CDB	mehr Energie nach dem Essen
Pocky Rocky	0072BEA4 4B876	im Fahrmode kein Energieverlust
Pocky Rocky	1A02B6B1 2057E	unendl. viele grüne Kristallbomben Spieler 1
Pocky Rocky	3902B6B2 50C7E	unendl. viele grüne Kristallbomben Spieler 2
Pocky Rocky	E062BEB6 55D75	unendl. viele Kugeln f. die MP
Pocky Rocky	DA0AB6B0 59F7E	unendl. Leben Spieler 1
Pocky Rocky	630AB6B2 32B7E	unendl. Leben Spieler 2
Pocky Rocky	5D7AB6A1 EB4DB	unendl. Zeit
Pocky Rocky	EEB2B6E2 5DBDB	Start mit Schild
The Addams Family 2	3E8ABEA5 F05FB	Continues mit 20 Leben
The Addams Family 2	5972BEA6 A017E	unendl. Energie
The Addams Family 2	CO0ABEA5 7227E	unendl. Leben
The Addams Family 2	CO8ABEA3 A08FB	Start mit 20 Leben

IMPRESSUM

Herausgeber
Michael Labiner (verantw.)

scheint 4mal jährlich jeweils am letzten Mittwoch des Vormonats.

Chefredakteur
Oskar Dzierzynski (od)

Leitender Redakteur
Richard Löwenstein (rl)

Abonnement
Jahrespreis (4 Ausgaben) DM 30,-/Ausland: DM 38,-. Bestellungen bitte über die Verlagsanschrift. Das Abonnement gilt mindestens für ein Jahr; es verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, falls es nicht gekündigt wird (jederzeit zum Ende des Bezugsjahres möglich).
Einzahlungskonto: Postgiroamt München, Kto. Nr. 444714-806, BLZ 70010080

Redaktion
Manfred Duy (md)
Richard Löwenstein (rl)
Max Magenauer (mm)
Joachim Nettelbeck (jn)
Werner Ponikwar (wp)
Steffen Schamberger (st)
Waltraud Schmidt (ws)
Michael Schnelle (ms)
Monika Stoschek (ms)

Freie Mitarbeiter
Manuel Semino

Redaktionsassistent
Dorothea v. Pronay

Shop
Christine Rothmeier

Abo-Verwaltung
Petra Laubenberger

Layout
Profil-Studio GmbH, Grasbrunn

Fotografie
Manfred Duy
Oskar Dzierzynski
Richard Löwenstein
Monika Stoschek

Bildredaktion:
Monika Stoschek

Comic
Werner Regnet

Titel
Profil-Studio GmbH
Grasbrunn, Motiv von Core Design

Anzeigerverkauf
Carsten Borgmeier
Tel.: 04221/120004
Fax: 04221/17789

Anzeigenverwaltung
Regine Nellissen
Tel.: 089/4605822

Produktionsleitung
Brigitta Labiner

Reproduktion
Profil-Studio GmbH
85630 Grasbrunn

Druck & Gesamtherstellung
Druckerei Gerstmayer
A - 3105 St. Pölten

Vertrieb
Verlagsunion, 65203 Wiesbaden für Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz, Niederlande, Italien und Griechenland

Erscheinungsweise
MEGABLAST er-

Manuskripte
Manuskripte, Listings und Bauanleitungen werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Sollten sie schon anderweitig zur Veröffentlichung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den Publikationen des Joker Verlags. Honorar nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Der Verlag behält sich das Recht vor, Einsendungen im Falle einer Veröffentlichung ohne Angabe von Gründen zu kürzen oder nach eigenem Gutdünken zu verändern.

Urheberrecht
Alle in MEGABLAST erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktion jeder Art (Fotokopien, Microfilm usw.) bedürfen der schriftlichen Genehmigung des Verlags.

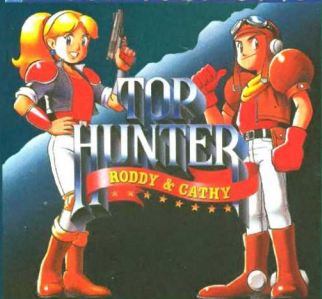
Verlag und Redaktion
Joker Verlag
Inh. Michael Labiner
Bretonscher Ring 2
85630 Grasbrunn

Tel. Verlag: 089/46 37 00
Tel. Redaktion: 089/46 38 23
oder 460 58 22

Hotline jeden Mittwoch von 16-19 Uhr
Telefax: 089/460 49 77

NEUES VOM

NEO GEO



TOP HUNTER

In den Genuß scrollender Plattformaction kommen Neologen ja eher selten, doch hier soll Konkurrenz zu den Kollegen der Nintendo- bzw. Sega-Fraktion auflaufen: Ein oder zwei Spieler schlüpfen in die Haut futuristischer Kopfgeldjäger, die sich auf atemberaubend schönen Schnee-, Lava- oder Waldplaneten mit den ansässigen Welt-raupiraten ablagen. Wie beim kürzlich erschienenen „Miracle Adventure“ erinnert die optische Aufmachung stark an einen Comic; der Hersteller wollte doch nicht an Gags und tollen Effekten sparen. Doch auch spielerisch darf man sich von dieser Jagd einiges versprechen, in deren Verlauf sogar mal ein Mini-Walker zu besteigen ist. Um das 100 Megabit starke Modul in die Oberliga zu katapultieren, wird es zudem ausgefallene Sammelextras, originelle Bewegungsabläufe und einen Elastikarm für den bzw. die Helden geben, mit dem sich auch weiter entfernte Gegner verprügeln, heranziehen, hochheben und dem Kumpel entgegenwerfen lassen. Man darf also gespannt sein!



WORLD HEROES 2 JET

Prügelgames haben schon eher Tradition am Neo Geo, weshalb nach „Art of Fighting“ und „Fatal Fury“ auch die Weltheroen bald eine Fortsetzung erfahren. Den bekannten 14 Charakteren gesellen sich zwei weitere, nicht minder abgedrehte, hinzu: Der blutrünstige Jack mischt die Kollegen mit seinen Scherenhänden auf, während Shogun Ryoju als Überleibsel des feudalen Japans ein Meister im Speerkampf ist. Ebenfalls neu werden verschiedene Spielmodi für mehr Tempo oder Charakterpower sein, darüber hinaus soll das Tournament of Titans mit seinem wortwörtlichen K.o.-System warten – der Kampf dauert pro Konkurrent nur eine Runde; eine zweite Chance für Verlierer ist nicht vorgesehen. Ansonsten setzt SNK beim Fight mit teilweise bildschirmfüllenden Recken auf Bewährtes, die Duo-Modi und Bonusrunden des Vorgängers wird man also auch hier wiederfinden.

Die größte Durststrecke ist überwunden, es kommt wieder Land in Sicht: In den nächsten Wochen und Monaten stehen einige Neuerscheinungen für den Arcade-Zwitter an – hier ein Blick auf die drei interessantesten!



GURURIN

Kaum zu glauben, demnächst soll sich sogar ein Puzzlegame auf das Neo Geo verirren! Dabei wird es um putzig-bunte Minisprites gehen, die vom Spieler farblich zu sortieren sind: Die Charaktere wandern einer nach dem anderen von oben ins Spielfeld und nehmen an einem Drehteller Platz. Die Scheibe soll nun so rotiert werden, daß Ordnung ins stetig anwachsende Sprite-Getümmel kommt, was vor allem im Zwei-Spieler-Simultanmodus eine Menge Spaß machen dürfte. Rein optisch weiß das Teil jetzt schon zu gefallen, alles Weitere im nächsten Heft... (r1)

WINDJAMMERS

Schon weil man als Besitzer von SNKs Nobelkonsole mit Kloppereien förmlich bombardiert wird, ist man für jede sportliche Abwechslung dankbar – warum also nicht mal eine Runde Frisbee spielen?

Schon klar, die Jagd nach dem fliegenden Plastikeller ist zumindest in der deutschen Realität eher ein Freizeitvergnügen für den Sommernachmittag im Park – doch andere Länder, andere Sitten: Die Japaner offerieren dem Tellerwäscher... äh, Tellerjäger Spielfelder in der Größe eines Badminton-Courts am Screen, wo er in Konkurrenz zu jeweils einem Sportkollegen versuchen soll, das

scheidenen Spielstärke – Einzelgänger ohne sportlichen Freundeskreis sollten es sich also zweimal überlegen, ob sie hier wirklich knapp 400 Marker investieren wollen.

Fazit: Hätte man statt der mittelprächtigen Bonusgames mal lieber mehr Specials und einen Ligamodus integriert, dann... tja, dann hätte Windjammers auch mehr Daseinsberechtigung in diesem Heft als nur die originale Grundidee. (mic)



Ein feuriger Wurf...



Eine echt heiße Scheibe

Vinylufo tunlichst oft in einem der drei möglichen „Tore“ zu platzieren. Je nach Farbe des Kästchens bringt ein Treffer drei oder fünf Punkte, während das Fallenlassen des Frisbees mit zwei Zählern für den Gegner gehandelt wird.

Insgesamt stehen sechs mit unterschiedlichen Werten für Geschwindigkeit und Stärke geeignete Sportler zur Verfügung. Solisten müssen auf einem von vier Schwierigkeitsgraden die fünf übrigen Kontrahenten besiegen, mit zwei Joypads und einem menschlichen Partner sind auch Duelle möglich. Ein Match besteht dabei aus bis zu drei Sätzen à 30

Sekunden, für Abwechslung sollen scheibenreflektierende Seitenwände, sperrige Hindernisse und sechs Platzbeläge (Sand, Parkett, Beton etc.) sorgen. Besonders elegante Manöver werden mit vorübergehender Superkraft für den geschickten Fänger belohnt, der dann den Gegner mit lichtgeschwindigkeitsnahen Würfen oder verwirrenden Wirbelattacken einschüchtern darf. Außerdem gibt es zwei kleine Zwischenspielen: Im ersten jagt man auf einem Strand ein

Hündchen dem Frisbee seines Herrn hinterher, wobei die Flugweite der Scheibe und die Anzahl der übersprungenen Hindernisse (etwa Sonnenanbeter) für den Score ausschlaggebend sind. Das zweite Intermezzo spielt auf einer Bowlingbahn, wo statt der Kugel mit der Wurfscheibe abgeräumt wird.

Grafisch ist das Frisbeewerfen allerdings kein großer Wurf, denn die Spielfelder sind trotz Zuseher und Schiedsrichter eher langweilig und die Animationen der Cracks doch ein wenig kindisch geraten. Dazu gibt's eine englische Sprachausgabe, bei der vor allem die Frauenstimme ziemlich nervt, astreine Musik und durchschnittliche Effekte. Schlimmer ist die zwiespältige Steuerung mit ihrer einwandfreien Buttonbedienungs- und der etwas unpräzisen Stickabfrage. Daß die Computergegner auf Dauer trotzdem kein Problem darstellen, liegt an ihrer be-



Sand-Action



Hau wech!



Vorsicht: Tiefflieger

WINDJAMMERS (SNK)

62%



FRISBEE-SIMULATION VARIABLE: 4 STUFEN

GRAFIK	62%
ANIMATION	60%
MUSIK	77%
SOUND-FX	62%
HANDHABUNG	64%
DAUERSPASS	62%

PREIS 399,- DM

TESTMUSTER VON: HERSTELLER

SPECIALS

Zwei-Spieler-Modus, vier Continues.

SUPER SIDEKICKS 2

Rechtzeitig zur WM präsentiert SNK den Nachfolger zu seiner Action-Bolzerei fürs Neo Geo – und siehe da, das Jahr zog nicht spurlos an diesem Programm vorbei: Die Neuauflage hat echte Meisterqualitäten!

Man tritt gegen die Edelkonsole wahlweise in einem Freundschaftsspiel an oder kämpft sich nicht ganz regelgetreu nach dem K.o.-System durch sieben Begegnungen bis zum begehrten WM-Titel vor. Wer das Ledereie in menschlicher Gesellschaft quält, darf seinen Kumpel entweder als Gegner oder als Mannschaftskameraden aufstellen, ansonsten ist hier optionstechnisch (wieder) nicht viel los:

Neuerdings kann man seine Lieblingself aus einem Angebot von 48 Nationalteams wählen, die Matchdauer in 30-Sekunden-Schritten von einer bis acht Minuten pro Halbzeit festlegen, sich für einen der vier Schwierigkeitsgrade entscheiden und darüber bestimmen, ob der Ball nach einem Seiten-Aus per Einwurf oder Kick ins Feld zurückkommt. Jedes Team besitzt seine eigenen Werte für Schußstärke, Offensive, Defensive, Technik und Geschwindigkeit; darüber hinaus darf man die Leistung seiner Mannen in einem von sieben Bereichen noch nachträglich aufpeppen. Bei der Aufstellung und anderen taktischen Feinheiten läßt sich das Game allerdings immer noch nicht in die Schaltkreise pfuschen; wie beim Vorgänger

steht die Rasen-Action eindeutig im Vordergrund.

An der schrägen Seitenperspektive à la TV-Übertragung hat sich ebenfalls nichts geändert, während die Grafik des Platzes und der im Hintergrund jubelnden Fans dramatisch verschönt aus dem Trainings- bzw. Programmierlager zurückkam. Die lebensnah animierten Sprites hetzen äußerst behend über das flüssig in alle Richtungen scrollende Feld, während ihre kinderleichte Handhabung selbst Amateuren vor dem Monitor Traumpässe, Fallrückzieher, Kopfbälle und



Deutschland vor, noch ein Tor!

Gewaltschüsse ermöglicht. Erscheint über dem Kicker im Ballbesitz das Wort „Chance“, darf per Knopfdruck ein Fernschuß abgelassen werden, wobei das Tor aus der Sicht des Schützen zu sehen ist. Das gleiche Bild bietet das Elfmeterschießen, hier haben der Schütze und der Torwart für ihren Schuß bzw. die Parade jedoch bloß die Wahl zwischen links, rechts und genau in der Mitte. Sollte nach Ablauf der regulären Spielzeit noch kein Sieger feststehen, fällt die Entscheidung im Wie-



Die Angst des Torwarts vor dem Elfmeter...



derholungsspiel, per Elfmeterschießen oder durch Suden-Death.

Keine Frage, das Bündel der vorgenommenen Verbesserungen katapultiert Super Sidekicks 2 geradewegs in die höchste Liga des Digi-Fußballs – wegen der schier phänomenalen Spielbarkeit kann man hier nicht einmal über den happigen Preis so richtig böse sein. Und das, obwohl das Optionsangebot nach wie vor noch genauso dünn ist wie die relativ unpassenden Sound-FX! (st)

SNK
NEO GEO

SUPER SIDEKICKS 2

(SNK)

85%



SOCCER-ACTION VARIABLE: 4 STUFEN

GRAFIK	80%
ANIMATION	86%
MUSIK	69%
SOUND-FX	63%
HANDHABUNG	86%
DAUERSPASS	86%

PREIS 399,- DM

TESTMUSTER VON: M & B

SPECIALS

Zwei-Spieler-Modi und Continuefunktion, Spielstände sind per Memory-Card speicherbar.

Alle Mann zum Ball!

KARNOV'S REVENGE

Wenn von Hämmern die Rede ist, dann sind hier natürlich in erster Linie die Fäuste der auf-tretenden Kampfahne gemeint, schließlich handelt es sich bei Karnovs Rache um eine lupenreine Digital-Keilerei im Stil von „Fatal Fury“ oder „Art of Fighting“. Beim Gameplay sind somit kaum sehr viele Überraschungen zu erwarten:

Wie in diesem Genre allgemein üblich, tritt man zu zweit gegeneinander oder als Solist gegen einen per Zufallsgenerator ausgewählten Computergegner an. Nicht ganz so üblich ist, daß die Rechner-Recken ihr Handwerk bereits im einfachsten Schwierigkeitsgrad exzellent beherrschen – und daß man auf ihre Schwachpunkte hingewiesen wird, ist fast schon als Innovation zu bezeichnen! Beginnt also z.B. der Knieschutz des Feindes zu blinken, sollte man danach trachten, innerhalb kurzer Zeit drei Treffer an just dieser Stelle anzubringen. Dann gerät der Gegner nämlich für einige Augenblicke ins Taumeln und muß den klarerweise folgenden Schlaghagel hilflos über sich ergehen lassen... Überhaupt wird ein reichhaltiges Repertoire an Hieben und Tritten geboten, das sich dank der gelungenen Steuerung auch wirklich zielgenau an den Mann bzw. die Frau bringen läßt. Ehrensache, daß jeder der 13 frei anwählbaren Charaktere individuelle Eigenschaften und Special Moves mit in die Arena bringt: Der charmante Franzose Jean reicht seinem Gegenüber etwa eine in Feuer gehüllte Rose, ein Clown ist auf gefährliche Salti spezialisiert, und Karnov selbst spuckt flammende Bälle. Okay, seit Programmen wie „Street Fighter II“ oder „Mortal Kombat“ zählen derartige Features längst zum Genrestandard,

Wer erinnert sich noch an die mittlerweile sieben Jahre alten Arcade-Plattformen von „Karnov“? Niemand? Verständlich, das Game war ja auch nicht unbedingt ein Hammer – im Gegensatz zu Data East's brand-neuem Nachfolger.



Zwei echte Charakterköpfe!



Zeig, was du kannst...



Auch Frauen hauen...



Jenseits von Afrika

doch hat das 122 Megabit starke Modul auch ein paar Grafikgags ganz für sich alleine reserviert. So entschwebt schon mal ein Geier getroffen gen Himmel, Skateboarder rollen durch das Bild, oder man prügelt seinem Kontrahenten Stück für Stück die Kleidung vom Leib.

Für Voyeure ist das Spiel allerdings dennoch denkbar ungeeignet (keiner der drei weiblichen Rauber kann je ganz entkleidet werden, sorry), schon eher für Augenmenschen, die Freude an feschen Grafikszenarien mit jeweils zum wohlproportionierten Kämpfer passendem Thema wie Savanne, Tempel etc. haben. Zusammen mit der fetzigen Akustik aus rockiger Musik, viel Kampfgeschrei und ein paar Brocken Sprachausgabe ergibt das ein sehr bodenständiges Beat 'em Up ohne spielerische Tiefschläge. Allerdings auch eines ohne echte Höhepunkte... (r)

KARNOV'S REVENGE

(DATA EAST)

74%



PRÜCEL-ACTION

VARIABLE: 4 STUFEN

GRAFIK	86%
ANIMATION	83%
MUSIK	76%
SOUND-FX	78%
HANDHABUNG	78%
DAUERSPASS	70%

PREIS 399,- DM

TESTMUSTER VON: M & B

SPECIALS

Zwei-Spieler-Modus, der Spielstand wird auf Memory Card gespeichert.

Inzwischen seid Ihr's ja gewohnt, daß wir bei akutem Neuheiten-Mangel in dieser Rubrik auch schon mal ganz frech mit einem Test anfangen – das war im letzten Heft so, und das ist diesmal nicht anders...

NEUES
VON
DER

PC ENGINE

Fatal Fury 2

Daß es, abgesehen von der im folgenden besprochenen „Arcade Card“, für diese Konsole derzeit weder neue Hardware noch sonstige News gibt, ist aber kein Grund für einen „fatalen Wutanfall“ – immerhin wurde soeben die heiße Neo Geo-Prügelei „Garoudensetsu 2“ ganz cool auf das Turbo Duo (bzw. die PC Engine mit zusätzlichem CD-Läufer) umgesetzt! Ein ähnliches Schicksal blüht bald auch „World Heroes 2“, „Fatal Fury Special“ und „Samurai Showdown“, doch nun erst mal zum aktuellen Kampfeschehen:

Acht Karatekas, Kickboxer und Ringer sowie eine Quotenfrau warten darauf, vom Spieler in die Auseinandersetzung mit dem Rechner oder einem menschlichen Freund getrieben zu werden. Organisiert ist das Ganze als Welttournee à la „Street Fighter 2“ mit Veranstaltungsorten in Europa, Asien und Australien. Zwischen den einzelnen Kämpfen gibt's Bonussequenzen (Säulen-Zerdeppern etc.), aber auch in den Arenen selbst befinden sich genügend Kisten, Trennwände oder Stangen zum Austoben. Zu den für das Genre mehr oder weniger üblichen Features gehören darüber hinaus die obligaten Special Moves, Continues, Energiebalken, Zeitlimits, kleine Zwischensequenzen, der vierfach einstellbare Schwierigkeitsgrad und die variable Joypadbelegung – zudem wird das Avenue-Pad mit seinen sechs Knöpfen unterstützt. Fast schon originell ist dagegen der mögliche Wechsel zwischen zwei Grafikebenen.

