

MEGABLAST
MEGABLAST
MEGABLAST

B 25121 F

MEGABLAST NR. 4/94

8,50 DM/68,- öS

8,50 sfr/8,50 hfl

9.000 Lit



JOKER VERLAG



MEGABLAST

**DIE BESTEN
KONSOLEN UND VIDEOGAMES**

**FÜR ALLE KONSOLEN
UND HANDHELDS!**

**EXTRA-TEIL
ZUM SAMMELN!**
TIPS · TRICKS · CHEATS
PLÄNE · LÖSUNGEN



**ALLE AKTUELLEN
TOP-MODULE & CDs!**



**WAS KANN DIE
NEUE HARDWARE?**

*Prominenz im
Zocker-Outing!*



NUR VOM FENSTER
TOLLES PREISAUSSCHREIBEN
*
INT. MEGA-CHARTS
*
DOPPELPOSTER



Top Gun DV 49,90

AMIGA Es wurde Zeit für etwas völlig Neues

Der Versand erfolgt per Nachnahme oder Vorkasse ab 7,-DM zuzüglich Nachnahme und Zahlkartengebühr ab Lager Singen

JUDGMENT DAY

Tel.: 07731/12248

AMIGA inside

AMIGA

Bestellannahme Mo-FR von 9⁰⁰-18⁰⁰
Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen
Versand in Sicherheitsverpackung zuzüglich 2,-DM
Inhaber M Böcker

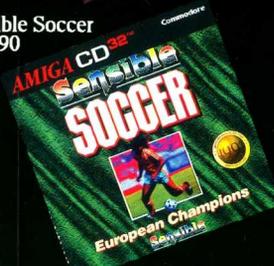


Die nackte Kanone 2+ DV49,90

Microcosm 79,90



Sensible Soccer 47,90



Dennis 54,90



Liberation 59,90



AMIGA CD-32

7 Gates of Jambala	EV	59,90
Alfred Chicken	DA	59,90
Alien Breed / Gvak	DA	59,90
Arabian Nights	DA	47,90
Barshee	DA	54,90
Battlechess	DA	59,90
Battleloads	DA	59,90
Beavers	DA	59,90
Brian the Lion	DA	44,90
Brutal Sports Football	DA	59,90
Bubba'n Stix	DA	59,90
Castles II	EV	64,90
Chambers of Shaolin	EV	59,90
Chaos-Engine	DA	59,90
Chuck Rock	DA	39,90
Chuck Rock II	DA	59,90
D-Generation	DA	49,90
Dangerous Streets	DA	59,90
Deep Core	DA	47,90
Der Clow	DV	59,90
Dennis	DA	59,90
Disposable Hero	DA	59,90
Donk	DA	59,90
Elite II-Frontier	DA	64,90
Elite II	DA	59,90
Fireforce	EV	59,90
Fly Harder	DA	59,90
Fury at the Furnies	DA	59,90
Global Effect	DA	69,90
Gunship 2000	DA	59,90
Heimdall 2	DV	69,90
Humans 1+2	DA	69,90
Impossible Mission 2025	DA	59,90
Int.Sensible Soccer	DA	49,90
International Karate	EV	59,90
James Pond 3	DA	69,90
John Barnes Football	DA	49,90
Labyrinth of Time	EV	54,90
Last Ninja 3	EV	44,90
Legacy of Soracil	DA	59,90
Lemmings	DA	64,90
Liberation	EV	59,90
Lost Vikings	DV	59,90
Lotus Trilogy	DA	64,90
Mean Arenas	DA	47,90
Microcosm	DA	79,90
Morph	DA	47,90
Myth	EV	44,90
Naughty Ones	DA	59,90
Nick Faldo Golf	DA	64,90
Nigel Mansell	DA	64,90
Out to Lunch	DA	49,90
Overkill / Lunar C	DA	54,90
Pinball Fantasies	DA	59,90
Pirates Gold	DV	59,90
Premiere	DA	39,90
Prey	DV	59,90
Project-X / F-17 Challenge	DA	59,90
Robocod	DA	59,90
Ryder Cup	DA	64,90
Sabre Team	DA	64,90
Seek & Destroy	DA	47,90
Sensible Soccer	DA	47,90
Sim City	EV	59,90
Sleepwalker	DA	54,90
Striker	DA	64,90
Super Methane Brothers	DA	59,90
Super Putty	DA	49,90
Surf Ninjas	DA	49,90
Total Carnage	DA	59,90
Trivial Pursuit	EV	64,90
Trolls	DA	54,90
Ultimate Body Blows	DA	54,90
Wembley Int.Soccer	DA	59,90
Whales Voyage	DA	54,90
Zool	DA	54,90
Zool II	DA	59,90

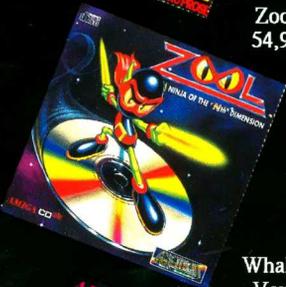
Diesen Monat NEU !!!!

Simon the Soccerer	EV	69,90
Emerald Mines	DA	34,90
Battlestorm	DA	49,90
Wrath of the Demon	DA	49,90

Pirates Gold 59,90



Zool 54,90



Whale's Voyage 54,90



Castles II 64,90



PREISÄNDERUNG VORBEHALTEN

Schriftliche Bestellung an:
Judgment Day
Hauptstr.2.78224 Singen

Judgment Day - Der König unter den Amiga-Versandhändlern

EDITORIAL



Richy (rl)



Max (mm)



Manfred (md)



Steffen (st)



Michael (mic)

KENNEN WIR UNS NICHT?!

Also wir hier kennen uns alle schon zur Genüge von der Arbeit an unseren Schwesternmagazinen „Amiga Joker“ und „PC Joker“; die Frage ist eher, ob Ihr uns kennt? Denn falls Ihr unsere Sammlung von Tests zu den garantiert besten Neuerscheinungen jedes Vierteljahres nicht zum ersten Mal lest, können wir Euch nur gratulieren – falls Ihr doch Euer erstes Megablast in Händen haltet, gratulieren wir Euch ebenfalls und heißen Euch im Kreis der gut informierten Insider herzlich willkommen!

Der Einleitung zum Trotz zielt der Titel des heutigen Editorials aber darauf ab, daß wir nun auch Euch kennen. Na, zumindest hat uns die rege Beteiligung an der großen Leserbefragung in der letzten Ausgabe (dafür an dieser Stelle nochmals heißen Dank!) doch ein paar statistische Anhaltspunkte über Euch beschert, deren interessanteste wir jetzt ausplaudern wollen: So ist „Otto Normalkonsolero“ ein männlicher Schüler zwischen 12 und 20 Jahren, der seine Freizeit mit Vorliebe vor einem Super Nintendo oder Game Boy verbringt. Das Mega Drive ist demgegenüber nur zweiter Sieger, und die 8-Bit-Geräte rangieren gar nur unter ferner liefen – kein Wunder, daß kaum noch Spitzentitel für die Oldies veröffentlicht werden...

Neben der Konsole besitzt etwa jeder achte von Euch noch einen Computer, wobei es sich meist um einen Amiga oder PC handelt. Was die sonstige Hardware angeht, seid Ihr besonders an kommenden Geräten wie dem Saturn oder Project Reality (neuerdings umbenannt in „Nintendo Ultra 64“) interessiert, wogegen sich Eure Software-Neigungen quer durch alle Genres ziehen; angeführt von Jump & Runs und mit Sportspielen als Schlußlicht. Ein bis zwei neue Games pro Monat sollten es schon sein, wofür der Durchschnitt bereit ist, rund 100 DM ins Kaufhaus, zum Versandhändler oder in einen Softshop zu tragen. Es freut uns natürlich, daß sich nahezu alle bei der Kaufentscheidung von Testberichten beraten lassen, wobei eine geradezu überwältigende Mehrheit dem Megablast bescheinigt, ganz besonders informativ, verständlich und unterhaltsam zu sein!

So, nachdem Ihr nun wißt, wer Ihr eigentlich seid, bleibt uns nur noch, Euch viel Verständnis, Information und Unterhaltung bei der Lektüre der neuen Ausgabe zu wünschen,



Michael (ml)



Oskar (od)



Monika (ms)



Joachim (jn)

EUER JOKER-TEAM

KONSOLE

NINTENDO

NEUES VON NINTENDO 12

SUPER NINTENDO

Stunt Race FX	14
Street Racer	16
Mortal Kombat II	18
Desert Fighter	20
Knights of the Round	21
Indiana Jones Greatest Adventures	22
Sparkster	24
Adventure Island 2	25
Die Schlümpfe	26

NES

Die Schlümpfe 27

SEGA

NEUES VON SEGA 29

MEGA DRIVE

Probotector	30
Grind Stormer	32
Soulstar	33
Rebel Assault	34
Tomcat Alley	35
Formula 1 World Cup	36
Zero Tolerance	38
Misadventures of Flink	39
Super Street Fighter II	40
Dune II	41

MASTER SYSTEM

Asterix and the Great Rescue 42

SNK

NEUES VOM NEO GEO 59

Aggressors of Dark Kombat	60
Aerofighters 2	61
Top Hunter	62

NEC

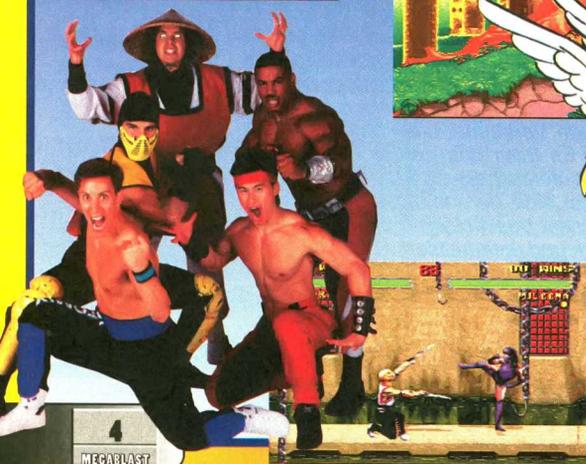
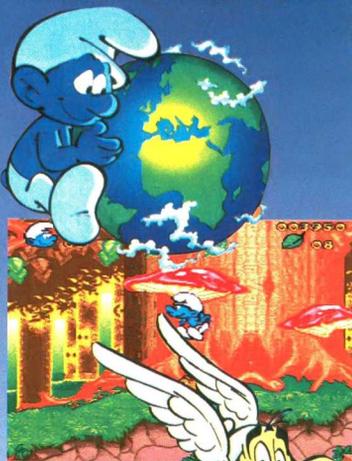
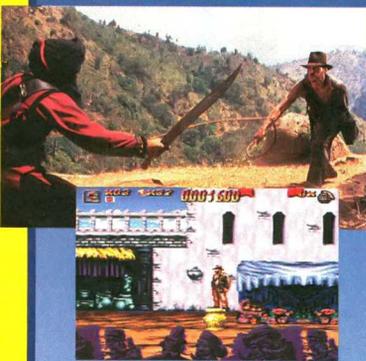
NEUES VON DER PC ENGINE 63

World Heroes 2 64

COMMODORE

NEUES VOM AMIGA CD³² 67

Heimdall 2	68
Simon the Sorcerer	69
Banshee	70



ENPOWER

HANDHELDS

NEUES AUS ERSTER HAND 75

NINTENDO GAME BOY

Donkey Kong	76
Probotector 2	77
Ms. Pac-Man	78
Battletoads Double Dragon	79

SEGA GAME GEAR

Sonic Spinball	80
Daffy Duck in Hollywood	81

DIE NEUE GENERATION

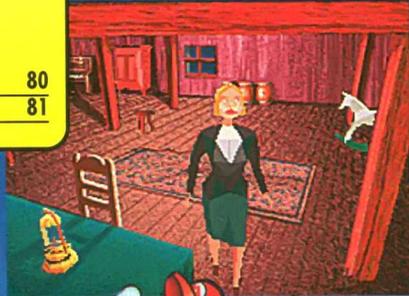
NEUES VON CD-I, 3DO & JAGUAR 84

3DO

Alone in the Dark	86
Shock Wave	87

SPECIALS & RUBRIKEN

Editorial	3
Betriebsanleitung	6
Leserbriefe	8
Masterblaster	10
Tips & Tricks	43
Impressum	58
Preisausschreiben	71
Megablast-Index	74
Comic	82
Mega-Charts	88
Arcade-Special	90
Promi-Special	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 rumgesprochen 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. Selbstnuschelnd 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 ERHÄLTICH FÜR...** mit einem bündigen Kurzkommentar!

Das Magazin ist also übersichtlich in die Bereiche **Nintendo**, **Sega**, **Neo Geo**, **PC Engine** bzw. **Turbo Duo**, **CD**³² 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** oder sein **Game Gear** (für das **Lynx** sind derzeit kaum Top-Titel erhältlich) 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 ne-

ben Previews stets die jeweilige Rubrik ein.

Ausnahmen von der Regel bilden der sammeltaugliche **Lösungsteil** und das **Doppelposter**, welche zur zwecks Herausnehmbarkeit in die Heftmitte verfrachtet haben. Als weitere Standardrubriken wären etwa Leserbriefe im **Papierkrieg mit Maric & Sonio**, eine Auflistung der Wettbewerbs-Gewinner namens **Masterblaster**, ein witziger **Comic**, die aktuellen **Mega-Charts**, der **Mega-Index** mit allen bisherigen Testergebnissen, diverse **Specials** (diesmal über Arcade-Umsetzungen und prominente Zocker), ein gewinnträchtiges **Preisanschreiben** sowie **Private Kleinanzeigen** und der **Blast-Shop** zu vermelden.

Die Auswahl der Testkandidaten entspricht wie immer ganz unserem altbekannten Motto „Nur vom Feinsten!“. Um ins Heft zu kommen, müssen die Spiele spitzmäßig und ohne weiteres im deutschsprachigen Raum aufzutreiben sein. Obwohl auch brandneue Module vertreten sind, liegt uns Aktualität weniger am Herzen, wir wollen ja viermal im Jahr 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 am 8-Bit-Sektor nach wie vor 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, Köhner, Experten oder variabel) sowie ein kleines Foto der Packung (bei Pressetestmustern gibt's einen Ersatz) und einen ungefähren (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 ERHÄLTICH FÜR...

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

GAME GEAR: Misable Grafik, popeliges 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

Nur vom
Feinsten!



GESCHENK

bekommt jeder neue
Abonnent diese lustige
MEGABLAST-Kappe!



Nur
30,- DM

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!



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

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.

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

Datum / 2. Unterschrift _____

PAPIERKRIEG MIT MARIC & SONIO



MARIC: „Heute möchte ich mit dem doofen Vorurteil aufräumen, wir würden uns die netten Briefe immer selbst schreiben – vom Lob bis zur Kritik ist alles echt! Sonio kann das bezeugen, gell?“
SONIO: „Stör mich nicht, und sag mir lieber, ob man ‚Sonio ist der Größte‘ mit zwei s schreibt?!“

Ihr recht einfach in den Grill kriegen – Megablast müßte bloß monatlich oder allenfalls zweimonatlich herauskommen. Dann allerdings wären sechs Mäuse das höchste der Gefühle! Jetzt noch drei Fragen:

- 1) Testet Ihr weiterhin Jaguar-Spiele?
- 2) Könntet Ihr nicht auch diese Games testen?
- 3) Bevorzugt Ihr ein System? fühlt uns Christian Gertges aus Erkrath auf den Zahn.

SONIO: Was heißt hier FAST perfekt? Was meinst Du mit ZU teuer?? Noch mehr solcher Frechheiten, und Du kommst auf meine internationale RGB-Liste!

MARIC: Ja, so ist Sonio eben – hart, aber herzlich! Herzlich wenig Neues gibt es zumindest momentan für den Jaguar, und Müllgames wären erst dann unser Ding, wenn Megablast tatsächlich mal häufiger erscheinen würde. Allerdings bevorzugen wir tatsächlich ein System, nämlich dieses: möglichst viel Schlaf, möglichst wenig Arbeit und möglichst beides gleichzeitig.

ES WAR SCHON IMMER ETWAS TEURER...

Endlich mal ein Magazin, das alle Systeme beachtet und für (fast) jedes immer mindestens einen Test im Sack hat! Und

was soll das Gebabbel von wegen „zu teuer“? Wer ordentlich Informationen ohne viel Werbung haben will, der muß eben viermal im Jahr 8,50 DM parat haben – wovon sollen denn sonst all die Redakteure, Layouter usw. leben?

Übrigens laufe ich mir seit Jahr und Tag die Füße wund, um „Micro Machines“ fürs NES zu ergattern! Überall höre ich nur Antworten wie „Hamwua nich!“, „Was für'n Spiel?“ oder ähnliches. Was soll ich bloß tun? klagt Till Durand aus Freiburg.

SONIO: Hey, den Brief habe ich ja wirklich nicht selber geschrieben! Aber wahrscheinlich glaubt das jetzt wieder kein Schwein...

MARIC: Wo ist hier ein Schwein? Wo ist in der Redaktion ein lebensfähiger Mitarbeiter? Und wo ist in Freiburg oder Umgebung ein bestellwilliger Importhändler? Ich drücke Dir alle Stacheln, daß Du einen findest – und Deine wunden Füße bald aufs Gaspedal der „Micro Machines“ stellen kannst!

UNLUSTIG?

Ihr seid die unparteiischste, unfairste, schlechteste und teuerste Zeitschrift, die ich kenne! Ihr macht oft falsche Angaben bezüglich zukünftiger

Konsolen, und ich glaube, daß Ihr Nintendo bevorzugt. Warum Ihr „Virtua Racing“ „nur“ 80 Prozent Spaß gegeben habt, verstehe ich auch nicht: In jedem anderen Magazin waren es mindestens 89 Prozent! Ich habe das Game, und es ist wirklich seinen Preis wert! Oder nehmen wir einfach mal „Street Fighter II“ am Mega Drive, dem Ihr bloß 73 Prozent geben wolltet – dabei ist es eines der besten MD-Module überhaupt! Außerdem haltet Ihr Euch für sehr lustig, aber Eure Texte gehen mir auf die Nerven... wütet Nedie Radovan aus Wien.

MARIC: Aha, wir sind also „unparteiisch“, gleichzeitig aber Nintendo-hörig? Na, darum soll sich Sonio kümmern, Ich kann Dir nur sagen, daß die Noten in einem Magazin, das erklärtermaßen bloß die besten Module testet, natürlich auf einem anderen Vergleichsniveau liegen müssen als in einem, wo wenige Tops vielen Flops gegenüberstehen – und das gilt für das Mega Drive genauso wie für das Super Nintendo! In diesem Zusammenhang wirst Du schon wissen, warum Du selbst das „nur“ vor den 80 Prozent in Anführung gesetzt hast...

SONIO: Der Kerl hat wirklich Nerven – und zwar so starke, daß selbst meine Wüste darauf spazierengehen können, ohne daß sie reißen! Das war jetzt doch lustig, oder nicht?

MIEZUELA REITET WIEDER!



Erst mal danke für die kompetente Beratung bei meinem letzten Brief: Hat mich echt umgehauen, als ich ihn samt

Lasenbriefe



WISSENSWERTES ZUM 3DO

Kann man die RGB-Version des 3DO an den 1084-Monitor von Commodore anschließen? Gibt es eine amerikanische und eine deutsche Fassung, und kann man US-CDs an einem RGB-3DO laufen lassen? In welchen Geräten ist bereits ein MPEG-Modul eingebaut, und worum geht es in den Spielen „Night Trap“ und „Twisted“? grüßelt Simon Kiefewetter aus Erlangen.

MARIC: Tatsächlich haben wir hier den RGB-Umbau selbst vorgenommen, der Anschluß an den Monitor klappte daraufhin ebenso problemlos wie das Abspielen von Ami-Scheiben – demnächst wird es das 3DO aber in einer PAL-Version geben, genau wie ein MPEG-Modul zum Nachrüsten. Bei der Nachhilfe handelt es sich um ein Adventure über eine Horde Teecies und einen Alien-Überfall, bei „Twisted“ hingegen eher um 'ne Art Gameshow-Quiz.

SONIO: Steht RGB nicht für Rot-Grün-Blau, also die Optik eines Endgerätes, sobald ich mit ihm fertig bin? Und ist das nicht von internationaler Gültigkeit?!

FAST PERFEKT UND DOCH ZU TEUER

Mit dem Megablast ist Euch ein fast perfekter Wurf geglückt: hervorragende Screenshots, lockere Schreibe und ein schönes Layout! Trotzdem gibt es auch Schwachpunkte, denn 100 Seiten für 8,50 DM sind einfach zu teuer. Außerdem ist's mit der Aktualität nicht weit her, da das Heft nur alle drei Monate erscheint. Diesen Punkt könntet



Umschlag im jüngsten Megablatt abgedruckt fand! Und Du, Sonio, bist ja ein ganz schlimmer Finger! Hat er das überhaupt gehört, Marie, oder sägt mein Tiger schon wieder am Regenwald? Na, jedenfalls habe ich mich inzwischen fürs CD³² entschieden und deshalb gleich noch ein paar Fragen:

- 1) Was passiert denn nun eigentlich, wenn man ein CD-ROM-Game auf 'nem gewöhnlichen CD-Player abspielt und dabei versehentlich den Datentrack erwischt? Totalschaden?
- 2) Welche Adventures oder Jump & Runs sind am CD³² demnächst zu erwarten?
- 3) Gibt es tatsächlich eine 32er-Scheibe, mit der man seine eigenen Videoclips kreieren kann?
- 4) Wie lange dauert es ungefähr, bis eine Kleinanzeige im Megablatt abgedruckt wird?
- 5) Seit wann gibt es Euer Magazin schon?
- 6) Habt Ihr vielleicht schon was von einem Fanclub begeisterter MB-Leser gehört? verabschiedet sich Manuela Probst aus Pfronten und spendiert als Zugabe noch ein weiteres Porträt ihres Herzkaters.

MARIC: 1) So schlimm wird's nicht gleich werden, aber theoretisch kann tatsächlich ein Schaden am Verstärker entstehen.

- 2) Jedenfalls zu viele, um sie hier alle aufzuzählen. Als kleine Appetitanreger seien daher nur kurz solche Highlights wie „Dragonstone“, „Kid Chaos“ und „Beneath a Steel Sky“ erwähnt.
- 3) Ja! Das Ding heißt „Video Creator“, kostet einen runden Hunni und ist bei der Firma GTI zu haben (Tel.: 06171/85934).
- 4) Na, schlimmstenfalls etwa drei Monate, oder?
- 5) Im regelmäßigen Betrieb feiern wir gerade das Einjährige, aber im Herbst 92 gab es schon mal eine „Nullnummer“.
- 6) Ach, es gibt auch begeisterte MB-Leser? Dann immer her mit den kleinen Fans samt ihren Clubs!

SONIO: Sag selbst – gebe ich nicht einen strammen Kater ab? Ein Anruf genügt, und ich klettere von meinem Po-

dest! Dann darfst Du mein seidiges Fell kralen und ein bißchen meine Krallen feilen...

KRIECH DER SCHTERNE

Hallo, Marie (und Sonio), ich will keine großen Reden halten, sondern Euch nur ein paar Spielanleitungen zu „Star Wars“ und „Das Imperium schlägt zurück“ am Game Boy rüberschieben, damit Ihr Euch auch amüsieren könnt. Ich weiß nicht, wer für die Rechtschreibung und Grammatik dieser „Werke“ verantwortlich ist, aber das ist ja schließlich auch egal. Was haltet Ihr von einer Rubrik „Kurioses aus Anleitungen?“ hofft Lars Oliver Hansen aus Karlsruhe.

MARIC: Wie alles, was kostenlos... äh, kurios ist, nehmen wir Dein Geschenk gerne entgegen – es ist ja auch wirklich interessant zu erfahren, daß man die „Anschlüsse der Kassette nicht berühren“ darf! Ob's allerdings auch für eine eigene Rubrik reicht?

SONIO: Also, das ist mir ja nun wirklich noch nie passiert; Ich kann es kaum lassen, daß Du mich tatsächlich bloß in Klammern erwähnst. Sollte ich aus der Umklammerung je freikommen, amüsieren wir uns mal gemeinsam – mit meinen von Manuela frisch gefüllten Tigerkrallen!

BAYREUTHER FESTSPIELE

Ich habe mal eine Frage zu meinem SNES: Ich besitze ein deutsches PAL-Gerät, möchte aber auch amerikanische oder japanische Games darauf laufen lassen. Nun überlege ich mir, ob ich einen Adapter kaufe oder das Gerät gleich ganz auf 50/60 Hertz umbauen lasse. Was würdet Ihr mir empfehlen? Falls ein Adapter besser ist, welchen sollte ich wohl nehmen? Es geht mir nämlich darum, daß wirklich alle Spiele funktionieren! Bei einem Umbau wiederum wüßte ich gerne ei-

nen Händler, der so was machen kann – habt Ihr da 'ne Ahnung?

Dann würde ich noch gerne wissen, wie das eigentlich mit der kommenden Konsolengeneration (z.B. Saturn und Project Reality), die ja viel bessere Leistungen im grafischen Bereich bieten wird, ist – kann man diese Geräte voraussichtlich an einen Fernseher anschließen oder wird man einen speziellen Monitor brauchen? fragt sich und uns Allespieler Joschi Heimbürger aus Bayreuth.

MARIC: Wenn die Post auf Deinem Konsolero wirklich komplett paletti abgehen soll, wirst Du wohl beides in Angriff nehmen müssen. Wir haben da etwa mit dem „Fire“-Adapter recht gute Erfahrungen gemacht; Umbauten erledigt zum Bleistift die Firma Wolfsoft (Tel.: 02622/83517). Was nun die Wunderkonsolen von morgen betrifft, so werden sie hinsichtlich der Anschlüsse wohl denen von heute gleichen: Im Sinne einer optimalen Verbreitung wird eine Glotze genügen – im Sinne einer optimalen Bildqualität ist ein Monitor sicher die bessere Wahl.

SONIO: Mensch, jetzt tauche ich nicht einmal mehr in Klammern auf! Glaubst Ihr nun wenigstens, daß ich den Schrieb nicht selbst verfaßt habe?!

WER NICHT FRAGT, BLEIBT DUMM

- 1) Kann man Lynx-Spiele auch auf dem Lynx II spielen?
- 2) Könnt Ihr mir erklären, warum das technisch brillante Jaguar in eine so mißliche Lage kam?
- 3) Warum hat Nintendo sein fürs SNES geplantes CD-ROM schließlich doch nicht herausgebracht?
- 4) Gibt es eine allgemeine Maßinheit, mit der man ganz konkret feststellen kann, wie schnell ein Computer ist? grüßelt Asmus Dieckvoß aus Kaiserslautern.