Das Gameplay ist zwar beim vergleichbaren „Flash Hiders“ weit ausgefeilter, doch die Präsentation erreicht dank Arcade Card (siehe Extrakasten) beinahe das Niveau des Automaten: Die monströs großen und trotzdem sehr beweglichen Raufbolde prügeln sich vor toll animierten

Hintergründen, die zum Teil sogar mit Tag/Nacht-Wechsel aufwarten. Die Musikstücke sind bis auf wenige Ausnahmen ebenfalls sehr gut, und auch über FX, Sprachausgabe, Steuerung oder die Intelligenz der Gegner läßt sich nicht meckern. Anders gesagt: Wer sich die „Eintrittskarte“ zu diesem Kampf leisten kann, bekommt für sein Geld auch was zu sehen! (mm)



Ich drück' dich zu Tode, Kleines!



Mein Bludel hat ein Motollad!

DIE ARCADE CARDS

Dieses Spiel (und ein halbes Dutzend anderer) läuft nur mit einer speziellen Zusatzkarte, die man extra für das jeweilige System kaufen muß: Die **Arcade Card Duo** ist für das Turbo Duo gedacht und kostet 299,- DM, während die Besitzer einer PC Engine mit angestecktem CD-Laufwerk die 379 Märker teure **Arcade Card Pro** benötigen – und natürlich die Games selbst...



CD
VERSION



FATAL FURY 2 THE BATTLE OF DESTINY (HUDSON SOFT)

87
83%



PRÜCEL-ACTION
VARIABLE: 4 STUFEN

GRAFIK	88%
ANIMATION	88%
MUSIK	81%
SOUND-FX	83%
HANDHABUNG	83%
DAUERSPASS	78%

PREIS 149,- DM

TESTMUSTER VON: GALAXY

SPECIALS

Läuft nur mit Arcade Card, Duo-Modus, Continuefunktion, Highscores werden nicht gespeichert.

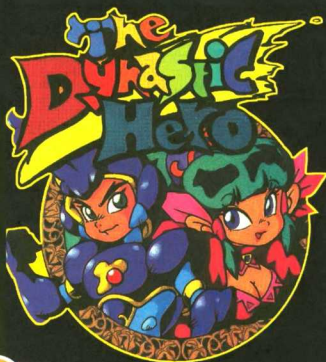
AUCH ERNÄHLICH FÜR...

NEO GEO: Das Original kommt immer noch am besten!

SUPER NES: Nur geringfügig schwächere Version.

MEGA DRIVE: Sollte bald erscheinen.

NEC
PC ENGINE/TURBO DUO



Im Wirtshaus wird gespeichert

They Never Come Back? Nicht doch: Wonderboy, der im Jahre 1985 zuerst das Neonlicht der Spielhalle und später fast jedes gängige System erblickte, war eigentlich nie ganz weg, sondern geriet nur etwas in Vergessenheit!

Schuld daran war letztlich der Ehrgeiz des alten Monsterjägers: Weil sich der sprungstarke Knabe unbedingt zum großen Action-Abenteurer weiterentwickeln wollte, verlangte er dem Spieler einen japanischen Sprachschatz ab, bei dem es mit Honda und Flühlingslolle nicht getan war. Doch nun wurde der fehnöstliche Plattform-Helo zum echt amerikanischen Hero, und die Verständigungsprobleme sind endlich passé.

Keine Sorge, so richtig erwachsen ist der Kleine deswegen trotzdem nicht. Noch immer stellt das Monsterneucheln seine Lieblingsbeschäftigung dar, und seine Hauptaufgabe gilt der dafür verfügbaren

Energie. Ansonsten nennt sich der Wunderjunge neuerdings Dyna, mit Nachnamen Prinz von Betras. Ein rechter Blaublüter also, dem sein edler Stand jedoch vorwiegend Ärger einbringt. Er muß nämlich die Fee Brenna befreien, und (wenn er schon mal beim Retten ist...) sich dazu gleich um die Wälder von Taron kümmern, wo böse Buben aus dem Reiche Drillkor ihr Unwesen treiben. Und als wäre das nicht genug, verlangt auch noch ein gewisser Mandra seine kämpferische Aufmerksamkeit...

Nach verarmter Adelsitte kann der Prinz anfangs bloß auf ein Schwert, billige Stiefel und eine mittelmäßige Ritterrüstung zurückgreifen –

ein Equipment, mit dem man nicht einmal eine U-Bahnfahrt in Tokio übersteht, von Fantasy-Abenteuern gar nicht zu reden. Der Erwerb besserer Waffen setzt allerdings voraus, daß man genügend Geld eingesammelt hat, denn ganz ohne Zaster gibt's bekanntlich kein Laster. Daneben steht Wonderboy vor allem auf Zauberdinks, welche in sechs geschmackvollen Sorten vorrätig sind.

Dieses magische Sixpack gehört auch aus Spielersicht zu den erfreulichen Seiten des Games, ebenso die Multiple-choice-Unterhaltungen. Nicht so toll sind dagegen die eingebauten Knobel- und Ratespielchen, denn zum Öffnen manch verschlossener Tür muß der Held erst mit seiner zuvor gekauften Okarina (eine italienische Topfblöte) eine nervige Senso-Variante hinter sich bringen. Wenig Neues auch bei den Duellen: Den Gegnern mangelt es an taktischen Einfällen, und der finale Show-down ist nur mit etwa tausend Extras im Gepäck zu schaffen. An weiteren Möglichkeiten zur Freizeitgestaltung bieten sich eine Runde im Bett (schlafen)

oder Wasser (schwimmen) an, während ein Besuch im Gasthaus die Saveoption zutage fördert.

CD hin oder her, die Grafik sieht etwa genauso alt aus wie das Spielprinzip, aber immerhin hat man abwechslungsreiche Musik und erträgliche Soundeffekte auf die Scheibe gepackt. Die Steuerung geht größtenteils in Ordnung, nur bei ganz bestimmten Tätigkeiten wie z.B. dem Trampolin hüpfen lernt man ihre unlogischen und umständlichen Seiten kennen. Also, vor der Erhebung in den Adelsstand gefiel uns der Knabe jedenfalls besser... (mm).



Ich spiele alle Türen auf!



Der Dank der Fee...

THE DYNASTIC HERO
(HUDSON SOFT)

70%

ACTION-ADVENTURE FÜR GEÜBTE

GRAFIK	62%
ANIMATION	64%
MUSIK	76%
SOUND-FX	66%
HANDHABUNG	69%
DAUERSPASS	74%

PREIS 109,- DM

TESTMUSTER VON: GALAXY

SPECIALS
Drei Speicherstände, kostenpflichtige Continuefunktionen.



Achtung, Sprengung!

Hudsons erster Zeitzünder löste einen Run auf den Fünfspeler-Adapter aus, weitere Knallfrösche für gesellige Sprengmeister folgten – jetzt ist die aktuelle Version des bombigen Kultgames aus Japan eingetroffen!

Wer vom Spielspaß (wieder) pures Dynamit erwartet, muß allerdings darüber hinwegsehen können, daß beim explosiven Grundprinzip ein gewisser Abnutzungseffekt nicht mehr zu leugnen ist. Bezeichnenderweise darf man die Neuerungen gegenüber den Vorgängern beinahe schon mit der Lupe suchen; erst recht hat sich am grundsätzlichen Handlungsverlauf nichts geändert: In von oben gezeigten Labyrinth versucht man, sich durch geschickt platzierte Zeitbomben gegenseitig in die Luft zu jagen, ohne dabei die eigenen drei Bildschirmleben zu gefährden. Damit noch mehr Stimmung in die Bude kommt, gibt's zusätzlich Zeitlimits, allerlei Hindernisse, sechs Sorten von Fallen und 15 verschiedene Extras. Im Solo-Modus, der dem üblichen Levelaufbau mit fünf wieder mehrfach unterteilten Abschnitten folgt, bekommt man es zudem mit feindlich gesinnten Wesen in

diversen Varianten zu tun, deren verschlungene Wege man aus gesundheitlichen Gründen besser nicht kreuzt.

Bei dem für bis zu fünf Teilnehmer bestimmten Battle-Modus sorgen dagegen die zehn anwählbaren Labyrinthlandschaften für Abwechslung.

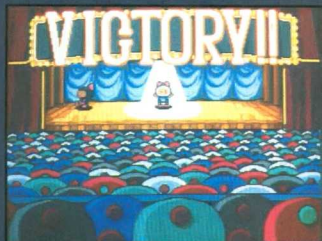
Was ist nun anders an dieser 94er Ausgabe? Klar, daß die zumeist bonbonbunten Sprenggebiete größtenteils neu gezeichnet wurden, aber auch die grauen Original-Kästchen sind nostalgischerweise wieder mit von der Partie. Außerdem können mehrere menschliche Pyrotechniker nun gemeinsame Teams bilden, was auch so unfaire Varianten wie vier gegen einen einschließt. Die Extras sind hingegen schon alle bekannt – die einzige Ausnahme bildet ein känguruhartiges Reittier, mit dem man u.a. extrem schnell laufen, Mauern überspringen und sogar Bomben wegstücken kann.

Darüber hinaus ist der Held jetzt in neun Ausführungen (normal, weiblich, klein, groß, alt...) vorrätig, die jeder nach seinem persönlichen Geschmack aussuchen darf. Schließlich haben auch die bloß äußerlich so lustig und nett aussehenden Zwischen- bzw. Endgegner mittlerweile einiges dazugelernt und überraschen den Spieler mit noch widerlicheren Taktiken als früher.

Wertungstechnisch muß man den Programmierern von Hudson Soft zugute halten, daß sie nun absolut jedes erdenkliche Feature in ihr Game hineinge-



NEC
PC ENGINE/TURBO DUO



packt haben, eine weitere Steigerung ist kaum noch vorstellbar. Andererseits war das Konzept auch vorher schon so weit ausgereizt, daß man den Besitzern von „Bomberman '93“ (bzw. „Super Bomberman“) auf dem Super Nintendo) einen Kauf eigentlich nicht guten Gewissens empfehlen kann. Denn trotz der kleinen Verbesserungen bei Grafik, Sound, Steuerung und Gameplay handelt es sich im Prinzip halt nach wie vor um dasselbe Spiel – so langsam dürfen sich die einstigen Mitentwickler der NEC-Konsole also mal was wirklich Neues einfallen lassen... (mm)



Alles herkommen, Bombenalarm!



BOMBERMAN '94
(HUDSON SOFT)

80%

GRUPPEN-BOMBE FÜR GEÜBTE

GRAFIK	66%
ANIMATION	68%
MUSIK	68%
SOUND-FX	65%
HANDHABUNG	82%
DAUERSPASS	84%

PREIS 109,- DM

TESTMUSTER VON: GALAXY

SPECIALS

Continuefunktion, Paßwörter, mit Adapter bis zu fünf Spieler.

Wir lassen's wieder krachen...

Das Magazin,

auf das eine ganze Branche gewartet hat !

i insider

DAS HANDELSMAGAZIN DER COMPUTER- UND VIDEOSPIELINDUSTRIE

Gegen
Gewerbenachweis
gratis!

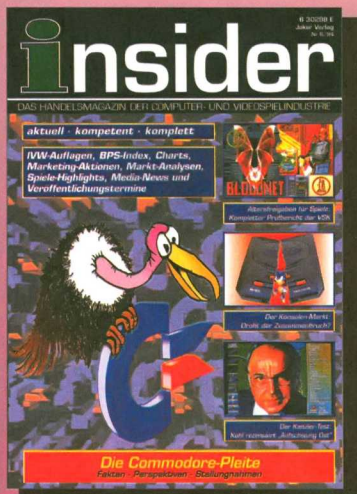
Nur im
ABO
erhältlich!

Endlich auch in Deutschland, aus Deutschland und für Deutschland: Jeden Monat die wichtigsten News und Infos von Insidern für Insider! Im Heft finden Sie internationale Charts, die aktuellen BPS- und IVW-Listen, das Neueste aus den Fachverlagen und Softwarekonzernen, Ankündigungen, Vorstellungen, Interviews, Features, Hintergrundberichte und natürlich auch ein bißchen Branchen-Klatsch.

Damit ist **insider** das optimale Medium, um sich über Branchen-Interna zu informieren und sich selbst zu präsentieren, um Partner oder Mitarbeiter zu gewinnen.

Sprechen Sie mit uns über Werbekonditionen (Tel. 04221/120004, Hr. Borgmeier), oder fordern Sie Unterlagen sowie – gegen Gewerbenachweis – Ihr Gratis-Abonnement an:

Joker Verlag
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn



insider ABO-COUPON

Das Abonnement gilt für ein Jahr (12 Ausgaben) und verlängert sich bei Nichtkündigung automatisch um ein weiteres Jahr. Der Preis beträgt 120,- DM pro Jahr (Ausland: 140,- DM), das Porto ist inklusive.

Ja, ich möchte **insider** abonnieren und bezahle durch Bankabbuchung:

Kontoinhaber: _____

Konto-Nr.: _____

Geldinstitut: _____

Bankleitzahl: _____

per Vorauskasse:
Scheck oder Bargeld liegt bei:

nach Rechnungserhalt durch:
Überweisung auf Postgirokonto:
Nr.: 444714-806 BLZ 700 100 80

Name / Vorname _____

Straße / Hausnummer _____

PLZ / Wohnort _____

Datum / 1. Unterschrift _____

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei **insider**, Joker Verlag, Bretonischer Ring 2, 85630 Grasbrunn widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine zweite Unterschrift:

Datum / 2. Unterschrift _____

Rund um die CD-Konsole geht es derzeit wirklich rund: Mittlerweile ist das System zum Computer aufrüst- und mit einem neuen Pad nachrüstbar – doch der Hersteller Commodore pleite!

COMMODORE
AMIGA CD³²

COMMODORE IM UMBRUCH



Wie bitte, der Hardware-Pionier soll bankrott sein? Leider wahr, denn Fehler beim Marketing und das Engagement im PC-Markt rissen ein großes Loch in den

Finanzhaushalt von Commodore; bereits seit einem Jahr sucht der Konzern nach einem Investor. Anfang Mai meldete die auf den Bahamas beheimatete Muttergesellschaft Commodore International Ltd. dann Konkurs an, wobei Tochterfirmen wie Commodore Deutschland, England oder USA jedoch vom koreanischen Mega-Konzern Samsung übernommen werden sollen – das endgültige Ergebnis der Verhandlungen stand bei Redaktionsschluß leider noch nicht fest. Kein Grund zur Sorge also, denn von der Übernahme bzw. der damit verbundenen Finanzspritze ist nur Gutes zu erwarten: Endlich sollen Amiga-Computer und CD³²-Konsolen wirklich erfolgversprechend vermarktet werden! Auf der ECTS-Messe in London wurde denn auch bereits haufenweise neue Software angekündigt, zudem hat man inzwischen den Preis für die 32-Bit-Hardware (samt vier Spielen, darunter die hervorragende 3D-Weltraumknallerei „Wing Commander“) auf 499 Märker reduziert. Es kann also nur aufwärts gehen.



Jetzt im Lieferumfang enthalten: Wing Commander

Neues vom AMIGA CD³²

DER COMPUTER IM CD³²

Da das CD³² intern weitgehend dem Amiga 1200 gleicht, ist ein Hochrüsten der Konsole zum Computer theoretisch kein Problem – praktisch bieten gleich zwei Hersteller entsprechendes Equipment an: Die Rap Box 32 von P & K wird unter dem Gerät plaziert und am Expansionport angeschlossen; das MPEG-Modul kann weiterverwendet werden. Im Preis von ca. 600,- DM ist u.a. ein Diskettenlaufwerk enthalten, dazu gibt's Anschlussmöglichkeiten für eine interne 2,5"- oder 3,5"-Festplatte, externe Floppies, einen Drucker und einen RGB-Monitor. Etwa dieselben Leistungsmerkmale weist das SX 1 auf, kommt jedoch einen runden Hunni günstiger – Maus oder Tastatur sind aber auch hier nicht im Preis enthalten. Wer also künftig auch Zugriff auf Profi-Software für Textverarbeitung oder Grafik- und Videobearbeitung sowie etliche Disk-Klassiker vom Amiga haben will, der wende sich an:

P & K Computer
Tel. 05331/690 66
bzw.
Compostore
Tel. 069/56 73 99

NEUES JOYPAD

Weil der originale Steuerknochen des CD³² nicht restlos überzeugt, hat sich Competition Pro eine Alternative einfallen lassen: Das Super CD³² Pad bietet neben solider Verarbeitung und exaktem Handling manuelles bzw. automatisches Dauerfeuer für alle sechs Buttons sowie eine Slow Motion-Funktion. Zu haben ist das 49,- DM günstige Pad im Fachhandel oder bei:

GTI
Tel. 06171/859 34



Liegt gut in der Hand:
Super CD³² Pad



Macht die Konsole zum Computer: Rap Box 32

Die glücklichen CD-Futuristen werden zunächst mit einem Mini-Raumer und 100 Credits ausgestattet, um fremde Sternenhäfen anfliegen und dort Geschäfte mit diversen Handelsgütern machen zu können. Der Gewinn wird dann in bessere Ausrüstung, wirkungsvollere Waffen oder gar einen größeren Kreuzer investiert, zumal man seine Brötchen hier auch als Pirat, Erzschrüfer, Spediteur oder gar Attentäter verdienen kann – wobei über allen Aktionen die von „harmlos“ bis „Elite“ reichende Bewertung der Pilotenfähigkeiten schwebt. Und Beförderungen hängen davon ab, wie viele Gegner der Spieler bereits ins kosmische Nirwana befördert hat...

Kurzum, neben den Screens für Handel oder Schiffsausrüstung, zu denen man in jedem Hafen bzw. jeder Orbitalstation Zugang hat, spielt sich der Hauptteil des Vergnügens im freien 3D-Weltraum ab. Hier übernimmt auf Wunsch der Autopilot die physikalisch sehr realistische Steuerung des Vehikels, was den Kapitän vor allem bei Planetenlandungen und Andockmanövern vor manchem Crash bewahrt. Sobald er draußen im All die Laser sprechen, hängt Sieg oder Untergang weitgehend davon ab, wie gut Ihr per Hand mit Eurem Schiffelein umgehen könnt. Und auch hier zollt das Spiel seinem erstaunlichen Realismus Tribut: Wer für teures Geld einen der ganz großen Riesenkähne erworben hat, muß in Kauf nehmen, daß er der Beweglichkeit kleinerer Widersacher wenig entgegensetzen kann – weshalb ein großer Teil der Ladekapazität für Schutzschilde und andere Defensivmaßnahmen zu verwenden ist.

All das spielt sich in detailiertem Polygon-3D ab, dessen flott animierte Schiffe, gigantische Raumstationen und Umengen von Sonnen, Planeten und Monden nicht nur hübsch

FRONTIER

ELITE
II

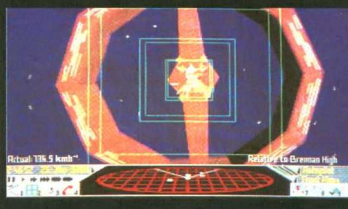
Am NES fliegt ja zumindest David Brabens legendärer SF-Klassiker schon länger durchs All – die Fortsetzung der Space-Opera voller Handel und Händel wird jedoch erst mal den Konsoleros mit CD³² vorbehalten bleiben!



Unterwegs im All



Fremde Planeten, fremde Städte



„2001“ läßt grüßen!



Zurück aus dem Hyperraum



Einer der zahllosen Datenscreens

aussehen, sondern auch schier endlose Spieltiefe garantieren. Höchstens der zwar etwas schönere, dafür aber auch langsamere „Wing Commander“ könnte Frontier am CD³² optisch das interstellare Wasser reichen, nicht jedoch, was die Komplexität betrifft – wo sonst wären z.B. eine „echte“ Milchstraße sowie größtenteils real existierende Sonnensysteme eingebaut? Zudem wird mir hier akustisch mit einem ganzen Stapel klassischer Musikstücke sowie gefälligen Sound-FX verwöhnt. Wer mit dem Pad Probleme hat, kommt mit der Maus vermutlich besser zurecht, und die etwas umständliche Handhabung der Sternenkarte verbessert sich deutlich, wenn man eine A4000-Tastatur anschließt oder per Schiller-Floppy am 1200er spielt.

Elite II ist also nicht ganz frei von kleinen Schwächen, aber was macht das schon? Zumal es ohne Frage eines der bisher heißesten Games für Commos CD-Freunde ist! (jn)

ELITE II - FRONTIER
(GAMETEK / KONAMI)

86%

WELTRAUM-SIMULATION FÜR GEÜBTE

GRAFIK	80%
ANIMATION	79%
MUSIK	84%
SOUND-FX	66%
HANDHABUNG	71%
DAUERSPASS	89%

PREIS 89,- DM

TESTMUSTER VON: LEISURESOFT

SPECIALS

Im Backup-RAM ist nur ein Spielstand speicherbar, eine Save-Option für externe Laufwerke wurde jedoch bereits eingebaut. Die Screen-texte sind leider englisch.

HE'S BACK!



Ein bißchen schüchtern sind sie, die Ninjas aus der n-ten Dimension. Doch jetzt konnte Gremelin Zooz dazu überreden, seine süße Freundin Zooz auch am CD³² vorzustellen – und es ist Liebe auf den ersten Sprung!



Ein Kuß von Zooz

Eine Ninja-Ameise auf Reisen

Wie einst auf der Amiga-Disk versuchen Krool und sein Verbündeter „Mental Block“ nun auch per CD, die Phantasie vom Erdboden zu tilgen. Die Rettung kommt erneut über Plattformen, allerdings kann die Konsole doch mit ein paar feinen Features mehr aufwarten als der Home-

computer – so gibt es etwa eine hübsch animierte Anfangssequenz, neue Musik und sogar einen zusätzlichen Spielabschnitt. Im Prinzip unterscheidet sich das Game freilich kaum vom Original, hier wie dort durchhüpfen bzw. -klettern Zooz und Zooz allein oder nacheinander knallbunte Landschaften (Schlangenpaß,

Schwanensee usw.), sammeln Boni ein und versuchen ihre individuellen Ninja-Tricks an energiesaugenden Feinden.

Kaum hat das witzige Intro seine Schuldigkeit getan, findet man sich im brandneuen Startlevel namens „Paper Plains“ wieder. In dieser Welt der Schreibstutensilien müssen die herzallerliebsten Hauptdarsteller über Papierschiffchen springen und sich per Bürotacker-Trampolin in luftige Höhen schrauben, um dort ihren Weg über Papierflieger fortzusetzen. Damit ist ein sehr moderater Einstieg in die sprunghafte Action gewährleistet, wodurch der bzw. die Spieler sich später besser mit all den Boni und Knuddel-Widersachern zurechtfinden. Überhaupt wurden die einzelnen Stages nun prima aufeinander abgestimmt, was bei diesem Programm auch nicht ganz unwichtig ist – schließlich muß man hier ganz ohne Level-Paßwörter auskommen!

Nun ist die Spielbarkeit von Zooz ja schon fast sprichwörtlich, doch die astrein auf das Joypad umgesetzte Steuerung setzt dem Ganzen noch die Krone auf: Auch und gerade am CD³² läßt sich die Akrobatik der Ninja-Ameisen genauestens kontrollieren, während all die Sprünge, Sprints und Pirouetten in puncto Dynamik einem „Sonic“ kein bißchen nachstehen! Spaßig auch, daß die beiden Spielfiguren mit

leicht unterschiedlichen Fähigkeiten aufwarten, die in bestimmten Bereichen des Spielareals ganz gezielt eingesetzt werden müssen. So kann Zooz den Boden mittels Drehsprung aufbohren, während ihr männlicher Kollege sich durch die Decke schraubt...

Die hübsch und abwechslungsreich gestaltete Grafik wird zwischen den Levels noch durch tolle 3D-Animationssequenzen bereichert, wo Zooz schon mal Küßchen gibt oder Salti schlägt. Noch beeindruckender ist die Musikbegleitung; als kleine Zugabe können die einzelnen CD-Tracks im Optionsmenü abgehört werden. Apropos Zugabe: Mit auf der CD befinden sich spielbare Demoversionen vom Vorgänger „Zooz!“, der Ballerei „Disposable Hero“ und den Rennspielen „Lotus Trilogy“ bzw. „Nigel Mansell's World Championship“. Nie war also Plattform-Action am CD³² so wertvoll wie hier, diese Silberscheibe ist pures Gold! (ms)



Zooz ist cool!

Exklusiv am CD³²:
der papierene Startabschnitt

ZOOZ 2
(GREMLIN)

85%



PLATTFORM-AKROBATIK
VARIABEL: 3 STUFEN

GRAFIK	83%
ANIMATION	83%
MUSIK	87%
SOUND-FX	83%
HANDHABUNG	85%
DAUERSPASS	86%

PREIS 79,- DM

TESTMUSTER VON: LEISURESOFT

SPECIALS

Zwei-Spieler-Modus nur nacheinander.

COMMODORE
AMICA CD³²

GUNSHIP 2000

MicroProse entwickelt sich langsam, aber sicher zum Hofflieferanten für das CD³²: Nachdem bereits das vorbildlich umgesetzte „Pirates! Gold“ überzeugen konnte, startet nun ein weiterer Oldie zum Höhenflug!

Für die Versilberung zog man natürlich gleich die kürzlich erschienene und grafisch verbesserte 1200er-Fassung der altgedienten Hubschraubersimulation heran. Dabei warten insgesamt sieben verschiedene Helis (mit dem Apache AH-64 als Hauptstar des Abends) auf ihren Einsatz in den beiden Szenarien Persischer Golf und Zentraleuropa...

Im Rahmen der angebotenen Trainings- und Einzelmmissionen müssen jeweils bestimmte Primär- und Sekundärziele unter ziemlich massivem Zeitdruck vernichtet werden. Darüber hinaus ist selbstverständlich auch das ganze übrige feindliche Kriegsgerät zum Abschluß freigegeben. Der erfolgreiche Abschluß von Missionen wird mit Orden und Beförderungen belohnt, zudem erhalten bewährte Piloten später die Befehlsgewalt über bis zu vier weitere Hubschrauber neben ihrem eige-

nen Vogel. Dann dürfen sie nicht nur deren Personal via Sprechfunk kommandieren, sondern die fliegenden Blechdosen auch individuell bewaffnen und mit Spezialaufträgen (Patrouillen, Aufklärungsflüge etc.) beglücken. Abgerundet wird die mit deutschem Logbuch ausgestattete Simulation durch die aus mehreren Missionen bestehenden Feldzüge, einen in weiten Grenzen variablen Schwierigkeitsgrad sowie zahlreiche Außenansichten.

Die grafisch eher kargen Landschaften lockern schicke Zwischenbilder in 256 Farben auf, das realistische Rotorenrauschen erzeugt die richtige Stimmung im Cockpit, und über die Musik auf der CD kann man sich ebenfalls nicht beklagen. Bei der Steuerung werden dem Piloten allerdings bald die technischen Grenzen eines Gamepads bewußt: Vor allem das Manipulieren der Flughöhe per Button und Steuerkreuz führt häufig zu unfreiwilligen Brachiallandungen. Aus diesem Grund unterstützt das Spiel zusätzlich eine externe Tastatur – wer sich diesen Luxus leisten, den bringt Gunship 2000 aber ohne Umwege in den Simulantenhimmel! (mic)

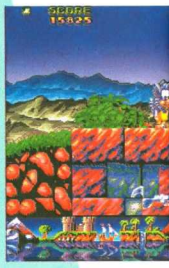
FIRE



Kampf dem Holzwurm...

Erstauulich, wie verschieden Plattform-Action sein kann: Während eine Seite weiter vorne Zool seine superschnellen Sprints absolviert, ist Renegades cooler Kojote mehr mit pixelgenauen Sprüngen beschäftigt...

Tja, das Gameplay macht den Unterschied. Denn grafisch sind ja auch die hiesigen Gegner (Kannibalen, Tintenfische, Raubvögel etc.) ganz entzückend, doch wer sich zu sehr in die witzig animierten Gesellen „verguckt“, hat schlechte Karten – hier geht es um genaues Absuchen des Plattformterrains und überlegtes Vorgehen! Widersacher werden zunächst per Eiskugelbeschuss eingefroren, dann zerbröseln, indem man sie wortwörtlich überrennt. Für besonders brenzlige Situationen sind noch ein paar alleszerstörende Eisbomben im Marschgepäck; dazu kommt so gut wie alles, was in diesem Genre gut und teuer ist. So sind die ersten vier der acht (abschnittsweise unterteilt) Welten anwählbar, Extrawaffen, Bonusgelder oder Übersichtskarten fehlen ebensowenig wie Geheimräume und Levelwarps. Und an Ideen mangelt es schon gar nicht, denn da schmelzen Eisbrücken weg, Steintreppen wachsen aus Wänden, und man bekommt sogar Unterstützung von einem selbsttätig balierenden Junior-Kojoten. Freuen darf man sich außerdem auf originelle Endgegner, jedenfalls sofern man sie trotz des herben Schwierigkeitsgrades erreicht. Bei Feindkontakt haucht Cool Coyote näm-



Einfach cool, dieser Co



Die Rotoren rattern...

...und die Nerven flattern!



GUNSHIP 2000

(MICROPROSE)

85%



HELI-SIMULATION VARIABLEL

GRAFIK	84%
ANIMATION	82%
MUSIK	81%
SOUND-FX	79%
HANDHABUNG	76%
DAUERSPASS	86%

PREIS 89,- DM

TESTMUSTER VON: LEISURESOFT

SPECIALS

Speicherbare Spielstände.

ICE



Taucht was!

lich sofort eines seiner vier Leben aus – ohne Levelcodes oder Continues in Reserve zu haben! Angriffe erfolgen nicht selten aus dem Hinterhalt, und ein Zeitlimit macht zusätzlich Druck; Erfolge müssen also hart erarbeitet werden. Aber was macht das schon, wenn man durch derart bunte und detaillierte Schnee-, Dschungel- oder Unterwasserlandschaften streifen darf? Auch das Parallax-Scrolling kommt nur bei hohem Generaufkommen ins Stocken; dazu gibt's tolle Begleitmusik und knackige Sound-FX. Nicht zuletzt wegen der konfigurierbaren Steuerung und den gegenüber der Amiga-Version fehlenden Ladepausen sollte hier also jeder Plattform-Kojote herzhaft zu beißen! (rl)

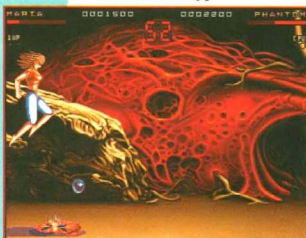


Ihr wollt die ultimative Rauferei? Könnt Ihr haben: Bei Team 17 hat man nun die beiden Amiga-Kloppererien „Body Blows“ und „Body Blows Galactic“ zu einer CD-Prügelei ohne Grenzen verschmolzen!

Bei so erlesenen Zutaten konnte praktisch nichts schiefgehen, entsprechend kampfstark fiel denn auch das Ergebnis aus. So läßt bereits das Optionsmenü zu Beginn kaum einen Wunsch offen: Daß der Raufbold vor dem Monitor Kampfdauer und Rundenzahl festlegen kann, gehört ja quasi zu den Selbstverständlichkeiten, aber auch die einzelnen Fähigkeiten der Kämpfer und ihre jeweilige Reaktionszeit lassen sich hier bis ins Detail abstimmen. Antreten kann man wahlweise allein, zu zweit, in einem Turniermodus oder dem speziell für die CD-Version entwickelten „Tag Team Mode“; einer Art Preiskampf. Die 22 teilnehmenden Digi-Fighter entstammen (genau wie die teilweise recht bizarren Locations) samt und sonders den beiden Disk-Vorgängern und können vor Spielbeginn via Steckbrief näher in Augenschein genommen werden. Natürlich haben sie auch ihre jeweiligen Special Moves nicht verlernt – die flotte Maria wirbelt also bleistiftsweise immer noch gern im „Flamenco Fury“ herum, und der fiese Kossak



Zwei echt heiße Typen!



COMMODORE
AMIGA CD³²



Ninja klein kriegt's gegen's Bein!

packt wieder seinen „Driller Killer“ aus. Die geballte Ladung an detailreich gezeichneten Grafiken ist dabei schlicht umwerfend, ganz zu schweigen von dem ultracoolen CD-Sound. Auch die Steuerung hat sich ihre 80 Prozent redlich verdient – wobei aber in erster Linie das Zuschlagen mit dem Joystick gemeint ist. Doch hinsichtlich des Schwierigkeitsgrades sollte man sich trotzdem keinen Illusionen hingeben: Bereits in der Standardeinstellung sind selbst erfahrene Wrestler nicht unterfordert, und in der höchstmöglichen Stufe zieht das Tempo dermaßen an, daß es schon fast zu Lasten der Spielbarkeit geht. Abgesehen von diesem „Zeitraffer-effekt“ könnte man höchstens noch das Fehlen einer gedruckten Anleitung monieren, ansonsten wird dem konditionsstarken Kampfsportler hier wirklich Prügelspaß pur serviert! (ms)

FIRE & ICE (RENEGADE)	
81%	
PLATTFORM-ACTION FÜR KÖNNER	
GRAFIK	85%
ANIMATION	83%
MUSIK	84%
SOUND-FX	79%
HANDHABUNG	79%
DAUERSPASS	81%
PREIS	69,- DM
TESTMUSTER VON: LEISURESOFT	
SPECIALS	
Keine Levelcodes oder Continues, Highscores werden im Backup-RAM gespeichert.	

ULTIMATE BODY BLOWS (TEAM 17)	
84%	
KAMPFSPORT VARIABLE: 3 STUFEN	
GRAFIK	85%
ANIMATION	85%
MUSIK	85%
SOUND-FX	83%
HANDHABUNG	80%
DAUERSPASS	83%
PREIS	89,- DM
TESTMUSTER VON: HERSTELLER	
SPECIALS	
Drei Continues, Stückenunterstützung.	

Für alle, die es ganz

DIE MAGAZINE VON SPEZIALISTEN FÜR SPEZIALISTEN

JOKER VERLAG

PC JOKER

INFOTAINMENT FÜR PERSONAL COMPUTER

B12623 E

JULI

AUGUST

7/8 94

DM 7,- / oS 56,-

str 7,- / hft 9,50

Lit 6000 DRT 200

JETZT ZUSÄTZLICH MIT HEFT IM HEFT!

HEISSE TESTS

ROBINSONS REQUIEM

ASTOSS WORLD CUP EDITION

INGS OF MEDUSA GOLD

HEIM

IC STRIKE

ANSETZUNGEN

CLOU!

RAINER

DIE SIEDLER

HARTE INFOS

ACTION REPLAY - WAS KANN DAS MOGEL-MODUL?

NOVELL DOS 7 - LOHNT DER UMSTIEG?

MULTI MEDIA

WESERWISER

TIPS, TRICKS, CHEATS, LÖSUNGEN!

AL-QADIM - ULTIMA VII

IN EXTREMIS - RAPTOR

SIM CITY 2000

DIE SIEDLER

U.S.A.

JEDEN MONAT
NEU
AM KIOSK!

Die interessanteste Zeitschrift in
deutscher Sprache, wenn es (nur) um
PC-Spiele geht!

Joker Verlag · Deutschlands große

genau wissen wollen!

AMIGA
JOKER
DAS COMPUTERMAGAZIN DER AMIGA-FAMILIE

6/7'94

**DOPPELAUSGABE
MIT SONDERTEIL!**

HEISSE TESTS

HEIMDALL 2

DER TRAINER

SIERRA SOCCER

COOLE PREVIEWS

ISHAR 3

ZEEWOLF

CARIBBEAN DISASTER

SCHWERPUNKT DEMOS

PARTY-BERICHT

AKTUELLE DEMOS

DEMOMAKER IM TEST

JOKER

**JEDEN MONAT
NEU
AM KIOSK!**

KULTIGES PREISAUSSCHREIBEN
FÜR CINEASTEN!
*Viele tolle
Film-Raritäten
zu gewinnen!*

KNOW HOW
TIPS • CREATS • PLÄNE • ÜBUNGEN
MARKETPLACE UNITED • P. - C.
PROGRAMMIEREN • MR. NIETZ
SOFTWARE • MANAGER
DREHIS
S. 11

Die meistverkaufte Zeitschrift in
deutscher Sprache, wenn es (nur) um
Amiga-Spiele geht!

Spezialist für Digi-Entertainment

NEUES AUS ERSTER HAND

HANDHELDS

Willkommen zu einem kleinen Querbeet-Streifen durch die Neuheiten für tragbare Konsolen: von Software bis Hardware, von billig bis teuer, von gut bis schlecht...

Das Game Gear im Set: tutto kompletti!



Kleine Helden am großen Screen: der ESYS-RGB Adapter macht's möglich!



Akku-Power dank Battery Pack



Ninja Gaiden III am Lynx: Hat hier jemand Ketchup über den Screen gekippt?!



TECNOPLUS

POWERLINE



6V STROMVERSORGUNG

Geht billig ans Netz: das GB-Netzteil von Techno Plus



Geballte Ladung: der Chargemate

LYNX

Als einzige wirkliche Neuheit für Ataris Handheld konnten wir das Modul **Ninja Gaiden III** entdecken – doch leider taugt das Actiongame gerade genug, um hier in aller Kürze verrissen zu werden: Nach einem halbwegs erträglichen Intro schwappt nur noch total unübersichtliche Grafiksoße über den Screen, so daß man seine Mühe hat, in der roten Suppe das eigene Sprite wiederzufinden! Spielspaß gibt's praktisch nicht, dafür tödlich nervendes Begleitgedudel. Sollte das nun wirklich das endgültige Game over für die einst technisch überlegene Mitnehmkonsole sein?

GAME GEAR

Auch Segas farbenfroher Knirps hat sich schon besser verkauft, weshalb nun wieder zwei Komplett-Packs das Geschäft anheizen sollen. Da hätten wir einmal das **Game Gear 4 Fun**, wo man für rund 250 Mark neben der

Konsole gleich vier Spiele sehr unterschiedlicher Qualität erhält („Columns II“, „Smash Tennis“, „Rally Challenge“ und „Elfmeterschießen“). Bloß 50 Steine mehr kostet das **Game Gear Multi TV-Set**; hier warten nicht nur das Grundgerät und mit „Sonic“ auch ein wirklich gutes Game, sondern noch ein Netzteil für die permanente Stromversorgung zu Hause und der TV-Tuner für portablen Fernsehspaß mit erstaunlich klaren Bildern.

Apropos klare Bilder: Wie wäre es, wenn die Heldentaten des Mini-Entertainers mal über einen Fernseher oder Monitor flimmern würden, anstatt immer nur über das kleine LCD-Display? Der **ESYS-RGB Adapter** macht's möglich, läßt sich den RGB-Anschluß jedoch mit stolzen 1.250 Märken vergolden. Na, immerhin ist im Preis ein speziell umgebautes Game Gear bereits enthalten. Info & Bezug über

21st Century Electronics
56b Milton Park
Abingdon, Oxon, OX14 4RX
Great Britain

GAME BOY

Der bekannte Software-Distributor Leisuresoft läßt im Rahmen seiner Zubehörserie „Techno Plus“ eine Reihe neuer Anbauten auf Game Boy und Game Gear los. So ermöglichen die preisgünstigen **Netzteile** den Handheld-Dauerbetrieb, bis die Fingernägel krachen – für Spieljungen kostet der Spaß 15,- DM, für Segasten 20,- DM. Die **Battery Packs** für beide Geräte schlagen mit 35 bzw. 60 Märken zu Buche und gewährleisten die Stromversorgung für etwa 4,5 Stunden beim Game Gear und rund zehn Stunden beim SW-Kollegen. Fehlt eigentlich nur noch die passende Ladestation **Chargemate**, für die man am Game Boy 30 und am Game Gear 25 Mäuse zu berappen hat. (ms)

NINTENDO
GAME BOY

Ultima

Runes of Virtue II



Das Helden-Quartett

Am Computer erfreut sich die Ultima-Serie eines Rufes wie Donnerhall – haben derart komplexe Rollenspiel-Welten tatsächlich auch in einem Game Boy Platz? Nun, jedenfalls wartet hier ein absolutes Ausnahme-Abenteuer!