MARIC: 1) Na, und wie!
2) Nein, aber vielleicht kann

es Atari? Vielleicht ist der Jaguar aber auch nur das richtige Gerät zur falschen Zeit? Oder umgekehrt? Und vielleicht haben die Leute einfach bloß nicht das Geld, um mit einer vernünftigen Werbekampagne gegen Nintendo und Sega anzustinken?

3) Vermutlich weil mit dem Ultra 64 (ehemals „Project Reality“) die nächste Hardware-Generation ohnehin schon quasi vor der Tür steht?

4) Nein. Es gibt zwar viele verschiedene Maßinheiten, doch kann man damit immer bloß bestimmte Teilbereiche wie die Prozessor-Geschwindigkeit, Zugriffzeiten der Festplatte usw. erfassen. Davon abgesehen spielt zumindest am PC die Rechner-Generation eine wichtige Rolle, da z.B. der Pentium einfach von Haus aus eine höhere Leistung bringt als ein 486er.

SONIO: Mich würde mehr interessieren, ob es eine allgemeine Maßinheit gibt, mit der man ganz konkret feststellen kann, wie glaubhaft ein selbstgeschriebener Lobesbrief wirkt. Wie oft darf z.B. darin mein Name vorkommen?

DER NEU-BLASTER

Ich bin voll begeistert von Euch, obwohl ich das Megablatt gerade zum ersten Mal in Händen halte. Einem Neuleser wie mir werdet Ihr doch bestimmt ein paar kleine Fragen beantworten, oder? Also, Marie und Sonio, Euch beide kann ich auf der Leserseite überhaupt nicht recht auseinanderhalten – wer ist denn jetzt wer? Und könntet Ihr später mal eine zweite Auflage Eures Magazins heraus-



bringen, damit Nachzügler auch eine Chance haben, ihre Sammlung zu komplettieren? drängt uns Richard Mayer aus Bad Nauheim.

SONIO: Ah, der Herr hat ein wenig Geld auf der hohen Kante? Der Herr ist von unserem gediegenen Magazin überzeugt? Dürfte ich anregen, daß der Herr einen Blick in den Blast-Shop ganz hinten im Heft wirft? Noch sind nämlich sämtliche Ausgaben per Nachbestellung bei uns erhältlich!

MARIC: So höflich ist mein Kollege wirklich nur bei Neulern oder weiblichen Fans

– genieß' es, solange es dauert. Im übrigen sind wir auch optisch leicht zu unterscheiden: Sonio ist der stachellose Igel mit der Klempermütze, während ich ein stacheliger Klemmpner in Lederhosen bin.

NOCH'N SCHILLER-AMIGO

Daß Ihr eine der teuersten und unaktuellsten Spielezeitschriften seid, muß ich Euch wohl nicht sagen. Aber andererseits habe ich auch noch kein so vielseitiges Magazin wie Eures gesehen – was Ihr gleich mal mit der Beantwortung folgender Fragen unter Beweis stellen könnt:
 1) Kann man am CD³² auch eine PC-Tastatur anschließen?
 2) Laufen auf dem 32er auch Photo-CDs?
 3) Wann erscheinen „Megarace“ und „Rise of the Robots“ am CD³²?
 4) Gibt es schon MPEG-Spiele für Commodore CD-Schleuder?

nagelt uns Thomas Renn aus Kiel fest.

SONIO: Wieso hackt eigentlich jeder auf unserem Preis herum? Mit gerade mal 2,83 DM pro Monat sind wir wirklich konkurrenzlos günstig!

MARIC: Sonios Argumentation entbehrt nicht einer gewissen Logik, Thomas – da kannst Du sagen, was Du willst. Zusätzlich sage ich Dir aber auch noch, was Du wolltest:
 1) *Nö.*
 2) *Ja, man benötigt allerdings softwareseitige Unterstützung. Bei Interesse ließe sich mal über ein spezielles Special zum Thema reden...*
 3) *So der große Zockergott will, noch vor Weihnachten!*
 4) *Nein, aber es gibt MPEG-Spielfilme – und zwar mittlerweile sogar schon synchronisierte.*

SO ODER SO

Uns hingegen ist es völlig schnurz, ob Eure Briefe nun

synchron, mit Siphon oder ganz ohne Ton bei uns eintrudeln: Deutsch, Plattdeutsch, Bayerisch und sogar Österreichisch oder Schwizerdütsch werden akzeptiert. Bloß wenn das Lob, die Kritik, Anregungen und Fragen in altamerikanischen Silbendialekten eintrudeln, werden wir wohl passen müssen. Was wir entziffern können, wird jedenfalls beantwortet, und zwar entweder privat und höchstpersönlich von unseren beiden Leserbriefonkels oder öffentlich im Heft und schon wieder höchstpersönlich von unseren beiden Leserbriefonkels. So oder so sollte das RÜCKPORTO (Ausländer verwenden bitte Internationale Antwortscheine) nicht fehlen und der Absender zu entziffern sein – so oder so findet uns die „Gelbe Gefahr“ unter folgender Anschrift:

**JOKER VERLAG
 „MARIC & SONIO“
 BRETONISCHER RING 2
 85630 GRASBRUNN**

MASTERBLASTER

Seid Ihr schon gespannt? Na, dann gleich mal angefangen mit der Gewinnausschüttung, denn dieses Mal gibt's ja auch ganz besonders viel auszuschütten!

Gestaunt haben wir wieder mal über die massenhaften Zuschriften für die „Mega Charts“, und über ein Spitzengame werden bald sieben von Euch staunen: *René Mettke, Trebendorf*
Stefan Oertel, Dresden
Kai-Uwe Knüttel, Worms
Frank Speth, Mudau
Christian el Boustani, Hannover
Johannes Schaak, Hainburg
Tim Walter, Aschaffenburg
 Die Frage aus der „Offscreen-Competition“ war ja nicht sooo schwierig, fast alle haben sie korrekt mit Los Angeles beantwortet. Aus unserem Sack voller Movie-

Raritäten holen wir zunächst einen Terminator-Modellbausatz für *Christian Mayer, Fischach*
 Im Buch Making of Jurassic Park wird schmökern
Ingo Duhm, Frankfurt
 An je einem Enterprise-Modellbausatz basteln
Christian Freitag, A-Innsbruck
Stefan Melchert, Zwiefalten
Alexander Ziska, Monheim
 Scharfe Fingerringel durch den Freddy-Krüger-Handschuh kriegen
Jörg Werdich, München
Christian Bub, Nürnberg
 Den Rest der 53 (!) Preise können wir aus Platzgründen leider nicht einzeln auflisten, die Gewinner seien jedoch genannt. Auf ein Überraschungspaket freuen sich *Marco Jaeckel, Düsseldorf*
Daniel Weber, Zweibrücken
Simone Reiß, Rheinabern
Jürgen Walther, Chemnitz

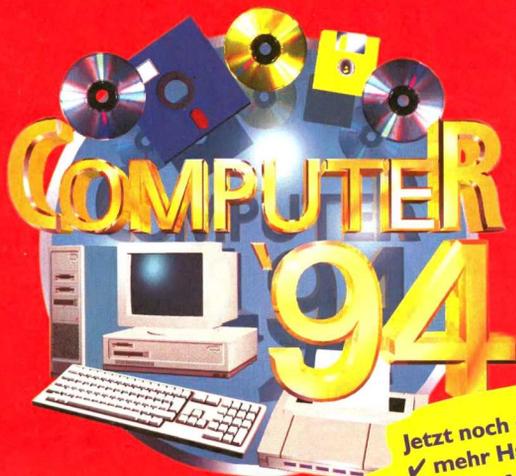
Michael Angerer, A-Lind
Reiner Latzko, Erfurt
Daniel Navarro, Kl. Winternheim
Robert Conradi, Leipzig
Philipp Weckwerth, Berlin
Moritz Hayessen, Celle
Jörg Stierand, Nürnberg
Holger Federvisch, Freudenberg
Florian Löffler, Nürnberg
Taner Cetinturk, Unterschleißheim
Sascha Winkler, Krefeld
Fabian May, Berlin
René Jürgens, Köthen
Thomas Wiest, Esslingen
Klaus Pareike, Berlin
Stefan Günthör, Solingen
Holger Wurbs, Ratingen
Christian Tutzer, CH-Grabs
Dennis Meyer, Hemsbünde
Sven Ehler, Bohmte
Torsten Brandt, Meuselwitz
Andreas Schindler, Sulz
Wolfgang Kennert, Berlin
Dirk Baumgarten, Magdeburg

Peter W. Scharner, Mönchengladbach
Oliver Cooper, Wetter
Roger Burlt, CH-Dübendorf
Francis Mopita, Oscherleben
Stephan Luft, Moers
Thomas Hölscher, Bd. Iburg
Oliver Bernt, Hamburg
Peter Zimmermann, Nordhorn
Frank Paul, Kassel
Hartmut Kanisch, Köthen
Andre Mucker, Vechta
Hakan Aydogmus, Kandel
Bastian Stumpf, Assenheim
Jakob Tomiak, Ehingen
Sebastian Höhlig, Jeßnitz
Ralf Finow, Bd. Soden
Wolfgang Bärtle, Nierstein
Werner Hoffmann, Bremen

Die Gewinner eines Freibaus aus der Leserumfrage werden übrigens direkt benachrichtigt. Bleibt also nur noch eines zu sagen: Viel Spaß mit den Preisen!

Die große Consumermesse

Köln, Halle 10 & 11, 4. bis 6.11.94



Jetzt noch größer!
✓ mehr Hallen
✓ mehr Aussteller
✓ mehr Attraktionen



DARAUF WARTEN ALLE
COMPUTERFANS.
AKTUELLE NEUHEITEN
RUND UM PCS, AMI-
GAS UND SPIELE. UND
ALLES SOFORT ZU
KAUFEN. ZU MESSE-
PREISEN. AUF EINER
ERLEBNISSESSE MIT
VIEL INFORMATION,
ENTERTAINMENT UND
ATTRAKTIVEN GEWINN-
SPIELEN.

Eintrittspreise/Tag: Jugendliche 15 DM, Erwachsene 20 DM.
Veranstaltungsdauer: 4. bis 6.11.1994 von 9 bis 18 Uhr.
Messegelände Köln Halle 10 & 11. Anreise über Hauptbahn-
hof Köln oder Deutzer Bahnhof. Weitere Informationen
erhalten Sie in der Fachpresse oder den Veranstaltern.



Die Consumer-Messe
Computersysteme, Peri-
pherie & Zubehör



Die größte Amiga-
Messe weltweit



Die ganze Welt der
Computer- und Konso-
lenspiele

Eine Gemeinschaftsveranstaltung von:

ICP GmbH & Co. KG
Wendelsteinstr. 3
85591 Vaterstetten/Mchn.
Fax 08 106 / 342 38
Ein Tochterunternehmen
des Gong-Verlags



Gesellschaft für Veranstaltungen
und Marketing mbH
Hattinger Str. 589
44879 Bochum
Fax 02 34 / 478 99



Der Super Game Boy, hier in der USA-Version

NEUES VON

NINTENDO

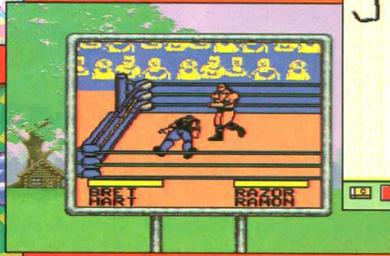
Die derzeit interessanteste Innovation seitens Nintendo dürfte mit Sicherheit der neue Super Game Boy sein. Also ein Fall für die Handheld-News? Aber kein Stück, schließlich reden wir hier von einem Adapter für das SNES – mit dem man fortan alle GB-Module in Farbe zocken kann!



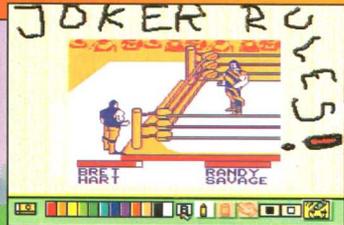
Gerahmte Kunst



Aber bitte...



...in Farbe!



Mal- und Färbespiele mit dem Super Game Boy

ES KOMMT FARBE INS SPIEL!

Ab September sollen es auch GB-Games bunt treiben: Wer den **Super Game Boy** (einen Adapter in der Form eines übergroßen 16-Bit-Cartridges mit GB-Modulschacht) in sein Super Nintendo steckt, kann damit sämtliche Module vom Game Boy am heimischen TV-Screen abspielen – und zwar in Farbe! Ein Colormenü stellt dazu 32 vorgefertigte Standardpaletten zur Wahl, zusätzlich besteht die Möglichkeit, den ursprünglichen Grautönen selbstgewählte Farben zuzuordnen und die so entstandene Palette per zwölfstelligem Zifferncode für den späteren Gebrauch zu sichern. Darüber hinaus kann der Screen mit einem Rahmen versehen werden, wozu neben der Standardoption (dem Super Game Boy Logo) noch weitere acht

Motive wie metallische Säulen, eine Katzen-Tapete oder ein Baum in der Landschaft zur Auswahl stehen. Dank eines integrierten Mini-Malprogramms können sogar eigene Rahmen kreiert werden, was aber nur mit einer Maus halbwegs vernünftig gelingt, denn per Pad sind bloß wilde Kritzeleien möglich. So oder so lassen sich diese Kunstwerke mangels Batteriespeicher leider nicht dauerhaft abspeichern. Was ist vom **Super Game Boy** an Vorteilen zu erwarten? Nun, bei speziell darauf zugeschnittenen Spielen (zu erkennen am farbigen Logo auf der Packung) hat der Programmierer theoretisch vollen Zugriff auf die 256 Farben, das Parallax-Scrolling und den Stereosound des Super Nintendo. In der Praxis dürften solche Games jedoch kaum mehr bieten als die bereits existierenden Beispiele wie „Donkey Kong“ und „Protector II“; also 16

Farben, einen eigenen Rahmen und ein paar zusätzliche Sound-FX. Andernfalls müßten nämlich nahezu alle Daten für die Super-Variante ein zweites Mal auf dem GB-Cartridge abgelegt werden – was bei maximal acht MBit Kapazität kaum möglich ist... Im Endeffekt sind also originale SNES-Versionen immer noch vorzuziehen, die Investition von 99,- DM lohnt sich in erster Linie für die Fans exklusiver GB-Highlights wie etwa „Link's Awakening“, „Kirby's Pinball Land“ oder dem „Super Mario Land“-Trio – auch wenn zukünftig Spiele vom Schlage eines „Samurai Showdown“ den Konverter unterstützen werden. Einsteiger bietet sich das **More Fun Set** an; zum Preis von 319,- DM enthält es ein Super Nintendo mit Joypad, Stereo- und Scartkabel, das „Super Mario World“-Modul und den **Super Game Boy**.

DAS NES AUF DEM ABSTELGLEIS?

Das ist bitter für Nintendos 8-Bitter: Just jenes Softwarehaus, das dem NES große Klassiker wie die *Nemesis*- oder *Castlevania*-Serie beschert hat, zieht sich ab sofort vom Konsolen-Oldie zurück – *Turtle Tournament Fighters* war das letzte NES-Spiel von Konami. Als Trostpflaster werden Hit-Module wie *Track & Field*, *Castlevania*, *Probotector*, *Blades of Steel* oder *Gradius* zum Freundschaftspreis von 59 Märkern noch einmal neu aufgelegt. Immerhin ein nettes Abschiedsgeschenk, denn auch Nintendo selbst scheint keine rechte Lust mehr am NES zu haben – für Weihnachten wurde mit der Puzzelei *Wario's Woods* jedenfalls nur ein entsprechendes Game angekündigt...

DER AFFE IST LOS!

Die famose GB-Umsetzung des Automaten-Klassikers *Donkey Kong Country*

wird bereits in dieser Ausgabe getestet, doch der affenscharfe Höhepunkt dieses Revivals steht noch aus: Zusammen mit Rare arbeitet Nintendo am 32 MBit großen *Donkey Kong Country* für das Super Nintendo. Dabei kommen neueste Software-Techniken zum Einsatz, beispielsweise wird die komplette Optik auf Workstations von Silicon Graphics (also jenen Maschinen, die mit den Filmsauriern in *Jurassic Park* zu Ruhm gelangten) gerendert und animiert. Ende des Jahres erwarten uns damit wohl Bewegungsabläufe und Gameplay in einer noch nicht dagewesenen Qualität – seht Euch bloß mal die Fotos an!

DAS PROJECT REALITY IST TOT...

...es lebe das **Ultra 64!** Keine Sorge, außer dem Namen hat sich nicht viel geändert – Nintendos neue Powerkonsole entsteht immer noch in Zusammenarbeit mit den Technologiegigantinnen von Silicon Graphics. Die

64-Bit-Maschine (nomen est omen) soll Anfang nächsten Jahres erscheinen; während der CES-Messe in Chicago konnten erlesene Gäste bereits einen Blick auf den Prototyp der Arcadeversion werfen:

Gezeigt wurden die Rennsimulation *Cruisin' USA* und die Digitalprägerei *Killer Instinct*. Beide Spiele wurden vom renommierten Rare-Team entwickelt, glänzen durch sagenhaft detaillierte 3D-Grafik und werden im Frühjahr 95 in der Spielhalle erwartet; kurz darauf soll es dann weitgehend identische Heimversionen geben. Daneben stricken Acclaim und die *Lemmings*-Macher von DMA-Design bereits an 64-Bit-Soft, und mit WMS Industries (den Lizenzhaltern von Williams-Automaten wie *Mortal Kombat* oder *NBA Jam*) hat Nintendo ebenfalls einen Kooperationsvertrag geschlossen. Durch diesen Coup könnten die Umsetzungen künftiger Topitel der Arcadeschmiede dann möglicherweise exklusiv den Nintendo-Usern vorbehalten sein! (rl)



Neuaufgabe zum Konami-Abschied: Probotector II



Das NES: bald nur noch Altmetall?



Gibt dem Affen Zucker: Donkey Kong Country



Affenscharfe Optik, was?



Mortal Kombat II: Arcade-Highlights von Williams bald exklusiv bei Nintendo?

NINTENDO
SUPER NINTENDO



Alles unter einem Top-Modul wäre hier auch eine Enttäuschung gewesen, schließlich hatte Shigeru Miyamoto seine begnadeten Finger im Spiel. Was, Ihr nicht, wer das ist? Schande über Euch, immerhin verdanken wir ihm fast alle „Mario“-Spiele (inkl. des genialen „Super Mario Kart“), Highlights wie „Legend of Zelda“ und Klassiker vom Schlage eines „F-Zero“...



SPEED 137 km/h DAMAGE RANK 1 REST 3

Man trifft alte Bekannte

Daß der Junge Benzin im Blut hat, zeigt er nun mit einem weiteren Rennspiel, dessen Vielfalt beispielhaft ist: In einer Art von WM-Modus fährt man auf je vier Einsteiger- bzw. Profi-Rundkursen gegen drei Computergegner, wobei der letzte im Bunde nicht zur nächsten Ausscheidung aufrückt. Will man dagegen nur die Strecke kennenlernen oder Bestzeiten herausholen, bleibt die Piste auf Wunsch auch konkurrenzfrei. Hinter der Option „Stunt Trax“ verbergen sich vier weitere Kurse voller Brücken, Tunneln, Rampen, Steilhänge und anderen Herausforderungen an das Können des Piloten; hier geht es darum, unterwegs möglichst viele Sterne aufzusammeln. Soweit dürften nur Solisten ans Steuer, bei „Battletrax“ werden dann am Splitscreen PS-Duelle Mann gegen Mann (oder Frau) ausgetragen. Allerdings sind die hiesigen Pisten eher simpel gestrickt, die Grafik ruckelt, und die Fenster sind zu klein, um volle Übersicht zu bieten – gesellige Dri-



Stunt Race FX

Vektorrasereien mit integriertem 3D-Chip sind groß im Anrollen: Segas „Virtua Racing“ biegt eben in die Zielgerade ein, da taucht im Rückspiegel plötzlich Erzrivale Nintendo auf – mit dem witzigsten PS-Spektakel aller Zeiten!

ver greifen daher nach wie vor besser zu „Super Mario Kart“. Ansonsten bleibt noch die Wahl zwischen verschiedenen Vehikeln: Allrad-Buggy, Coupé und eine kleine Rennsammel sind in jedem Modus verfügbar, fürs Zeitfahren steht zusätzlich ein Bike im Auswahlménü. Die Fahrzeuge unterscheiden sich durch Handling, Beschleunigung, Endgeschwindigkeit und nicht zuletzt ihre Robustheit. Wo also die eine Karosse nach wenigen Aufsetzern den Geist aufgibt, verträgt die andere locker ein Dutzend Crashes an Leitplanke oder Gegenner. Im

geht, dann steht Stunt Race FX ohnehin ganz allein an der Spitze. Da schlagen nämlich Delphine Salto über der Fahrbahn, man begegnet Mario und Kirby auf Plakaten am Straßenrand, bisweilen kommt Nebel auf oder Dunkelheit bricht herein, und selbst die Pausenanzeige glänzt durch witzige Animation. Die eigentliche Hauptattraktion des Moduls aber sind die Boliden: Die Scheinwerfer wurden zu Kulleraugen umfunktioniert, sie blicken stets in Lenkrichtung und gucken schon mal erschreckt drein, wenn man sich einer Gefahr nähert. Die witzige Art



SPEED 177 km/h DAMAGE RANK 1 REST 2

Alles Gute kommt von oben?

übrigen fehlen natürlich auch die gebräuchlichen Extras nicht, so zeigt die eingeblendete Minikarte den Streckenverlauf, ein Motorbooster gibt zusätzlichen Schub, Sammelextras bringen die lädierte Karosse auf Vordermann oder verbrauchte (Boost-) Energie zurück. Ja, sogar eine Bonusfahrt ist inkludiert – wer also schon immer mal per Truck Fahnenstangen umkarren wollte, hier ist es möglich!

Es stimmt schon, nicht alle diese Features sind brandneu, doch die Kombination macht's. Und wenn es um grafische Gags

und Weise, wie sich ein Gefährt bei extremen Belastungen windet, in Einzelteile zerspringt und sich wieder zusammen-



SPEED 083 km/h DAMAGE RANK 1 REST 0

Isser nich' süß?



SPEED 000 km/h | **DAMAGE** [Progress Bar] | **RANK** 1 | **REST** [Icon]



Rein in den Truck und ab in die Bonusrunde!

setzt, macht bereits beim Hingucken einen Heidenspaß; sobald man selbst das Joypad in der Hand hält, gibt es kein Halten mehr... Daß man hier förmlich vor dem Monitor kleben bleibt, liegt nicht zuletzt auch daran, daß die Vehikel trotz ihres Comic-Charakters ein sehr realistisches Fahrverhalten an den Tag legen. Wenn man beispielsweise an einem Hügel stoppt, rollt der Wagen bergab, bei Hopsern schwankt er, und in zu rasant genommenen Kurven bricht er aus. Die Handhabung ist somit nicht immer einfach, aber stets stimmt das Fahrgefühl – vom Powerslide bis zum harten Ausbremsen sind alle erdenklichen

Manöver möglich. Daß die 3D-Vektorgrafik dabei nicht ganz so schnell vorüberzieht wie bei Segas „Virtua Racing“, macht nur die Hälfte, denn dafür gibt's hier deutlich mehr Abwechslung, Details, Farben und Gags. Je nach dem Austragungsort (Stadt, Wüste, Eis, Arena etc.) bekommt man passende Begleitmusik zu

hören, jedes Gefährt tönt mit charakteristischem Motorensound, und wenn sich ein Konkurrent von hinten nähert, macht er oft zusätzlich durch lautes Hupen auf sich aufmerksam.

Fassen wir zusammen: Wer Stunt Race FX an sein Super Nintendo verfrachtet, wird mit viel, viel Spielwitz belohnt. Der

Preis für den Spaß am Gas sind das übliche Loch in der Brieftasche sowie einige Proberunden an einer doch recht gewöhnungsbedürftigen Steuerung. Und Ihr könnt uns glauben, das ist kein schlechtes Angebot! (rl)



DAMAGE [Progress Bar] | **RANK** 1 | **REST** [Icon]

SPEED 000 km/h | **RANK** 2 | **TIME** 0'16"31

In Bedrängnis...

DAMAGE [Progress Bar] | **RANK** 1

SPEED 195 km/h | **TIME** 0'16"31

Für den winzigen Splitscreen braucht man Argusaugen!

FX-TRICKS

Der Hauptprozessor des Super Nintendo vermag bunte 3D-Landschaften nicht in vertretbarer Geschwindigkeit darzustellen, weshalb man ihm Unterstützung mit auf das Modul gepackt hat: Der vom englischen Argonaut-Team entwickelte „Super FX“-Customchip fand bisher nur beim Ballerspektakel „Star Wing“ Verwendung und wurde für Stunt Race FX nochmals technisch verbessert. Statt etwa 150 werden nun rund 400 Polygone (also Elemente, aus denen sich 3D-Optik zusammensetzt) pro Sekunde berechnet und teils sogar mit Texturen versehen dargestellt. Das Ergebnis ist eine sichtbar detailliertere Grafik.



STUNT RACE FX (NINTENDO)



VEKTOR-RACING VARIABLE	
GRAFIK	80%
ANIMATION	92%
MUSIK	76%
SOUND-FX	78%
HANDHABUNG	72%
DAUERSPASS	88%

PREIS 129,- DM

TESTHUSTER VON: GALAXY

SPECIALS

Splitscreen-Option, die eingebaute Batterie hält Bestzeiten und Rekorde dauerhaft gespeichert. Der Japan-Import nennt sich übrigens „Wildtrax“.

STREET RACER

Vor zwei Jahren setzte sich „Super Mario Kart“ an die Spitze der 3D-Gaudi-Rennen, kürzlich folgte „Stunt Race FX“ – und nun ist mit dieser rein europäischen Produktion weitere Konkurrenz am Horizont aufgetaucht!



Allein gegen den Rest der Digi-Welt: der Solomodus

Niemand anders als Vivid Image („First Samurai“) zeichnet für die neue Bolidenhatz aus dem Hause Ubi Soft verantwortlich. Der Konsolenpilot hat dabei die Wahl zwischen acht skurrilen Gestalten, die sich durch fünf Charakterwerte (Schnelligkeit, Angriffs- und Verteidigungskraft etc.) und ihre Bewaffnung unterscheiden. Da gibt es etwa den alten Haudegen Helmut von Pointenegger, der neben seinem Krückstock auch trefflich die Kreissäge zu schwingen weiß; nicht minder gut gerüstet ist der Krieger Suzulu, während Sumyo San die Kollegen ganz allein mit seinen irren Körperkräften zur Verzweiflung treibt. Nur den Kavalier der Straße wird man bei dieser Rempel-Raserei wohl vergeblich suchen... Austoben darf man sich hier auf 24 Strecken und auch am Splitscreen, was erstmals in der Geschichte des Genres für bis zu vier menschliche Fahrer gleichzeitig gilt – einen Vierspieleradapter vorausgesetzt. Dazu kommen allerlei Spielmodi, von denen die über sämtliche Kurse ausgetragene

Standard-Meisterschaft noch der harmloseste ist. Weniger zart geht's dann schon im Rumble-Mode zu, wo alle Gegner durch sanftes Anschubsen aus der Arena befördert werden müssen. Und in der Soccervariante haben sich die Designer dann vollends gehen lassen: Es wird tatsächlich so etwas Ähnliches wie Fußball gespielt, nur daß hier die acht beteiligten Racer nach dem Prinzip „jeder gegen jeden“ das Leder ins Tor befördern sollen! Ergänzend kommen noch Duell- und Übungsmodi für jede Rennvariante hinzu. Darüber hinaus gibt es eine feine Replayfunktion, die man nach den Wettbewerben aufrufen kann, um das Geschehen noch mal in Ruhe und aus allen Perspektiven zu beäugen. Obwohl Street Racer ohne einen Zusatzchip auskommt, übertrifft die toll animierte und unglaublich flott zoomende Mode 7-Grafik mit ihren schönen Hintergründen sowohl „Stund Race FX“ als auch das „Mario“-Vorbild unübersehbar – vom Fahrgefühl her sind die Ähnlichkeiten allerdings

groß. Die Soundkulisse weiß ebenfalls zu gefallen, desgleichen die Steuerung, sobald man sich erst mal an sie gewöhnt hat. Der einzige Kritikpunkt betrifft die logischerweise miese Übersicht am vielfach geteilten Screen; wenn man allein oder zu zweit unterwegs ist, fällt dieses Problem natürlich weg. Zudem sorgen die clever agierenden Digi-Kollegen dafür, daß der Adrenalinspielgenuss so oder so nur selten unter seinen Maximalwert absinkt: Ununterbrochen ist man in packende Duelle verstrickt, startet heftige Attacken oder flüchtet in Panik vor der wütenden Konkurrenz. Kurzum, wer Rennbenzin im Blut hat, kommt an diesem Asphaltkrieg nicht vorbei! (mic)



Die Soccervariante: Racer vor, noch ein Tor!



Immer wieder nett: ein flotter Zweier



Oder doch lieber gleich im Quartett?

STREET RACER

(UBI SOFT)

84%



GAUDI-RENNEN
VARIABEL: 4 STUFEN

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

PREIS 129,- DM

TESTMUSTER VON: LACUNA

SPECIALS

Mit Adapter Vierspielermodus am Splitscreen, Replayfunktion.

DREAMSCAPE

Ladenverkauf: Große Hamkenstraße 32A · 49074 Osnabrück

AN-/VERKAUF VON NEUEN UND GEBRAUCHTEN VIDEOSPIELEN

BESTELLUNGEN: 0541/24303

Super Nintendo

Mega Drive

Mega CD

Neo Geo

Game Boy

3 DO

**Fordert unseren Clubantrag an !!
Clubmitglieder haben VORTEILE.**

Aktuelle Preise
bitte telefonisch
erfragen.
Erst anrufen,
dann die Spiele
zuschicken.



Porto 6,- DM
zuzügl. Nachnahme
Expresß +10,- DM
Lieferung ins
Ausland nur per
Vorkasse

☎ 0541/24303

Fax: 0541/25210

Öffnungszeiten: Montag – Freitag 9.00–18.30
Samstag: 9.00 – 14.00

ANKAUF VON SPIELEN

SCHICKEN SIE UNS EINFACH IHRE SPIELE UND FÜGEN SIE NAME, ANSCHRIFT UND TELEFON-NR. BEI. WIR ZAHLEN PER V-SHECK (ABZÜGL. 5,- DM GEBÜHR) ODER PER ÜBERWEISUNG (BANKVERBINDUNG BEIFÜGEN).
BEFINDET SICH IHR SPIEL NICHT AUF UNSERER PREISLISTE, RUFEN SIE UNS BITTE AN. U.S.- UND EURO-VERSIONEN WERDEN ANGEKAUFT.
WEGEN ÜBERLAGERUNG KÖNNEN MANCHE TITEL VERWEIGERT WERDEN. RUFEN SIE UNS VORHER BITTE AN, BEVOR SIE IHRE SPIELE ABSCHICKEN.

CLUB BONUS

FÜR JEDEN BEKANNTEN, DEM SIE DEN CLUB WEITEREMPFEHLEN UND DER DARAN TEILNIMMT, GIBT ES EINEN MONAT MITGLIEDSCHAFT UMSONST.

DIE NEUESTEN TITEL STÄNDIG AUF LAGER

**AB 300,- PORTO VERSAND FREI
2 BIS 3 TAGE LIEFERZEIT
SONDERANGEBOTE IMMER AUF LAGER**

DREAMSCAPE

FARBIGE WAPPEN T-SHIRT

15,- DM

*** RUF DOCH MAL AN ***

**☎ 0541/24303
DREAMSCAPE VIDEOGAMES
Große Hamkenstraße 32A
49074 Osnabrück**

MORTAL KOMBAT II



Auf einen Kassenschlager wie die Rangelei der tödlichen Kombattanten mußte natürlich mit tödlicher Sicherheit eine Fortsetzung folgen. In der Spielhalle besorgte das Midway, auf den Konsolen besorgt es uns nun einmal mehr Acclaim!

Daß die BPS den Vorkämpfer kürzlich für nicht jugendfrei erklärt hat, scherte den Hersteller wenig, denn kaum ein Spiel wurde von den Fans so heiß herbeigesehnt wie dieses. Hier ist es nun und kickt auf einem 24-MBit-Modul alle Straßenkämpfer mit tollen Neuheiten von der Matte!

Falls es Euch interessiert: Auch die Hintergrundstory wurde weitergesponnen. Sonya Blade und Kano aus Teil eins sind hier nämlich die Opfer einer Entführung und schmachten daher in der „Outworld“, einer Art Parallelwelt zur Erde. Der Herrscher dieser Dimension heißt Shao Khan und will das nackte Chaos auf unsere Gefilde loslassen. Und weil das der Niederträchtigkeit nicht genug ist, hält er auch noch für einen alten Bekannten, den rachsüchtigen Shang Tsung, ein Turnier ab, was wiederum die ehemaligen Mitstreiter unserer Helden auf den Plan ruft. Ebenfalls gehört haben den Ruf ein paar ganz neue Recken, zumal jeder von ihnen seine persönlichen Gründe für einen Kampf hat. So will Jax z.B. seiner früheren Armee-Ka-

meradin Sonya aus der Patsche helfen, während Baraka, Kung Lao, Kitana und Mileena noch alte Rechnungen offen haben... Kurz und gut, man darf sich hier für einen von 12 Fightern entscheiden, auch Reptile und Shang Tsung können direkt ausgewählt werden. Wer sich diesmal im Turnier nach oben kloppt, findet an der Spitze zwei besonders fette Endgegner vor: Kintaro, der genau wie sein Bruder Goro über vier unangenehm starke Arme (aber noch mehr Power) verfügt, und dann den Oberfiesling Shao Khan höchstselbst. Doch ehe man mit den Widerlingen Bekanntschaft schließt, hat man viele der pro Szenario bis zu drei Kampfunden in den



Ist das der doppelte Salto mortale?

gespenstischen Gegenden der Zwischenwelt hinter sich. Da wird in einem gruseligen Keller aufeinander eingedroschen, in einer Waffenschmiede, auf schmalem Pfad bei Mondenschein, auf heiligem Tempel-



Eine knallharte Lady!

gelände und stets vor animiertem Hintergrund.

Ehrensache, daß die neuen Gegner auch neue Waffen und neue Techniken in die Schlacht werfen. Bleistiftsweise bedient sich etwa Kung Lao seines äußerst scharfkantigen Hutes als Frisbee, und die Teufelsweiber Kitana und Mileena wollen ihre Feinde mittels haar-scharfer Fächer-Wurfgeschosse und Sai-Gabeln zur Strecke bringen. Jax, der Wrestler, schmeißt die Wurfsichel, und Mutant Baraka hat gar angewachsene Klingen, so daß er keine weiteren Hilfsmittel braucht, um die Arena alsbald in ein Splatterhouse zu verwandeln. Richtig geraten, neuerdings geht es auch am SNES ausgesprochen blutig zur Sache!

Übrigens waren auch die bereits bekannten Kämpfer inzwischen in Acclaims Trainingslager, um ein paar neue Special Moves zu lernen. So hat Reptile nun eine ebenso unfeine wie originelle Ninja-Technik im Repertoire (er spuckt seinem Gegenüber schlicht und ätzend ins Auge...), Scorpion kann sich jetzt





Auch Kämpfer sind im Dutzend billiger

in der Luft spalten, Liu Kang zeigt einen schicken und ungemein effektiven Bicycle-Kick, und Shang Tsung morpht fleißig durch die Gegend. Die „Finishing-Moves“ sind so knallhart wie eh und je, da fliegen nicht nur die Fetzen, sondern auch Köpfe und Arme. Zudem sind manche Techniken jetzt von der Location abhängig, und nach der Aufforderung „Finish him!“ darf sich der Spieler nun zusätzlich zum altbekannten „Fatality-Move“ zwischen zwei brandneuen Varianten entscheiden: Entweder man wählt den „Friendship-Move“ und gibt dann dem Unterlegenen großzügig ein Autogramm (Johnny Cage), eine feine Geburtstagstorte (Kitana) oder ein kleines Püppchen (alle 3 Ninjas) – oder man greift zur „Babality-Methode“, wo der Verlierer kurzerhand in ein wehrloses Baby verwandelt wird... Da ist es fast schon selbstverständlich, daß es statt einem nun drei Geheim-Charaktere (etwa Jade, die ab und an aus dem Zauberwald hervorlinst) gibt und auch an der Optik kräftig gefeilt wurde. Sämtliche Screens wurden neu und sehr detailliert gezeichnet, die

Darsteller mit frischen Klamotten digitalisiert und dann fein nachbearbeitet. Was die astreinen Animationen angeht, sollte es eigentlich genügen, zu erwähnen, daß hier an die 100 Bewegungsabläufe warten – ob Fatality- oder Stinknormality-Move, alles ist vom Feinsten. Im Hintergrund wackeln nun nicht mehr öde Mönche durch die Gegend, stattdessen sorgen animierte Bäume

oder am Fenster vorbeiziehende Wolken für Stimmung. Last not least wird bei der ebenfalls neuen Soundbegleitung (flotte Musik und trefflichere FX) wohl niemand zur gebotenen Abschaltoption greifen wollen.

Am erfreulichsten ist aber vielleicht, daß man dank der gelungenen Steuerung auch schwierige Techniken recht bald im Griff hat, zumal die Button-Belegung im Optionsmenü eingestellt werden kann. Diesbezüglich ebenfalls hilfreich sind die fünf Schwierigkeitsgrade und die Handicap-Funktion im Zwei-

spielermodus für einen fairen, frustfreien Fight. Was soll man also noch sagen? Mortal Kombat II ist weit mehr als nur der würdige Nachfolger eines Bestsellers – es ist die derzeit ultimative Herausforderung für kampfstärke Konsoleros! (ms)



Laß blitzen, Kumpel...



Das soll ein Gentleman sein?



**MORTAL KOMBAT II
(ACCLAIM)**



**COILE KOILE
VARIABEL: 6 STUFEN**

GRAFIK	88%
ANIMATION	91%
MUSIK	78%
SOUND-FX	78%
HANDHABUNG	83%
DAUERSPASS	88%

PREIS 179,- DM

TESTMUSTER VON: HERSTELLER

SPECIALS

Zweispielermodus mit Handicap-Option, individuelle Pad-Belegung, Continues.

AUCH ERNÄHLICH FÜR...

MEGA DRIVE: Dasselbe Spiel, grafisch etwas „schlanker“.

GAME GEAR: Weniger Kämpfer und optisch natürlich nicht ganz so ergiebig.

GAMEBOY: Wie am GG, nur ohne Farbe.

DESERT FIGHTER

In der Realität sind die Schlachten des Golfkriegs gottlob längst geschlagen, am Monitor wird der Konflikt wohl noch jahrelang ausgeschlachtet. Die neueste Schlachtplatte à la „Desert Strike“ kommt von System 3.

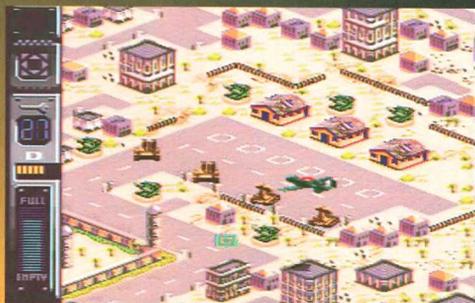
Damit's nicht zu abgekupfert aussieht, hat man schon mal den Namen des irren Oberbósewichts abgeändert: Hier heißt der im Mittleren Osten beheimatete Diktator Zarak. Und weil er gerade ein friedliebendes Nachbarland besetzt hat, müssen nun die tapferen UN-Blauhelme bzw. der Spieler ran. In acht Missionen darf man dem Despoten den Marsch blasen, dabei stehen (wie üblich) zunächst diverse Radarstationen, Scud-Raketenbasen, Öldepots, Flughäfen und ABC-Waffenfabriken sowie schließlich Zaraks Hauptquartier auf der Abschußliste. Alle Einsätze bestehen wiederum aus mehreren Unteraufträgen, da die Angriffsziele jeweils über verschiedene Regionen verteilt sind.

Wo beim Vorbild noch ein einsamer Hubschrauber seine Runden zog, stehen nun eine gute alte F-15 Strike Eagle und der auf Panzerjagd spezialisierte A-10 Thunderbolt auf der Rollbahn – durch die Wahl der entsprechenden Bewaffnung läßt sich der Adler sowohl luft- als auch bodenkampftauglich machen, während man den Donner-

schlag mit Knallkörpern wie AGM-65 oder Rockeye-Bomben ausrüsten darf. Die Missionen selbst wurden mit einem großzügigen Zeitlimit bedacht, innerhalb dessen beliebig viele Einsätze mit jedem der beiden Flieger erlaubt sind. Eine Übersichtskarte des aktuellen Gebietes hält dabei ständig allerlei Infos über den Feind parat, damit man sein Vorgehen auch genau planen kann: Wer will die schwerfällige A-10 schon mitten in die Arme der gegnerischen MiGs treiben, wenn eigentlich zuvor eine „Luftreinigungsaktion“ das taktische Gebot der Stunde gewesen wäre? Als Service für (noch) nicht so wüstenproben Digi-Piloten stehen zudem drei Schwierigkeitsgrade, eine Batterie zum Speichern des Spielstands sowie die individuell einstellbare Joypadbelegung zur Verfügung. Durch die isometrische 3D-Optik sieht der Wüstenflugi von System 3 dem Pendant von Electronic Arts schon verblüffend ähnlich, doch sind hier die Animationen etwas detailfreudiger als bei „Desert Strike“ ausgefallen. Die Akustik besteht aus passablen



Der Blauhelm-Bomber



Panzer in Reih und Glied

Knalleffekten und einer mittelprächtigen Musik; die ohnehin wichtigere Steuerung ist jedoch klasse: Die Stahlvögel gehorchen den Pad-Kommandos des Spielers aufs Wort, wobei nicht zuletzt die variable Belegung der Steuerzentrale für zufriedene Gesichter sorgt. Viel Abwechslung von Mission zu Mission sollte man jedoch nicht erwarten, speziell die Grafik hat da (trotz eingebledeter CNN-Nachrichten) wenig zur Motivationssteigerung beizutragen. Weil Desert Fighter zu guter Letzt wesentlich leichter ist als „Desert Strike“, sei es vorwiegend jungen Wüstenfüchsen am Super Nintendo empfohlen – als hartgesottener Bal-

lerveteran wartet man vielleicht besser die Umsetzung von „Jungle Strike“ ab. (mic)

DESERT FIGHTER (SYSTEM 3)

74%



WÜSTEN-ACTION VARIABLE: 3 STUFEN

GRAFIK	76%
ANIMATION	79%
MUSIK	59%
SOUND-FX	66%
HANDHABUNG	84%
DAUERSPASS	72%

PREIS 139,- DM

TESTUNTER VON: LEISURESOFT

SPECIALS

Der Spielstand ist per Batterie speicherbar.



Auf den Konsolen tummeln sich ja Prügelknaben aller Rassen und Klassen, trotzdem hat Capcom für das SNES noch eine bislang selten gesehene Spezies entdeckt: Waren nicht auch die alten Rittersleut' gefürchtete Raufbolde?!

NINTENDO
SUPER NINTENDO

Knights of the Round



Merlin macht Mut

Gemeint sind freilich nicht x-beliebige Blechbubis, sondern so legendäre Recken wie König Artus, Sir Lancelot und der ottle Parsifal. Einen aus diesem sagenhaften Trio darf man sich aussuchen, um mit ihm den Heiligen Gral zu suchen; gesellige Ritter der Tafelrunde können aber auch zu zweit losziehen und sich gemeinsam den Überraschungen und Gefahren der Becher-Quest stellen. Keine üble Idee, denn die sieben Levels umfassende Wanderschaft konfrontiert die mit Zweihänder, Axt oder Papier ausgerüsteten und in puncto Stärke bzw. Geschwindigkeit unterschiedlich gesegneten Sucher u.a. mit gepanzerten Riesen, grimmigen Henkern und gemeinen Landsknechten. So richtig übel wird's stets am Levelende, wo extradicke Endgegner warten, die zumeist auch noch über magische Fähigkeiten verfügen – Feuerkugeln und Flammenkreise stellen da quasi die Standard-Begrüßungsformeln dar... Dummerweise brösel der Energiebalken der eigenen Kämpen fast schon bei einem stärkeren Windhauch dahin, und das in jedem Level anders bemessene Zeitlimit macht die Schatzsuche auch nicht unbedingt leichter. Aus Gründen der Ritterlichkeit haben die Program-

mierer daher überall Fässer, Wimpel und Barrikaden verteilt, die (genau wie manche Gegner) nach einem freundlichen Schwerthieb ein oder frische Extraleben Energie in Form deftiger Schlachtplatten herausrücken. Außerdem findet man manchmal Gold und Juwelen, wobei die daraus resultierenden Erfahrungspunkte den Charakter um eine Fähigkeitstufe nach oben katapultieren können, was sich wiederum positiv auf seine Bewaffnung und Lebenskraft auswirkt.

In erster Linie lebt Knights of the Round aber von der tollen Grafik: Die hübsch gezeichneten und prima animierten Sprites bewegen sich vor liebevoll gestalteten Hintergründen mit Parallax-Scrolling. Dagegen wirkt die ziemlich neuzeitliche Dudelmusik eher störend, was die kernigen FX wieder halbwegs wettmachen. Spaß machen auch die verschiedenen Schlagkombinationen, zumal die Steuerung aufs

Wort pariert und das Pad recht sinnvoll belegt wurde. Um so betrüblicher, daß beim Game-Design ein wenig geschlampt wurde – ab und an wird ein Held auf höchst unreh-



Arthur schwingt Excalibur

hafte Weise von beiden Seiten in die Zange genommen, so daß ihn nur noch ein energievereschlingender Extrschlag rettet. Darüber hinaus sind die Endgegner überaus kernige Gesellen; gäbe es nicht die neun Continues, wäre das Überleben im Mittelalter für weniger geübte Haudraufs wohl schier unmöglich.

Frust und Lust liegen bei die-



Ja, so warn's, die alten Rittersleut'



Lancelot haut ganz schön flott...



Sir Parsifal – noch ohne Gral!

ser Ritterrunde also eng beissamen, weshalb wir Otto Normalrecke ein Probispielchen vor dem Kauf empfehlen. Trainierte Kämpfer auf der Suche nach dem Heiligen Grafik-Gral dürfen dagegen umgehend im Softshop zuschlagen... (mic)

KNIGHTS OF THE ROUND (CAPCOM)



RITTER-RANGELEI
VARIABLE: 3 STUFEN

GRAFIK	84%
ANIMATION	82%
MUSIK	50%
SOUND-FX	74%
HANDHABUNG	76%
DAUERSPASS	72%

PREIS 129,- DM

TESTUNSTER VON: HERSTELLER

SPECIALS

Zweispelermodus, 9 Continues.

INDIANA JONES GREATEST ADVENTURES

Der schlagkräftige Archäologe mit der Peitsche ist inzwischen auf praktisch jedem Medium daheim, nur das Super Nintendo war für ihn bislang noch Neuland. Vorbei, denn JVC und Lucas Arts haben hier gleich die komplette Film-Trilogie unter einen Plattform-Hut gebracht!

Der Rundumschlag umfaßt mithin die Handlungen der Movies „Jäger des verlorenen Schatzes“, „Der Tempel des Todes“ und „Der letzte Kreuzzug“ – gut sechs Stunden abenteuerliche Reliquiensuche wurden hier auf ein Modul mit 16 MBit zusammengefercht. Eine fast schon monumentale Aufgabe, welche die deutschen Renommier-Programmierer von Factor 5 („Super Turrican“) da zu bewältigen hatten! Immerhin war ihr Sprachrohr Julian Eggebrecht dabei nicht ganz allein für das Gamedesign verantwortlich, mit Kolani Streicher stellte ihm Lucas Arts einen erfahrenen Mann zur Seite. Und so nimmt es nicht wunder, daß Indy am SNES in mancher Hinsicht an Kolanis Sternenkriege „Super Star Wars“ und „Super Empire Strikes Back“ erinnert: Hier wie dort bekommt man es mit bombastisch präsentierten Plattformen und einem nicht minder bombastischen Schwierigkeitsgrad zu tun.

Na, wenigstens läßt sich jeder zweite der rund zwei Dutzend Levels per Code anwählen, außerdem gibt es Rücksetzpunkte, damit Dr. Jones bei Verlust eines seiner maximal drei Leben (die Zahl ist einstellbar) die Suche nicht wieder bei Adam und Eva aufnehmen muß. Grundsätzlich unterteilt sich die Action wie gesagt in drei Episoden, wobei die Reise zunächst nach Südamerika führt. Hier hat man sich durch eine Grotte voller Fallen, Fledermäuse und Eingeborener zu schlagen, und zwar erst mal mit der nackten Faust – Peitschen, Pistolen und Handgranaten wollen erst aus Extrabehältern gefischt werden. Der Lederriemen dient dem Helden dabei als Waffe und Kletterseil gleicher-

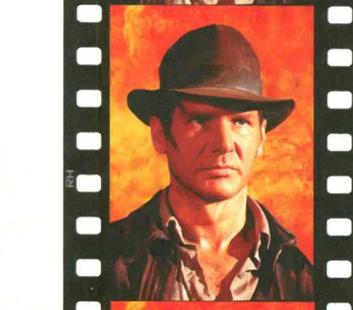


Per Autoscrolling durch Kairo

maßen, während die allesvernichtenden Sprengkörper logischerweise nur begrenzt vorrätig sind. Mehr oder weniger getreu der Filmhandlung stehen noch die Flucht vor einem riesigen Felsbrocken, das Durchqueren einer brennenden Himalaya-Hütte, eine wilde Autoscrolling-Hatz in Kairo und das Vermöbeln unzähliger Nazis auf dem Plan, ehe Indiana endlich die sagenhafte Bundeslade in Händen hält. Ohne Atempause geht es mit Teil zwei in Shanghai weiter. Hier muß man im Restaurant einem Fadenkreuz ausweichen, per Schlauchboot durch eine 3D-Schneelandschaft jagen, sich im Palast von Pan-Kot mit den Wachen prügeln, die versklavten Kinder aus einer Mine befreien und dann mit der Kohlenlore durch eine Lavagrotte jagen. In dieser furiosen Sequenz werden entgegenkommende Wagen abgeballert und Weichen gestellt, im Halsbrecherischen Endkampf auf der Hängebrücke stellt man sich indessen dem bösen Oberpriester der Göttin Kali. Und damit geht's auch schon zum letzten Kreuzzug nach Venedig, wo man sich zunächst durch unterirdische Katakomben kloppt, anschließend ein Nazischloß nach Papa Jones durchsucht, im Zeppelin gegen Gestapoleute kämpft und per Doppeldecker eine 3D-Ballersequenz durchfliegt – bis dann in der Wüste das große Finale im Kampf um den Heiligen Gral stattfindet. Mangelnde Abwechslung kann man diesem Spiel also wahrlich nicht nachsagen, zumal sich Hüpf-Sequenzen andauernd mit reinen Actioneinlagen abwechseln: Mal ist Timing, dann wieder Geschicklichkeit gefragt, und die spektakulären 3D-Szenen hätten jede für sich allein schon ein prima Game abgegeben. Allüberall wimmelt es von Geheimräumen, Extras, Herzen für frische Lebensenergie und anderen Boni, bloß die Obermotze sind ein wenig fad ausgefal-



Der Kampf um die Bundeslade



Wo bin ich?

Ran an den Panzer!



"THE MEN FROM THE PALACE CAME,
STOLE THE SACRED SANKARA STONE
AND KIDNAPPED OUR CHILDREN."

Haufenweise Zwischenoptik...

"THAT WASN'T SO BAD!
I FINALLY FOUND THE GOLDEN IDOL."

len – leicht zu besiegen sind sie deswegen aber nicht. Bemängeln könnte man höchstens noch die gelegentliche Unfairneß des Spiels und seine teils etwas hakelige Steuerung. So erfordert der Einsatz der Peitsche als Liane viel Übung, und während man etwa einen Felsen beiseite schiebt, ist Springen erst wieder möglich, sobald sich das Spritze aufgerichtet hat. Leider scheinen das auch die Gegner zu wissen, deren Attacken in solchen Situationen meist Lebensenergie kosten. Doch läßt sich mit Übung jede Szene verlustfrei meistern, und die phantastische Präsentation entschädigt für fast alles: Die Par-

allax-Optik überzeugt durch bunte Vielfalt und hübsche Special-FX wie schimmernde Lichtkegel, die Sprites gefallen durch Größe und gelungene Animation. Dazu illustrieren aus dem Film digitalisierte Zwischenbilder mit (englischem) Text und eine scrollende Landkarte den Fortgang der Handlung, und die verschiedenen Musikstücke bzw. Sound-FX lassen sich ebenfalls hören. Kurz und sehr gut, hier finden sich Rasanzen, Spannung, Atmosphäre und Mega-Präsentation in einer Weise vereint wie sonst leider viel zu selten – Indys Abenteuer am Super Nintendo sind wirklich das Größte! (rl)



3D olé: Mode 7-Levels für mehr Abwechslung

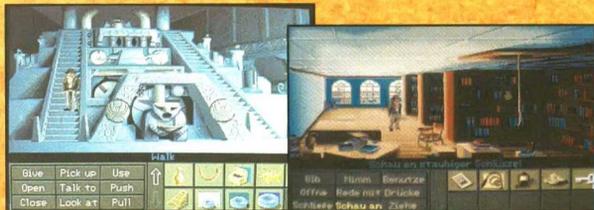
Feurioooo!!!!