Unterwegs in Britannia

Kein Wunder, hat doch der ultimative Übervater Richard Garriott („Lord British“) beim handlichen Ausflug ins Fantasyreich Britannia mit Hand angelegt, auch wenn das Spiel nicht unter seinem Label Origin veröffentlicht wird. Seinen Titel verdankt es dem bösen Black Knight, der im Vorgänger die acht Runen der Tugend gemopst hatte und diesmal als Kidnapper britischer Bürgermeister gesucht wird.

Zur Wiederbeschaffung der Stadtoberhäupter stehen Shamino (Ranger mit Axt), Iolo (Barde mit Bogen), Mariah (Magierin mit Zauberstab) und Dupre (Soldat mit Schwert) bereit; alle haben verschiedene Werte für Stärke, Intelligenz und Geschicklichkeit und können freilich auch umgetauft werden. Ehe das Abenteuer beginnt, bekommt man ein paar kleine Animationssequenzen auf höchstem Niveau zu sehen, im Spiel selbst ist Tile-Grafik aus der Draufsicht angesagt, wie sie so ähnlich in den

frühen Folgen der Reihe auch am Computer üblich war. Beim Gamedesign wurde dann vorwiegend auf Echtzeit-Action gesetzt: Man darf verschiedene Gegner mit seiner Waffe beharken, meist mit Schaltern oder Sanduhren verbundene Rätsel lösen, im Stil von „Sokoban“ Kisten verschieben, zaubern und natürlich mit den Gegenständen aus dem geräumigen Inventory hantieren.

Bei seiner Wanderschaft durch die nicht eben kleine Außenwelt trifft man auf Städte mit Shops und verwinkelten Dungeons, also ganz, wie es sich für einen anständigen Rolli geziemt. Da können Schiffe gekapert und Mauern zertrümmert werden, man muß haufenweise Geheimgänge entdecken, Teleporter benutzen und sogar mal über Lava laufen. Allein die Gespräche können es mit den Computer-Gegenständen nicht ganz aufnehmen, freundlich gesinnte Charaktere präsentieren sich zumeist nur in verschiedenen

Texteinblendungen. Andererseits ist das Game damit auch für Nicht-Englischen noch lösbar, zudem dürfen via Linkkabel zwei Retter gemeinsam losziehen, wobei einer der beiden wieder aus dem Geschehen aussteigen kann, ohne daß der andere dann auf dem trockenen sitzt. Für jeden Spielmodus werden eigene Highscores geführt, und auch das Abspeichern besorgt der Game Boy hier automatisch.

Kurzum, Ultima ist der ideale Reise-Rolli: Trotz ausgefeiltem Gameplay kann man praktisch jederzeit aus- und meist an gleicher Stelle wieder einstei-

gen, die Optik ist sehenswert, und die Musikstücke des genialen Digi-Musikers Martin Galway sind ein Ohrschmaus. Also das ultimative Erlebnis für gesellige und mobile Rollenspieler! (mm)



ULTIMA RUNES OF VIRTUE II	
(FC)	
84%	
FANTASY-ROLLENSPIEL	
VARIABLE: 3 STUFEN	
GRAFIK	63%
ANIMATION	70%
MUSIK	84%
SOUND-FX	70%
HANDHABUNG	84%
DAUERSPASS	90%
PREIS	79,- DM
TESTMUSTER VON:	GALAXY
SPECIALS	
Autosave und dauerhafte Highscores dank Batterie, Duo-Modus via Linkkabel.	

AUCH ERHÄLT LICH FÜR...
NES: Mit „Ultima III – V“ liegen drei ebenfalls vorzügliche Rollenspiele vor.
SUPER NINTENDO: Hier gibt's das feine „Ultima VI“.



Sensible SOCCER

Man kann darüber streiten, welcher Digi-Fußball nun wirklich der rundeste ist – aber nicht darüber, daß dieser praktisch für jedes System erhältliche Klassiker in die Spitzengruppe der ewigen Soccer-charts gehört!

Die Regeln muß man ja wohl kaum erklären, also zählen wir lieber die wichtigsten Leistungsmerkmale der sensiblen Bolzvariante auf: Gescrollt wird immer vertikal, der Ball klebt *nicht* am Fuß des gerade aktiven Spielers, statt dessen ist (je nach Schwierigkeitsgrad) mehr oder weniger starkes Dribbeln angesagt. Man kann das Leder passen, köpfen, mit Hebern bzw. Gleitacklings über den Platz bugsieren, und auch mit den gegnerischen Kickern ist so manches möglich – was dann in der Regel gelbe oder rote Pappe zum Vorschein bringt. Der Torwart wird in den meisten Situationen vom Computer gesteuert und hält 08/15-Schüsse ziemlich sicher.

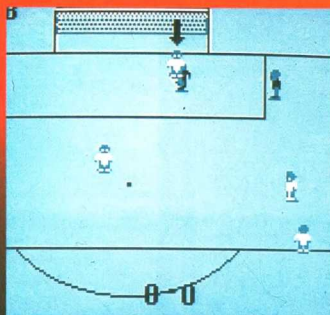
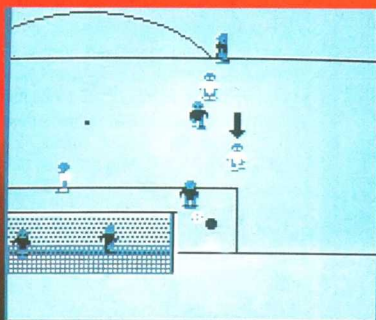
Obwohl in der deutschen Anleitung von 64 und auf der Packung sogar von über 150 Teams die Rede ist, entdeck-

ten wir im (englischen) Spiel selbst nur je 20 Clubs und Nationalmannschaften, mit denen sich Freundschaftsspiele, der Ligabetrieb und Pokalwettbewerbe bestreiten lassen. Das geht dafür bei allen Wetterlagen von staubtrocken bis Schlammbad, in jedem Monat des Jahres und mit drei bis sieben Minuten Spielzeit pro Match. Auch die Handhabung von Verlängerungen, Elfmeterschießen und Rückspielen darf man eigenständig regeln und während der Begegnungen einzelne Kicker austauschen oder sogar seine Taktik nachträglich nochmals wechseln.

Weniger schön als dieser Optionsreichtum ist der ebenfalls einstellbare, aber in jeder Variante absolut nervtötende Begleitkrach. Zudem müssen die Batterien mangels Save-Option bei längeren Turnieren bis zum Anschlag geladen sein,

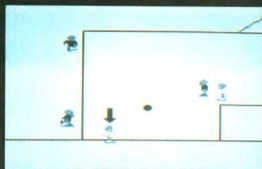
falls kein Netzteil verfügbar ist, und die Replayfunktion der 16-Bit-Versionen wurde ebenfalls gestrichen. Aber am schlimmsten ist, daß man keine Link-Duelle mit seinen Freunden veranstalten kann, ein Zweispielermodus hätte die Langzeitmotivation deutlich gesteigert. Die zweckmäßig gestaltete Grafik erweist sich dagegen eher als Vorteil, zumindest im direkten Vergleich mit dem unübersichtlichen Gewusel am Game Gear. Die Steuerung ist wie bei allen Versionen zunächst gewöhnungsbedürftig, doch hat man den Bogen erst mal raus, geht die Post ab.

Somit mag Sensible Soccer am Game Boy zwar seine Ecken und Kanten haben, aber einen runderen Ball muß man hier dennoch lange suchen! (mm)



Auch Dot-Matrix-Bälle sind rund!

NINTENDO
GAME BOY



SENSIBLE SOCCER
(RENEGADE/SONY)

78%



SOCCER-ACTION
VARIABLE: 2 STUFEN

GRAFIK	51%
ANIMATION	53%
MUSIK	39%
SOUND-FX	53%
HANDHABUNG	79%
DAUERSPASS	82%

PREIS 59,- DM

TESTUNSTER VON: HERSTELLER

SPECIALS

Reichlich Optionen, deutsche Anleitung.

AUCH ERHÄLTICH FÜR...

CD²: Hier ist schon die verbesserte „International Edition“ erhältlich.

MEGA DRIVE: Eine der besten Versionen.

MEGA CD: Mittlerweile müßte die aufgepeppelte CD-Auflage der MD-Ausführung schon in den Läden sein.

MASTER SYSTEM: Erstaunlich gut für MS-Verhältnisse.

GAME GEAR: Ähnlich wie am Master System, aber etwas zu hektisch und nur für einen Spieler.

SUPER NINTENDO: Sehr schöne Grafik, aber leider nicht so spielbar wie am CD² oder Mega Drive.

NINTENDO
GAME BOY

TETRIS 2

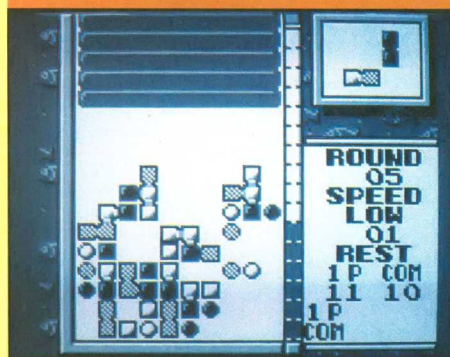


Der neue, alte Steinbruch

Die Knoebelerei aus Rußland gehörte früher fest zur Grundausstattung des Game Boy und pflasterte ihm den Weg zum Megasseller mit ihren Steinen – hier wartet eine originelle Variante des klassischen Spielprinzips.

Neben dem gewohnten Solomodus und Duellen mit einem zweiten Game Boy-Besitzer ist nun auch eine Schlacht mit dem Rechner möglich, der allerdings unsichtbar agiert. Auch warten gegenüber dem Original mehr Steinformen, ein paar neue Herausforderungen sowie ein 30 Levels umfassendes Puzzlegame, bei dem man den Bildschirm mit möglichst wenig Zügen komplett steinchenfrei räumen muß.

Rein optisch ist die Sache freilich so trist wie eh und je: Man sieht einen Schacht, in dem bereits mehrere festverankerte sowie ein paar blinkende Klötze postiert sind. Dort regnen nun Gebilde von dreierlei (Farb-) Schattierungen und neuerlei Formen hinein; ein kleiner Infoscreen zeigt dabei an, was als nächstes kommt. Weil



Alles Gute kommt von oben?

das Spiel nach wie vor verloren ist, sobald zu hoch gestapelt wurde, müssen die Steinchen gedreht und verschoben werden – sobald so eine zumindest dreiteilige (vertikale oder horizontale) Reihe gleichartiger Steine entsteht, löst sie sich in Wohlgefallen auf. Um in den nächsten Level zu gelangen, sollen durch Reihenbildung auch und gerade alle „Feststeine“ abgeräumt werden, wobei die Einbeziehung von „Blinkern“ besonders lukrativ ist. Diese Sondersteine bringen nämlich Bonuspunkte, lösen Kettenreaktionen aus und können im Zweispielmodus den Screen des Gegners verkleinern!

Trotz aller Ähnlichkeiten ist Tetris 2 auch für Kenner des Originals (und wer ist das nicht?) eine interessante, neue Erfahrung. Allerdings eine mit deutlich erhöhtem Schwierigkeitsgrad, was vor allem an rasanten (Fall-) Tempo liegt. Die Steuerung kann dennoch voll und ganz überzeugen, dasselbe gilt für die drei Musikstückchen. Und somit ist das Game zwar nicht mehr der ganz große Süchtigmacher von einst, aber eine sehr gelungene Knoebelerei von heute. (md)

TETRIS 2 (NINTENDO)	
HEKTIK-KNOEBELI VARIABLE	
GRAFIK	33%
ANIMATION	31%
MUSIK	74%
SOUND-FX	40%
HANDHABUNG	79%
DAUERSPASS	74%
PREIS	69,- DM
TESTMUSTER VON: HERSTELLER	
SPECIALS	
Frei anwählbare Levels, Highscoreliste, Zweispielmodus für zwei Game Boys.	

Konami

Nintendos handlicher Reisebegleiter bekommt es ja ganz überwiegend mit Tüftelspielen oder Jump & Runs zu tun, von der sportlichen Seite darf sich der Digi-Knirps eher selten zeigen. Dabei hat er das doch auch drauf...

...wie diese neue Golfsimulation für ein bis zwei Rasenschänder mal wieder beweist: Auf einem 18fach durchlöchernten Platz soll man sich mit 13 vorgegebenen Schlägern gegen die rechnergesteuerte Konkurrenz behaupten, wofür fünf Spielmodi vom simplen Übungskursus bis zum viertägigen Turnier bereitstehen.

Der aus der Vogelperspektive gezeigte und mehrere Screens große Parcours darf in alle Richtungen gescrollt werden, damit man sich zunächst alle Bäume, Sträucher, Gewässer und Sandbunker einprägen kann. Eine Infoleiste gibt Auskunft über Stärke und Richtung des Windes, die Lage des Balles und seine Entfernung zum Loch. Zur Ausführung des Schlages erscheint dann ein Extradial, auf dem sich der Golfer neben einer Übersichtskarte des aktuellen Loches wiederfindet. Auf der Karte wird die Schlagrichtung per Fadenkreuz bestimmt, jetzt kann man mittels diverser Icons den passenden Schläger festlegen und dank der variablen Fußstellung auch den gewünschten Balleffekt – der eigentliche Schlag wird mit Hilfe einer kreisförmig ablaufenden und dreifach anklickbaren Poweranzeige ausgeführt. Landet der Ball dabei im Wasser oder im Wald, gibt's einen Strafpunkt, und es geht wieder zurück zur Ausgangsposition. Das Einputten erfolgt schließlich unter Mitwirkung einer Powersäule, die vorhandenen Platzunebenheiten werden hier durch kleine Dreiecke auf dem Rasen angezeigt. Optisch und akustisch ist bei Konami Golf natürlich nicht gerade die grüne Hölle los, doch die Steuerung und die Spielbarkeit überzeugen dafür um so mehr. Zu bemäkeln wäre höchstens, daß man den einen, einsamen Platz trotz seines trickreichen Aufbaus doch relativ bald auswendig kennt, wodurch das Prädikat „kurzweilig“ hier im doppelten Sinn zutrifft. Aber besser ein kurzes Vergnügen als ein langes Elend, stimmt's? (md)



Cool Spot



Gut gezielt ist halb eingelocht!



Das Grün im typischen SW

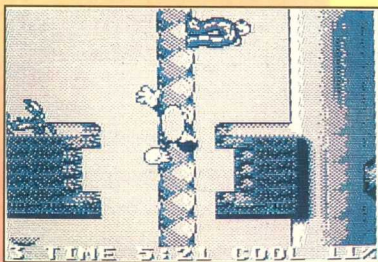
KONAMI GOLF (KONAMI)	
69%	
GOLF-SIMULATION FÜR FORTGESCHRITTENE	
GRAFIK	58%
ANIMATION	60%
MUSIK	53%
SOUND-FX	58%
HANDHABUNG	81%
DAUERSPASS	72%
PREIS	69,- DM
TESTMUSTER VON: LEISURESOFT	
SPECIALS	
Autosave-Funktion und High-scoreliste.	



Bisher hat Virgins cooler Plattformpunkt noch auf allen Konsolen eine gute Figur gemacht – sollte er sich ausgerechnet am populärsten Handheld einen Patzer erlauben? Natürlich nicht! Warum auch?

Das Maskottchen eines bekannten Limerheerstellers versprüht auch am SW-Display lässigen Charme, egal, ob es nun läuft, hüpf, Seile erklettert oder sich in Ruhepausen mit dem Jo-Jo vergnügt. Die Animationen sind ausgefeilt wie eh und je, das Gameplay ist so grundsoldie wie immer: Nach alter Plattform-Väter Sitte mästet man durch Sammelitens den Punktestand, ärgert sich auf der Suche nach Extras wie Zusatzleben oder Frischenergie mit dem Zeitlimit herum und gibt im übrigen seinen Feinden (deren Anzahl vom Schwierigkeitsgrad abhängt) Saures. Da verliert dann am Strand ein Krebs nach Beschuß mit Kohlensäure sein Häuschen und läuft in Unterhosen umher, am Pier wedeln Krabben drohend mit den Scheren, und später machen Opas dritte Zähne oder Miniroboter das Spielzimmer unsicher – an Witz fehlt es den Feinden weiß Gott nicht, bloß richtig große Endgegner sucht man vergebens. Allerdings kostet das LCD-Display ein paar Prozentpunkte Spielbarkeit: Da man hier einen verkleinerten Teil der Scroll-Landschaft zu sehen bekommt, das Design aber 1:1 vom Mega Drive übernommen wurde, rennt man jetzt öfter mal unbeabsichtigt in unfair plazierte Gegner. Dank der diversen Punkte für Neustarts und der fünf Feindkontakte, die jedes der anfänglich vier Leben verträgt, sollte man mit diesem Manko jedoch leben können.

Systembedingt sind auch bei der Musikbegleitung (Calypso & Salsa) Abstriche zu machen, ansonsten ist Cool Spot aber auch



Ein Punkt, der klettern kann?

am Game Boy eine rundum runde Sache – von den bekannt lustigen (Zwischen-) Bildern bis hin zu den abwechslungsreichen Bonusrunden! (rl)

COOL SPOT (VIRGIN)	
78%	
JUMP & FUN VARIABLE: 3 STUFEN	
GRAFIK	76%
ANIMATION	82%
MUSIK	70%
SOUND-FX	68%
HANDHABUNG	75%
DAUERSPASS	80%
PREIS	79,- DM
TESTMUSTER VON: HEINSTEILER	
SPECIALS	
Keine Levelcodes, Continues muß man sich erspielen.	



Sozusagen punktgenaue Sprünge...

AUCH ERHÄLT LICH FÜR...	
MEGA DRIVE:	Das Original.
SUPER NINTENDO:	Sehr bunt, sehr gut spielbar - die beste Version!
MASTER SYSTEM:	Auch hier sehr gelungen.
GAME GEAR:	Tolle Konvertierung.

BATTLETOADS™



Kleiner Ausflug gefällig?



Nur nicht hängenlassen!

Auf den meisten Konsolen haben die Kampfkröten schon bewiesen, welche Energie in einem wütenden Lurch steckt, nur das Game Gear blieb bislang von der Konkurrenz der Ninja-Turtles verschont. Wie gesagt: bislang!

Mittlerweile schmachten Prinzessin Angelica und ihr Kumpe Pimple aber auch auf Segas Handheld in einem Verlies der Dunklen Königin des Planeten Ragnarok. Klar wie Kröten-schleim, daß dieser unschöne Zustand keine Dauerlösung sein kann – die Amphibien biten zum Tanz...

Gottlob sind die Aufgaben, welche den mit überdimensionalen Fäusten und Füßen gesegneten Solo-Helden auf seiner Rettungstour erwarten, etwas origineller als die sattsam bekannte Hintergrundstory. Das Rennen, Hüpfen und Kämpfen gehört dabei zum Standardrepertoire, aber ansonsten sind die Anforderungen in den neun Levels doch sehr unterschiedlich – deutlich zu erkennen auch am jeweils anders gearteten Scrolling. So wird etwa die Grafik in „Ragnaroks Schlucht“ erst weitergeschaltet, wenn alle Feinde des aktuellen Bildes besiegt wurden, während im „Wookie-Abgrund“ dann vertikale Seilakrobatik und geschicktes Taktieren angesagt sind. Das „Schlangennest“ erfordert vor allem gutes Timing, und bei der rasenden Fahrt mit dem Renn-Bike im „Turbo-Tunnel“ erlaubt das unbarmherzige (au-tomatische) Horizontalscrol-

ling nur mehr intuitives Reagieren.