INDIANA JONES DIGITAL

Seine Digi-Premiere hatte der Reliquien-Jäger von George Lucas mit der Filmumsetzung „Raiders of the Lost Ark“ in den frühen 80ern am Atari VCS. Es folgten die hübsche Arcadekonvertierung „The Temple of Doom“ und meist eher durchwachsene Plattform-Abenteuer für Sega-Konsolen, Game Boy und Heimcomputer. Ein voller Erfolg

waren hingegen die Adventures „Der letzte Kreuzzug“ und „The Fate of Atlantis“ (eine Indy-Story ohne Filmvorlage!), welche Lucas Arts jedoch für den PC und Amiga reservierte. Schade, daß die lange angekündigte Version für das Mega CD ebenso auf sich warten läßt wie der vierte Kinostreifen mit Harrison Ford.



Indiana Jones goes Computer: The Fate of Atlantis

INDIANA JONES GREATEST ADVENTURES (JVC/LUCAS ARTS)

86% **PROBANDMUSTER**

MOVIE-ACTION

VARIABLE: 3 STUFEN

GRAFIK	88%
ANIMATION	86%
MUSIK	86%
SOUND-FX	81%
HANDHABUNG	73%
DAVERS-PASS	88%

PREIS 129,- DM

TESTMUSTER VON: ALLAN

SPECIALS

Drei Continues, Levelcodes, mit passendem Decoder Dolby-Surround-fähig.

AUCH ERNÄHRLICH FÜR...

MEGA DRIVE: Geplant ist eine 1:1-Umsetzung, komplett mit den am MD schwer zu realisierenden 3D-Levels.

SPARKSTER

Der hiesige Held ist am Mega Drive bestens bekannt, dort räumte er letztes Jahr mit „Rocket Knight Adventures“ kräftig ab. Jetzt läßt Konami das Opossum am SNES los – und schlägt damit das Original um Längen!

An der Ausgangssituation hat sich gegenüber den alten Sega-Zeiten nichts geändert, immer noch schmachtet Prinzessin Sherry in den wölfli-



sehen Klauen des Schurken Axle Gear – immer noch planen seine Verbündeten, die Schweine, die Welt mittels eines umgebauten Asteroiden zu erobern. Und immer noch muß sich Sparkster nun laufend und springend durch zahllose Levels schlagen, um sein Comic-Universum und damit auch seine Angebetete zu retten.

Die wilde Plattform-Jagd führt über Stock und Stein, durch Felder und Wälder bis zum Raumschiff des bösen Wolfs. Dazwischen stehen Ausritte auf Robo-Straßen, Pyramiden-Erkundungen und musikalische Kampfeinlagen gegen wild gewordene Tröten, Trommeln und Tasteninstrumente auf dem Programm. Auch waschechte Ballerlevels und Robot-Fights sind zu überstehen, ehe im Schweineasteroiden der

finale Showdown über den Screen flimmert. Bei soviel Abwechslung darf es natürlich an Spezialfähigkeiten für den Helden nicht fehlen: Das Jetpack für enormes Tempo und kurze Luftfahrten kennt man bereits vom Mega Drive, genau wie das von den meisten Gegnern gefürchtete Wurfsschwert. Neu hingegen ist der Feuersalto, mit dem sich so manches Schwein schlachten und so manche Wand aus dem Weg sprengen läßt. Außerdem finden sich immer wieder leckere Früchte, deren Vitamingehalt den knapp bemessenen Energiebalken auffrischt, um die drei Opossum-Leben beisammen zu halten.

Grafisch repräsentiert Sparkster das derzeit hohe Ni-

veau am Super Nintendo: Die Sprites sind teils riesengroß und stets hervorragend animiert (besonders hübsch ist der Zoomeffekt der Endgegner), die Hintergründe immer liebevoll gezeichnet und glänzen mit kleinen, aber feinen Optik-Gags wie spiegeln den Wasseroberflächen. Die Musik ist stimmig, die Sound-FX lassen's ordentlich krachen, und dank des strammen Joypadhandlings sind selbst komplexere Bewegungsabläufe kein Problem. Auch beim Spieldesign hat Konami nachgebessert, wodurch nun etwa bei Vertikalscrolling geballert wird und die Robotkämpfe aus der Vogelperspektive zu sehen sind. Zudem wurden hier alle Abschnitte an die Möglichkeiten des neuen Feuersaltos ange-

gepaßt und mit neuerdings gleich drei Schwierigkeitsgraden sowie Paßwörtern für jeden Level bestückt.

Im Ergebnis ist Sparkster damit nicht nur ein nahezu komplett neues Spiel, sondern auch ein nochmals deutlich besseres, als es „Rocket Knight Adventures“ am Mega Drive war! (mic)



SPARKSTER (KONAMI)	
84%	
PLATTFORM-ACTION VARIABLE: 3 STUFEN	
GRAFIK	86%
ANIMATION	88%
MUSIK	84%
SOUND-FX	82%
HANDHABUNG	82%
DAUERSPASS	83%
PREIS	129,- DM
TESTMUSTER VOM: HERSTELLER	
SPECIALS	
Nur ein Spieler, Levelcodes, Continuefunktion.	

AUCH ERNÄHLICH FÜR...

MEGA DRIVE: Während das eigentliche Vorbild hier „Rocket Knight Adventures“ heißt und nur noch ansatzweise Ähnlichkeiten mit der SNES-Version aufweist, soll auf Segas 16-Bitter die Fortsetzung dann „Sparkster“ getauft werden und nichts mehr mit vorliegender Fassung zu tun haben – ganz schön verwirrend, was?

SUPER ADVENTURE ISLAND III

NINTENDO
SUPER NINTENDO

Die erste Abenteuerinsel entpuppte sich als lauer Plattform-Langweiler, doch in der Fortsetzung macht das bonbonbunte Eiland seinem Namen Ehre: Hier wird gehüpft und geknobelt, daß es eine wahre Freude ist!

Nett anzusehen ist bereits das Intro, selbst wenn nur die bekannte Geschichte von der entführten Königstochter erzählt wird. Nun, immerhin handelt es sich bei der Prinzessin um Tina und damit um genau jenes Mädel, das bereits vor einiger Zeit beim NES-Modul „Adventure Island II“ als Kidnappingopfer herhalten mußte. Erneut schlüpft man also in die Haut des mit allen Wassern gewaschenen Plattformhelden Master Higgins und macht sich auf Befreiungstournee...

Als Startbasis dient eine wäbri-ge Oberwelt à la „Super Mario World“, wo per Floß an fünf Inseln bzw. Plattformstationen haltgemacht wird. Den ersten Zwischenstopp legt man im Palmenland ein, das Higgins mit angriffslustigen Papageien, fleischfressenden Pflanzen und anderen Gefahren der Südsee konfrontiert; es folgen Exkurse an den Nordpol, in das Vulkangebiet, an den Strand und schließlich nach Ägypten, wo es von Feinden in allen Farben, Formen und Größen nur so wimmelt. Seiner Haut erwehrt man sich zunächst per Fausthieb, im weiteren Spielverlauf kommen dann auch Messer, Schwerter und andere Waffen zum Einsatz, die gesammelt und am Inventarscreen abrufbereit gehalten werden.

Das Auffinden der versteckten oder von besiegten Feinden zurückgelassenen Energiepakete, Rüstungen, Schilde und Extras macht dabei einen der Hauptreize des Spiels aus, denn selbst nach mehrmaligem Durchzocken überrascht das Modul noch mit vormals unentdeckten Bonusgames und Geheimkammern. Gefallen kann außerdem der moderat schwere Spielablauf mit seinen kleinen Dialogen und vielen Puzzles – sollte mal ein Rätsel unlösbar scheinen, legt man im Rasthaus ein Nickerchen ein und bekommt im Traum Tips zuge tragen. Nicht zuletzt durch Features wie Automapping und den batteriegepufferten Spielstandspeicher fühlt man sich hier oft an das Topmodul „Super Metroid“ erinnert, auch



Eine Floßfahrt, die ist lustig...

Das Endmonster der Eiswelt



wenn die Levels im direkten Vergleich nicht ganz so komplex und innovativ ausgefallen sind. In Sachen Optik gefällt die Abenteuerinsel dafür ein ganzes Stück besser: Die knallbunten und detaillierten Grafiklandschaften werden von hübsch animierten Knuddelsprites belebt, erstklassige Calypso-, Swing- und FX-Klänge sorgen für stets zur Situation passende Akustik. Und da neben den oberflächlichen Qualitäten auch die inneren Werte wie Abwechslungsreichtum und Atmosphäre stimmen, ist Super Adventure Island II allemal eine Reise wert. (rl)

Elliot, der Schmunzel-drache?



Strand, Palmen, Sonnenschein



Das Tor zum nächsten Level



Kleines Bonusspiel gefällig?

SUPER ADVENTURE ISLAND II (HUDSON)

78%



ACTION-ADVENTURE FÜR GEÜBTE

GRAFIK	84%
ANIMATION	88%
MUSIK	84%
SOUND-FX	74%
HANDHABUNG	76%
DAUERSPASS	76%

PREIS 129,- DM

TESTRUSTER VON: HERSTELLER

SPECIALS

Batteriespeicher für drei Spielstände, unendliche Continues.

AUCH ERNÄHLICH FÜR...

NES: „Adventure Island“ ist mittelpflichtig, die Fortsetzung prächtig, den dritten Teil gibt's nur in Japan.

GAME BOY: Dito, bloß existiert kein dritter Teil. PC ENGINE: Siehe Game Boy, allerdings heute kaum noch erhältlich.

DIE SCHLÜMPFE

Peyos blaue Zwerge mit den weißen Zipfelmützen kennen Kinder zwischen acht und 88 Jahren aus Comics und Zeichentrickfilmen – sofern sie zur Nintendo-Gemeinde gehören, können sie die Schlümpfe jetzt auch auf ihrer Konsole kennenlernen!

Wenn Infogrames die Bläulinge nun auf die Plattformen hievt, dann trägt die französische Company damit die Verantwortung einer langen Tradition: Die Schlümpfe schlümpften bereits vor über zehn Jahren über das Videospielsystem Colecovision – und setzten damals Maßstäbe bei der Präsentation...

SCHLÜMPFEN AM SUPER NINTENDO

Das Maß alles Bösen ist in Schlumpfhausen seit jeher der böse Zauberer Gargamel (hier Gurgelhals genannt), der alle Zipfelmützenträger in seine Gewalt bekommen will. Bei vier der kleinen Kerlchen ist ihm das am SNES bereits gelungen, nun steht eine 16 Abschnitte währende Befrei-

reichen Sprungfedern im Terrain versetzen und sich im Sumpf über Lianen hangeln, der Brillenschlumpf tut sich dank mitgebrachter Kerze in finsternen Höhlen leicht, und der Überraschungsschlumpf weiß seine Feinde durch wahrhaft bombige Geschenke zu erfreuen.

Hüpfen können natürlich alle Helden, und alle haben sie nicht nur gegen jede Menge Gegner wie z.B. lästige Stechmücken, fleischfressende Pflanzen, Drachen und Riesenschlangen, sondern auch noch gegen ein gnadenloses Zeitlimit zu kämpfen. In der Regel gilt dabei die Devise „Der Klügere weicht aus“, denn nicht jeder Feind läßt sich von einem gewagten Kopfsprung kleinkriegen. Statt Jäger sollten sich hier also eher Sammler angesprochen fühlen, auf sie wartet nämlich reiche Ernte in den hübsch gestalteten Landschaften: Himbeeren sorgen für einen energiestärkenden Vitaminstoß, 25 Blätter des legendären Siebenwurz oder die Schlümpfpuppe bescheren ein Extraleben, und sind erst mal 25 Sterne angehäuft, gelangt man in einen der beiden Zusatzlevels, wo es per Floß bzw. Storch auf Boni-Jagd geht. Für noch mehr Abwechslung sorgen zwei weitere Sequenzen, die zunächst eine

Lorenfahrt durch eine verzweigte Goldmine und später dann eine rasante Rodelpartie für unsere Blauzwerge bereithalten.



Eine bombige Überraschung! (SNES)

Die Grafik ist abwechslungsreich und durchweg gut gelungen, wobei besonders die flott und flüssig animierten Knuddelsprites, das feine Parallax-Scrolling und die Mode-7-Action am Schlitten hübsch anzusehen sind. Viele stimmungsvolle Musikstücke verlocken dabei unwillkürlich zum Mitpfeifen, nur die Sound-FX können nicht recht überzeugen. Das kann



Ein Männchen hüpfert im Walde



Brilli bringt Licht ins Dunkel (SNES)

ungsaktion an. Weil Schlumpf nicht gleich Schlumpf ist, gestaltet sich das Plattform-Abenteuer in vielen Levels unterschiedlich, zumal dann oft ein neuer Schützling zu steuern ist: Der Muskelschlumpf kann mit Leichtigkeit die schweren, aber hilf-



Alle meine Entchen... (SNES)

DIE SCHLÜMPFE (INFOGRAAMES)

79%



JUMP & SCHLUMPF
VARIABLE: 3 STUFEN

GRAFIK	89%
ANIMATION	82%
MUSIK	84%
SOUND-FX	66%
HANDHABUNG	78%
DAUERSPASS	78%

PREIS 129,- DM
TESTRUSTER VON: HERSTELLER

SPECIALS

Nur ein Spieler, alle vier Levels gibt's ein Paßwort.



wiederum die prächtige Steuerung, was auch bitter notwendig ist – das Spiel ist nämlich selbst im niedrigsten Schwierigkeitsgrad schon verschlumpft schwer! Zudem gibt's nur alle vier Levels ein Paßwort, und da Rücksetzpunkte fehlen, ist jeder Lebensverlust mit dem Neubeginn des Abschnitts (teuer) zu bezahlen.

SCHLUMPFEN AM NES

Auf Nintendos 8-Bit-Maschine hat man es da ein ganzes Stück leichter, und das liegt sicher nicht daran, daß Gurgelhals hier nur drei

Schlümpfe in seine gichtigen Finger bekommen konnte. Nein, das Leveldesign ist einfach deutlich fairer geraten, wobei die Rettungsaktion trotzdem nicht zum Spaziergang degradiert wird. Ansonsten darf man ebenfalls durch eine Mine düsen, auf Adebars Rücken durch die Lüfte segeln, eine Runde rodeln oder während einer Floßfahrt auf dem Bach Boni bunkern – nur, daß in dieser Variante allein der Muskelschlumpf dem Drachen, Kater Azrael und seinem Herrn die Schlüssel zu den Zellen der Gefangenen abluchsen kann. Damit ihm das Solo nicht zu schwer fällt, darf er in Vertretung seines überraschungsfreudigen Kollegen explosive Pakete aufsammeln und dann per Wurf an die Gegner ausliefern. Es liegt in der Natur der Sache bzw. Hardware, daß die Plattformkost am NES in Sachen Umfang, Sound und Grafik nicht ganz so kalorienreich ausfällt wie am Super Nintendo; trotzdem hätten der Optik ein paar Details mehr nun wirklich nicht geschadet. Immerhin wird für NES-Verhältnisse ordentlich gescrollt, und die Spriteanimationen sind auch hier über alle Zweifel erhaben. Gleiches gilt für die problemlose Handhabung, und über den etwas dürrtigen Sound kann man ja zur Not hinwegschlumpfen.

DAS SCHLUMPFIGE FAZIT

Beiden Modulen gemeinsam sind der extrem hohe Niedlichkeitsfaktor und die beiliegende Gratis-Eintrittskarte für einen der Walibi-Vergnügungsparks in Frankreich. Hüben wie drüben wird komplett deutsch geschlumpft, außerdem unterstützt man mit dem Kauf lobenswerterweise die Umweltschutzorganisation „Schlumpf die Welt“, welche der Oberschlumpf Peyo seinerzeit gegründet hat, um Kids für Natur- und Umweltschutz zu begeistern. Und wenn sich schon mal die Gelegenheit ergibt, eine gute Tat zu tun, indem man sich selbst etwas so Gutes wie diese putzige Plattform-Action antut, dann kann man doch wohl kaum nein schlumpfen, oder? (st)

Beiden Modulen gemeinsam sind der extrem hohe Niedlichkeitsfaktor und die beiliegende Gratis-Eintrittskarte für einen der Walibi-Vergnügungsparks in Frankreich.



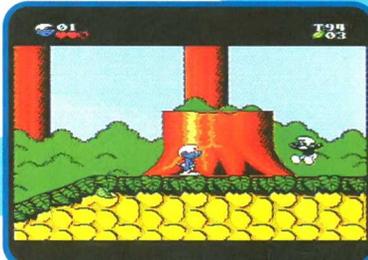
Eine Lorenfahrt ist lustig... (NES)

Der Schlumpf im Sumpf (NES)

NINTENDO
NES



Unterwegs mit Adebar-Airlines (NES)



Gurgelhals ist nicht mehr weit! (NES)

DIE SCHLUMPFE (INFOFRAMES)



JUMP & SCHLUMPF VARIABEL: 3 STUFEN

GRAFIK	72%
ANIMATION	78%
MUSIK	62%
SOUND-FX	56%
HANDHABUNG	79%
DAUERSPASS	74%

PREIS 99,- DM

TESTMUSTER VON: HERSTELLER

SPECIALS

Auch hier ist nur ein Schlumpf gefragt, auch hier erleichtern Paßwörter das Schlumpfen.

AUCH ERHÄLT LICH FÜR...

GAME BOY: Quasi die farblose Variante der NES-Version.

EXKLUSIV

NEU

Das Sammlerstück

MIT EINGEBAUTER WERTSTEIGERUNG!



Die JOKER-TELEFONKARTE mit Einheiten im Wert von 6,- DM und einem Jugendstil-Motiv unseres Maskottchens existiert nur in einer streng limitierten Auflage von 2.000 Stück und repräsentiert einen Katalog-Wert von ca. 80,- DM. Unseren Lesern können wir eine begrenzte Stückzahl anbieten!

**NUR
29,- DM**

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.)

Mit dem 32-Bit-Aufsatz für das Mega Drive und der Nachfolgekonsole Saturn stehen zwei ganz heiße Sega-Neuheiten kurz vor der Veröffentlichung – alle übrigen, teils nicht minder heißen Neuigkeiten stehen ebenfalls auf dieser Seite!

NEUES VON
SEGA



Jetzt im Doppelpack:
Cool Spot & Ottilants

DER PREIS IST HEISS

Rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft heizt Sega den Abverkauf schon etwas älterer Plattformen mit preisgünstigen **Modul-Doppelpacks** an. Wer also ein Master System besitzt, kommt im Austausch gegen 49 Märker in den Genuss der „Ottilants“ plus entweder „Batman Returns“ oder „Global Gladiators“. Mega Driver sollen 119 Steine lockermachen und erhalten im Gegenzug „Cool Spot“ zusammen mit „Ottilants“ bzw. (für einen Zehner mehr) „Asterix“. Wer indessen ganz auf den coolen Punkt fixiert ist, kann sich für 89,- DM auch das **Cool Spot Extrapack** zulegen, wo man neben dem Modul noch eine besonders coole Sonnenbrille, ein extracoolestes T-Shirt und einen coolen Pin in der heißen (Kühl-) Box findet. Cool, ey!

HEISSE DRÄHTE

Zwei Telefonkarten mit Sonic-Motiv hatten wir Euch bereits in der Januar-Ausgabe vorgestellt, jetzt hat Sega das Duo um ein neues Trio zum fünfteiligen Komplettsatz ergänzt: Wiederum sind jeweils sechs Märker an Gebühreneinheiten ent-

halten, wiederum sind die Kärtchen zum Telefonieren zu schade bzw. zu teuer – bei einem Stückpreis von rund 50 Märkern sollten sich eher Sammler angesprochen fühlen. Zumal die auf dem freien Markt verbreitete Auflage der auf der Rückseite mit einem (sich bei Perspektivenwechsel bewegenden) Hologramm des CD-Portables Multi-Mega verzierten Karten auf 300 Stück limitiert wurde. Übrigens: Telefonkartensammler sollten diesmal unbedingt im Blast-Shop vorbeischaun! Wer dagegen mehr über den Tele-Sonic wissen will, der wende sich an:

Axel Benkhardt
Tel.: 040/86 70 08



Telefonieren
mit Sonic



Das Mega Drive 32X, hier in der Japan-Version

NOMEN EST OMEN?

Nach „Mars“ und „Mega 32“ erfährt Segas 32-Bit-Nachrüstkit für das Mega Drive nun eine neuerliche Namensänderung: Unter der hoffentlich endgültigen Bezeichnung **Mega Drive 32X** soll das kleine Hardwarewunder pünktlich zum Weihnachtsgeschäft für etwa 400 Märker in die Läden kommen. Wie bereits berichtet, steckt man das Teil in den Modulschacht des Mega Drive, wo es die Technikfeatures der Konsole gewaltig aufpustet. Denn zwei Hitachi 32-Bit-RISC-Chips sowie ein Videoprocessor garantieren superschnelle 3D-Grafik in rund 32.000 Farben aus einer Palette von gut 16 Millionen! Auf Messen in Japan und den USA war das alles schon in der Praxis nachzuprüfen, hierzulande wird man es demnächst anhand von Spielen wie „Virtua Racing Deluxe“, „Virtua Fighters“, „Star Wars Arcade“ und einer 32-Bit-Version von „Soulstar“ abchecken können. Bis Ostern 95 soll der Modulberg auf etwa 30 Games anwachsen, und dann könnte endlich auch der **Saturn** am deutschen Konsolenhimmel auftauchen... (rl)



Soll im Frühjahr 95 kommen: Segas Saturn

ROBOTECTAR



Nach den Nintendo-Pistoleros dürfen nun auch die Sega-Cowboys den Patronengurt umschnallen und die vielleicht actionhaltigsten Plattformen der Videospieleschichte entern!

Um Problemen mit der deutschen BPS von vornherein aus dem Weg zu gehen, hat Konami (wie schon zuvor bei den Nintendo-Versionen) das heldenhafte Söldner-Team der japanischen und amerikanischen Fassungen hierzulande durch Roboter ersetzt und dabei gleich auch den Originaltitel „Contra“ geändert. Doch bei der eigentlichen Action wurden keinerlei Kompromisse gemacht: So heiß wie hier tobt die Schlacht sonst höchstens bei „Rocket Knight Adventures“ oder „Gunstar Heroes“ – und selbst diese Highlights des Genres müssen sich geschlagen geben, was die technische Umsetzung angeht!

Auch wenn die Optik bisweilen etwas farbarm wirken mag, ändert das nämlich nichts an der Tatsache, daß eine solche Konzentration von gewaltigen Endgegnern, furiosen Autoscroll-Sequenzen und atemberaubenden 3D-Einlagen am Mega Drive bis dato noch nicht dagewesen ist. Weil eine klasse Präsentation aber bloß die halbe Miete ist, hat man sich beim Spielablauf ebenfalls nicht lumpen lassen. So wird hier natürlich erst mal gelaufen, gehüpft und geballert wie anderswo auch, doch man werfe nur mal einen Blick auf die einfallreichen Gegner: Da ba-

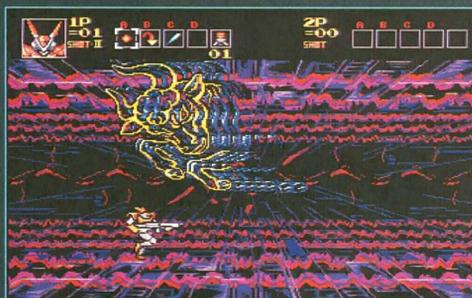
stelt etwa ein dicker Totenkopf aus „Legosteinen“ laufend verschiedene Monstrositäten zusammen und schickt sie dem Spieler entgegen, am Schrottplatz formiert sich ein Wesen aus den herumliegenden Metallteilen, und woanders flambiert ein bildschirmgroßer Robbi kurzerhand einen Eilzug. Nicht minder sehenswert ist es, wenn eine bereits besiegte Technospinne in ein Gebäude donnert, das daraufhin langsam zur Seite kippt und krachend in sich zusammenstürzt – zudem treten solche Zwischen- und Endgegner derart massiert auf, daß Otto Normalfeind daneben beinahe schon ein bißchen untergeht. Außer klassischen Plattform-Abschnitten stehen also reine Ballerpassagen ebenso auf dem Heldenprogramm wie ein Ritt auf einem Hoverbike bzw. einem Straußenvogel. Zwischendurch hangelt man sich auch an steilen Wänden empor, überwindet Drehkreuze oder kämpft auf dem Ausleger eines Helis gegen einen Bösewicht, der per Flugzeug angreift. Und weil's momentan groß in Mode ist, fehlen spektakuläre 3D-Szenen ebenfalls nicht – von der Animationsqualität her ließen sie sich selbst am Super Nintendo mit seinem speziell dafür ausgelegten Grafikchip kaum besser



Deutsche Screenshottexte allüberall



Teamwork ist eben alles...



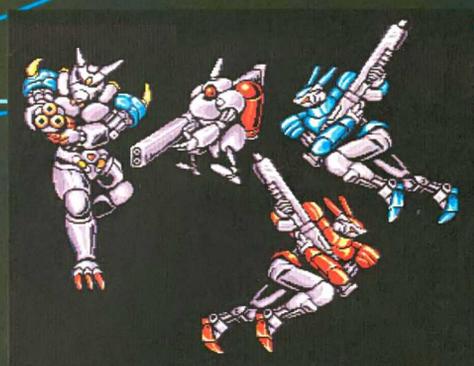
Mal was anderes: Kampf dem Sternzeichen



Ein Gegner dicker...



...als der andere!



Ein Quartett rettet die Welt...

hinkriegen. Auch die Explosionen sind absolut standesgemäß, denn selbst winzige Sprites zerlegt's nach erfolgreichem Beschuß in mehrere Dutzend Feuerbälle, von den Gegnern größeren Kalibers ganz zu schweigen...

Wo der Feind so engagiert auftritt, ist aktiver Selbstschutz natürlich oberstes Gebot. Daß zwei Spieler zugleich antreten können, ist in diesem Zusammenhang recht hilfreich, daß man vor dem Startschuß die Auswahl zwischen vier Kampfbotern mit unterschiedlichem Waffenarsenal hat, gefällt in der Praxis fast noch besser. Durch das Beschießen von fliegenden Spezialkanistern kann man sich darüber hinaus bis zu fünf Extrawaffen krallen, zwischen denen dann jederzeit hin und her geschaltet werden darf. Im Angebot ist dabei so ziemlich alles Wünsch- und Vorstellbare vom simplen Laser oder Schutzschild über Projektil-Markie Nashornjagd bis hin zu Strahlenmauern, Zielsuchra-

keten und screenfüllenden Streugeschossen.