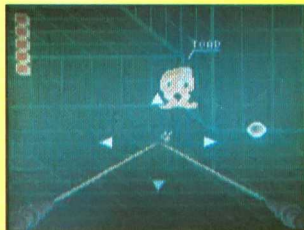
Noch mehr Abwechslung bringen die Gegner ins Spiel: Teilweise treten sie auf Stelzen an, verteilen Stromstöße oder schnappen hungrig nach unserem Rettungs-Lurch. Ja, es kann sogar passieren, daß ein paar Solos angefliegen kommen und ungeniert ein Stück vom Energiebalken stehlen! Die leblosen Hindernisse sind ebenfalls nicht ganz unproblematisch, schließlich kosten Karambolagen einmal Energie und erzwingen zudem den unfreiwilligen Abstieg vom gerade benutzten Beförderungsmittel. Daher stellen die drei Krötenleben ein verhältnismäßig dünnes Sicherheitspolster dar, zumal die raren Extraleben durch fleißiges Punktesammeln verdient sein wollen. Nur selten gibt's einen Insekten-Snack zur Stärkung des Energiehaushalts – den man sich in typischer Lurchmanier mit klebriger Zunge selbst einfangen muß. Langeweile kommt hier also praktisch nie

mitbringen, doch hier lohnt sich die Anstrengung wenigstens! (ms)

auf, und auch bei der Präsentation wurde erfolgreich versucht, aus den begrenzten technischen Möglichkeiten das Beste zu machen: Die Grafik ist abwechslungsreich und witzig animiert, der Sound hinkt qualitativ allerdings etwas hinterher. An der Steuerung gibt es jedoch wenig auszusetzen, trotzdem ist der Schwierigkeitsgrad gelassen. Ein bißchen Zeit und Erfahrung sollte der Krötendompteur also schon



Sei kein Frosch!



Gegrillter Lurch...

BATTLETOADS	
(SEGA)	
76%	
QUAK & FICHT FÜR KÖNNER	
GRAFIK	74%
ANIMATION	78%
MUSIK	67%
SOUND-FX	65%
HANDHABUNG	76%
DAUERSPASS	78%
PREIS	89,- DM
TESTNUMMER VON: LEISURESOFT	
SPECIALS	
Drei Continues, keine Paßwörter, nur ein Spieler.	

AUCH ERHÄLTlich FÜR...

MEGA DRIVE: Inhaltlich identisch, grafisch natürlich opulenter.

NES: Dasselbe in Nintendo.

GAME BOY: Hier gibt's leider nur Mittelmaß.

POWER STRIKE II

SEGA
GAME GEAR



Feinde satt!



Waffen satt!

Auf Segas Handheld wird viel gehüpft und oft geknobbelt, aber nur sehr selten geschossen. Um so erstaunlicher, was Compile Software hier abgeliefert hat – einen Ballerknaller, der den LCD-Screen förmlich erglühen läßt!

Freilich sind die Programmierer alles andere als Neulinge im Action-Gewerbe, unter verschiedenen Namen wie „Gunhed“, „Aleste“ oder eben Power Strike haben sie schon so gut wie jede Konsole mit Vertikalscrollern versorgt, an deren Qualität sich die Konkurrenz zu messen hatte. Der Vorgänger zu diesem Weltraumrundflug hörte denn auch noch auf den Namen „GG-Aleste“, mag dem einen oder anderen also durchaus bekannt sein.

Power Strike II kämpft sich seit rund neun Monaten über das Master System, am Game Gear reizt es die Möglichkeiten der Hardware (z.B. größere Farbpalette) gnadenlos aus. Das Ergebnis ist eine gründlich renovierte Hektik-Ballelei, wie sie auf keinem 8-Bit-System bunter und schneller

zu finden ist – von der PC Engine einmal abgesehen. Auch die Spielbarkeit ist große Klasse, denn bereits das Optionsmenü stellt vier sehr verschiedene Waffensysteme zur Auswahl; später darf dank Sammelicons aber immer noch gewechselt werden. Da gibt es die „Neo Napalm Gun“ für flächendeckende Explosionen, Zielsuchraketen namens „Hammer Hawks“, den „Rising Masher“ zur Vernichtung weit entfernter Gegner sowie den nahezu undurchdringlichen Schutzschild „Delta Hawk“. Und diese Zusatzwaffen können, genau wie der Standardlaser, durch das Einfangen von Power-Ups noch mächtig ausgebaut werden!

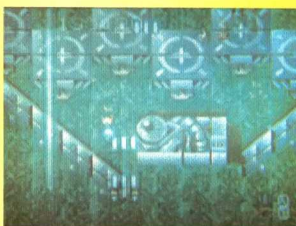
Gut so, denn der Screen ist hier praktisch zu jeder Zeit von

üblen Robbis, Organowesen, Bodeninstallationen und Obermonstern bevölkert. Um der schieren Übermacht des Feindes Herr zu werden, hat man bereits im leichtesten Schwierigkeitsgrad hart zu kämpfen, die „Mania“-Stufe läßt dann selbst Ballerprofis die Haare zu Berge stehen. Wie nicht anders zu erwarten, kann das träge LCD-Display des Game Gear da manchmal nicht ganz Schritt halten, wodurch kleinere Projektile hin und wieder nicht ausreichend gut zu erkennen sind. Doch derlei unfaire Momente sind selten, im allgemeinen entscheidet allein das Können des Spielers über Sieg oder Niederlage. Viel schlimmer ist das Fehlen von Levelcodes, denn ein Batteriepack reicht kaum aus, um das Modul komplett durchzuzocken – Saftversorgung aus dem Netzteil sei daher angeraten. Aber auch das ist ein geringer Preis für die tolle Futuro-Optik, die schnellen Sprites, das flüssige Scrolling mit variablem Tempo, die knalligen Sound-FX und die mitreißende Begleitmusik.

Damit steht das abwechslungsreich spielbare Power Strike II ganz klar auf einer Stufe mit Elite-Knallern wie „R-Type“ oder „Nemesis“. Und da diese Titel nur am Game Boy als Mitnehm-Ware erhältlich sind, brauchen reisefreudige Sega-Actionisten wohl nicht lange zu überlegen, ob sie hier zuschlagen sollen!(r)



Action satt!



POWER STRIKE II	
(SEGA/COMPILE)	
83%	
BALLER-KNALLER	
VARIABEL: 4 STUFEN	
GRAFIK	88%
ANIMATION	86%
MUSIK	77%
SOUND-FX	76%
HANDHABUNG	76%
DAUERSPASS	84%
PREIS	89,- DM
TESTMUSTER VON: LEISURESOFT	
SPECIALS	
Ein Spieler, unendlich viele Continues, keine Levelcodes.	

AUCH ERHÄLTlich FÜR...

MASTER SYSTEM: Trotz komplett anderem Levelaufbau recht ähnlich.

ARCHER MACLEAN'S DROP ZONE

Wenn mal wieder ein schöner, alter Klassiker umgesetzt wird, dann erwartet der Computer-Veteran ein schönes, neues Game für sein Handheld. Und tatsächlich besitzt dieses Remake eines Baller-Oldies Rasse & Klasse!

Das Original von Archer MacLean zählte in den frühen 80ern zu den Top-Titeln am aufstrebenden Heimcompi C64 – damals waren Vertikal-scroller noch keine Selbstverständlichkeit im Actiongenre. Trotz aller Mühen seitens des Herstellers Codemasters merkt man der aktuellen Umsetzung für das Game Gear das Alter des Vorbilds somit ein wenig an: Spaß macht das temporeiche Spiel aber auch heute noch. Und sogar eine kleine Vorgeschichte ist vorhanden: Gegen Ende des 21. Jahrhunderts will die Menschheit den Jupitermond Io seiner Rohstoffe berauben. Keine sehr originelle Idee, denn Aliens hatten bereits den gleichen Einfall! Also wird der Spieler als Begleitschutz für die Bergbaumannschaften abkommandiert...

Man steuert nun einen mit Jetpack und Laser ausgestatteten Futuro-Söldner über das nach

links bzw. rechts scrollende Mondzenario und ballert auf von Level zu Level variierende Gegner wie fliegende Untertassen, Giftwolken, sich nach Beschuß teilende Sporen oder ungemünz wendige Träler. Mit der Vernichtung aller Feinde ist ein Abschnitt aber noch nicht gegessen; zusätzlich müssen die am unteren Bildrand umherstreunenden Kolonisten bzw. auf Basis gebrachte werden. Dabei ist auf hinterhältige UFOs zu achten, die am oberen Bildrand starten und „gefälschte“ Kolonisten nach unten schleusen wollen – sollte es ihnen gelingen, verwandelt sich der Infiltrator in einen superschnellen Zielverfolger. Ein Pfeil weist die Richtung zum nächsten Opfer, der Scanner zeigt das Gesamtareal, und in größter Not kann man auf einen begrenzten Vorrat an alleszer-



störenden Smartbombs zurückgreifen. Kurzum, wer Ataris Arcade-Oheim „Defender“ noch kennt, der kennt im Prinzip auch Drop Zone.

Die karge Grafik erinnert ein wenig an diese längst vergangenen Pioniertage, aber immerhin haben die Programmierer das Horizontalscrolling gut hinbekommen, die Sprites flackern selbst in hektischen Momenten kaum, und man staunt, wie klar und übersichtlich das sonst so träge LCD-Display die Action rüberbringt. Statt des originalen Geiepsses hätten wir uns zwar zeitgemäßere Sound-FX gewünscht, doch mit der Handhabung waren wir wunschlos glücklich. Unter dem Strich überzeugt halt das rasante

Gameplay, denn Endgegner fehlen ja ebenso wie richtige Extrawaffen. Aber die wohl spielbarste Version des klassischen Prinzips hat Codemasters hier allemal vorgelegt! (rl)



DROP ZONE (CODEMASTERS)



KLASSIK-BALLEREI FÜR GEÜBTE

GRAFIK	52%
ANIMATION	60%
MUSIK	31%
SOUND-FX	41%
HANDHABUNG	76%
DAUERSPASS	72%

PREIS 79,- DM

TESTMUSTER VON: HERSTELLER

SPECIALS

Zwei Spieler dürfen abwechselnd ran, Highscores werden nicht gespeichert.

AUCH ERHÄLTICH FÜR...

MASTER SYSTEM: Nahezu identisch.

NES: Dito.

GAME BOY: Eine nette Umsetzung, obwohl das Spiel durch das SW-Display ein wenig verliert.

SUPER NINTENDO: In den nächsten Wochen stehen das aufpolierte „Super Drop Zone“ an.

Optik pfui, Action hui!

MARIC & SONIO



BIS HIER HÄTTEN WIR'S GESCHAFFT — MIT KNAPPER MUH UND NOT! JEDOCHE! DA BAHNT SICH NEUES UNHEIL AN!

GRÖßER!



NA DANN MAL HURTIG HINEIN — WAS KANN SCHON PASSIEREN...? DU HAST JA DEN SPIELSTAND GESICHERT!

ABER KLARO...! FÜR WAS HÄCST DU MICH...?!



...DAS HAB' ICH SCHON VOR ZWEI STUNDEN GEMACHT !!

ACH SO — WA...

WAS? ANRG?



SOVIEL DUMMHEIT AUF EINEM HAUFEN — DAS TUT JA SCHON WEH...!!!

DANK
DANK
DANK

AAA
WAS MICH SCHMERZT, IST ETWAS GANZ ANDERES — **AUSGHE** — WEISST DU DENN NICHT, WIE MAN MIT EINER LEIBER UMGANGT...?!

DU AMUSISCHER KNOCHEN!!!

Neues für das 3DO

Während Ataris Jaguar wenigstens mit einem Test vertreten ist, gibt es für das 3DO nur Previews – allerdings sehr vielversprechende! Denn trotz aller Anlaufschwierigkeiten kommt Trip Hawkins' Multimediamaschine langsam in Schwung...

In Japan waren von dem Gerät drei Tage nach der Markteinführung schon stolze 40.000 Stück verkauft, kein Wunder, wenn die dort ansässigen Firmen nun verstärkt über ein Engagement im 3DO-Bereich nachdenken. Unsere aktuellen Neuheiten kommen aber dennoch ausschließlich aus Amerika:

Vor allem Electronic Arts setzt ein Programm nach dem anderen um, als nächstes muß der Mega Drive-Klassiker **Road Rash** dran glauben. Wie gehabt dürfen etliche Rennstrecken auf dem Motorrad abgerast werden, wobei sich die Fahrer schon mal gegenseitig per Faustschlag oder Stahlkette beharken. Besondere Merkmale der Konvertierung sind die stark verbesserte Optik mit zwei verschiedenen Grafikperspektiven sowie viele eingestreute Digifilmechen. Ebenfalls aus dem MD-Fundus der Elektrokünstler stammt **FIFA Soccer**. Hier sind nicht nur faszinierende Zoom- und Dreheffekte zu erwarten, der Fußballfan vor dem Monitor wird sogar den Blickwinkel auf den Platz ganz nach seinen Wünschen festlegen können.

Spectrum Holobyte hat dagegen einen Mix von grafisch toll in Szene gesetzten Adventure-Episoden mit kleinen 3D-Actionszenen angekündigt, bei denen der Spieler nacheinander die Rollen von Captain Picard und den Crewmitgliedern Deana Troy bzw. Data übernimmt.



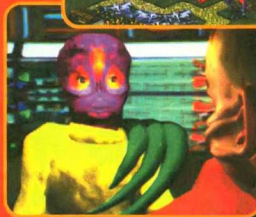
Road Rash



FIFA Soccer



The Horde



Star Trek - The Next Generation



Demolition Man



Super Wing Commander

Welcher Captain, welche Crew, welches Schiff? Da fragt Ihr noch?! Klar, daß hier nur von den Abenteuern der Enterprise aus **Star Trek - The Next Generation** die Rede sein kann. Von Crystal Dynamics kommt **The Horde**, die 3DO-Version eines Action-Strategicals vom CD³². Dabei wird zunächst in typischer „Sim City“-Manier das Land beackert bzw. abgesichert und dann gegen eine verfressene Dämonen-Horde gekämpft, die wie die Heuschrecken über das Dorf des Spielers herfällt. Das Game wartet mit detailreicher Iso-Grafik und vielen tollen Videosequenzen mit richtig guten Schauspielern auf.

Kurz vor der Veröffentlichung steht auch Virgins **Demolition Man**. Die Handlung ist natürlich eng an Sylvester Stallones letzten Actionkracher angelehnt; man wird sich durch die zahlreichen Levels im klassischen „Operation Index“-Stil (Frontansicht & Fadenkreuz) ballern. Doch der Knüller der Saison dürfte **Super Wing Commander** heißen: Dem ersten Eindruck nach hat Origin das berühmte Weltraumepos um die bösen Kilrathis in eine wahre Grafikorgie verwandelt, bei der die legendären 3D-Ballereien fast schon zur Nebensache werden. Ansonsten sind 72 Missionen, Orchestersoundtrack und Sprachausgabe im Angebot – klingt nicht schlecht, oder?! (mic)

Tempest 2000

Erinnert Ihr Euch noch an das Jahr 1981, als selbst der selige C64 erst auf dem Reißbrett existierte? Nein? Schade, denn damals erschien mit „Tempest“ einer der ersten 3D-Ballearautomaten der Arcade-Geschichte!

Nach diversen (inoffiziellen) Homecomputer-Umsetzungen verschwand Tempest wieder spurlos von der Bildfläche, um jetzt, kaum 13 Jahre später, auf die digitale Bühne zurückzukehren: Atari beauftragte den Kultprogrammierer Jeff Minter („Revenge of the Mutant Camels“) mit einer Konvertierung für die hauseigene Raubkatze. Jeff ließ sich nicht lumpen und pflöpte neben dem umgesetzten Original gleich noch eine aufgebohrte Profassung sowie das nigelnagelneue Tempest 2000 auf das Modul.

Wie anno dunnemals fliegt man mit einem abstrakten gelben Symbol, das entfernt an einen Schraubenschlüssel erinnert, über ein geometrisches 3D-Feld (das sogenannte Netz), welches in mehrere parallele Bahnen aufgeteilt ist. Entlang dieser Bahnen düsen nicht minder abstrakte Gegner und feuern aus allen Rohren; kassierte Treffer reduzieren dabei unverzüglich die Zahl der anfänglich vier Bildschirmleben. Dieses klassische Spielprinzip wird in der Pro-Variante noch durch einen digital oder menschlich gesteuerten Miststreiter ergänzt, der Würfelform besitzt. Die 2000er-Fassung bietet zusätzlich ausgefüllte Flächen auf dem Netz sowie allerlei Power-Ups; etwa extradicke Laser, Zusatzleben, Bonuspunkte oder Sprungfähigkeit des heldenhaften Gelbflings. Außerdem muß man sich den gewülfelten Kompagnon hier erst durch ausgiebiges Feindezerbröseln verdienen. Und wer

die insgesamt 100, teilweise auch unwählbaren, Levels plus Bonusstages geschafft hat oder



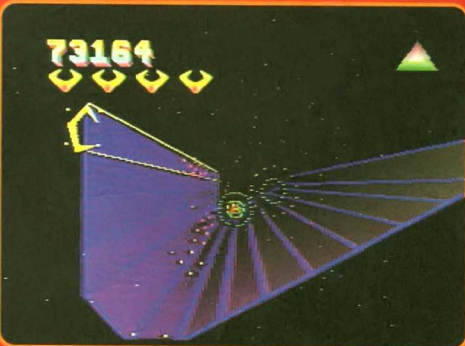
Gefangen im Netz



Action à la Minter



Der reinste Werkzeugkasten...



schon vorher unter Einsamkeit leidet, kann sich zusammen mit einem Freund am Duell-Modus versuchen: Auf dem nun gesplitteten Screen werden die eigenen Schüsse vom Kollegen reflektiert, darüber hinaus verseuchen noch ein paar üble Zusatzgegner das Netz.

Auch wenn sie in den höheren Levels von ein paar Texturen verschönt wird, könnte die wie verrückt zoomende Grafik selbst auf einer 16-Bit-Maschine niemanden vom Hocker reißen, am Jaguar ist sie eine herbe Enttäuschung. Für den guten Ton sorgt indessen ein total abgefahrter Technotrack, und die Steuerung hat man sofort im Griff. Doch um Tempest 2000 richtig genießen zu können, muß man schon ein Ballerfreak reinsten Wassers sein, denn für Otto Normalzocker ist die Angelegenheit einfach ein paar Takte zu

schrill. Ja, streckenweise erinnert das Gewusel an Linien, Punkten und Lichteffekten mit seinem unerbittlich hämmern- den Technosound eher an ein psychedelisches New Age-Spektakel als an ein herkömmliches Videospiel...

Nun wollen wir aber nicht unfair sein, denn für Leute mit einem besonderen Geschmack mag Tempest 2000 ja durchaus seinen Reiz haben. Wer also auf knüppelhartes Dauerfeuer und schräge Ideen steht, könnte hier genau an der richtigen Adresse sein – etwas konventionelleren Zockern empfehlen wir hingegen dringend ein kleines Probespiel vor dem Kauf! (mic)

TEMPEST 2000	
(ATARI)	
66%	
PSYCHO-BALLEREI FÜR FANS	
GRAFIK	52%
ANIMATION	70%
MUSIK	77%
SOUND-FX	69%
HANDHABUNG	74%
DAUERSPASS	61%
PREIS	ca. 99,- DM
TESTMUSTER VON:	IMPORT
SPECIALS	
Vier Spielstände sind speicherbar.	

Schon die alten Griechen wußten, daß alles in ständiger Bewegung ist. Und das stimmt auch! Ehrlich, da brauche ich mir bloß meine Beine unter dem Tisch anzugucken – oder eben unsere Hitlisten...

Was will der Autor mit der Einleitung sagen? Eigentlich nur, daß wir mit dem CD³² nun ein weiteres System in unsere Charts aufgenommen haben – kein Wunder bei dem Stapel an „Stimmzetteln“, der für die Multimedia-Konsole eingegangen ist. Da sich demgegenüber das verwertbare Material für die 8-Bit-Oldies NES und Master System mittlerweile arg in Grenzen hält, entschlossen wir uns hier im Austausch zu einer Schaukelpolitik: Diesmal ist Segas Master vertreten, im nächsten Heft statt dessen Nintendos NES, und so läuft's immer weiter.

Themenwechsel. Gelegentlich werden wir gefragt, wie so es zwei Lesercharts auf diesen Seiten gebe. Die Antwort: Kauft Euch eine Brille, dann seht ihr den Unterschied zwischen „Leser“ und „Leaser“, wobei letztere die Top-Hits aus dem Verleihgeschäft (to lease = englisch für „leihen“) sind. So, und wo wir gerade davon reden, wäre es nett, wenn Ihr uns auch dieses Mal wieder Eure Stimme leihen würdet. Notiert einfach Eure

momentanen Lieblingsmodule auf ein Postkärtchen, schreibt das jeweilige System dazu, und schickt das Ganze an unsere nachstehende Adresse. Der Lohn der Mühe:

**UNTER ALLEN EINSENDERN WERDEN
TOP-MODULE FÜR JEDES SYSTEM VER-
LOST!**

**Joker Verlag
„Megacharts“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn**

LESE R CHARTS

MEGA DRIVE

1. (-) LANDSTALKER
2. (-) SONIC 3
3. (5) STREET FIGHTER 2
4. (3) ALADDIN
5. (4) GUNSTAR HEROES

MEGA CD

1. (1) SILPHEED
2. (2) THUNDERHAWK
3. (3) SONIC
4. (5) BATMAN RETURNS
5. (-) WWF – RAGE IN THE CAGE

MASTER SYSTEM

1. (3) COOL SPOT
2. (-) DESERT SPEEDTRAP
3. (1) MORTAL KOMBAT
4. (2) JAMES POND 2
5. (4) SONIC 2

SUPER NINTENDO

1. (1) STEET FIGHTER 2 TURBO
2. (3) SUPER MARIO KART
3. (2) MARIO ALL-STARS
4. (4) ZELDA 3
5. (5) SUPER MARIO WORLD

CD³²

1. MICROCOSM
2. PIRATES! GOLD
3. THE CHAOS ENGINE
4. PINBALL FANTASIES
5. SENSIBLE SOCCER

GAME GEAR

1. (1) LAND OF ILLUSION
2. (2) MORTAL KOMBAT
3. (3) SHINOBI 2
4. (5) SONIC 2
5. (-) STAR WARS

GAME BOY

1. (5) ZELDA – LINK'S AWAKENING
2. (1) SUPER MARIO LAND 2
3. (2) MYSTIC QUEST
4. (-) KIRBY'S PINBALL LAND
5. (3) PARODIUS

MEGA DRIVE

1. SONIC 3
2. PRINCE OF PERSIA
3. BUBSY BOBCAT
4. SUMMER CHALLENGE
5. FIFA INTERN. SOCCER

MEGA CD

1. GROUND ZERO TEXAS
2. NHL HOCKEY '94
3. CHUCK ROCK 2
4. THUNDERHAWK
5. SILPHEED

MASTER SYSTEM

1. ALADDIN
2. STREETS OF RAGE 2
3. ULTIMATE SOCCER
4. SONIC CHAOS
5. MICRO MACHINES

SUPER NINTENDO

1. NHL HOCKEY '94
2. NBA JAM
3. ROCK'N'ROLL RACING
4. CHAMP. WORLD CL. SOCCER
5. EQUINOX

CD³²

1. LEMMINGS
2. MICROCOSM
3. NICK FALDO
4. STRIKER
5. SEEK & DESTROY

GAME GEAR

1. ALADDIN
2. POWER STRIKE 2
3. NBA JAM
4. JURASSIC PARK
5. ROAD RASH

GAME BOY

1. KÄPT'N BALU
2. KLEINE MEERJUNGFRAU
3. POP'N TWINBEE
4. PINBALL DREAMS
5. TINY TOONS 2

LEASER CHARTS

MEGA DRIVE

1. LANDSTALKER
2. NBA JAM
3. SONIC 3
4. VIRTUA RACING
5. CASTLEVANIA – NEW GENERATION

SUPER NINTENDO

1. NBA JAM
2. TOP GEAR 2
3. R-TYPE III
4. POP'N TWINBEE
5. SKYBLAZER



Nicht nur in England Spitze:
Microcosm am CD³²

Der dauerhafte Leser-Liebling:
Silpheed am Mega Drive

Der Shooting-Star:
Landstalker am Mega Drive

Geht weg wie am Bazar:
Aladdin am Master System

DIE MEGA-SELLER DER LETZTEN 12 MONATE

MEGA DRIVE

- (1) FIFA INTERNAT. SOCCER
- (2) ALADDIN
- (-) NHL HOCKEY '94

MEGA CD

- (1) THUNDERHAWK
- (2) SONIC
- (3) SILPHEED

MASTER SYSTEM

- (3) OTTIFANTS
- (-) SONIC CHAOS
- (-) MORTAL KOMBAT

SUPER NINTENDO

- (2) MORTAL KOMBAT
- (-) JURASSIC PARK
- (-) NBA JAM

CD³²

- PINBALL FANTASIES
- MICROCOSM
- WHALE'S VOYAGE

GAME GEAR

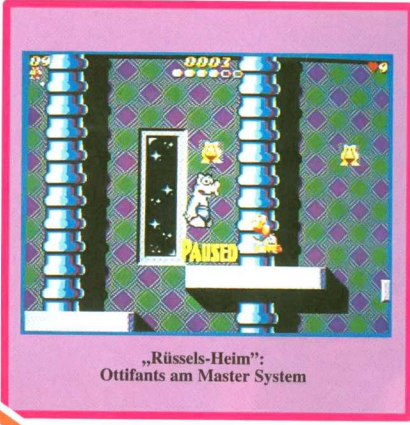
- (3) MORTAL KOMBAT
- (2) OTTIFANTS
- (-) JURASSIC PARK

GAME BOY

- (1) JURASSIC PARK
- (3) TINY TOONS 2
- (-) WWF 3

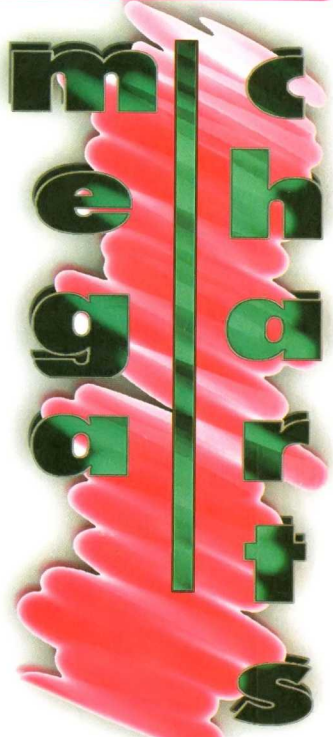
AKTUELLE TOP-GAMES IN DEN USA

MEGA DRIVE	NBA JAM
MEGA CD	DRAGON'S LAIR
SUPER NINTENDO	NBA JAM
3DO	JOHN MADDEN NFL
GAME GEAR	NBA JAM
GAME BOY	WARIO LAND



AKTUELLE TOP-GAMES IN ENGLAND

MEGA DRIVE	SONIC 3
MEGA CD	GROUND ZERO TEXAS
MASTER SYSTEM	MORTAL KOMBAT
SUPER NINTENDO	VIRTUAL SOCCER
CD ³²	MICROCOSM
GAME GEAR	NBA JAM
GAME BOY	JURASSIC PARK



SPECIAL CHARTS: FÜNF ABENTUERLICHE ABENTUEUR

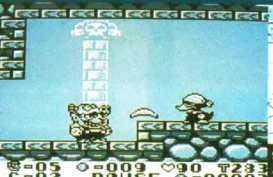
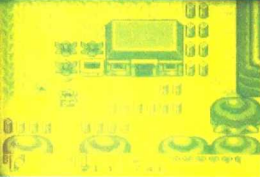
- LANDSTALKER (MEGA DRIVE)
- ZELDA 3 (SUPER NINTENDO)
- MANIAC MANSION (NES)
- ZELDA - LINK'S AWAKENING (GAME BOY)
- DEFENDERS OF OASIS (GAME GEAR)

Tolles Game Boy-Abenteuer:
Zelda - Link's Awakening

Der Konsolenschlager:
Mortal Kombat am Super Nintendo

Der Endgegner als Held:
Wario Land am Game Boy

Die Prinzen-Rolle:
Defenders of Oasis am Game Gear



Spiespaß für Rudel-Zocker

MULTIPLAYER GAMES

Weder in der Nacht noch beim Spielen ist der Mensch gern alleine: Hier bieten wir den geselligen Gamblern unter Euch einen Überblick über das einschlägige Software-Angebot auf den wichtigsten Konsolen!

SUPER NINTENDO

Der „Bomberman“-Hersteller Hudson Soft bot dann auch den ersten Mehrspieler-Adapter für Nintendos 16-Bitter an und produzierte dafür extra eine Neuauflage seines Kultklassikers. Das Game war ebenfalls nur äußerst sparsam mit Grafik und Sound ausgestattet, doch der alte Zauber funktionierte wieder: Sofern sich nur genügend Mitspieler (und Joypads...) finden, macht auch „Super Bomberman“ jede Menge Spaß.

Besonders rührend kümmert sich seither Electronic Arts um gesellige SNES-Besitzer. So sind die sportlichen Highlights „NHL Hockey '94“ und „John Madden '94“ von Haus aus massentauglich, und auch die gleich im Anschluß aufgeführten Mega Drive-Titel von EA werden größtenteils noch entsprechende Umsetzungen für die Nintendo-Konsole erleben. Und wenn wir schon beim Sport sind, darf keinesfalls Accliams „NBA Jam“ vergessen werden, der auch für das Mega Drive erhältliche König der Dig-Basketballer.



Mannschaftssport: NHL Hockey '94

Das erste Gruppen-erlebnis: Dungeon Explorer



PC ENGINE

Bereits ziemlich früh, nämlich so um das Jahr 1988 herum, erkannte man in Japan, daß selbst die perfekte CPU ein Gegenüber aus Fleisch und Blut nicht ersetzen kann. Und so wartete die NEC-Konsole als erste Maschine mit einem Mehrspieler-Adapter auf, konsequenterweise ermöglichte das Gerät gleich fünf Leuten ein Gruppenerlebnis vor dem Monitor. Softwareseitige Unterstützung fand es bald darauf durch „Dungeon Explorer“, ein Action-Labyrinth im Stil des guten alten „Gauntlet“. Das Spielprinzip (im Konkurrenzkampf ein Gewölbe nach dem anderen plündern) war zwar damals schon ziemlich antiquiert, aber der fröhliche Wettstreit konnte trotzdem restlos begeistern.

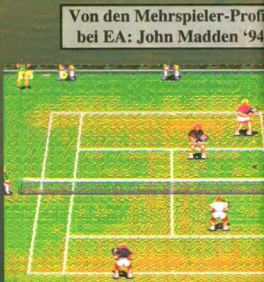
Der eigentliche Überflieger war dann aber der ein Jahr darauf gestartete „Bomberman“ für fünf Sprengmeister. Dabei mußte man die Mitspieler mit gezielten Bombenattacken außer Gefecht setzen, Steinwände wegsprengen und seine Extras geschickt einsetzen. Abermals erwies sich eine verhältnismäßig simple und mit Magergrafik garnierte Spielidee als wahrer Süchtigmacher – allerdings nur im Rudel, denn allein oder zu zweit ist „Bomberman“ eine relativ langweilige Angelegenheit. Dem Urahn folgten noch einige Stammhalter, deren jüngsten wir in dieser Ausgabe getestet haben.



Schlug ein wie eine Bombe: Bomberman



Am Super Nintendo ist alles super: Super Bomberman



Von den Mehrspieler-Profi bei EA: John Madden '94

Doppel-Spaß im Doppel: Wimbledon



Ein Korb für vier: NBA Jam



SPECIAL
MULTIPLAYER GAME



Das J-Cart-Modul: Pete Sampras Tennis



Vier gewinnt: Ultimate Soccer

Alle Mann an den Game Boy: F-1 Race



MEGA DRIVE

Hier konkurrieren sogar zwei Multiplayer-Systeme miteinander, die sich leider durch gegenseitige Inkompatibilität auszeichnen – in jüngster Zeit erscheinen jedoch auch Ausnahmen, die beide Adapter akzeptieren. Den Vortritt soll der originale Sega 4-Player-Adapter erhalten, der z.B. bei „Wimbledon“ echte menschliche Doppel ermöglicht. Allerdings kann auch er nichts an der wenig übersichtlichen 3D-Grafik und der etwas unpräzisen Steuerung dieser Tennissimulation ändern. Also dann vielleicht doch besser „Ultimate Soccer“: Bei einem Vergleichstest in unserer vorletzten Ausgabe setzte sich die Sega-Bolzerei mit Qualitäten wie hervorragender Spielbarkeit und ethischen Optionen gegen starke Konkurrenz durch. Und schließlich wäre da noch Accolades eigentlich sehr feine Streetball-Versoftung „Barkley: Shut Up and Jam!“, über deren spezielle Tragik schon im aktuellen Test zu lesen war. Neben Sega kümmert sich auch Electronic Arts mit einem Vierspieleradapter um die interne Kommunikation der Mega Drive. Und nachdem die Amerikaner ja zu den Fleißigsten der Branche gehören, veröffentlichen sie von fast all ihren großen Titeln speziell dafür umgesetzte Versionen. Das gilt etwa für die Footballsimulation „John Madden ‘94“, deren übersichtliche Grafik und ausgereifte Steuerung den armen „Joe Montana“ von Sega auf die Ränge verweist. Auch bei „NHL Hockey ‘94“, der jüngsten Auflage des altbekannten „EA Hockey“, wartet nun Spielspaß hoch vier. Wer keine Lust hat, Altmeister Wayne Gretzky in der US-Profiliga kunstvoll aufs Glatteis zu führen, sei auf das gut gemachte „FIFA International Soccer“ verwiesen, das die Vierspieleroption sogar schon von Anfang an enthält und sich in erster Linie durch die ungewohnte Iso-3D-Optik vom Rest der Fußballwelt unterscheidet. Last but not least bietet Codemasters am Mega Drive seit kurzem Multiplayer-Sport quasi zum Nulltarif: „Pete Sampras Tennis“ ist das erste einer neuen Reihe von sogenannten J-Cart-Modulen, welche die beiden fehlenden Ports bereits fixfertig eingebaut haben – und das, ohne mehr zu kosten als herkömmliche MD-Software!

GAME BOY

Nintendos Winzling muß wahrscheinlich erst noch etwas wachsen, bevor die Softwareindustrie seine Mehrspieler-tauglichkeit richtig entdeckt. Dabei ist ein entsprechender Adapter auch für ihn längst erhältlich; hierzulande wird er zusammen mit der flotten Autoraserei „F-1 Race“ ausgeliefert. Ein wenig problematisch ist dabei lediglich der Einsatz unterwegs: Wer den unvermeidlichen Kabelsalat mal in einem vollbesetzten Bus entwirrt hat, weiß, wie gesellig der Viererbetrieb unter solchen Rallyebedingungen werden kann...

FAZIT

Trotz ihres meist deutlich höheren Spaßfaktors sind Multiplayer-Games bis heute auf sämtlichen Systemen hoffnungslos in der Minderzahl. Besonders die Digi-Sportler sollten sich dadurch aber nicht vom Kauf eines entsprechenden Adapters abhalten lassen, denn nicht zuletzt die Fußball-WM wird in den nächsten Wochen noch allerlei Nachschub für solche Geräte mit sich bringen. Und ganz abgesehen von den noch kommenden J-Cart-Modulen mit der eingebauten Mehrspieler-tauglichkeit stellt ja so ein Adapter auch kein unüberschaubares finanzielles Wagnis dar: Zwischen 50 und 80 Märkten kosten die Teile im Fachhandel, wobei es auch so gut wie keine Qualitätsunterschiede, sondern nur die angesprochenen Kompatibilitätsprobleme gibt. (mic)



Wer zu spät kommt, den bestrafst das Leben: Shut Up and Jam!



Sozusagen 4D: FIFA International Soccer

Daß erfolgreiche Arcade-Titel meist auch für den Hausegebrauch umgesetzt werden, ist so sicher wie die nächste Steuererhöhung – immerhin sind Firmen wie Sega und SNK ja praktisch in der Spielhalle daheim. Als kleinen Blick in die Zukunft haben wir für Euch einen Hausbesuch gemacht!

RIDGE RACER

Der Vortritt gebührt dabei einem Automaten, den es eigentlich schon als Videogame gibt: Auf der letzten CES konnte das staunende Messepublikum Namcos Edel-Flitzer bereits auf einem Vorführmodell von Sonys neuem 32-Bitter PS-X bewundern. Trotz der rechenintensiven Mischung von pfeilschnellen 3D-Polygonen und fotorealisiertem Texture-Mapping war es praktisch eine 1:1-Konvertierung; selbst auf die unglaublichen Kameraein-

stellungen und Zoomeffekte à la TV-Übertragung muß der Konsolenpilot bei seiner rasanten Fahrt entlang der Côte d'Azur nicht verzichten. Auch sonst war von der „Servolenkung“ über eine Sechsgangschaltung bis hin zu den vier Schwierigkeitsgraden alles da – lediglich der verstellbare Schalensitz in klassischem Ferrarirot und das realistisch gestylte Cockpit werden wohl auch in Zukunft ausschließlich der Coin Op-Version vorbehalten bleiben...

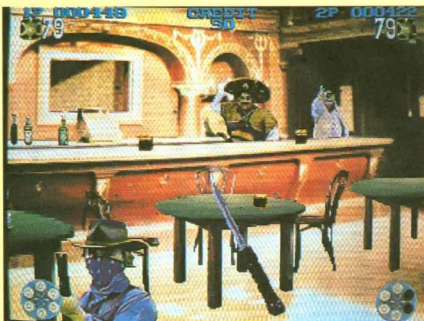


GUNFIGHTERS – LETHAL ENFORCERS 2

Hier bietet sich die Umsetzung auf eine Silberschleuder wie Mega CD, 3DO oder CD³² geradezu an, schließlich lebt diese im Wilden Westen angesiedelte Ballerorgie vornehmlich von Grafik und Sound. Während man beim Vorgänger

noch Bankräuber und Profikiller in die ewigen Jagdgründe schicken mußte, stehen diesmal allerlei Desperados, Indianer und sogar amoklaufende Omis auf der Abschußliste. Sonderlich originell sind zwar weder die Szenarien (vom Eisenbahnüberfall bis zum Shootout im Saloon) noch die nicht immer ganz zeittypischen Waffen (Maschinengewehre im Jahre 1873!), aber zwei, drei nette Ideen enthält das Gameplay doch: Bei-

spielsweise tragen einige der bösen Jungs kugelsichere Westen, so daß man bei ihnen schon etwas genauer zielen muß als sonst. Im übrigen sind besonders fiese Gesetzesbrecher am Levelende und Punkteabzug für versehentlich gekillte Gesetzeshüter zu vermeiden – kurzum, die Gunfighters sind genau das, was man ein wunderhübsch verpacktes, spielerisch jedoch eher altbackenes Ballgame nennt.





SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO & MORTAL KOMBAT 2

Obwohl die jeweiligen Vorgänger zu den größten Erfolgen der letzten Jahre gehören, gibt's über ihre Fortsetzungen an sich gar nicht so schrecklich viel zu erzählen. In beiden Fällen werden die gezeichneten (Straßenjungs) bzw. digitalisierten (tödliche Kämpfer) Hauptdarsteller nun halt noch etwas farbenfroher und mit geschmeidigeren Animationen präsentiert, außerdem hat man die berühmten Special Moves allüberall leicht überarbeitet. Auch das Personal ist streckenweise neu – doch im Grunde ändert das nichts an der Tatsache, daß die Programmierer von Capcom und Midway in schöner Eintracht lieber auf Nummer Sicher gegangen sind, anstatt die Fans mit ungewohnten Features zu erschrecken.