Vielleicht das Schönste an Protobector ist das durch und durch faire Gameplay: Rücksetzpunkte fehlen selbstverständlich nicht, und sogar die dicksten Gegner haben immer eine entscheidende Schwachstelle, die sie zu Fall bringt, ohne daß man selbst einen einzigen Treffer kassieren müßte. Einige kurze Texteinblendungen zur Fortführung der Story dar, wengleich dabei kaum mehr zu erfahren ist, als daß Aliens den ominösen X-Antrieb geklaut haben. Motivierender sind da schon die verschiedenen Wege zur Schlußsequenz, denn nach einmaligem Durchspielen hat man längst nicht alles gesehen, was in diesem Modul steckt. Ein Sonderlob gebührt der Steuerung (mit Six-Button-Pad-Unterstützung), die einerseits dem Anfänger hilft, sicher durch alle Gefahren zu kommen, auf der anderen Seite aber auch dem Köhner noch zusätzliche

Nuancen wie z.B. einen „Fußfeiger“ offeriert.

Trotz aller Qualitäten dieses Games wollen wir aber auch seine Schwächen nicht unter den Teppich kehren, es sind ja eh nicht viele. So kommen manche der Sprites doch arg mickrig animiert angezwitschert, wozu dummerweise auch die stählernen Hauptdarsteller gehören – die Originalsöldner der Import-Version machten da deutlich mehr her. Doch angesichts der ab-

wechslungsreichen Futuro-Optik, des superrasanten Scrollings in Dutzenden von Ebenen und der tollen Zoom-, Dreh- und Kippel-Effekte kann der Grafikfeinschmecker ansonsten nun wirklich nicht klagen. Dasselbe in laut gilt für die knackigen Sound-FX, die Sprachausgabe und die antreibende Musikbegleitung. Und somit kommt das Fazit schon fast einer Werbung gleich: Wer Ballerfan ist, braucht Protobector! (r)



PROBOTECTOR

(KONAMI)

87%



ACTION-MIX
FÜR FORTGESCHRITTENE

GRAFIK	82%
ANIMATION	91%
MUSIK	86%
SOUND-FX	82%
HANDHABUNG	88%
DAUERSPASS	86%

PREIS 129,- DM

TESTMUSTER VON: HERSTELLER

SPECIALS

Six-Button-Pad wird unterstützt, Screenshotwahlweise in deutsch, englisch oder französisch, Teammodus, vier Continues, keine Levelcodes.

AUCH ERNÄHLICH FÜR...

SUPER NINTENDO: Komplett anders gestaltet, aber trotzdem absolut empfehlenswert!

NES: Ebenfalls ein anderer Levelaufbau, wobei die Fortsetzung „Protobector 2“ eher überzeugt als das simpel gestrickte Original.

GAME BOY: Siehe NES.

Auch am SNES ist Protobector ein Hochgenuß!



Was wäre ein Actiongame heute ohne 3D-Einlagen?

GRIND STORMER

Zu Beginn seiner Karriere wurde das Mega Drive mit Ballerspielen förmlich zugeschüttet, heute sind gute Vertikalscroller schon fast eine Rarität. Da kommt diese astreine Arcade-Konvertierung gerade recht!

Bei Taoplan hatte man seinerzeit mit „Truxton 2“ Coin Op-Geschichte geschrieben, weshalb das erfolgreiche Strickmuster auch hier beim Automaten und der Umsetzung von Tengen wiederzufinden ist: Mit einem schwerbewaffneten Raumschiff donnert man über das von oben nach unten scrollende Feinderrain und bekriegt Angreifer in den verschiedensten Farben, Formen und Größen. Stellt Euch einfach „Aleste“ mit verdoppelter Hektik vor...

Schon der erste Level läßt nämlich oft zwei Dutzend Feinde gleichzeitig auf den Aero-Söldner los, und das ist eben wirklich erst der Anfang – später erumt riesige Endgegner aus allen Rohren, werfen gleichzeitig mit Minen um sich und lassen Raketen vom Stapel, so daß selbst Actionprofis der Atem stockt! Erschwerend kommt hinzu, daß ein Teammodus fehlt und bereits beim kleinsten Feindkontakt ein Leben über den Jordan geht. Zwar wird man dann im Level zurückversetzt und muß die Arbeit wieder mit der Standardbewaffnung aufnehmen, doch leidet die Motivation erstaunlich wenig unter solchen Frusterlebnissen. Schließlich lassen sich die meist fair ausgestifteten Angriffsformationen mit (viel) Übung ja dann doch bezwingen, außerdem steckt eine Menge Abwechslung im Gameplay:

Bei Grind Stormer wechseln sich normal schnelle Stages mit besonders hektischen Tempopassagen ab, dazwischen kann man innerhalb kleiner Bonusabschnitte seinen Punktevorrat aufstocken. Zudem hält das Optionsangebot neben den üblichen Features wie Musikmenü oder Einstellmöglichkeiten für Steuerung, Anzahl der Leben

und Continues auch eine Trainingsmöglichkeit sowie ein variables Waffensystem parat. So ist es etwa möglich, à la „Nemesis“ Leons zu sammeln, bis man sich den gewünschten Knallkörper leisten kann, während uns ein zweiter Modus

zu „Aleste“ zurückbringt. Dabei ist den diversen Extra-Behältern eine bestimmte Waffe bzw. Funktion zugeordnet, die man sich durch Aufklauben aneignet – oder eben nicht, ganz nach Geschmack. An Power-Anbauten ist vom Schubverstärker

über Lenk- und Laserwummen bis hin zu zielverfolgenden Raketen alles in verschiedensten Ausbaustufen lieferbar; dazu kommen Begleitsatelliten, Schutzschilder und alleszerstörende Smartbombs. Daß selbst bei voll ausgebautem (und dann nahezu screenfüllenden) Waffenpark nur selten ein Ruckeln zu verzeichnen ist, spricht ebenso für das Können der Programmierer und Grafiker wie die sehr hübschen Techno-, Alien-, Wolken-, Organo- und Weltraum-Szenarien. Die Musik fetzt unerbitlich los, die Sound-FX sorgen für Stimmung, und den Mangel an Originalität nimmt man im Eifer des Gefechts kaum wahr. Womit sich das grundsollide und hervorragend spielbare Grind Stormer als echter Anspielplatz für Ballerfreaks empfiehlt! (r)

Was für ein Betrieb!

Smartbomb vs. Endgegner

Weißt Du, wieviel Gegner stehen...

Und noch ein Endgegner

Man ballert sich so durch

GRIND STORMER	
(TENGEN)	
78%	
BALLER-KWALLER	
VARIABLE: 4 STUFEN	
GRAFIK	82%
ANIMATION	80%
MUSIK	76%
SOUND-FX	76%
HANDHABUNG	78%
DAUERSPASS	76%
PREIS	99,- DM
TESTMUSTER VON:	GALAXY
SPECIALS	
Viele Optionen inkl. Trainer-Modus, derzeit nur als Import erhältlich.	



Mit „Thunderhawk“ und „Battlecorps“ hat Core Design bereits zwei Highlights für Segas Schillerschleuder geliefert, doch aller guten 3D-Knaller sind drei: Der Seelenstern sieht noch beeindruckender aus!

Was hier an bunter 3D-Grafik über den Screen huscht, würde selbst einer High-Tech-Konsole wie dem 3DO gut zu Gesicht stehen – und das ist ehrlich keine Übertreibung. Ohne Übertreibung kann auch gesagt werden, daß die Story ebenso fad wie die Optik aufregend ist: Irgendwann in ferner Zukunft fallen die Myrkoid-Aliens in das Soulstar-System ein, und der Spieler darf sie mit dem wandlungsfähigen „Aggressor“-Gleiter (je nach Einsatzort mutiert das Gefährt zum Raumflugi, Mechwalker oder U-Boot) wieder vertreiben. Sollte er das zu zweit tun wollen, kontrolliert einer das Vehikel und der andere die Waffen. Dabei kann die Energie zwischen Schild, Waffen und Antrieb ausgepegelt werden, um etwa zugunsten des angeschlagenen Schutzschildes auf einen wenig Schub zu verzichten. Im wesentlichen wird aber

natürlich geballert, und zwar erstmal auf Raumschiffe in den verschiedensten Formen und Farben. Dann landet man auf Planeten, umkurvt dort à la „Space Harrier“ Felsen oder plättet Flakinstallationen und findet sich schließlich unter Wasser oder in texturierten 3D-Dungeons wieder. In der Regel wechseln sich Weltraum- und Planetenszenarien ab; meist fliegt man dabei stur geradeaus, freie Kursbestimmung wie bei „Battlecorps“ wird eher selten geboten. Zwar gibt es Stellen im Spielverlauf, wo man verschiedene Routen (mit unterschiedlicher Schwierigkeit und einer anderen Abfolge der Sequenzen) einschlagen kann, doch ist nur zur finalen Konfrontation mit dem Ober-Myrkoiden zugelassen, wer wirklich alle Strecken absolviert hat. Schon wegen der nicht immer fairen Feinde ist es nicht leicht, wird aber von einem flexiblen Waffensystem erleichtert: Per Knopfdruck schaltet man zwischen Lasern, Bomben, Streu- und sonstigen Schüssen um, sobald die ent-

sprechenden Extrakapseln (manche enthalten auch frische Energie) aufgesammelt wurden. Grundsätzlich unterscheidet sich das Gameplay damit nicht sehr von anderen CD-Aktionisten wie z.B. „Silpheed“, doch ist die Präsentation um einiges besser. Egal, ob hier bildschirmfüllende Asteroidenfelder oder Gegner soft heranzoomen, man an den Inseln der wunderschönen Wasserplaneten vorbeigleitet oder im Tunnel gegen einen dicken Kohlebagger kämpft – die Optik mit den 64 satten Farben läßt alles bisher am Mega CD Dagewesene vergessen! Das Intro fällt demgegenüber zwar ebenso ab wie die eher laschen Sound-FX, und auch die Steuerung könnte einen Tick exakter reagieren, doch letztlich spielt das alles keine große Rolle. Denn letztlich macht Soulstar eben Laune ohne Ende! Und das auch, aber keineswegs nur wegen der orchestralen Musik direkt von CD... (rl)



Dieser Gleiter funktioniert zu Wasser, zu Lande.



...und in der Luft!



360-Grad-Action im Untergrund

Keiner zoomt feiner!

SOULSTAR
(CORE DESIGN)

85%

VORABMUSTER

3D-ACTION
FÜR GEÜBTE

GRAFIK	86%
ANIMATION	92%
MUSIK	86%
SOUND-FX	63%
HANDHABUNG	74%
DAUERSPASS	86%

PREIS 119,- DM

TESTMUSTER VON: HERSTELLER

SPECIALS

Team-Modus, Sechs-Button-Pad wird unterstützt.

SEGA
MEGA DRIVE/MEGA CD



REBEL ASSAULT



Action im All

Mit den actionreichen Episoden aus dem Leben eines jungen Rebellen gegen das böse galaktische Imperium im „Krieg der Sterne“ brachen die Coder um George Lucas letztes Jahr alle Verkaufsrekorde am CD-ROM: Bisher gingen rund 400.000 Exemplare der Movie-Action über den Ladentisch, mit dieser Umsetzung des erfahrenen Lizenznehmers JVC soll die Millionengrenze überschritten werden!

Rein inhaltlich blieb denn auch alles beim alten; vor den ganz großen Abenteuern muß der rebellische Jungpilot auch hier vier Trainingsmissionen absolvieren. Mit drei bis fünf Bildschirmleben im Rücken gilt es, durch 3D-Canyons zu rasen, in verwickelten Schluchten Drones abzubalieren, ein Asteroidenfeld zu durchqueren und schließlich ei-

diversen Raumschlachten gegen Tie Fighters oder Interceptors teil und darf schlussendlich auf den Spuren Luke Skywalkers durch die Schluchten des Todessterns jagen, um den allesvernichtenden Torpedo zu plazieren.

Schon weil es zwischen den Missionen digitalisierte Filmsequenzen aus der Kintopp-Vorlage (von R2D2 bis zu Darth Vader hat nahezu jede Movie-Ikone ihren Auftritt) zu sehen gibt, lebe und lebe diese CD von der Präsentation – doch genau in dieser Beziehung hat die Konvertierung leider ziemlich gelitten: Mit nur noch 16 Farben wirkt die einstmalige so beeindruckende Sternenschlacht hier doch etwas trist, die Auflösung ist blockig, und der Sound klingt kratzig bis dumpf. Daß der Level mit dem Irrflug durch ein Höhlen-

labyrinth storniert wurde, ist hingegen verzeihlich, zumal das Handling mit der individuell variablen und letztlich nur dezent hakeligen Steuerung, den drei Schwierigkeitsgraden und den Paßwörtern nach erfolgreich meisterten Aufträgen

Darauf haben alle Sternenkrieger gewartet: Lucas Arts hat endlich den CD-Meilenstein aus dem PC-Universum zum Mega-CD gerollt! Bloß ist der dicke Brocken beim Eintritt in die Konsolen-Atmosphäre etwas angeschmort...



Möge die Macht mit Euch sein!

dem Original in so gut wie nichts nachsteht.

Aber auch wenn mehr möglich gewesen wäre (wie z.B. „Tomcat Alleye“ am Mega CD recht anschaulich beweist), darf sich der Fan bei Rebel Assault doch auf stimmiges „Star Wars“-Ambiente und entsprechende Motivationschübe freuen. Daß die Nachladezeiten zu lang und der Easy-Level, wo man den Todesstern binnen zwei Stunden in die Luft gejagt hat, zu einfach geraten sind, muß man halt in Kauf nehmen. So wie der Hersteller damit leben muß, daß sein Megahit am Mega CD nur im oberen Mittelfeld landet. (mic)



Kampf dem AT-AT

ner Ausbilderin durch das Auf und Ab eines Trümmerfelds zu folgen; tunlichst ohne mit seinem Gleiter irgendwo anzuecken. Später harren dann riesige Sternenzerstörer ihrer Vernichtung, und auf dem Eisplaneten Hoth geht's gegen imperiale Battlemechs. Man säubert per pedes eine Station von Stormtroopers, nimmt an



Der Sternenzerstörer im Visier



Wie im Kino – nur nicht so bunt...

REBEL ASSAULT (LUCAS ARTS/JVC)



KRIEG DER STERNE VARIABLE: 3 STUFEN

GRAFIK	74%
ANIMATION	79%
MUSIK	69%
SOUND-FX	72%
HANDHABUNG	74%
DAUERSPASS	78%

PREIS 99,- DM
TESTMUSTER VON: GALAXY

SPECIALS

Variable Padbelegung, Level-Codes.

TOMCAT ALLEY

004



Daß das Mega CD nun auch hierzulande langsam, aber sicher zu Potte kommt, verdankt es neben der letzthin verbilligten Hardware auch großen Titeln wie „Rebel Assault“ – und interaktiven Filmen wie diesem!

Böse Sache: Ein durchgedrehter russischer General hat sich mitsamt dem halben sowjetischen Waffenarsenal in einen Geheimstützpunkt abgesetzt und bedroht nun die freie Welt. Das können die USA so nicht hinnehmen, weshalb man sich als aufrechter Ami ohne zu zögern in eine F-14 schwingt, um den roten Teufel an den Hörnern zu packen. Doch im Gegensatz zu den üblichen Flieger-Epen bewältigt der Spieler seine sieben Missionen hier nicht als Pilot des Vogels, sondern in der Uniform des Waf-fen- bzw. Radaroffiziers...

Vor dem Start gibt's jedesmal ein mehrminütiges Videobriefing, wo man nicht nur seinen Basiskommandanten kennenlernt, sondern auch die männlichen und weiblichen Kollegen sowie last but not least das Einsatzziel. Letzteres besteht neben dem Eliminieren feindlicher Jäger und Bomber auch im fröhlichen Brückenzerbröseln oder, falls einer der eigenen Mannen vorzeitig abgeschossen wurde, in einer Mission zur Rettung des Ka-

meraden. Im eigentlichen Spiel wird man dann in zahlreichen Videosequenzen mit angreifenden Fliegern und nahenden Bodenzielen konfrontiert, worauf innerhalb weniger Sekunden auf einem Extrascreen per Fadenkreuz die richtige Aktion ausgewählt werden muß: Duppelstreifen abwerfen, Aus-



Schieker Stahlvogel, was?



Explosive Action



Tiefflug über Nevada

weichmanöver ausführen, Funksprüche bestätigen, Waffensysteme wählen und feindliche MiGs aufs Korn nehmen. Dabei werden nun aber nicht (wie sonst bei solchen Games üblich) nach jeder Handlung immer dieselben Sequenzen abgespult, statt dessen pickt sich das Programm aus einem ganzen Pool von Möglichkeiten eine Szene heraus und kombiniert sie meist auch noch mit ebenso zufällig ausgewählten Cuts.

Technisch setzt Tomcat Alley auf dem Mega CD neue Maßstäbe: Das Geschehen präsentiert sich in Full-Screen-Video, bei dem die 16 Farben derart geschickt aufeinander abgestimmt wurden, daß die Optik am Screen längst nicht so blockig aussieht wie etwa bei „Rebel Assault“. Der Soundtrack weiß zu motivieren, und Nachladezeiten gibt es praktisch nicht; dafür ist die Handhabung des Fadenkreuzes ein wenig

wabbelig, was vor allem in hektischen Baller-Momenten zum verfrühten Heldentod führen kann. Doch nach zweimaligem Versagen darf ja der Spielstand gespeichert werden, zudem gibt es zwei Schwierigkeitsgrade – mit ein wenig Übung ist also letzten Endes jede Mission zu schaffen.

Dem Multimedia-Freak hat Tomcat Alley somit einiges zu bieten, vor allem das Kintopp-Flair eines Streifens wie „Top Gun“. Da darüber hinaus ein paar gekonnt eingestreute Zufallselemente (etwa unerwartet auftauchende Feinde) die Motivation am Köcheln halten, wird man sich von dieser CD nicht so schnell losreißen können! (mie)

CD VERSION

TOMCAT ALLEY
(SEGA)

80%

INTERAKTIVEN FLIEGERFILM
VARIABLE: 2 STUFEN

CRAFT	86%
ANIMATION	86%
MUSIK	84%
SOUND-FX	80%
HANDHABUNG	71%
DAUERSPASS	78%

PREIS **99,- DM**

TESTHUSTER VON: LEISURESOFT

SPECIALS

Der Spielstand kann im Backup-RAM gespeichert werden.

SEGA

MEGA DRIVE/MEGA CD

Formula 1 World Championship



Am Mega Drive gibt es inzwischen schon mehr rassige Rennspiele, als ein hochgezüchteter Formel-1-Motor Ventil hat, nur das Mega CD wurde da bisher weiträumig umfahren. Wie gesagt: bisher!

Dieser Schiller-Racer sollte ein wahrer Realo werden, weshalb Sega hier mit Fuji Television kooperierte, um Zugriff auf deren Vermarktungsrechte der Formel 1 zu erhalten. Daher kommt der CD-Pilot nun auch in den Genuß der 16 originalen WM-Strecken, wo sich authentische Konkurrenz tummelt.

Ehe man aber Michael Schumacher den Auspuff zeigen darf, geht's erst mal auf den fiktiven Sega-Parcours, um eine ordentliche Rundenzeit vorzulegen – klar, welcher Rennstall würde schon eine Niete ans Steuer der höchst sensibel reagierenden Bodlen lassen? Ist ein Brötchengeber gefunden, müssen wie im richtigen Leben eines Rennzirkusartisten nun Qualifikationen gemeistert und vielversprechende Startplätze eingenommen werden. Unterstützt von den hilfreichen Kommentaren des Teamchefs und der lieben Kollegen, stimmt man dabei zugleich seinen Wagen auf die jeweiligen Streckenverhältnisse ab: Spoiler wollen justiert, Reifen ausgewählt und Schwerpunkte verschoben werden...

Neben der obligaten Trainingsmöglichkeit und der re-

gulären Jagd auf WM-Punkte hat Sega hier aber mit dem „1993 Modus“ auch noch eine echte Innovation im Genre untergebracht. Dabei gilt es, auf jeder Strecke die Rolle eines ganz bestimmten Fahrers in einem ganz bestimmten Rennen der letzten Saison zu übernehmen. So muß z.B. Michael Schumacher in Hockenheim seine Position als Dritter in den letzten beiden Runden verteidigen, während Damon Hill in Silverstone (hoffentlich) seinem ersten Heimsieg entgegenbraust. Prinzipiell unterscheiden sich die Features dieser „Missionen“ dabei nicht sehr vom regulären Rennverlauf: Neben den üblichen Standardanzeigen (Tempo, Gang) kann auch die bereits verstrichene Zeit oder eine Übersichtskarte eingeblenndet werden, und wechselnde Witterung sorgt für so manche Schrecksekunde.

Optisch hat man sich das als gelungene Mixtur aus pfeilschnell zoomender 3D-Grafik mit Straßentexturen und Videosequenzen vor bzw. nach den Läufen vorzustellen. Beim Blick aus dem Cockpit erspäßt man die originalen Werbeschilder, Tribünen und Gebäude, was speziell auf einem



Der Realo unter den Rennsimulationen...

TOTAL TIME
04:51.15

Weiß, das kann brenzlich werden!



Gib Gummi!

Stadtkurs wie Monte Carlo ziemlich den Eindruck macht. Nicht minder gelungen sind der rockige Soundtrack und die knackigen FX, wogegen die realistisch nervös reagierende Steuerung nicht jedermanns Sache sein dürfte. Überhaupt stellt die CD relativ hohe Ansprüche an das Können des Spielers: Sonntagsraser sind nach wie vor bei „F1“ besser aufgehoben. Doch andererseits wird ja gerade der Profi die knisternde Rennatmosphäre und die auf die Spitze getriebene Lebensnähe besonders zu schätzen wissen – und seinen heißgelaufenen Motivationsmotor kaum von kleinen Fehlern wie einer ver-

kehrt herum abgebildeten Deutschlandfahne abkühlen lassen... (mic)



CD
VERSION



Den kenn ich doch?

FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

(SEGA)



RENN-SIMULATION FÜR EXPERTEN

GRAFIK	81%
ANIMATION	78%
MUSIK	79%
SOUND-FX	77%
HANDHABUNG	74%
DAUERSPASS	86%

PREIS 109,- DM

TESTMUSTER VON: GALAXY

SPECIALS

Diverse Spielmodi, speicherbare Spielstände.

SEGA
MEGA DRIVE

ZERO TOLERANCE

Für flotte 3D-Grafik ist das Mega Drive gerade berühmt, es sei denn, man würde dem Modul einen Zusatzchip à la „Virtua Racing“ spendieren. Accolade hat nun mit dieser blutrünstigen Metzerei bewiesen, daß es auch ohne geht!



Früß Blei!

Am PC sorgen seit geraumer Zeit die inzwischen größtenteils indizierten Games von id-Software („Castle Fuchsenstein“, „Doom“) für Furore, Nachahmer und Erntung bei allen selbsternannten Moralaposteln. Dabei ist deren immergleiches Spielprinzip erschütternd simpel: Schwer be-

mörderischen Betriebsbesichtigung ist man ständig auf der Suche nach weiteren Schießprügeln, blauen Bohnen und Verbandskästen, denn die umherstreunenden Verbrecherhorden schleppen natürlich ihrerseits allerlei Feuerwerkskörper mit sich herum und halten wenig von Gastfreund-

des Helden in kürzester Zeit schrumpfen läßt...

Na, immerhin kann man jederzeit eine Karte des aktuellen Levels anfordern, auf der sämtliche Türen und Gänge verzeichnet sind. Später finden sich auch Bio-Scanner, welche die Position von Freund und Feind verraten, Feuerlöcher zum gefahrlosen Passieren von Feuerwänden sowie Raketenwerfer, Handgranaten und vor allem kugelsichere Westen. Sensationellerweise hat man darüber hinaus noch einen simultanen Zweispielermodus eingebaut, der (neben dem mitgelieferten Linkkabel) freilich ein zusätzliches Mega Drive sowie ein zweites Exemplar von Zero Tolerance voraussetzt. Von den Dungeons mit ihren grob texturierten Wänden und einfarbigen Decken darf man sich grafisch nicht allzuviel erwarten, dafür scrollen die 3D-Katakomben so flüssig wie Wasser und beherbergen geradezu erschreckend gut animierte Gegner der verschiedensten Sorten. Und da hartgesottene

Söldner in der Regel eh keine Feingeister sind, dürfte sie das anspruchslöse Begleitgedudel wohl nicht weiter stören. Zumal man die Steuerung nach ein bißchen Eingewöhnung selbst in hektischen Situationen recht gut im Griff hat – und die aufgeklauten Pump Guns, Plasmakanonen etc. sogar eine gewisse Abwechslung ins geistig eher schlichte Metzkelkonzept bringen.

Auf Dauer wird's natürlich trotzdem öde, aber da in der gesamten Konsolenwelt derzeit nichts Vergleichbares existiert, kann man Digi-Schlächtern letztlich doch nur das sofortige Zuschlagen empfehlen. Denn die Moralwächter von der BPS werden es früher oder später tun... (mic)



Hasta la vista, Baby!

waffnet schleicht man durch fallengespickte 3D-Labyrinth mit Pfeilschneller Grafik und kühlt Unholde jeder Schuhgröße. Konnte man das den Konsoleros wirklich länger vorenthalten?

Natürlich konnte man nicht, weshalb der Spieler sich hier und heute mit Terroristen herumschlagen darf, die einen mehrstöckigen Außenposten besetzt halten. Während der wortwörtlich

schaft. Zudem ist es ihre Taktik, umgebene Besucher nicht nur von vorne, sondern oft und gerne auch hinterrücks anzugreifen, was den knapp bemessenen Energienvorrat



Die Flammen lodern heute aber wieder feurig...

Im dunklen Keller ballern wir...

ZERO TOLERANCE (ACCOLADE)	
70% VORABMUSTER	
3D-GEMETZEL FÜR FORTGESCHRITTENE	
GRAFIK	69%
ANIMATION	77%
MUSIK	58%
SOUND-FX	69%
HANDHABUNG	71%
DAUERSPASS	70%
PREIS	119,- DM
TESTMUSTER:	HERSTELLER
SPECIALS	
Duomodus per Linkkabel.	

The Misadventures of FLINK

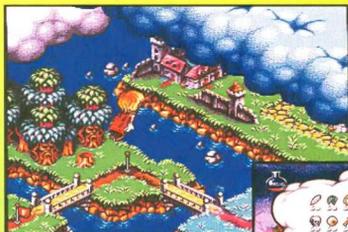
Dank vier liebenswerter Zauberer war Imagia Island einst ein Vorbild an Friede und Wohlstand – dank eines miesen Magiers überschwemmen nun üble Monsterhorden das Land, und das friedliebende Zauberquartett schmachtet in Kristallkugeln. Befreien kann die Knastbrüder nur der Zauberlehrling Flink, wozu er seine drei Bildschirmleben durch 53 (in sechs Landschaftsdesigns wie Burg, Wald oder Dschungel unterteilte) Levels schleppt, an deren Ende der finale Showdown mit dem Bösewicht wartet.

Die Levelwahl erfolgt dabei via schön gezeichnete Landkarte, bereits bewältigte Abschnitte dürfen zwecks Punktemaximierung beliebig oft besucht werden. Und alle Besuche gestalten sich dank Flinks vielfältiger Begabungen recht abwechslungsreich: Der magische Azubi kann springen, laufen, klettern und sich ducken oder originelle Trans-

portmittel wie Trampoline, Aufzüge, Rutschen und fliegende Blätter benutzen. Auch für seine mannigfaltigen Feinde (z.B. Zwerge, Geier und Piranhas) hält er gleich drei Paratrezepte parat – Schwächlinge werden mit einem simplen Kopfsprung erledigt, zähere Burschen mit herumliegenden Felsbrocken beworfen, und bei ganz schlimmen Fingern kramt Flink im Hexer-Handgepäck. Das besteht aus insgesamt 13 Zaubersprüchen, die mittels einblendbarer Inventoryliste aufgerufen und per Knopfdruck abgefeuert werden können. Dazu benötigt man allerdings einmal die zumeist in Truhen versteckten Zauberformeln und Zutaten, zum anderen die magische Kraft besieger Gegner, welche jedoch bei neuerlichem Feindkontakt wieder verlorengeht.

Das einfallreiche Leveldesign mit den vielen Gags (etwa Affen, deren Schwänze als Lia-

Plattformen gibt's am Mega Drive in Hülle und Fülle, darunter aber auch jede Menge Schrott. Mit Schrott hat man in Liverpool indessen wenig am Zauberhut – das magische Hüpfical von Psygnosis ist echt bezaubernd!



Flinks Abenteuerkarte



Das Zauber-Inventar

nerhalten müssen, Wippen, die mittels Felsbrocken zum Lift mutieren, oder Schriftröten mit Tips zum Spielfortgang) sorgt für lang anhaltende Kurzweil, eine integrierte Trainingsoption für die erforderliche Übung – schließlich ist der geringste Fehltritt im Kampf gegen die herumstreuenden Monster mit einem Lehrlingsleben zu bezahlen. Denselben Preis kostet das Betreten gewisser Plattformen, die unversehens in einen See abtauchen, oder das haltlose Abrutschen auf schrägen Ebenen, direkt in die Arme frohlockender Feinde. Aber die bildschöne Grafik, eine Handvoll netter Liedchen und die punktgenaue Padsteuerung trösten auch über solch herbe Rückschläge hinweg. Untröstlich könnten hingegen Anfänger über die fehlenden Levelcodes sein, denn Flinks (Miß-) Geschicke fordern den ganzen Mann im Spieler! (md)



Auch Zwerge haben mal klein angefangen...



Auf in den Kampf!



Die klassische Affenschaukel

THE MISADVENTURES OF FLINK (PSYGNOSIS)

80%



PLATTFORM-MAGIE FÜR CEÜBTE

GRAFIK	81%
ANIMATION	79%
MUSIK	79%
SOUND-FX	74%
HANDHABUNG	79%
DAUERSPASS	81%

PREIS 109,- DM

TESTMUSTER VON: PSYGNOSIS

SPECIALS

Nur ein Spieler, Trainingsoption, fünf Continues.

AUCH ERNÄHRLICH FÜR...

MEGA CD: Optisch und inhaltlich identisch, nur die Musik wurde deutlich aufgepeppt.

SEGA
MEGA DRIVE

STREET FIGHTER II

The New Challengers

Noch nicht mal ein Jahr ist es her, seit Capcom mit der „Special Champion Edition“ (auch die Sega-Kämpfer auf die Straße holte. Erfolg hin oder her – kann die Super-Variante wirklich noch eins draufsetzen?



Zeig's ihnen, Cammy!



Straßen in Flammen



Giganten unter sich

Zunächst steht Altbewährtes im Vordergrund: Wie eh und je prügeln sich die ein oder zwei Spieler rundenweise und unter Zeitdruck durchs Leben, wobei die über relativ komplizierte Button- und Steuerkreuzkombinationen aktivierbaren Spezialschläge das Salz in der Suppe sind. Das klassische Verfahren heißt dabei „Man vertrimme alle Computergegner der Reihe nach“ – solange nicht gerade in einer Bonusrunde Steine- oder Autozertrümmern ansteht. Ebenfalls schon länger bekannt sind die Zweikämpfe mit dem menschlichen Mitprügler und der Gruppenmodus, wo dann jeder Spieler nach und nach mit mehreren Kämpfern antreten darf.

Von den 16 hiesigen Digi-Recken gehört ein Dutzend zum (teilweise jedoch mit frischen Special Moves ausgestatteten) Personal des Vorgängers. Neu dabei und natürlich mit „noch nie dagewesenen“ Spezialtechniken ausgerüstet sind der Kung-Fu-Star Fei Long, die britische Geheimagentin Cammy, die mit allen Feuerwasser gewaschene Rothaut Thunder Hawk und der jamaikanische Kickbox-Cham-

pion Dee Jay. Erstmals bei einem Streetfight anzutreffen sind zudem die Spielmodi „Turnier“ für maximal acht Teilnehmer, „Score Challenge“, wo möglichst raffinierte Schlagkombinationen für den warmen Punkteregen sorgen, und schließlich „Time Challenge“ – hier muß der Gegner so schnell es nur irgend geht ins Reich der Träume geschickt werden. Nichts geändert hat sich hingegen an den gewohnten Einstelloptionen für Buttonbelegung, Schlagkraft, Spielgeschwindigkeit etc.; nach wie vor erhalten also auch unerfahrene Prügelknaben eine faire Chance gegenüber kampferprobten Rabauken.

Bei der Präsentation hat sich gleichfalls nicht sooo viel getan, denn bunte und vor allem große Sprites, nette Hintergründe und eine eher lieblose

Dudelmusik samt ein paar Brocken Sprachausgabe zeichnen ja bereits die „Special Champion Edition“ aus. Die Steuerung klappt mit sechs Buttons recht gut (das Standard-Pad ist nur bedingt zu empfehlen), wengleich die Special Moves immer noch ziemlich umständlich in der Handhabung sind. Auf der anderen Seite steigern die neu eingebauten Spielvarianten die Motivation beträchtlich, vorausgesetzt, man findet auch genügend Mitklapper. Daß wir von einem 40-Megabit-Modul insgesamt aber schon etwas mehr Präsentationspower erwartet hätten, soll dennoch nicht verschwiegen werden... Bei so viel Für und Wider fiel uns die Bewertung nicht leicht, aber was soll's: Wer Street Fighter II noch gar nicht in der Sammlung hat, wird diese Version auf alle Fälle super finden! (mic)



Vier Fäuste für die Meisterschaft

SUPER STREET FIGHTER II (CAPCOM)

78%



PRÜCELORGIE VARIABEL

GRAFIK	82%
ANIMATION	85%
MUSIK	58%
SOUND-FX	62%
HANDHABUNG	78%
DAUERSPASS	80%

PREIS 149,- DM

TESTMUSTER VON: GALAXY

SPECIALS

Diverse Einzel- und Gruppenmodi, unendlich viele Continues.

AUCH ERHÄLTICH FÜR...

SUPER NINTENDO: Die Grafik ist etwas, der Sound um Klassen besser – allerdings fehlt hier der Score Challenge Modus.

DUNE II

SEGA
MEGA DRIVE

KAMPF UM DEN WÜSTENPLANETEN



Der Vorgänger war noch ein Mix aus Strategie und Adventure, hier ist nun Taktik pur angesagt: Bei Virgin hat man Frank Herberts SF-Saga um den Wüstenplaneten zu komplett deutschem Echtzeitleben erweckt!



Sega-Strategen, die vom berühmten Computer-Original der Westwood-Crew noch nichts gehört haben, stellen sich am besten eine kriegerische „Sim City“-Variante vor. Dabei kämpfen drei Herrscherhäuser um die Vormacht auf dem wüsten Planeten Arrakis, wo nach der Wunderdroge „Spice“ geschürft wird. Konkret muß der Spieler erst mal durch den Bau von „Windfallen“ Strom gewinnen, sein Erntekollektiv auf die Suche nach dem gefragten (Roh-) Stoff schicken und diesen anschließend in den mittlerweile erstellten Raffinerien verarbeiten. Dafür gibt's Credits, mit denen sich weitere Gebäude errichten und allerlei Fahr- bzw. Flugzeuge kaufen lassen. Sobald die Konkurrenz den ersten Überraschungsangriff startet, wird's langsam ernst: Wohl dem, der dann schon ein paar der in verschiedenen Sorten vorrätigen

Panzer in seinem Fuhrpark stehen und die eigene Kolchese mit Mauern und Geschützen gesichert hat! Im Handumdrehen ist man so sehr in das immer hektischere Geschehen verstrickt, daß während der oft zweistündigen Schlachten kaum Zeit zum Atemholen bleibt.

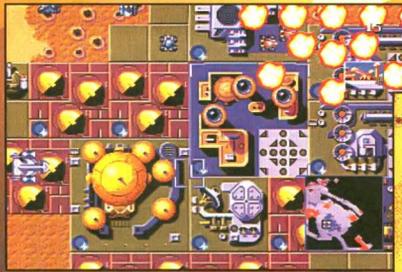


Der Kampf ums Spice

Panzer sind zumindest noch kleine Experimente möglich, doch in den letzten der 27 Szenarios wird praktisch ständig unter Kriegsbedingungen produziert – während man die Ernte einführt, seine Gebäude und Fahrzeuge repariert, neue anschafft etc., wollen zwischendurch mal schnell ein Dutzend Raketenwerfer Richtung Feind dirigiert werden. Die verfügbaren (und im Lauf der Zeit immer besseren) Waffen

unterscheiden sich dabei von Herrscherhaus zu Herrscherhaus. Soweit es sich um bodengebundene Vehikel bzw. Soldaten handelt, erteilt man ihnen via Fadenkreuz den Marschbefehl; alles was fliegt, tut dies dagegen automatisch, e b e n s o nimmt die Verteidigung herannahende Feinde selbständig unter Beschuß, solange kein wichtigerer Auftrag vorliegt. Dazu kommen so nette Überraschungen wie Sandwürmer, die alles verschlingen, was sich nicht auf festem Untergrund aufhält. Auch werden Infanteristen zwar nicht gern, aber oft versehentlich überfahren, und das scheinbar sinnlose Bebaltern von Sandhügeln kann schon mal ein neues Spicefeld zum Vorschein bringen.

Die Grafik ist nicht unbedingt spektakulär, aber sehr übersichtlich und schön animiert. man hat hier eine ganze Menge aus der optisch eher unerhebigen Vogelperspektive herausgeholt. Auch die intuitive beherrschbare Steuerung und der Ohrwurm-Soundtrack mit deutscher Sprachausgabe brauchen sich vor nichts und niemand zu verstecken. Damit der Einstieg in die interplanetare Landwirtschaft leichtfällt, hat man ein mustergültiges Tutorial sowie vor jedem Level erscheinende Ratgeber in das Spiel aufgenommen. Kurz und wüst: ein Strategical wie ein Sandsturm! (mm)



Raketeneinschlag auf unserer Festung



Total verwirrt, die Gegend!



Zuviel des Lob's?

WEITER
BRITGEBER

DUNE II (WESTWOOD/VIRGIN)	
 	
ECHTZEIT-STRATEGIE FÜR FORTGESCHRITTENE	
GRAFIK	74%
ANIMATION	72%
MUSIK	84%
SOUND-FX	79%
HANDHABUNG	88%
DAUERSPASS	86%
PREIS	119,- DM
TESTMUSTER VON: LEISURESOFT	
SPECIALS	
Statistiken nach jeder Mission, Paßwörter, Continuefunktion.	

Asterix

AND THE GREAT RESCUE

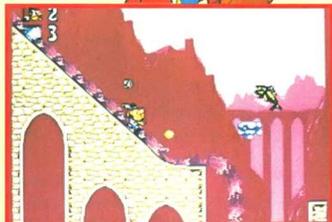
Vor einem halben Jahr waren Asterix und Obelix noch in geheimer Mission unterwegs, doch für Heimlichkeiten ist diesmal keine Zeit – ein Entführungsfall zwingt das Heldenduo zu sprungstarker Action!



Alarm in Gallien: Schoföhündchen Idefix und der Druiden Miraculix wurden gekidnappt! Damit die tapferen Gallier weiterhin auf ihren stärkenden Zaubertrank zurückgreifen können, muß ihr „Chefkoch“ natürlich schleunigst aus den Klauen der Römer befreit werden. Ganz zu schweigen von Idefix, denn was wäre der Dicke ohne sein heißgeliebtes Anhängsel? Taktischerweise darf der Spieler durch simplen Knopfdruck jederzeit den Helden auf den Screen holen, der für die momentan anstehende Aufgabe besser geeignet ist. Mit den Fäusten zuschlagen können sie alle beide recht gut, aber darüber hinaus stehen jedem noch characterspezifische Sonderfähigkeiten zur Verfügung.

Während sich Asterix nämlich auch in der kleinsten Ecke verstecken kann und schon von einem kleinen Schlückchen Zaubertrank zu enorm weiten bzw. hohen Sprüngen befähigt wird (das Gesöff wird doch nicht am Ende Dead Bull sein?), ist Obelix auch nüchtern in der Lage, riesige Blöcke zu verschieben, zu zerschlagen oder seine Gegner als Sprungbrett zu mißbrauchen. Nun mögen ja viele Wege nach Rom führen, aber der über diese fünf Levels ist sicher einer der beschwerlichsten. Das beginnt schon in Gallien, wo dauernd irgendwelche lästigen Legionäre aus dem nahegelegenen Heerlager auf Ärger aus sind. Logisch, daß man da erst mal gründlich aufräumt, bevor die Reise in einem Wald mit ziemlich gefährlichen Bewohnern weitergeht. Ist auch dieser Abschnitt überstanden, läßt man sich auf einer waschechten Galeere nach Rom rudern, wo gewissermaßen die Bewährung als Gullytaucher ansteht, denn die letzten Meter zum Ziel führen durch die städtischen Abflußkanäle. Unterwegs kann der durch innige Feindberührungen geschrumpfte Energiehaushalt mit saftigen Braten und diversen Tränken wieder aufgepäppelt werden;

klar wie Wildschweinbrühe, daß daneben auch die genretypischen Extras für zeitweise Unverwundbarkeit, Zusatzleben etc. zu finden sind. Die sehr hübsche Grafik mit ihren netten Animationen macht Laune – und das nicht nur beim Wechsel der Spielfigur, wenn Obelix zu Asterix wird und umgekehrt. Kaum weniger gelungen sind Musik und FX, die man anfangs einzeln probieren kann. Auch die Handhabung ist halbwegs erträglich, wenngleich die Helden (vor allem nach dem Genuß von Krafttränken) gelegentlich übers Ziel hinausrutschen. Gewarnt sei allerdings vor dem bereits auf der leichtesten Stufe recht happigen Schwierigkeitsgrad: Trotz der Paßwörter fordert das Game den ganzen Gallier, alle Anfänger, Memmen und antonigen Römer müssen in dieser Ausgabe leider ohne Highlight für ihr Master System auskommen. (ms)



Wer sich im Aqüdukt nicht duckt, der ist verrückt!



Ein Satz heiße Socken gefällig?



Ich glaub', ich steh' im Wald!

ASTERIX AND THE GREAT RESCUE

(SEGA)

75%



PLATTFORM-BETTER FÜR KÖNNER

GRAFIK	82%
ANIMATION	84%
MUSIK	77%
SOUND-FX	73%
HANDHABUNG	69%
DAUERSPASS	73%

PREIS 89,- DM

TESTMUSTER VON: SEGA

SPECIALS

Drei Continues, Paßwörter, fünfsprachig.

AUCH ERHÄLT LICH FÜR...

GAME GEAR: Im Prinzip das gleiche Spiel.

Freunde, Videospiele, Mitzocker – wieder ist es mal soweit, daß wir für Euch unser Schatzkästlein der megagenialen Cheats, Tips und Tricks, unter besonderer Berücksichtigung der Komplettlösungen, öffnen!

TIPS & TRICKS

Denn in den letzten Wochen habt Ihr uns mit Euren hart erspielten Kniffen förmlich überschwemmt. Wir hatten also mal wieder die Qual der Wahl, was aber nicht heißen soll, daß wir fortan auf Eure Mithilfe verzichten könnten. Nein, ganz im Gegenteil, schickt all Eure Cheats und Lösungen, Karten und was Euch sonst noch so einfällt, an den:

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

Wer's gar nicht abwarten kann oder ein spezieller Freund der Telekom ist, darf auch unser Fax unter der Nummer **089/460 49 77** mal so richtig ins Rattern bringen. Doch ein paar kleine Spielregeln solltet Ihr schon beherzigen: Malt oder druckt Eure Karten stets auf unliniertes, -kariertes oder sonstwie nicht gestreiftes Papier (also am besten blütenweiß) und in Schwarzweiß. Falls Ihr neben Eurer Konsole auch noch einen Computer habt, so schickt uns längere Texte als ASCII-Files (beherrscht jede Textverarbeitung) und wenn möglich im PC-Format auf Disk, was die Veröffentlichungschance dramatisch erhöht. Ver-

geßt aber bei aller Eile nicht anzugeben, für welches System Euer Tip gedacht ist. Und wer all diese Regeln schön beachtet, soll natürlich nicht unbelohnt bleiben, denn **für jeden veröffentlichten Beitrag zahlen wir bis zu 400 Mark**, je nach Aktualität und Umfang.

Braucht Ihr aber selbst mal Hilfe bei Hardware- oder Softwarefragen, so könnt Ihr **jeden Mittwoch zwischen 16 und 19 Uhr** unsere telefonische **Hotline** bemühen, wo dann die komplette Redaktion Rede und Antwort stehen wird, und zwar unter **089/46 38 23** oder **089/460 58 22**

CHEATS, TIPS & TRICKS

MEGA DRIVE

Dune II

Dieter Marchsreiter kennt alle Levels wie seine Westentasche. Mit diesen Tips und den Paßwörtern wird die Eroberung des Wüstenplanetens auch für Euch zum Klacks! Grundsätzliches: Nur Windfallen sollte man auf Betonplatten stellen (da man sonst doppelt so viele Stromerzeuger braucht!), alles andere besser erst im Fall eines Angriffs der anderen Seite(n) reparieren. Radar ist bei den kleinen Anlagen am Anfang des Spiels überflüssiger Luxus. Nachdem ihr Eure erste Windfalle zum Stromgewinn

nen aufgestellt habt, gleich mal genügend – d.h. in den ersten 2 - 3 Levels drei, in den letzten Levels 4 - 5 – Raffinerien hinstellen. Hinterher macht man sich an den Bau einer Fahrzeugfabrik, hier wird für jede Raffinerie ein zweiter Ernter in Auftrag gegeben. Solange man noch nicht mit Carryalls Fahrzeuge herumfliegen lassen kann, sollte man die Raffinerien, Fahrzeugfabriken, Raumhäfen und Reparaturanlagen an die Ränder der Basis legen, möglichst so, daß keine Fahrzeuge in Baulücken eingeschlossen werden können und eventuell bis zum Ende des Levels nutzlos rumste-

hen! Am besten auch Betriebe zur Vehikelproduktion und Reparatur wegen der kurzen Wege möglichst Richtung Feind aufbauen, Spicesilos und Windfällen z.B. nach hinten.

Fahrzeuge: Man sollte immer die Produktion möglichst schwerer Panzer und vor allem Raketenwerfer den Fußtruppen vorziehen. Diese sind in höheren Levels höchstens als billiger Selbstmord-Erkundungstrupp zu gebrauchen, aber selbst hier sind Trikes schneller und damit effektiver. Lieber eine zweite Fahrzeugfabrik errichten, denn auch wenn Ihr momen-

tan die größtmögliche Anzahl Fahrzeuge gebaut haben solltet, sind im Fall einer großen Schlacht eine Fabrik und selbst der Starport oft zuwenig, um schnell genügend fahrbare Geschütze nachzuproduzieren! Das Gros der Fahrzeuge an der oder den Ecken der Basis aufstellen, die am liebsten angegriffen werden. Aber selbst beim finalen Angriff auf die Feindbasis (mit fast allem, was man hat, je massiver, desto besser!) ein paar Panzer an den ruhigeren Ecken der Heimstation zurücklassen. Der Gegner liebt die Überraschung und den feigen Angriff von hinten genauso wie Ihr!

Starpport: Vorsicht, hier wechseln die Preise, manchmal sind die dort angebotenen Waren wesentlich teurer oder auch billiger als aus der eigenen Produktion! Und das Angebot hält nicht ewig, d.h. man sollte sich die besonders dringenden Waffen wie Raketenwerfer (die z.B. das Haus Ordos nur hier bekommen kann) für den Endkampf aufheben!

Spicesilos: Immer Vorrat anlegen, wenn man z.B. Baukapazitäten frei oder sonst nichts Besseres zu tun, aber Credits wie Heu hat. Denn oft hat man die maximale Anzahl von Fahrzeugen erreicht, und in der Stadt wird kein Gebäude mehr benötigt, später braucht Ihr die Credits aber in den Materialschlachten am Ende des Levels. Man sollte aber auf jeden Fall damit beginnen, wenn die Inhaltsanzeigen der Raffinerien 3/4 erreicht haben, denn dann ist's höchste Eisenbahn, wenn nichts verlorengehen soll!

High-Tech-Fabrik: Zur Not kommt man zwar ohne aus, aber sollte Kohle dafür vorhanden sein, baut sie. Denn die hier produzierbaren Carryalls nehmen Euch nicht nur viel Arbeit beim Ausenden der Ernter ab, später (mit Reparaturwerkstatt) retten sie auch Eure kaputtgeschossenen Panzer. Immer wieder mal welche nachproduzieren (auch hier gibt es eine Maximal-Anzahl, die man in den letzten Levels ausschöpfen sollte), da sie vom Feind hin und wieder zerstört werden. Ornithopter dagegen nur dann bauen, wenn genügend Geld da ist und man den Gegner während einer Generaloffensive am Boden aus der Luft zusätzlich stören will oder wissen möchte, wo er steckt.

Geschütze: Sobald Ihr Geschütze bauen könnt, stellt Ihr nach der ersten Attacke des Gegners je zwei an die Ecken Eurer Anlage, die am meisten angegriffen werden. Sollten dann Raketenge-

schütze neu zum entwickelbaren Angebot kommen, wird ebenso verfahren, Ihr könnt sie allerdings auch in der Anlage (auf nutzlosen Einzelfeldern, die wegen Felsen auf der bebaubaren Fläche nicht durch Gebäude genutzt werden können) anbauen. Dies ist spätestens dann wichtig, wenn der Feind mit Ornithoptern angreift, da nur Raketengeschütze oder Raketenwerfer diese vom Himmel holen können! In den letzten Levels eine Front aus vier bis sechs Türmchen als Mauer aufstellen und hin und wieder checken, ob die Dinger repariert werden müssen.

Ihr könnt Raketengeschütze auch „auslagern“: Einfach von der Basis bis an den gewünschten Ort Betonplatten verlegen, und schwuppdiewupp hat man dem Feind große Probleme vor die Nase gesetzt. Dieser Trick funktioniert auch wunderbar, wenn Ihr ein Spicefeld entdeckt habt, das der Gegner bewirtschaftet und/oder bewacht: So kann er nichts ernten, und Ihr könnt gleich oder später dort Gewürz sammeln!

Noch genialer ist es, mit einem mobilen Baufahrzeug eine Basis auf die Felsenplattform des Gegners zu stellen. Sobald seine Attacken abebben, ein MBF dorthin schicken (mit ein paar Panzern und Raketenwerfern Begleitschutz!) und in sicherer Entfernung aufbauen lassen. Dann (oder nachdem Ihr eine dicke Truppe zum Angriff in der Nähe gesammelt habt) Platten bis an bzw. sogar weit in die feindliche Basis legen. Dort nun so schnell wie möglich zwei oder drei Raketengeschütze einbauen. Diese werden zwar sofort angegriffen, können aber mittels Reparaturfunktion so stabilisiert werden, daß sie selbst starker Feindbeschuß nicht wegputzen kann. Nun die Panzerchen stürmen lassen, und der Gegner windet sich verzweifelt unter diesem höllischen Beschuß!

Palast: Ist generell nicht all-

zu nützlich, denn die Produktion einer neuen Totenhand-Rakete (bei den Harkonnen) dauert viel zu lange. Nehmt Euch im Fall des Falles ein großes Ziel vor, z.B. den Palast der anderen. Noch schlechter ist die Lage bei den Atreides: Die dort produzierten Truppen sind nur als Ablenkungsmanöver und damit zur Unterstützung bei einer Generalattacke auf den Feind richtig nützlich. Bei den Ordos ist es noch fataler: Der Saboteur taugt fast gar nichts, bei den Truppen des Imperators verweigert er gar seine zerstörerische Tat.

Gegnerische Basis: In sicherer Entfernung vor seiner Basis möglichst viele Panzer sammeln. Immer mit mehreren Raketenwerfern aus der Distanz die feindlichen Verteidigungstürme plattmachen, sollte der Gegner Panzer loschicken, diese mit den dicksten eigenen ablenken. Zwei Ärgernisse baut der Feind immer wieder gerne an derselben Stelle nach: Geschütze und seinen Palast. Also einfach genau dort ein Fahrzeug platzieren bzw. in dieser Gegend die Truppen sammeln, damit sie das Ding automatisch beballern. Was aus anderer Sicht heißt: Wo Ihr ihn einmal zerstört habt, kann er Euch später immer noch Ärger bereiten. Auch durch Deviatoren umgepolte Panzer können nochmals Ärger machen, diese also ruhig zuerst verheizen! Immer vor allem die Gebäude abräumen, feindliche Geschütze nur dann, wenn sie die eigene Streitmacht „stören“ können. Denn wenn alle Immobilien aberäumt sind, ist der Bösewicht besiegt, auch wenn noch so viele raketenstarrende Türme vom ihm rumstehen!