Immerhin hat sich Capcom zu einer Turnier-Option durchgerungen, die Massenschlägereien mit bis zu acht Teilnehmern ermöglicht, falls der Spielhallenbesitzer die dafür erforderlichen vier Monitore installiert. Außerdem wurde die aktive Sicherheit der Recken um ein entscheidendes Detail weiterentwickelt: Der sogenannte Super-Combo ist ein hundertprozentig tödlicher Spezialschlag, der allerdings nur bei maximaler Poweranzeige zur Verfügung steht. Nicht immer, aber immer öfter erscheint zudem ein geheimnisvoller, furchtbar böser Charakter auf dem Screen und mischt sich vorübergehend ins Geschehen auf der Straße ein. Was es im einzelnen mit dem seltsamen Fremden auf sich hat, weiß man angeblich nicht einmal beim Hersteller selbst – wie wäre es, wenn sich die Herren Entwickler demnächst vielleicht aufnotierten, was sie da so alles zusammenprogrammiert haben?!



VIRTUA FIGHTER

Während bei den bekannten Prügelknaben also einfach „Gutes noch besser wurde“, hat Sega hier einen echten Knüller im Programm: Analog zu dem artverwandten Rennspiel „Virtua Racing“ bestehen die Akteure und Kampfarenen aus gefüllten Polygonen, und an die Stelle horizontal scrollender Standardkost treten atemberaubende Rotations- und Zoomeffekte. Ergänzt wird die grafische Dynamik durch einfallsreiche Schlagvarianten, welche gewissermaßen eine Mischung aus Wrestling- und Karatetechniken darstellen. Die durchdachte Steuerung sorgt dafür, daß sich das Ganze in der Praxis auch so gut spielt, wie es gemeint ist – wenn es so etwas wie eine perfekte virtuelle Keilerei gibt, dann hat Sega hier den ersten funktionsfähigen Prototypen vorgelegt! Aber die eigentliche Sensation kommt erst jetzt: Das

mit einem 32-Bit-Prozessor und diversen Spezialchips ausgerüstete Wunderplättchen soll 1:1 und ohne jegliche Qualitätseinbußen auf das Mega 32 umgesetzt werden! Nur hinsichtlich des Veröffentlichungstermins wollte man sich noch nicht näher festlegen, aber erfahrungsgemäß gehören japanische Spieleproduzenten ja zu den eifrigsten Anhängern des Weihnachtsfestes – inklusive der damit zusammenhängenden Geschenkjorgien...



SCHÖNE AUSSICHTEN?

Alles in allem ist somit auch von der Arcadesseite her in absehbarer Zeit genügend Nachschub für die Modulschächte zu erwarten. Ein Oberhammer, der alles bisher Dagewesene in den Schatten stellt, ist zwar nicht dabei, aber ein paar vergnügliche Nachmittage dürften bei den umgesetzten Münzschluckern sicher herauspringen. (Manuel Semino)

DIE MEGA-UMFRAGE: WER BIST DU?

Uns kennen wir schon so gut, daß es einfach Zeit für eine Abwechslung ist – wir wollen Dich kennenlernen! Ja, genau Dich, das große, unbekannte Wesen, den Faktor x in der Gleichung, mit einem Wort: den Leser.

Nun mühen wir uns nämlich schon die längste Zeit damit ab, das Magazin nach Deinem Gusto zuzuschneiden, dabei wissen wir gar nicht genau, mit wem wir es eigentlich zu tun haben. Schreiben wir hier etwa für nasenlose Marsianer mit Antennengröße 12 oder doch für schwarze Ninjas aus der Entendimension? Oder am Ende gar für Werner Müller aus Hüpfhausen? Wir wollen es endlich genau wissen, ob ab sofort ein Sonderteil für Hardwarezusätze an Mars-Untertassen ins Heft gehört...
Im Gegenzug versprechen wir Euch ein noch besseres, weil noch persönlicheres Megablatt – das Ihr zukünftig vielleicht

sogar ein Jahr lang umsonst bekommt! Richtig geraten, alle, die jetzt pronto den Bleistift oder Kuli zücken und sich an die Beantwortung unserer phantasiereich erdachten Fragen machen, haben die einmalige Chance,

50 GRATIS-ABOS ZU GEWINNEN!

Daß die ganze Aktion nur einen Sinn hat, wenn Ihr wahrheitsgemäß und komplett (Mehrfachnennungen sind möglich, bitte tunlichst auch die gestrichelten Linien aus-

füllen) antwortet, versteht sich von selbst – wir geben auch GARANTIERT KEINE PERSÖNLICHEN DATEN AN DRITTE weiter. Übrigens braucht Ihr das Heft nicht zu zerschneiden (obwohl Ihr Euch ruhig ein zweites kaufen könntet...), denn eine Fotokopie des Fragebogens tut's natürlich auch. Diese oder das ausgefüllte Original schickt Ihr bitte unter Ausschuß des Rechtsweges bis spätestens zum 1. September 1994 (Einsendeschluß) an den

Joker Verlag
„Mega-Umfrage“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

1. Als echter Konsolen-Jockey habe ich seit ___ folgende Maschinen zu Hause:

	besitze ich	interessiere mich für
Super Nintendo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
NES	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Game Boy	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Mega CD	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Mega Drive	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Master System	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Game Gear	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Jaguar	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Atari VCS	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Lynx	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
PC Engine	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Turbo Duo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Neo Geo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
CD ³²	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3DO	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Mega 32	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Saturn	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Project Reality	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
sonstige



2. Außerdem stehen seit ___ noch die folgenden Computer auf meinem Schreibtisch:

	besitze ich	interessiere mich für
C 64/128	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Amiga 500/600	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Amiga 1200	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Amiga 2000/3000	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Amiga 4000	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Atari ST/STE	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Apple Macintosh	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
FM Towns	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Silicon Graphics	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
386er PC	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
486er PC	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pentium	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
PowerPC	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

3. Keine Frage, ich interessiere mich besonders für folgende Genres:

Jump & Runs	<input type="radio"/>
Prügeleien	<input type="radio"/>
Ballergames	<input type="radio"/>
Sport	<input type="radio"/>
Adventures/Rollenspiele	<input type="radio"/>
Strategie	<input type="radio"/>

4. Jeden Monat zocke ich für etwa ___ DM einige neue Module, und zwar:

weniger als 1	<input type="radio"/>
1 - 2	<input type="radio"/>
3 - 5	<input type="radio"/>
mehr als 5	<input type="radio"/>

5. Meine Software-Quellen sprudeln hauptsächlich bei:

Kaufhäusern	<input type="radio"/>
Fachhändlern	<input type="radio"/>
Versandhändlern	<input type="radio"/>
Importhändlern	<input type="radio"/>
Verleih-Shops	<input type="radio"/>
Freunden (Tausch)	<input type="radio"/>
sonstwo

6. Wenn ich Module kaufe, richte ich mich dabei besonders nach folgenden Empfehlungen:

Testberichte	<input type="radio"/>
Rat von Freunden	<input type="radio"/>
Werbung	<input type="radio"/>
kaufe wild drauflos	<input type="radio"/>
sonstige

8. Zusätzlich würde ich diese Rubriken neu einführen:

Previews	<input type="radio"/>
Interviews	<input type="radio"/>
Brettspiele	<input type="radio"/>
Oldies	<input type="radio"/>
Bücher	<input type="radio"/>
Videos	<input type="radio"/>
Musik-CDs	<input type="radio"/>
sonstige

10. Von Eurem Magazin lese ich:

nur die Teile, die sich mit meiner Konsole befassen	<input type="radio"/>
mindestens die Hälfte	<input type="radio"/>
mehr oder weniger das ganze Heft	<input type="radio"/>

14. Als einer der großen Wohltäter dieser Welt lasse ich folgende Leute mitlesen

gar keinen!	<input type="radio"/>
einen	<input type="radio"/>
zwei	<input type="radio"/>
drei bis vier	<input type="radio"/>

15. Mal ganz ehrlich gesagt – Euer Megablast ist:

	absolut	ziemlich	kaum
aktuell	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
informativ	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
kritisch	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
nützlich	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
verständlich	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
unterhaltsam	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
ansprechend	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
seinen Preis wert	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

16. Übrigens spielen auch andere Magazine eine Rolle in meinem Leben, wofür ich monatlich etwa ___ DM ausbebe. Die Rede ist von:

	kenne ich	kaufe ich
Video Games	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Maniac	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Gamers	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Total	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Sega Pro	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Mega Fun	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Amiga-Magazine, nämlich		
PC-Magazine, nämlich		
sonstige, nämlich		

7. Wenn Ihr mich fragen würdet, dann sähe die Themenverteilung im Megablast so aus:

	wie bisher	mehr davon	weniger
Leserbriefe	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Neues von...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Testberichte	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Tips & Tricks	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Lösungen/Karten	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Mogel-Codes	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Mega Charts	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Specials	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Preisausschreiben	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Maric & Sonio-Comic	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Poster	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

9. Bei den Titelbildern fände ich folgende Motive toll:

Collagen	<input type="radio"/>
Science-fiction	<input type="radio"/>
Fantasy	<input type="radio"/>
Comic	<input type="radio"/>
Spiele-Cover	<input type="radio"/>
Spiele-Szenen	<input type="radio"/>

11. Mit der Nase auf Megablast gestoßen wurde ich durch:

Freunde	<input type="radio"/>
Werbung	<input type="radio"/>
am Kiosk	<input type="radio"/>
im Fachhandel	<input type="radio"/>
im Kaufhaus	<input type="radio"/>
im Bahnhof	<input type="radio"/>
auf einer Messe	<input type="radio"/>
sonstwo

12. Seither kaufe ich das Heft

am Kiosk	<input type="radio"/>
beim Fachhändler	<input type="radio"/>
im Kaufhaus	<input type="radio"/>
im Bahnhof	<input type="radio"/>
gar nicht, bin Mittleser	<input type="radio"/>
gar nicht, bin Abonnent	<input type="radio"/>

13. Ich kaufe mir:

ein Megablast im Jahr	<input type="radio"/>
zwei oder drei Hefte	<input type="radio"/>
natürlich alle vier	<input type="radio"/>
würde sogar öfter kaufen	<input type="radio"/>

So, und nun noch einen kleinen Nach-tisch für unsere Statistiker!

17. Ungelogen, ich bin stolze ___ Jahre alt!

18. Geschlecht:

männlich	<input type="radio"/>
weiblich	<input type="radio"/>



19. Beruf:

Schüler	<input type="radio"/>
Student	<input type="radio"/>
Erwachsener	<input type="radio"/>
Rentner	<input type="radio"/>

20. Ausbildung (bitte aktuellen oder nächsten Abschluß angeben):

Hauptschule	<input type="radio"/>
Mittlere Reife	<input type="radio"/>
Abitur	<input type="radio"/>
Fachhochschule	<input type="radio"/>
Studium	<input type="radio"/>

21. Wohnort

Alte Bundesländer	<input type="radio"/>
Neue Bundesländer	<input type="radio"/>
Großstadt	<input type="radio"/>
Kleinstadt	<input type="radio"/>
Ländliche Gegend	<input type="radio"/>

22. Anschrift

Vor- und Zuname: _____

Straße, Nr.: _____

Postleitzahl, Ort: _____

Telefon: _____

LETZTE MELDUNG

Die letzte Meldung kommt diesmal aus Tokio – in Form eines kleinen Messe-Rückblicks auf die diesjährige „Toy Show“. Im Frühsommer hatte dort nämlich die kommende Konsolen-Generation Premiere!

DAS 3DO

Nach Panasonic zeigte nun Sanyo seinen **3DO-Multiplayer**, preislich hat sich indessen wenig getan: Noch immer sind für das Gerät rund 1.000 Märker zu berappen. Neue Software war leider Mangelware, zumal gerade die japanischen Hersteller der US-Maschine kaum Marktchancen einräumen – 32-Bit-Hardware gilt hier schon fast als veraltet...

RUND UM SEGA

Die bereits auf der letzten CES gezeigte Designstudie des **Saturn** war erneut zu sehen, fertige Spiele jedoch nicht – das Demo von „Virtua Fighter“ lief vom Videoband. Die

32/64-Bit-Konsole wird also wohl selbst in Japan nicht mehr dieses Jahr vom Band rullaen, ob sie hierzulande überhaupt je erscheint, ist fraglich:



Noch nicht serienreif:
Segas Saturn

Gertichte von einer Beschränkung auf den Fernost- bzw. US-Markt machten die Runde. Dafür dürfte die 32-Bit-Erweiterung für das Mega Drive (einst „Mars“, jetzt **Mega 32**) die deutschen Verkaufregale höchst offiziell und pünktlich zum Weih-

nachtgeschäft erreichen. Allerdings war von der viel beschworenen 3D-Power beim gezeigten Demo von „Virtua Racing“ nicht viel zu sehen, die Unterschiede zur 16-Bit-Version hielten sich in Grenzen. Zum Dritten im planetaren Bunde, dem **Jupiter**, hielt man sich bei Sega überhaupt bedeckt.

DAS PSX

Bei Sony hatte man eine **PSX-Konsole** provisorisch verdrahtet und in Kisten unter dem Tisch versteckt – ein Anblick, der einen Verkaufsstart in diesem Jahr kaum noch erwarten lässt. Und obwohl namhafte Häuser wie Konami und Capcom für die technisch

hervorragende Hardware entwickeln und das gezeigte Demo der Stratego-Eisenbahn „A-Train“ überzeugen konnte, stimmt der angepeilte Verkaufspreis von rund 900 Märkern doch etwas bedenklich...

CD-POWER FÜR DAS NEO GEO

SNK wird ab Oktober endlich das **Neo Geo CD** anbieten; die komplett eigenständige Konsole soll rund 750 Mark kosten. Rein technisch kann das Gerät zwar weder Saturn noch PSX Paroli bieten, doch hat man wichtige Entwickler wie Williams und das Team des inzwischen liquidierten Softwarehauses Irem rekrutiert. Der Software-Nachschub für das alte und neue Neo Geo dürfte somit gesichert sein, den Markt für sein Baby sieht SNK aber nach wie vor ganz überwiegend in Japan und den USA.

NEUES VON NEC

Bald zwei Jahre tüftelt NEC nun am Nachfolger zur PC Engine, fertig ist allerdings nur ein Prototyp. Die 32-

Bit-Hardware wurde neuerdings in ein PC-Towergehäuse gestopft und läuft nun nicht mehr unter dem Codenamen „Iron Man“, sondern der schlichten Be-

zeichnung **NEC 32**. Zwei Demos hatte man ebenfalls im Gepäck, bloß konnten die Spiele trotz netter 3D-Effekte nicht so recht begeistern.

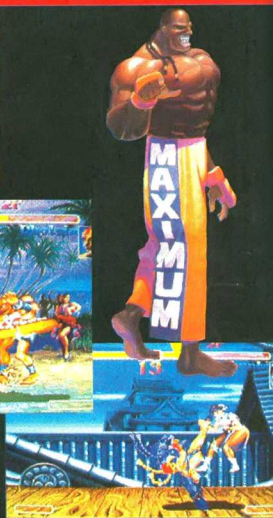
RUND UM NINTENDO

Lange Gesichter am Nintendo-Stand, denn die kommende 64-Bit-Konsole namens **Project Reality** war nirgends zu erblicken – dabei soll das Gerät noch in diesem Jahr Testläufe in der Spielhalle absolvieren. Auch war von einem neuen 32-Bit-Handheld mit holographischem Display für 3D-Optik

die Rede, dessen Start noch für 1994 geplant ist. Auch hier fehlten jedoch technische Details oder gar Bilder. Statt dessen zeigten viele Software-Anbieter tolle Neuheiten für das Super Nintendo; darunter das 48-MBit-Epos **Super Street Fighter II Turbo** in astreiner Automaten-Qualität. (rl)



Saftige 48 MBit groß:
Super Street Fighter II
Turbo



KLEIN ANZEIGEN

Biete Hardware

SNES mit 2 Joypads, 8 Module, ausschl. deut. Versionen, meist O-Verpackung. VB 550 DM inkl. Versand. Obermeier Florian, Flurstr. 17, 82496 Oberau

Verkaufe oder tausche Game Gear mit 13 Spielen + TV-Tuner + Netzteil für 500 DM oder gleichwertiges Mega Drive. Roland Palenberg, Am Weiher 12, 48329 Havixbeck

Biete Software

Liquidation! Konsolen und Spiele, Game Boy, Game Gear, NES, Master, Mega Drive, Super Nintendo zu Spottpreisen. Versand auch ins Ausland gegen Einzahlung! Gratisliste verlangen bei: Wüthrich Thomas, Höchfeldweg 14, CH-3422 Kirchberg

Biete 168 Game Boy-Spiele (z.B. Wonderboy 2, Tiny Toon, Mickey M. 2, Batman 2, Bugs Bunny, Turtles, R-Type, Double Dragon, NBA, Pinball, Tennis, Mario Land, Castlevania usw.) für nur 299 DM. Tel.: 0171/4323856

Verkaufe Cards + CDs für Engine Duo von 20 - 80 DM. Suche Dragon's Layer (US). Ab 17 Uhr 02334/40198 Peter

Verkaufe für MD: Sonic Pinball (60 DM dt. Vers. 1a-Zustand). Tel.: 0351/4608453

Tausche/verkaufe Neo Geo-Spiele. Habe Burning Fight gegen Magican Lord oder Verkauf für 80 DM, Fatal Fury II gegen Super Side oder Sengoku II oder Verkauf für 180 DM. Tel.: 06061/72610 ab 19 Uhr

Verkaufe SNES-Spiele. Mortal Kombat und World Heroes für die dt. Konsole für je 80 DM. Tausche auch gegen andere dt. SNES-Spiele. Tel.: 04521/74501 ab 15 Uhr

Suche Software

Suche NES-Spiele bis 35 DM, bes. RC PRO AM, Elite, Flintstones, Over Horizon, Micro Machines, Rampart, Battleloads und Adventure Island I + II. Alexander Sarther, Niederwaldstr. 1, 65385 Assmannshausen, Tel.: 06722/47242

Suche Maniac Mansion für NES, Zahle 50 DM. Tel.: 02164/3207 Christian verlangen

Suche Konsolen + Modulsammlungen. Super NES/Mega Drive/Mega CD/NES/Game Boy/Jaguar/Neo Geo. Tel.: 04521/71497 ab 18 Uhr Andreas

Tausch

Tausche neue SNES, Mega CDs, Jaguar-Games! Tausche MD, CD-ROM, alles universal, Spiele, Zubehör gegen 3 DO, Amiga CD², FM-Marty! Tel.: 07354/2873. P.S. Tausche Multi MD + CD-ROM (dt.)

Verschiedenes

Buch „PC-Engine Perfect Collection“ gesucht. Zahle bis zu 80 DM! Suche Anschluß an PC-Engine-Club! Bitte schreibt oder ruft an: Ronny Bentin, Gusteibner-Wende 5a, 17491 Greifswald, Tel.: 03834/811747

Kaufe/verk./tausche Konsolen und Modulsammlungen Super NES/Mega Drive/Mega CD/NES/Game Boy/Jaguar/Neo Geo. Tel.: 04521/71497, ab 18 Uhr, Andreas

Ankauf/Verkauf/Tausch v. Atari-Jaguar/Lynx 2-Geräten, Spielen und Zubehör (auch einzelne Verpackungen o. Anleitungen) ab 14 Uhr. Tel.: 0171/4323856

Suche Konsolen + Modulsammlungen Super NES/Mega Drive/NES/Game Boy/3 DO/Jaguar/Mega CD. Tel.: 04521/71497, ab 18 Uhr, Andreas



kostet

Deine private Kleinanzeige
im MEGABLAST.

Einfach Coupon ausfüllen, Fünf-Mark-Stück
oder-Schein beilegen (kein Scheck, keine
Briefmarken) und einsenden an:

Joker Verlag
Kleinanzeigen
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn

WICHTIG!! Anzeigen, die auf Raubkopien
oder indizierte Spiele schließen lassen, bzw.
PLK-Nummern enthalten, werden nicht ver-
öffentlicht!!

Mini-Markt Coupon

Bitte veröffentlicht meine private
Kleinanzeige in der nächsten er-
reichbaren Megablatt-Ausgabe.
Und zwar unter der Rubrik:

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Biete Hardware | <input type="checkbox"/> Suche Hardware |
| <input type="checkbox"/> Biete Software | <input type="checkbox"/> Suche Software |
| <input type="checkbox"/> Tausch | <input type="checkbox"/> Kontakte |
| <input type="checkbox"/> Verschiedenes | |

Name, Vorname

Straße/Nr.