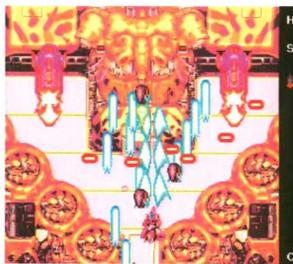
Paßwörter:

Atreides: Diplomatic, Spicedance, Eternalsun, Delfthunter, Fairmentat, Ashlikenny, Sonicblast, Dunerunner
Harkonnen: Demolition, Spicesatyr, Burningsun, Darkhunter, Evelmentat, Itsjoebwan, Devastator, Deathruler

Ordos: Domination, Spicesabre, Arrakissun, Coldhunter, Wilymentat, Slymelanicy, Stealthwar, Powercrush

Grind Stormer

Wer vor lauter Ballern schon unter Fingerkrämpfen leidet, kann ja mal folgenden Cheat



von Harald Cholew ausprobieren:

Unendliche Continues erhält, wer im Titelbild A, B und C gleichzeitig gedrückt hält und dann 100mal die Start-Taste betätigt. Im Options-Menü erscheint dann ein neuer Menüpunkt namens „Free Play

Virtua Racing

Ärgert Ihr Euch auch, daß Segas Edelflitzerei nur mit drei Strecken dienen kann?

Zum Glück weiß Roberto Lezzi Abhilfe:
Ist das Sega-Logo auf dem Screen erschienen, müßt Ihr A und B gleichzeitig drücken, dann C gedrückt halten und schließlich noch Start betätigen. Daraufhin erscheint der Select-Screen, auf dem Ihr nun die Kurse auch spiegelverkehrt fahren könnt.

MEGA CD

Double Switch



Bringt es Euch an den Rand der Verzweiflung, wenn Ihr versucht, der schönen Alex



gegen Unholde und den finsternen Hausmeister Lyle beizustehen? Dann wird's Zeit für die Komplettlösung, die uns Debbie-Harry-Fan Claus Birk zukommen ließ:

Act 1

Raum Falle
Alex Fireplace
Band Lamp
Grads Tit-Tot
Alex Fireplace
Storage Powerbox
Brutus Punch
Lobby Column
Brutus Code 1
Alex Window
Band Lamp
Brutus Punch
Lobby Column
Grads Tit-Tot
Brutus Punch



Grads Code 2
Band Code 3
Grads Coffin
Band Lamp
Storage Powerbox

Lobby Column
Brutus Punch
Grads Tit-Tot
Alex Code 4
Storage Punch
Act 2

Ab jetzt darf der Handyman nicht mehr gefangen genommen werden!

Alex Fireplace
Grads Coffin
Band Mummy
Brutus Punch
Alex Window
Band Lamp
Lobby Column
Brutus Punch
Storage Powerbox
Band Lamp
Alex Window
Band Lamp
Storage Punch
Brutus 3. Falle Basket wird von Lyle aufgemacht. Dazu müßt Ihr Euch im Raum aufhalten, bis diese im Display erscheint.

Band Lamp
Alex Window
Grads. Jetzt müßt Ihr die Mumie fangen. Dazu zuerst Falle Coffin entschärfen und danach mit Falle Hand die Mumie erwischen.

Basement 3. Falle Fließband wird von Lyle geöffnet.

Band Cage wird aktiviert. Brutus Basket entschärfen lassen, danach Mumie fangen.

Basement Elevator
Band Cage entschärfen, danach mit ihr Mumie fangen. Alex Falle Chair wird aufgemacht.

Storage Phone wird mit Falle aktiviert.

Basement Eddie mit Fließband fangen.

Storage Phone
Alex Chair aktivieren und Mumie fangen.

Act 3

Storage Powerbox
Lobby Column
Basement Fließband
Alex Chair
Basement Elevator
Grads Hand
Storage Phone
Band Cage
Brutus Basket

Rebel Assault

Jörg-René Franke gehört zu den ganz fixen Sternenkriegern, denn er hat als erster sämtliche Levelcodes für den Kampf gegen die dunkle Seite der Macht ergattert:

Level	Easy	Normal	Hard
2	BOSSK	BOTHAN	BORDOK
3	ENGRET	HERGLIC	SKYNX
4	RALRRA	LEENI	DEFEL
5	FRUJA	THRAWN	JEDGAR
6	LAFRA	LWYLL	MADINE
7	DERLIN	MAZZIC	TARKIN
8	MOLTOK	JULPA	MOTHMA
9	MORAG	MORRT	GLAYDD
10	TANTISS	MUFTAK	OTTEGA
11	OSWAFI	RASKAR	RISHII
12	KLAATU	JHOFF	IZRINA
13	IRENEZ	ITHOR	KARRRE
14	LIANNA	UMWAK	VONZEL
15	PAKKA	ORLOK	OSSUS
Ende	NORVAL	NKLLON	MALANI

Shadow of the Beast II

Ja, ja, den Schatten der Bestie durchzuspielen, ist ein klarer Fall für Profis. Deshalb werden alle Aushilfsbestien froh über diese Komplettlösung sein, die Eva Liebl in nächtelangen Sitzungen erspielt hat: Lauft zu Beginn nach links und weicht den Bomben der „Tree Limbs“ aus. An der Brücke springt Ihr in möglichst großen Sätzen, um dem fliegenden Fisch zu entkommen. Rettet den Mann, indem Ihr nach oben springt und den Dämon mit Eurem Stab mehrfach erwischt. Der Gerettete gibt Euch aus Dankbarkeit einen Tip, den Ihr möglichst aufschreiben solltet. Dann geht's weiter nach links und die Baumwurzeln runter, bis Ihr mit einem tollkühnen Sprung über den Abgrund hechtet. Etwas weiter erwartet Euch bereits der

nächste Dämon, dem Ihr geduckt ausweicht und bis zum Ende des Weges folgt. Doch Achtung, Ihr müßt ihn töten, bevor er das rettende Seil zerstören kann. Schießt auf den Spike-Block, den der grüne Riese wirft, und erledigt diesen dann. Zertrümmert die beiden Steintüren, springt nach oben und holt den Schlüssel. Rennt weiter, erklettert das Seil und öffnet die Tür mit dem Schlüssel.

Jetzt geht's nach rechts, wo der Schalter, den Euch der gerettete Mann genannt hat, aktiviert wird. Klettert in den Lift, und drückt dort noch einmal denselben Knopf. Nun ab nach rechts, wo garstige Fledermäuse Euren Weg kreuzen, bis Ihr das Loch im Boden erreicht. Springt dort auf den Kronleuchter und rennt weiter nach rechts. Erklettert den nächsten Kerzenhalter, zerbröselte die Kiste und erfreut Euch an deren Inhalt. Jetzt ab nach rechts unten, wo sich ein weiteres Schlüsselchen findet. Danach zurück zum ersten Leuchter, springt darauf, bis er sich ein bißchen abgesenkt hat, und hüpf auf die Käfigtür. Öffnet diese, springt auf den Lichtsender zurück und wartet, bis sich das Monster wieder verkümmelt hat. Klettert dann wieder auf den Boden der Tatsachen und betätigt den unteren Schalter, der die Brücke über den Säurepool schiebt. Springt vom Kronleuchter nach links, erledigt die Flattermänner, entert den Aufzug und drückt das Joypad nach unten.

Nun solltet Ihr das Seil nach unten klettern, den links gelegenen Säurepool überspringen, bis Ihr die Schalter erreicht. Mit dem mittleren dirigiert Ihr die Klammer direkt über den Felsen, dann verhilft der untere Schalter dem Klammerich zur Spitzenposition, woraufhin der oberste Knopf die Zange schließt. Mit dem unteren Button hebt Ihr den Fels an und bugsiert ihn über die Stacheln. Dort laßt Ihr ihn fallen, wodurch er in kleinere Teile zer-

springt. Drückt diese Brocken nach rechts, klettert das Seil ca. drei Viertel seiner Länge nach oben und springt nach rechts, worauf Ihr direkt zum Ausgang katalpultiert werdet.

Dann geht's gegen den Drachen Ishran persönlich: Bratet ihm eins mit dem Stock über, während Ihr ihm durch Ducken und Springen ausweicht. Hüpfst an das rechts gelegene Netz, bis es herunterfällt, woraufhin sich der Kollege darin überschwinglich bedankt und Euch ein Amulett vermachet. Rennt jetzt nach rechts unten, bis Ihr das Seil erreicht, das erklettert werden will. Mit Hilfe des Amuletts sind die Wachen kein Problem mehr, und die Kiste auf dem Weg verheißt Reichtum und Heiltränke. Nun das Seil rauf, bis Barloom erreicht ist, der im Austausch gegen das Amulett eine Scroll herausruckt. Laßt Euch am Seil hinab, rennt nach links und erklettert den Strick jenseits des Säuresees. Die Riesen treibt Ihr mit Eurem Stock in den See und geht dann in die Taverne. Dort ist der Kellner recht mitteilhaft. Kauft das Bier für zehn Goldstücke.

Weiter oben erwarten Euch mehrere Pygmäen – jagt ihnen den Speer ab. Erledigt mit diesem die Schleimbälle, und nehmt die Axt mit. Arbeitet Euch jetzt weiter nach oben vor, und reißt die Barriere mit Eurem Stab ein, bis Ihr die Crystal Caverns erreicht. Hier lauft Ihr die Treppe runter, schießt die Stacheln im Säuresee ab, springt hinüber und erreicht die Zugbrücke. Wählt die Axt aus Eurem Inventory aus und jagt die Wache vor Euch her, bis sich die Tür vor Euren Augen schließt. Erschießt den Wachsoldaten, und werft springend die Axt auf den Goblin, der die Zugbrücke heraufzieht. Lauft dann ein Stück zurück, erledigt die restlichen Unholde und schlägt die Tür mit dem Stab ein. Arbeitet Euch wiederum

bis nach oben vor, und schießt auf den Schalter in der Wand. Von nun ab habt Ihr genau zehn Sekunden, um den Schalter links zu aktivieren. Springt danach auf die Kette, klettert sie runter, lauft nach rechts und holt Euch den Schlüssel.

Dann wendet Euch nach links, und Ihr werdet in einem Käfig gefangen und ins Kitchchen gebracht. Hier bietet Ihr der Wache das Bier an, und wenn sie nach dem Genuß des Gerstensaftes eingeschlafen ist, könnt Ihr die Tür einschlagen. Tötet den zweiten Wächter und klagt ihm den Schlüssel. Dieser öffnet die Gefängnistür, hinter der sich ein weiterer Leidensgenosse befindet. Von hier aus geht's nach oben, wo zwei Goblins nach einem freundlichen Schulterklatschen einen Ring herausrucken. Nun öffnet Ihr die Tür rechts, wobei das Opfer zweier Zellengenossen den Weg über die Stacheln in die Crystal Caverns und weiter nach oben führt. Klettert die Seile hinauf, erledigt das Monster durch gezielte Kopfschüsse und überquert die Brücke. Wenn der Kerl durch das Loch in der Brücke fällt, überspringt es und lauft nach rechts. Erreicht Ihr den alten Mann, gebt Ihr ihm den Ring und die Scroll. Dafür schenkt er Euch eine Spezialwaffe, mit der sich Zelek erledigen läßt. Schmeißt Euch nun durch das Loch in der Brücke. Jetzt ab nach rechts, nehmt den Zaubertrank, klettert das Seil nach oben und schnappt Euch das Horn ganz rechts. Ganz unten erwartet Euch eine Schnecke, der Ihr erzählt, daß Ihr nach Karamoon zurück wollt. Sie nimmt das Horn im Austausch gegen den Transport nach Karamoon. Hier durchquert Ihr den Sumpf, vermeidet möglichst den Kontakt mit den Fröschen, schnappt Euch den Schlüssel und rennt nach rechts, bis Ihr die Schlange erreicht. Am Rande der Ebene benutzt Ihr das Horn, um das Seewesen zu rufen. Öffnet mit dem Schlüssel die Tür zur oberen

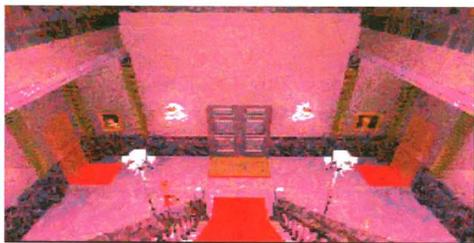
Passage und holt Euch die beiden Energie-Potions. Jetzt geht's die Treppe abwärts; wählt die Spezialwaffe, um Zelek ins Jenseits zu schicken

Yumemi Mystery Mansion

Ebenfalls von Claus Birk stammt die Komplettlösung der mysteriösen Schmetterlingssaga:

Zuerst gilt es, alle Schlüssel zu den verschlossenen Räumen zu finden. Den ersten bekommt Ihr im Schlafzimmer im 2. Stock, links hinten vor dem Sessel/Schrank. Einen weiteren ergattert Ihr im Abstellraum/Malzimmer, wenn Ihr das Bild rechts hinten betrachtet. Hier befindet sich auch ein Geheimraum. Schaut durch das große Bild mit der Monsterfratze links neben dem Eingang, und Ihr landet in einem Gewölbe mit brennenden Kerzen und einem Götzenbild. Löscht Ihr die Kerze links davon, kommt Ihr in das Arbeitszimmer/Bibliothek im ersten Stock. Dort findet Ihr den dritten Schlüssel hinter einem Buch im linken Regal. Nach-

Schlafzimmer das Buch aufzunehmen, damit Ihr jederzeit abspeichern könnt. Ab geht's ins Billardzimmer, wo ein intensiver Blick in das leere Bild immer wieder mal einige Tips zur Lösung offenbart. Untersucht nun die Dartscheibe links davon, und Ihr findet eine Packung Streichhölzer. Danach führt Euer Weg zurück in die Kerzenhöhle. Dort hängt in der linken hinteren Ecke eine Kerze, die nicht brennt. Löscht die jeweils linke und rechte daneben und zündet die mittlere mit den Streichhölzern an. Tatsächlich öffnet sich eine Tür ins Untergewölbe. Geht diesen Gang entlang bis zur Statue, und betretet den linken Raum, wo sich mehrere Blumenvasen befinden. Eine weitere Tür führt von dort in einen Wasserspeicher, in dessen Mitte eine schimmernde Kugel auf einer Säule ruht. Links neben der Tür findet Ihr auf dem Boden eine rosa Blüte. Steckt diese in die leere Vase im Vorraum, und siehe da, das Wasser verschwindet. Reißt Euch nun die Kugel unter den Nagel und kehrt zurück ins Bil-



dem Ihr nun Zugang zu allen Räumen habt, ist's an der Zeit, das verschollene Schwesterchen zu finden. Vergeßt also nicht, im

Billardzimmer, ohne Euch auch nur ein einziges Mal umzudrehen.

Nun geht's in den Raum mit den Gemälden. Dort entdeckt



Ihr hinter dem Bild auf der Staffelei eine Uhr, wenn Ihr zuvor einen Blick auf das große Werk mit der Parkbank geworfen habt. Ab jetzt läuft die Zeit gegen Euch, so daß Eile angesagt ist. Also ab ins Musikzimmer, wo Ihr Euch links von dem runden Tisch den Kerzenständer schnappt. Im Wohnzimmer benutzt Ihr diesen beim Kamin, der sehr seltsame Geräusche von sich gibt. Nun gelangt Ihr in den Gang hinterm Kamin. Dieser endet an einem an der Wand befestigten Achteck. Stoßt einmal kräftig dagegen, und ein weiterer Schlüssel fällt Euch in die Hände. Zurück damit ins Wohnzimmer, wo sich die Glasvitrine mit just diesem Schlüssel öffnen läßt. Dort erhaltet Ihr ein achteckiges Wappen, das in den Sockel im Kamingang gelegt wird. Daraufhin erscheint eine Leiter, die flugs hinaufgeklettert wird. Nun steht Ihr vor drei Türen – geht durch die rechte mit der Nummer 3. Dahinter findet Ihr einen Raum mit einem Spiegel, der Euch ermöglicht, das Haus zu verlassen, wenn Ihr einen Kristall dabei habt. Dieser findet sich im zweiten Stock im Schlafzimmer. Untersucht den Tisch mit dem Kuchen und den Kaffeetassen. Nehmt den Kristall an Euch und geht wieder ins Wohnzimmer. Kriecht durch den Kamin die Leiter hoch und dann durch folgende Türen: Zuerst ist Nummer drei dran, wobei Ihr feststellt, daß der Spiegel verschwunden ist. Hier finden sich wieder drei Türen, geht durch die linke mit der Num-

mer 777. Danach ist die mittlere Tür an der Reihe (Nr. 345), es folgt Nummer 333 links. Dem Ende langsam näherkommend, geht's durch Nummer 12 und 27, et voilà, der Spiegel ist wieder da. Jetzt nur noch den Kristall benutzen, festhalten, und schon geht's ab in die Freiheit, und Ihr könnt gestrotzt den Abspann genießen.

MASTER SYSTEM

Mortal Kombat

Fast alle Systeme haben wir schon mit den Fatality Moves für Mortal Kombat versorgt, nur das Master System nicht. Doch dank Stephan Dützmänn ändert sich das jetzt:

Sonja Schuß: links und Taste 1

Beinschere: links unten und dann 1 + 2 gleichzeitig

Verbrennen: rechts, rechts, links, links, 1 + 2 gleichzeitig

Jonny Cage Schuß: links, rechts, 1

Kick: links, rechts, 2

Superschlag: 1, 2

Köpfen des Gegners: rechts, rechts, rechts, 1

Liu Kang Schuß: rechts, rechts, 1

Flug-Kick: rechts, rechts, 2

Fatality-Bonus: links, links, unten

Scorpion Schuß: links, links, 1

Kick: unten, links, 1

Finish Move: Block, 1, oben, oben

Rayden Elektrobeam: rechts, unten, schräg rechts unten, 1

Superfly: links, links, rechts

Teleporter: unten, oben

Sub Zero Vereisen: unten, rechts, 1

Final Move: rechts, unten, rechts, 1

GAME GEAR

Defender of Oasis

Marco Wilka hat mal wieder zugeschlagen: Etliche Spielstunden und zahlreiche Batteriepacks wurden verbubelt, um Euch nun endlich alle Geheimnisse der Oasenverteidiger zu präsentieren:

Kapitel 1

Bei der morgendlichen Audienz beim König erfährt unser Prinz vom Besuch der Prinzessin Mariam aus Mahamood. Er bekommt auch gleich den Auftrag, sie abzuholen. Das erste, was man tun sollte, ist, in den örtlichen Geschäften einige Heilkräuter einzukaufen. Beim Eintreffen am Hafen ist die Prinzessin leider nirgends zu finden, weshalb man sich in die Stadt zurückbegibt. Ein Passant glaubt, sie in der Taverne gesehen zu haben, wo die Holde tatsächlich von einigen Schergen bedrängt wird. Der Kampf mit diesen Personen ist nun wohl unausweichlich. Hat man das Spiel bis hier überstanden, begibt man sich zurück zum Schloß. Leider wird genau in dieser Nacht Shanadar vom Imperium überfallen, und man muß mit der Prinzessin fliehen. Zuvor erhält man vom König den ersten der drei Ringe. Der Versuch, mit dem Schiff zu entkommen, scheitert am magischen Schwert des Verräters Kohle. Man wacht im Versteck der letzten Überlebenden wieder auf und erfährt von einer magischen Lampe, mit deren Hilfe man Kohle besiegen könne. Durch den Geheimgang, durch den man geflohen ist, begibt man sich zurück ins Schloß. Der sterbende Tutor händigt uns den Schlüssel zur Schatzkammer aus, darin findet man neben einigen nützlichen Extras auch die Lampe. Der Lampengeist ist Genie und steht uns mit seinen Zaubersprüchen zur Verfügung. Nun kann es Kohle an den Kragen gehen. Zuerst wird

sein Schwert mit dem Spruch „Varyu“ belegt. Dann sollte man seine Schergen und anschließend Kohle selbst beharken. Nach gewonnenem Kampf begibt er sich etwas überstürzt ins Wasser, und der Prinz geht mit der Prinzessin auf Reisen.

Kapitel 2

Bereits nach kurzer Zeit wendet sich der Kapitän vertrauensvoll an uns. Da er zu wenig Wasser mitgenommen hat, sollen wir und sein Sohn Saleem auf der nahegelegenen Insel das köstliche Naß suchen. Man folgt also einfach dem Weg bis ins Dorf. Hier empfiehlt es sich wieder einzukaufen. Zurück auf dem Schiff, begegnen wir dem Schergen Al Karria, der starkes Interesse an der Prinzessin zeigt. Nach dem Kampf mit drei seiner Krieger und zwei Wölfen gibt er sie nicht etwa frei, sondern verschwimmt mitsamt dem Boot, und wir sitzen auf der Insel fest. Um etwas gegen unsere miese Lage zu tun, gehen wir nochmals ins Dorf. Der Älteste weiß Rat und schickt die Party in den Tempel, der durch eine schmale Passage östlich vom Dorf zu erreichen ist. Hier erblicken wir einige Tafeln, mit denen wir nichts anfangen können, und wenden uns daher wieder an den Dorfältesten. Dieses Mal erhalten wir einen Zauberspiegel, mit dem sich die Inschriften entziffern lassen; man lernt neue Zaubersprüche usw. Auch den Altar hier sollte man absuchen, da sich darunter ein Barbado (Muzakmacher) befindet, der viele Monster in den Schlaf weigt.

Um im Tempel weiterzukommen, muß man an dem Monster, das dauernd nach seinem Namen fragt, vorbei. Dies gelingt erst, wenn man diesen auf einer der Tafeln gelesen hat. Nun geht es eigentlich links weiter, aber zwecks Verbesserung der Ausrüstung sollte man zuvor den Rest des Gemäuers nicht unerforscht lassen. Wieder im Freien, erblickt man eine

Tafel, die den „Raag“-Zauber beschreibt. Mit diesem ist es möglich, die Insel zu verlassen.

Kapitel 3

In Mahamood geht man nach dem Besuch beim König und beim Magier Kala Han zuerst wieder einkaufen und dann ins Königreich Gylan. Da man aber keinen Einlaß erhält, muß man nochmals bei Kala Han vorsprechen. Der rät zu einem Paß, den man sich beim Deserteur im Südwesten der Stadt besorgen muß. Im Schloß gilt es nun, die Prinzessin zu finden. Beim Versuch, die Zelle zu öffnen, wirft uns Al ins Verlies, und Zahark der Snake King schickt unseren Bekannten Kohle, um uns zu meucheln. Bevor man im Verlies den Dieb Agmar anspricht, sollte man zuerst die Tafel lesen. Danach erscheint auch schon Kohle, diesmal allein, aber immer noch mit magischem Schwert. Wie gehabt sollte man ihn zuerst mit dem Zauber „Varyu“ belegen. Nach dem Sieg sucht man ihn nach Schlüsseln ab und entschwindet mit Agmar aus dem Verlies. Man sollte wieder alle Tafeln lesen und möglichst viele Extras mitnehmen (auch von den Toten).

Auf dem Weg zur Zelle der Prinzessin kommt man an einem Schalter vorbei. Allerdings traut sich keiner der Party-Mitglieder, ihn zu betätigen, weshalb man beim zweiten Versuch, das Mädel zu befreien, wieder im Verlies landet. Aber aller guten Dinge sind drei. Ganz kurz vor dem Verlassen des Schlosses kommt leider Al daher, und da sowohl Agmar als auch Saleem einen Grund haben, sich an ihm zu rächen, müssen wir den Kampf mit seinen Schergen aufnehmen. Taktik: Der Prinz sollte normal kämpfen, Genie bei jedem seiner Züge den „Asma“-Zauber benutzen, Saleem benutzt den

Dance of Dead, und Agmar bleibt im Hintergrund versteckt (er hat noch die geringste Erfahrung) und gibt den „bedürftigen“ Party-Mitgliedern Heilmittel etc.

Kapitel 4

Zurück in Mahamood, erhält man von der Prinzessin ein Amulett zur Wiederbelebung. Außerdem erfährt man vom Dorf Ulk, wo sich der dritte Ring befinden soll. Dort angekommen, findet man außer einigen Räufern niemanden vor. Nach dem Sieg über die Bande führt der Dorfälteste uns in das Versteck der Dorfbewohner. Hier erfährt man von einem Hammer, der den Zutritt zum Tomb of the Wise ermöglicht. Dieser wurde aber von den Banditen gestohlen, weshalb man deren Versteck aufsuchen muß. Ein Bewohner erzählt uns, daß man das Paßwort „Open Sesame!“ benötige, um eingelassen zu werden. Hat man das im Nordosten gelegene Versteck gefunden, wird man zuerst keinen Erfolg haben, da sich das Paßwort als falsch erweist. Man begibt sich daher hinter die Büsche und wartet, bis Ali Baba und seine sechs (ich dachte, es wären 40?) Schergen kommen. Diese öffnen den Eingang mit „Watch out for the dragon's teeth!“. Nun darf man ihnen hinterhergehen.

In der Höhle sollte man erst mal nichts anrühren, sondern einfach an den Räufern vorbeigehen. Den letzten von ihnen, der einen Zugang bewacht, spricht man an, worauf er uns von einem dringenden Bedürfnis erzählt und uns die Aufsicht überläßt. Man holt sich dann den Hammer aus dem Raum und darf anschließend auch alle die anderen Schätze mitgehen lassen. Vor dem Höhleneingang warten jedoch die Banditen auf uns. Ali schickt zuerst zweimal zwei Räuber in den Kampf und greift anschließend höchstpersönlich ein. Genie wendet beim Kampf weiterhin „Asma“ an, Agmar sollte

vor dem Kampf mit der Maske aus der Höhle ausgerüstet werden. Befinden sich gerade keine Räuber auf dem Screen (sie sind versteckt), empfiehlt sich „Parry“ (Abwehr). Mit dem erbeuteten Hammer öffnet man die Tomb of the Wise, in der sich ein weiterer Ring befinden soll. Dort kann man wieder einige nützliche Zauber erlernen, z.B. „Kshasla“, der zum Überqueren der Lava nützlich ist.

Im ersten Stockwerk mit einer Eisfläche gibt es eine Treppe, die man nur mit folgendem Trick erreichen kann: Von unten heranschlittern und, sobald man auf gleicher Höhe mit der Treppe ist, Taste 2 drücken. Dann das Game Gear ausschalten. Beim nächsten Einschalten befindet man sich an derselben Stelle, steht aber fest auf dem Boden. Nun kann man in Richtung Treppe marschieren. Im Raum mit dem Ring muß man zuerst zweimal zwei Gargoylen bezwingen, dann holt man sich aus der Truhe den Ring und geht hinaus. Bevor man jedoch die Tomb verläßt, sollte man die Fähigkeiten des Genie noch mal auskosten. Draußen befindet sich eine Person in Gestalt der Prinzessin, die uns die Lampe abnimmt, sich danach als Al Karria entpuppt und mit der Kleinen verschwindet. Nach dem Kampf mit seinen Monstern geht es ins Dorf Ulk zurück. Hier befindet sich auch ein Krieger aus Shanadar, der uns zwecks Zurückeroberung des Reichs auf sein Schiff bittet.