PLZ/Ort

Bitte jeden Buchstaben, Wortzwischenraum und jedes Satzzeichen
leserlich in die einzelnen Kästchen eintragen!

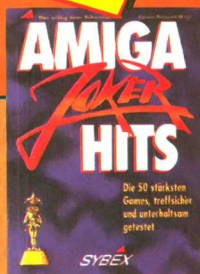
Datum, Unterschrift

BLAST SHOP

NEU!
NEU!
NEU!

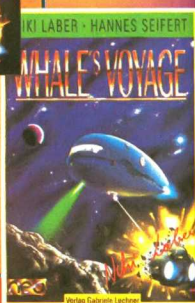


Nr. 400000
Megablast-Sammlung – Jetzt aber flott die fehlenden Hefte nachbestellen, denn bald sind einzelne Ausgaben vergriffen! Und von den dann fälligen Sammlerpreisen mal ganz abgesehen: Nur eine komplette Sammlung bietet die kompletten Modul-Highlights... Für die üblichen DM 8,50 pro Heft



Nr. 70002
Joker-Bücher – Die größten Hits aus beiden Joker-Magazinen als exklusive Sammler-Editionen: Inhaltlich aktualisiert und mit vielen neuen Farbfotos, einem handsignierten Vorwort von Michael und auf Wunsch einer persönlichen Widmung Eures Lieblings-Redakteurs! Bloß 39,80 DM pro Band (für Widmung bitte Vermerk mit Namen)

Nr. 50003
Exklusiv-Edition – Nur bei uns und nur in streng limitierter Auflage gibt's den heißen Sound von „Whale's Voyage“ auf CD und ein passendes Rollenspiel-Buch samt Komplettlösung; beides vom Komponisten bzw. Autor handsigniert! CD: DM 15,- Buch: DM 39,-



Nr. 200000
Spezialitäten – Unsere Sonderhefte sind wirklich etwas ganz Spezielles! Derzeit angesagt sind „Strategie“ und „Adventures“, wo jeweils über 80 Tests der besten Spiele samt Previews, News, Infos und Lösungshilfen warten; viele davon sind auch für Konsolen erhältlich. Für die gewohnten DM 8,50 pro Heft



Nr. 600004
Sammelordner – Dieser tod-schicke Sammelordner wurde extra für Megablast designed! Er besteht aus stabilem Spezialkarton, ist standfest, rundum farbig bedruckt, faßt gut drei Jahrgänge und hat ein Griffloch sowie Schriftfelder. Einfach super, das Teil! Stilvolle Ordnung für ordentliche DM 15,-



Nr. 600002
Marie & Sonio-Mütze – Jetzt steigen Euch unsere Megablast-Maskottchen auf den Kopf! Der neueste Schrei in Sachen Hutmode kleidet Eure Birne sommers wie winters und sorgt dank der roten Signalfarbe für Sicherheit im Straßenverkehr. Für kleidsame DM 6,50 pro Kopfschmuck



Nr. 300000
Horizontenerweiterung II – Falls Ihr neben Eurer Konsole auch einen PC besitzt, müßt Ihr den „PC Joker“ haben! Hier gibt's Monat für Monat topaktuelle Spieletests, Previews und Hardware-Specials rund um die DOSE; verständlich, kompetent und unterhaltsam.
 Für launige DM 7,- pro Heft

HER DAMIT!

Waaahnsinn, der Kram ist ja topexklusiv und geschenkt günstig noch dazu – wie komm' ich da ran? Nichts leichter als das: Entweder einfach den Coupon ausfüllen oder alle wichtigen Daten (Artikelnummer etc.) auf eine Postkarte schreiben und das Ergebnis an unsere Adresse schicken. **MERKE:** Nachfragebestellungen sind nur im Inland möglich, bei Vorauskassa muß der im Coupon angegebene Betrag für das Porto dazugerechnet werden!

Nr. 500002
Mousepad – Wer dem Joker schon immer mal übers Maul fahren wollte, wird mit unserer exklusiven Mausmatte glücklich: eine vierfarbig bedruckte Zierde für jeden Zockertisch, ein Vergnügen für jeden Digi-Nager! Für gut abgerollte DM 15,-



Nr. 600003
Gürteltasche – Die „Game Boy-Banane“ sieht schick aus, ist gefüttert und faßt das Handheld samt ein paar Cartridges und Zubehör; prima Sache! Und natürlich kann man auch sein Game Gear darin praktisch und sicher transportieren...
 Für tragbare DM 29,-



Nr. 700001
Exklusiv-CD – Die Sensation ist perfekt: Ab sofort ist „Turrican“, die neue Mega-CD des Soundmagiers Chris Hülsbeck, für Joker-Leser als handsignierte Sonderauflage erhältlich. Holt Euch die exklusive Sammler-Scheibe mit den 16 Spitzentracks!
 Für klingvolle DM 31,-



Nr. 90003
Zeitgeist – Kein Geist ist die topexklusive Joker-Watch, kurz „Jotch“ genannt. Mit diesem Zeitzeitsen seid Ihr Eurer Zeit voraus, denn die Uhr gibt es garantiert nur für Joker-Leser!!!
 Erhältlich in den zeitlosen Farben Schwarz oder Weiß für zeitlos günstige DM 39,- pro Uhr

Nr. 100000
Horizontenerweiterung – Wer ein CD³² besitzt oder neben seiner Konsole noch einen Amiga stehen hat, kann auf den „Amiga Joker“ nicht verzichten: Das Kultmagazin für Freunde der „Freundin“ bringt Euch monatlich Spieletests, News und Lesespaß satt! Wie am Kiosk für DM 7,- pro Heft



Ich bezahle per Nachnahme per Überweisung nach Erhalt der Rechnung
 per Vorauskassa (Geld oder Scheck liegt bei). **WICHTIG:** DM 5,- (Ausland DM 10,-) für Porto dazurechnen.
 Ich bestelle: (bitte in die entsprechenden Kästchen die gewünschte Anzahl eintragen)

MEINE ADRESSE:

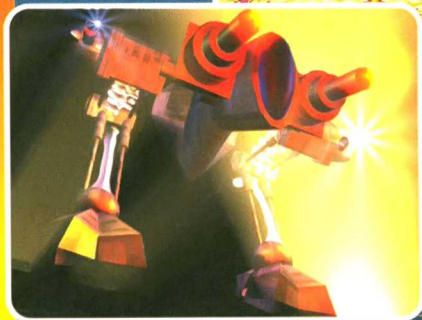
	Artikelnr.	Artikelbezeichnung	Ausgabe, Größe, Farbe												
Name	100000	Amiga Joker	<input type="checkbox"/> 11/91	<input type="checkbox"/> 12/91	<input type="checkbox"/> 7/92	<input type="checkbox"/> 9/92	<input type="checkbox"/> 10/92	<input type="checkbox"/> 11/92	<input type="checkbox"/> 12/92	<input type="checkbox"/> 1/93	<input type="checkbox"/> 2/93	<input type="checkbox"/> 3/93	<input type="checkbox"/> 4/93	<input type="checkbox"/> 5/93	
			<input type="checkbox"/> 7/93	<input type="checkbox"/> 9/93	<input type="checkbox"/> 10/93	<input type="checkbox"/> 11/93	<input type="checkbox"/> 12/93	<input type="checkbox"/> 1/94	<input type="checkbox"/> 2/94	<input type="checkbox"/> 3/94	<input type="checkbox"/> 4/94	<input type="checkbox"/> 5/94	<input type="checkbox"/> 7/94	<input type="checkbox"/> 9/94	
	200000	Sonderheft	<input type="checkbox"/> Strategie		<input type="checkbox"/> Adventures										
	300000	PC Joker	<input type="checkbox"/> 6/92	<input type="checkbox"/> 1/93	<input type="checkbox"/> 2/93	<input type="checkbox"/> 3/93	<input type="checkbox"/> 4/93	<input type="checkbox"/> 6/93	<input type="checkbox"/> 8/93	<input type="checkbox"/> 9/93	<input type="checkbox"/> 10/93	<input type="checkbox"/> 11/93	<input type="checkbox"/> 12/93	<input type="checkbox"/> 1/94	
			<input type="checkbox"/> 2/94	<input type="checkbox"/> 3/94	<input type="checkbox"/> 4/94	<input type="checkbox"/> 6/94	<input type="checkbox"/> 8/94	<input type="checkbox"/> 9/94	<input type="checkbox"/> 1/92	<input type="checkbox"/> 4/93	<input type="checkbox"/> 1/94	<input type="checkbox"/> 2/94			
PLZ/Ort	400000	Megablatt													
	500002	Mousepads	<input type="checkbox"/> Stück												
	500003	Whale's Voyage Exklusiv	<input type="checkbox"/> CD		<input type="checkbox"/> Buch		<input type="checkbox"/> CD & Buch								
	600002	Maric- & Sonio-Mütze	<input type="checkbox"/> Stück												
	600003	Gürteltasche	<input type="checkbox"/> Stück												
	600004	Sammellordner	<input type="checkbox"/> Stück												
	700001	Turrican Exklusiv-CD	<input type="checkbox"/> Stück												
	7002	Joker-Bücher	<input type="checkbox"/> Amiga Joker Hits						<input type="checkbox"/> PC Joker Hits						
	9003	Joker Watch	<input type="checkbox"/> weiß				<input type="checkbox"/> schwarz								

Einfach einsenden an: **JOKER VERLAG · BLAST SHOP · BRETONISCHER RING 2 · 85630 GRASBRUNN**
 WENN IHR DAS SCHÖNE HEFT NICHT ZERSCHNEIDEN WOLLT – KEIN PROBLEM: POSTKARTE MIT DEN ENTSPRECHENDEN DATEN TUT'S NATÜRLICH AUCH!

VORSCHAU

BLAST-POWER für einen MEGA-HERBST

AM 28. SEPTEMBER
KOMMT DAS NEUE
MEGABLAST!



Während Ihr Euch also im Sommer die Sonne auf den Pelz brennen laßt, brüten wir über neuen Tests, News und Specials. Denn Highlights sind ja genügend angekündigt, etwa der hammerharte 3D-Shooter **SOULSTAR**, das coole Jump & Run **FLINK**, die Wiederauferstehung des Klassikers **PITFALL** am Super Nintendo oder die heiße CD-Schlacht **SCAVENGER IV** – von Spitzenfilmen wie **MORTAL KOMBAT 2** und **STUNT RACE FX** gar nicht zu reden!

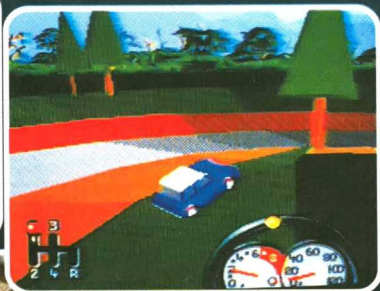
Wer bzw. was davon gut genug ist, um im Megablast mit einem Test gewürdigt zu werden, erfahrt Ihr im nächsten Heft. Außerdem erfahrt Ihr in einem großen **PROMI-SPECIAL**, was z.B. der Kevin-Darsteller Macaulay Culkin spielt, wenn er allein zu Haus ist! Seid also ab 28. September am Kiosk oder spart Zeit und Geld, indem Ihr Euch noch heute ein Abo samt Prämie besorgt...

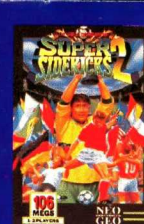
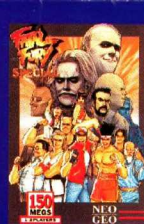
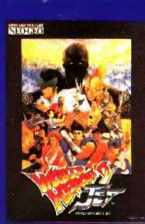
INSERENTENVERZEICHNIS

Arjay Games	99,100
Joker Verlag	15, 66, 72, 73
Video & Games	2
Poster: Core Design	
Poster: Virgin	

TESTMUSTER VON:

- Galaxy
Tel.: 089/7605151
- Game Shop
Tel.: 08341/100847
- Konami GmbH
Tel.: 069/95081223
- Leisuresoft
Tel.: 02383/690
- M & B
Tel.: 02636/8508
- Mitsui
Tel.: 040/356080
- Nintendo GmbH
Tel.: 06026/5055
- Sega Videospiele GmbH
Tel.: 040/229380
- Wolf Soft
Tel.: 02622/83517





NEO GEO

- Grundgerät 50 oder 60Hz 739.00
- Joyboard 119.90
- Memory Card 69.00
- Art of Fighting II 369.00
- Fatal Fury Special 299.00
- Spinmaster 339.00
- Super Sidekicks II 389.00
- Top Hunter 379.90
- Windjammers 369.00
- World Heroes II Jet 389.00

JAGUAR

- Grundgerät RGB60Hz inkl. RGB-Kabel, 220V-Netzteil, Joypad & Cybermorph 649.00
- RGB-Kabel 49.90
- Jaguar-Spiele am Lager.

3 D O

- Grundgerät RGB 60Hz 1499.00
- Grundgerät NTSC 60Hz 1299.00
- 3DO-Spiele am Lager.

PHANTASYSPIELE (deutsche Versionen)

SHADOWRUN

Abenteuerspiel-Auszeichnung als bestes Rollenspiel 1990!
 Grundregelwerk 2.01D – Enthält alle Regeln zum Spielen. 320 Seiten im rasanten Schreibstil mit 40 Farbtafeln im Hardcover. 65.00

STAR WARS

Das Rollenspiel zur populärsten SF-Serie überhaupt. Einfaches und schnelles Aktionssystem. Hardcover. Über 140 Seiten 59.90

DSA (Das schwarze Auge)

Das Einstiegs-Set in das erfolgreichste deutschsprachige Rollenspiel. Grundbox inkl. 2 Regelbüchern, Würfeln & Spielleiterschirm 44.80

AD&D 2nd. Edition

Das wohl umfangreichste Rollenspielsystem überhaupt.
 Spielerhandbuch 34.90
 Spielleiterhandbuch 34.90

EARTHDOWN

Das magische Phantasyspiel.
 Hardcover mit über 340 Seiten, 40 Farbtafeln (ab Juli) 65.00

PARANOIA

Der Rollenspielhit aus den USA.
 Deluxe Box dt 59.80

BATTLETECH

Luxusausgabe inkl. 2 Vierfarbgeländekarten, 14 Mechminiaturen, Regelbuch und Datenbögen 69.00

Weiterhin bieten wir Ihnen auch Brettspiele, Taschenbücher, Zinnfiguren, Würfeln und Zubehör.

ZEITUNGEN

- NEU! Edge 16.00
- Electronic Gaming Monthly 17.50
- Game Fan 15.00
- Abo-Serie für alle drei Magazine.

aRJay-Games

Ebertplatz 2 - 50668 Köln
 Telefax: 0221 - 12 56 76
 Wir versenden alle Module in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9,- Versandkosten. Bestellungen bis 16:30 Uhr werden noch am selben Tag bearbeitet.
 Defekte Ware wird nach unserem Ermessen ausgetauscht oder repariert. Druckfehler, Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.
 Händleranfragen erwünscht.
 In unserem Ladenlokal finden Sie selbstverständlich auch das ganze Angebot. Achtung: Ladenpreise können abweichen.

0221 - 12 10 67 / 68 / 69

aRJay

AD&D 2nd.Ed. dt 34.90

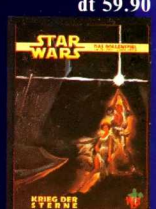
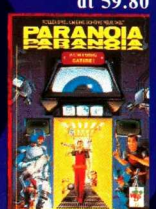
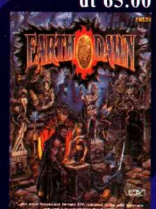
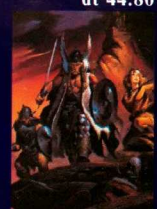
Das schwarze Auge dt 44.80

Earthdown dt 65.00

Paranoia dt 59.80

Shadowrun dt 65.00

Star Wars dt 59.90





Aladdin dt 109.90



Art of Fighting dt 119.90



Fifa-Soccer dt 129.90



Super Metroid us 139.90

MEGA DRIVE

- Aladdin dt 119.90
- Art of Fighting dt 119.90
- Battlecorps CD dt 119.90
- Dark Wizard CD us 109.90
- Dr. Robotnik dt 109.90
- Dune CD dt 109.90
- Dune II dt 119.90
- Fatal Fury II us 139.90
- FIFA-Soccer dt 109.90
- Formula 1 G.P. CD us 119.90
- Hardball '94 dt 119.90
- Heart of an Alien CD us 129.90
- Heimdall CD us 109.90
- John Madden '94 dt 119.90
- Kick Off III us 124.90
- Mareo's Magic Football dt 124.90
- Mario Andretti Racing dt 119.90
- Mega Race CD dt 99.90
- Mystery Mension CD dt 99.90
- NBA-Jam dt 129.90
- NHL-Hockey '94 dt 119.90
- NHL-Hockey '94 CD dt 99.90

- Nigel Mansell us 129.90
- Rebel Assault CD us 109.90
- Sonic III us 111.00
- Sonic Spinball dt 109.90
- Soulstar CD dt 119.90
- Star Wars Chess CD dt 99.90
- Streets of Rage III dt 139.90
- Super Street Fighter II us 159.90
- Third World War CD us 109.90
- Vay CD us 119.90
- World Cup Soccer II dt 119.90
- World Cup USA '94 dt 129.90

ANGEBOTE

(nur solange Vorrat reicht)

- Blaster Master II us 49.90
- Gunship dt 49.90
- Haunting dt/us 49.90
- Hook dt/us 49.90
- Mazing Saga us 49.90
- Ottifants dt 49.90
- Racing Aces CD us 49.90
- Strider II us 49.90

SUPER NES

- Bombberman II jp 169.90
- Bugs Bunny dt 139.90
- Clay Fighter dt 129.90
- F1-Pole Position dt 134.90
- Fatal Fury II us 139.90
- FIFA-Soccer dt 129.90
- Hardball III us 139.90
- Jimmy Connors dt 99.90
- John Madden '94 dt 119.90
- Lufia us 139.90
- Marios Time Machine dt 139.90
- Mechwarrior dt 139.90
- Metal Marines dt 134.90
- Mystical Ninja dt 129.90
- NBA-Jam dt 139.90
- NHL-Hockey '94 dt 109.90
- Pirates of Dark Water dt 139.90
- R-Type III pal 119.90
- Rock 'N' Roll-Racing dt 129.90
- Secret of Mana us 139.90
- Slam Masters us 144.90
- Stunt Race FX us 139.90

- Super Metroid us 139.90
- Deutsche Version ab Ende Juli inkl. Spieleberater 119.90
- Super Pang dt 109.90
- Super Street Fighter II us 159.90
- Virtual Soccer dt 114.90
- Wizadry V us 139.90
- World Cup Striker dt 139.90

ANGEBOTE

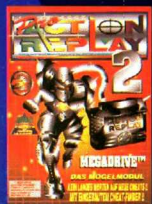
(nur solange Vorrat reicht)

- Alien III dt 99.90
- Battleloads dt 89.90
- Bombberman dt 89.90
- Desert Strike dt 109.90
- Jurassic Park dt 109.90
- King Arthur's World dt 79.90
- Street Fighter II Turbo dt 109.90
- Super Mario Allstars dt 74.90
- Super Scope-6 dt 89.90
- Super Turrican dt/us 89.90
- Tuff Enuff (Dead Dance) us 79.90
- Turn & Burn us 99.90

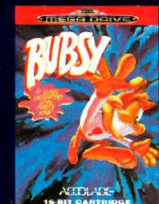
0221 - 12 10 67 /68 /69

ARJAY

Action Replay II dt 109.90



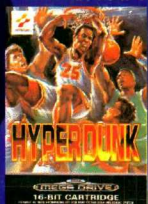
Bubsy the Bobcat dt 49.90



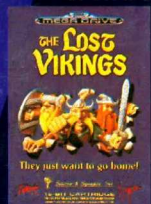
Castlevania dt 99.90



Hyperdunk dt 99.90



Lost Vikings dt 109.90



Virtua Racing dt 188.00