In Shanadar soll man den Kommandeur der Besatzer verjagen. Nach einigen Gefechten mit Soldaten (immer zuerst auf einen von ihnen konzentrieren) findet man auch hier unseren Al vor. Er bietet uns den König im Tausch gegen die Ringe an. Bevor man sich entschieden hat, ist er aber mit diesen schon abgehauen und hetzt den Zombie-König und Genie auf uns. Der König ist

weniger schwierig, sollte aber trotzdem zuerst bekämpft werden. Genie kann zudem seine HP restaurieren und Feuer schleudern. Im Gefecht sollte diesmal der Prinz für die Versorgung der Party sorgen. Nach dem Kampf benutzt er das Amulett, um seinen Vater in Frieden ruhen zu lassen.

Kapitel 5

Zuerst begibt man sich mit „Raag“ nach Gylan. Hier treffen wir Al Karria ohne seine Schergen an, weshalb er sich uns alleine stellen muß. Mit Genies „Wofmanaf“ sollte man zuerst die Spieler stärken, dann wird nach bewährtem Schema gekämpft. Nach Als Flucht erhält man den „Key of Empire“, mit dem man sich Zugang zu dem weiteren Palastabschnitt verschafft. Die Sperre wird mit dem Spruch „Kshasla“ überwunden. Nun sollte man recht vorsichtig sein, da die zahlreich auftretenden Generäle alle im Besitz eines magischen Schwerts sind. Bei der nächsten Konfrontation mit Al verwandelt er sich in ein recht starkes Monster. Doch Vorsicht: Er kann mit einem Schlag Spieler der Party vernichten, weshalb man wieder „Wofmanaf“ benutzen sollte. Er hat ca. 750 HP; ist aber nicht unbesiegtbar. Getroffene Spieler müssen sofort geheilt werden. Das Verstecken von Agmar ist zudem nur für Al von Vorteil, da er so für eine Runde verlorengelht und beim Angriff aus dem Hinterhalt nur unerheblich mehr Schaden verursacht. Im nächsten Raum müssen wir mit ansehen, wie The Wizard King das Schloß zerstört, und fliehen.

Zurück im Schloß von Mahamood, findet man Kala Han unansprechbar vor. Man geht also am besten etwas einkaufen, bei der Rückkehr sollte er eigentlich gesprächiger sein. Er gibt uns den Auftrag, die Asche der in Gylan verbrannten Ringe zu holen. In Gylan ist Al verschwunden.



The MIBS adventures of
FELIX

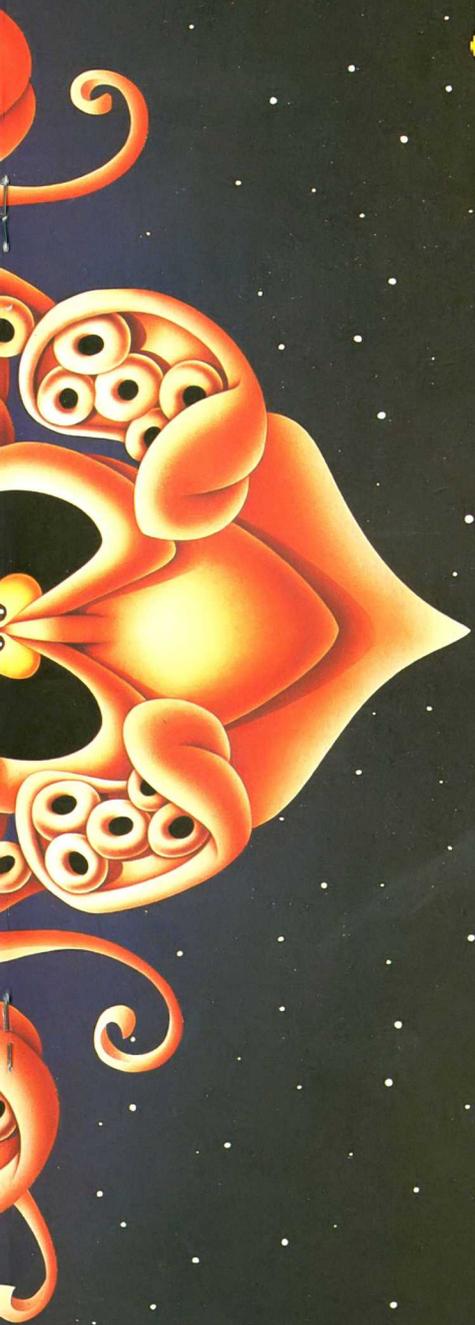
HUDSON SOFT
A HODSON PRODUCTION



WORLD'S
BEST



Adventure Island II



25TH ANNIVERSARY



WIZARD



Im Raum dahinter durchsucht man den Kessel und findet die Ringasche. Spricht man in Mahamood danach auch mit dem König, erzählt uns der aufgebrauchte Mann in der Stadt auch gleich, was er gesehen hat. Daraufhin begibt man sich zum Tower of Jiklart („Raag“). Hier darf man sich wieder ausgiebig umsehen. Das Öffnen des Tores, vor dem man steht, wenn man den ersten Teleporter benutzt, ist unmöglich. Um in das Reich des Snake King zu gelangen, benötigt man zuerst „Roc“. Im finalen Kampf darf man dann die vielen neuerworbenen Zauber ausprobieren. Auch hier sollte man das frühzeitige Ableben eines Spielers durch rechtzeitige Versorgung verhindern.

Sonstige Tips

1. Trifft man auf übermächtige Gegner und will sich vor dem Kampf drücken, sollte man das Game Gear kurz abschalten. Bei Neubeginn befindet man sich (dank Auto-Saving) immer noch an derselben Stelle, aber nicht mehr im Kampf.
2. Leute mit sehr gutem Gedächtnis dürfen sich das Auftreten der Monster merken. Sie erscheinen nicht zufällig, sondern immer nur an (vielen) bestimmten Stellen.

CD³²

**Alien Breed
Special Edition**

Benjamin Gornetzki gehört zu jenen unerschrockenen CD³²-Besitzern, die sich auch von der Alienbrut nicht einschüchtern lassen. Hier nun seine Levelcodes, die er mit einem tollen Tip garniert hat:

Level	Code
2	55955
3	48361
4	63556
8	86723
10	25194

Im 6. und 7. Level solltet Ihr alles Geld einsammeln, um im 7. Level einen Intex-Computerfehler zu provozie-

ren. Dann nämlich bekommt Ihr satte drei bis fünf Miljönchen auf Euer Konto. Na, wenn das mal nichts ist.

3D0

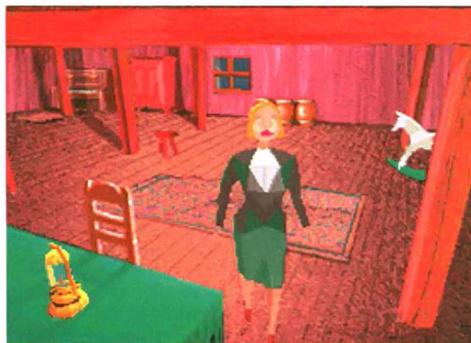
Alone in the Dark

Die Jünger von Infogrames' Grafikgemetzeln dürfen aufatmen, denn hier kommt die ultimative Komplettlösung von Margit Neubauer, die gleichermaßen für beide Geschlechter gilt: Gleich zu Beginn ist Tempo gefragt, denn in Windeseile muß die Kiste über die Falltür und der Schrank vor das Fenster geschoben werden, um die Unholde rechtzeitig auszusperrern. Danach wandert die Indianerdecke vom Schrank, die Knarre aus der

nächsten Raum, wo der Bogen eingesackt wird, mit dem Petroleumkanister wird die Lampe aufgefüllt. Der im Sekretär gefundene Schlüssel wird an der Truhe ausprobiert, was uns einen netten Säbel beschert. Nach dem Monstermetzeln im Schlafzimmer findet man in der Vase einen Schlüssel, womit die Kommode geöffnet werden kann, um die dort herumgammelnden Spiegel einzustecken. Der Heiltrank vom Badezimmer wird selbst-röchelnd runtergeschlürft. Um die beiden Unholde, die die Treppe bewachen, abzumurksen, müssen die beiden Spiegel an die Statue gehängt werden, denn die Bösewichter vertragen ihren eigenen Anblick nicht. Dann geht's die Treppe run-

Küche warten ein Messer, ein Topf sowie der Kellerschlüssel auf einen neuen Besitzer, im Kohlenraum gibt's eine Pistole, Lampenöl und ein paar Kekse. Im Wintergarten schnell zur Statue, die Pfeile schnappen und ab in den Keller. Dort rasch die Patronen einsacken und im hinteren Ende den Keil unter den Fässern lockern. Wieder rauf in den ersten Stock gehen, dort nach links ins Schlafgemach, wo ein Notizbuch begutachtet wird. Im Badezimmer schnell die Medizin aus dem Schrank sowie den Wasserkrug einstecken. Den Flur etwas weiter kommt ein dunkles Zimmer, die Lampe sorgt für Erleuchtung, einzustecken gibt es eine Pistole nebst Munition, eine kleine Figur sowie ein Buch. Weiter Gang entlang kommt man zu einem langen Flur, über das Gemälde hängt man die Indianerdecke, auf halber Strecke wird mit dem Bogen ein Schuß auf das zweite Bild am Ende des Ganges abgefeuert. Dort befindet sich ein Zimmer mit einer Standuhr, diese wird beiseite gerückt, woraufhin wir einen Schlüssel sowie eine Buchatrappe einstecken.

Als nächstes geht's in die Bibliothek (in der Mitte des Flurs). Der dortige Unhold ist vorerst unbesiegbar, also schnell nach rechts oben in die Ecke flüchten, in die Lücke zwischen den Buchreihen die Buchatrappe reinstecken, dadurch öffnet sich eine Geheimtür. Dort warten ein Dolch sowie ein Talisman auf einen glücklichen Finder. Der Dolch mit der Klinge ist die ideale Waffe gegen den Bibliotheksgeist. Nun wird die breite Tür geöffnet, der Ritterrüstung wirft man die kleine Statue an den Blechkopf, das Schwert wird geschnappt. In der Küche wird der Wassernapf aufgefüllt. Nach einer kleinen Metzerei bei der rechten Pforte wird die Tür gegenüber dem Kamin geöffnet, der Aschenbe-



Truhe sowie die Petroleumlampe ins Inventar; es schadet auch nicht, einen Blick in das Buch zu werfen. Nun geht's nach unten in den

ter nach links, dort wird vorsichtig der Geistersessel umgangen, um Zündhölzer, Grammophon sowie Patronen zu requirieren. In der

cher wird mit dem Wasser gelöscht. Mit dem Schlüssel wird das hintere Zimmer geöffnet, der Säbel kommt ans Wappen, dadurch öffnet sich eine weitere Tür, die wir aber vorerst ignorieren. Die Schallplatte dagegen wird sofort eingesackt, und zurück geht's durch den Flur bis zum Freibeuter. Dieser wird mittels Schwert allegemacht, als Belohnung gibt's den Schlüssel für den Musiksalon. Dort wird die Schallplatte auf das Grammophon gelegt, wodurch sich die Möglichkeit ergibt, einen weiteren Schlüssel einzusacken.

Jetzt ins Arbeitszimmer, schnell weiter über die Brücke, den Gang runter, bei der nächsten Gabelung nach rechts. Dem Riesenmonster wird bis zur Wasserhöhle nachgeschlichen. Danach erfolgt ein Sprung ins kalte Naß, bis wir zu einer Höhle mit diversen Stegen gelangen. Die Schatzkiste enthält einen Diamanten, hinter einem Felsbrocken befindet sich ein Gang, den wir entlangkriechen, die Tür am Ende des Ganges wird mit dem Diamanten geöffnet, bei dem auftauchenden Monster hilft nur die schnelle Flucht ins Wasser. Der dort ansässige grüne Molch kann mit einigen Pistolenschüssen vertrieben werden. Der Talisman wird auf den Altar gelegt, wir schnappen uns den Haken und werfen ihn in den Rachen des Baumgeistes. Dem darauf folgenden Erdbeben entkommen wir, indem die Seitentür mit dem Haken geöffnet wird. Letzterer bewährt sich dann bei einer weiteren Tür, so daß wir ins Freie gelangen. Da die Brücke eingestürzt ist, bleibt nur der Weg durch einen schmalen Gang, der uns zu guter Letzt als strahlenden Sieger wieder in den Kellerraum mit den Weinfässern bringt; von dort ist es ein leichtes, das Haus wieder zu verlassen.

Night Trap

Auch diese Teenie-Weenie-Horrorshow kann Claus Birk nicht erschüttern, weshalb er Euch minutiös sämtliche notwendigen Aktionen aufgelistet hat:

Zuvor ein kleiner Tip: Fangt das Spiel sofort nach dem Laden an, ohne den Vorspann zu genießen, denn ansonsten verliert Ihr wertvolle Zeit

Ort	Zeit
Halle 1	0.13
Wohnzimmer	0.18
Schlafzimmer	0.35
Badezimmer	0.37
Badezimmer	0.49
Wohnzimmer	1.00
Küche	1.25
Eingang	1.39
Eingang/Treppe	2.55
Halle 1	3.15
Schlafzimmer	3.26
Halle 2	4.11
Badezimmer	4.18

Halle (neuer Code gültig)	1 6.06
Halle 2	6.19
Halle 2	6.48
Halle 1	6.50
Küche	7.05
Schlafzimmer	7.25
Halle 1	7.50
Halle 2	8.14
Halle 1	8.30
Schlafzimmer	8.40
Wohnzimmer	9.00
Wohnzimmer	9.12
Eingang	9.17
Halle 2	10.48
Einfahrt/Dach	10.55
Küche	11.10
Halle 1	11.33
Halle 2	11.42
Wohnzimmer	12.05
Badezimmer	12.35
Halle 1	13.12
Eingang/Treppe	13.40
(Achtung: Code ändern!)	
Wohnzimmer	13.55
Wohnzimmer	14.16
(Achtung: Code ändern!)	

Wohnzimmer	18.33
Halle 1	19.05
Achtung: Falle erst beim 2. Mal betätigen!)	
Einfahrt/Dach	19.11
Wohnzimmer	19.18
Halle 1	19.20
(bewachen bis ca. 19.50 bzw. bis Eltern verschwinden)	
Eingang/Treppe	19.55
(Cousin fangen, danach schnell auf Einfahrt umschalten)	
Halle 2	21.18
Einfahrt/Dach	21.30
Küche	21.45
Schlafzimmer	21.50
Halle 1	22.20
Wohnzimmer	23.28
Schlafzimmer	24.20
Badezimmer	24.50
Halle 2	25.05

SUPER NINTENDO

FIFA International Soccer

Vor der Entscheidung für Euer Lieblingsteam solltet Ihr im Optionsmenü mal folgende Kombinationen antesten, die Mathias Pfeiffer ausgetüfelt hat. Mit diesen Cheats lassen sich die Kicker dopen oder der Ball manipulieren:

AAAAAYYYYY: Supertorwart

BBBBBBBBB: Supertritt
AABBYXX: Beschert Euch ein echtes „Dream Team“

XABYBAX: Der Ball spielt verrückt

BARBYC: Während der Ball fliegt, kann man ihn durch Druck auf L oder R kreisen lassen.

Mario's Time Machine

Während seiner lehrreichen Zeitreise mit dem berühmten Klempner hat Andreas Krause nicht nur jede Menge Wissen angehäuft, sondern sich auch gewissenhaft die Paßwörter notiert:
Level 1: HLBGBDB
Level 2: BLFGBNB
Level 3: BDDJWCBCB
Level 4: GDFJV4B
Level 5: BLBBBZB



Schlafzimmer	4.38	Halle 2	14.40
Wohnzimmer	4.55	Eingang/Treppe	15.03
Wohnzimmer	5.08	Halle 2	16.35
Schlafzimmer	5.26	Wohnzimmer	16.42
Eingang/Treppe	5.38	Schlafzimmer	17.10
(Achtung: neuer Code!)		Wohnzimmer	17.20
Einfahrt/Dach	5.44	Halle 2	17.38
(noch mit		Badezimmer	17.50
Wohnzimmer	5.56	Halle 2	17.57
altem Code Alien fangen)		Eingang/Treppe	18.20

Level 5: BVDJV4H
 BCBCGVL
Level 6: CSDJV4R
 DCBMGBD
Level 7: C6DJV4R
 DCBMBVB
Level 8: C6DJV4R
 XCBRBVD
Level 9: CWDJ0WM
 VWBHGGD
Level 10: G4DKWYM
 VWMRBGL
Level 11: B6DKW4R
 VVMRG0L
Level 12: CWDHZ6M
 VVPGBCQ
Level 13: G4FHVWM
 V3FZHCJ
Level 14: BWFHWWM
 V3F7WHG
Level 15: LWJH04M
 V3C70C1

Metal Marines



Die stählernen Kampfkolosse der Kolonialtruppen haben den Streitkräften des Diktators mächtig eins auf die Mütze gegeben. Hier sind nun die Codes für sämtliche Missionen, die auf dem beschwerlichen Weg bis zur Befreiung von den Unterdrückern zu bewältigen sind.

Operation Gaea: PNTM
Operation Cougar: HBBT
Operation Eagle: PCRC
Operation Bison: NWTN
Operation Grampus: LSM D



Operation Iceberg: CLST
Operation Eurostorm I: JPTR
Operation Eurostorm II: NBLR
Operation Eurostorm III: PRSC
Operation Artemis: PHTN
Operation Poseidon: TRNS
Operation Kingdom: RNSN
Operation Sandstorm: ZDCP
Operation Zihard: FKDV
Operation Kiwi: YSHM
Operation Snarlshark: CLPD
Operation Marlion: LNVV
Operation Chinglong: JFMR
Operation Sakura: JCRY
Operation Sunrise: KNLB

NBA Jam

Jede Menge Tips und Tricks für Hobby-Barkleys hat uns Stefan Rieder in den Korb gelegt. Wenn Ihr mal mit ganz speziellen Charakteren durch die Halle hetzen wollt, wählt Ihr zunächst im Screen, wo die Initialen eingesetzt werden können, „Yes“ an. Nun gebt Ihr die ersten beiden Lettern des entsprechenden Codes ein, stellt den Cursor auf die dritte Stelle und bestätigt mit der angegebenen Tastenkombination:

Kabuki: QB_ L + R halten, Start + X
Weasel: SAX L + R halten, Start + X
Scruff: ROD L + R halten, Start + X
Warren Moon: UW_ L + R halten, Start + A
P. Funk: DIS L + R halten, Start + A
B. Clinton: ARK L + R halten, Start + X
Al Gore: NET L + R halten,

Start + A
Turmell: MJT L + R halten, Start + A
Rivett: RJR L + R halten, Start + X
Divita: SAL L + R halten, Start + X
Air Dog: AIR L + R halten, Start + X
Chow-Chow: CAR L + R halten, Start + X

Die Eingaben der Kombinationen für die folgenden Cheats müssen im „Tonight's Match Up“-Screen begonnen und bis zum „Tip-Off“ weitergeführt werden:

Speed-Code: Schnell dreizehnmal irgendeine Taste drücken und dann B + X zusammen halten.

Power Up Dunks: Dreht das Steuerkreuz im Uhrzeigersinn und drückt dabei dreizehnmal irgendeinen Knopf. Beim dreizehnten Mal haltet Ihr den Knopf und dreht das Steuerkreuz weiter. Da sich die Angelegenheit etwas knifflig gestaltet, muß man das Ganze eventuell mehrmals versuchen.

Power Up Fire: Steuerkreuz nach oben halten, dabei B siebenmal drücken und danach Hoch + B + Y zusammen halten.

Trefferquote: Einmal einen beliebigen Knopf drücken, und dann das Steuerkreuz nach unten mit A + B zusammen halten.

Power Up Turbo: Irgendeinen Knopf fünfmal drücken, und dann Y + B + A zusammen halten.

Abfangen: Steuerkreuz im Uhrzeigersinn drehen und dabei irgendeine Taste wiederholt drücken.

Das Spiel läßt sich übrigens

auch noch leichter beschleunigen als mit dem Speed-Code. Gebt dazu einfach die Initialen LJP und das Paßwort Z443C1W/Y434S2J ein. Mehrere dieser Cheats lassen sich benutzen, wenn Ihr einen Reset durchführt.

Pac-Attack

Du Tuan Phong hat sich komplett durch diesen geisterverspeisenden Tetris-Ver-schnitt gefüttert und serviert uns nun brandheiß alle Codes:



Level 1:	STR
Level 2:	HNM
Level 3:	KST
Level 4:	TRT
Level 5:	MYX
Level 6:	KHL
Level 7:	RTS
Level 8:	SKB
Level 9:	HNT
Level 10:	SRY
Level 11:	YSK
Level 12:	RCF
Level 13:	HSM
Level 14:	PWW
Level 15:	MTN
Level 16:	TKY
Level 17:	RGH
Level 18:	TNS
Level 19:	YKM
Level 20:	MWS
Level 21:	KTY
Level 22:	TYK
Level 23:	SMM
Level 24:	NFL
Level 25:	SRT
Level 26:	KKT
Level 27:	MDD
Level 28:	CWD
Level 29:	DRC
Level 30:	WHT
Level 31:	FLT
Level 32:	SKM
Level 33:	OTN
Level 34:	SMN
Level 35:	TGR
Level 36:	WKR
Level 37:	YYP

- Level 38: SLS
- Level 39: THD
- Level 40: RMN
- Level 41: CNK
- Level 42: FRB
- Level 43: MLR
- Level 44: FRP
- Level 45: SDB
- Level 46: BOJ
- Level 47: VSM
- Level 48: RDY
- Level 49: XPL
- Level 50: WLC
- Level 51: TMF
- Level 52: ONS
- Level 53: GWR
- Level 54: PLT
- Level 55: KRW
- Level 56: HRC
- Level 57: RPN
- Level 58: CNT
- Level 59: BTT
- Level 60: TMP
- Level 61: MNS
- Level 62: SWD
- Level 63: LDM
- Level 64: YST
- Level 65: OTM
- Level 66: BRP
- Level 67: MRS
- Level 68: PPY
- Level 69: SWT
- Level 70: WTM
- Level 71: FST
- Level 72: SLW
- Level 73: XWF
- Level 74: RGJ
- Level 75: SNC
- Level 76: BKP
- Level 77: CRN
- Level 78: XNT
- Level 79: RNT
- Level 80: BSK
- Level 81: JWK
- Level 82: GSN
- Level 83: MMT
- Level 84: DNK
- Level 85: HPN
- Level 86: DCR
- Level 87: BNS
- Level 88: SDC
- Level 89: MRH
- Level 90: BTF
- Level 91: NSM
- Level 92: OYZ
- Level 93: KTT
- Level 94: FGS
- Level 95: RRC
- Level 96: YLW
- Level 97: PNN
- Level 98: SPR
- Level 99: CHB
- Level 100: LST

Rock 'n' Roll Racing

gegnerischen Fahrer, denn mit unglaublichen 999.000

Währungseinheiten dürften selbst wahre Joypad-Artisten einige



Beim Kampf um den Indianapolis-Superpokal steigen natürlich die Siegeschancen ganz gewaltig, wenn man eine entsprechend ausgerüstete Kiste unter dem Hintern hat. Leider sind die ganzen feinen Säckelchen nicht gerade preiswert. Die beiden untenstehenden Paßwörter fegen Eure finanziellen Sorgen ebenso beiseite wie Ihr hoffentlich anschließend die

Bucks im prall gefüllten Geldsäckel steht einem ausgedehnten Einkaufsbummel nichts mehr im Wege:
Veteran-Level: 989Y
 C02V WS6M
Warrior-Level: J89!
 C02V WS6M

Die Schlümpfe

An dieser schlumpfigen, aber knüppelschweren Befrei-



Zeit zu schlumpfen haben. Wer schon mal vorab einen Blick auf das Werfen will,



was ihn noch so erwartet, kann dies mit den folgenden Paßwörtern tun:

Der See: Brillenschlumpf, Schlumpfine, Tortenschlumpf, Überraschungsschlumpf

Die Grotte: Papa Schlumpf, Überraschungsschlumpf, Brillenschlumpf, Tortenschlumpf

Schlittenfahrt: Muskelechlumpf, Tortenschlumpf, Papa Schlumpf, Schlumpfine

Super Metroid

Der Planet Zebes ist wahrhaft keine Welt für eine Dame. Wer der ebenso zauber- wie wehrhaften Samus einen ordentlichen Energieschub spendieren will, sollte sich deshalb an diesen Trick von Mario Hammer halten:

Voraussetzung sind allerdings mindestens zehn Missiles, zehn Super Missiles und elf Power Bombs. Außerdem darf die Restenergie nicht mehr als dreißig Einheiten betragen. Wählt nun die Power Bomb an, rollt Euch zusammen und drückt gleichzeitig L, R, X und das Steuerkreuz nach unten. Sämtliche Extrawaffen werden jetzt zwar komplett verbraten,

dafür habt Ihr die mutige Kämpferin blitzartig wieder auf Vorderfrau gebracht.

Super Street Fighter II

Die handfesten Tips zu Capcoms Prügelhammer verdanken wir Norman Franz. Um einen Kampf zu überspringen, muß man den Fight wie gewohnt beginnen. Dann betätigt man auf dem zweiten Pad den Startknopf, so daß die Meldung „Here Comes a New Challenger“ erscheint, und wählt nun die Figur, gegen die man den Kampf unterbrochen hat. Drückt man jetzt erneut den Startknopf, kann man den Kontrahenten nach Herzenslust verkloppen und einen lockeren Sieg einfahren. Das läßt sich natürlich bei den folgenden Auseinandersetzungen wiederholen. Bei den folgenden Special und Super Moves gibt es einiges zu beachten: Alle Bewegungsabläufe sind flüssig und schnell hintereinander auszuführen. Der Punchknopf steht für Faustschlag, der Kickknopf für Fußtritt.

Cammy

Superfaustschlag: links, links unten, unten + Punchknopf
 Torpedo: unten, rechts unten, rechts + Kickknopf
 Supersprungkick: rechts, unten, unten rechts + Kickknopf

Fei long

Feuerkick: links, unten, links unten + Kickknopf
 Superpunch: unten, rechts unten, rechts + Punchknopf

Deejay

Super-Roundhousekick: zwei Sekunden nach links, dann rechts + Kickknopf
 Energiesichel: zwei Sekunden nach links, dann rechts + Punchknopf
 Superpunch: zwei Sekunden nach unten, dann hoch + Punchknopf

T. Hawk

Superremler: rechts, unten, rechts unten + Punchknopf
 Schleuderwurf: an den Gegner herangehen + Punchknopf

Ryu

Feuer-Feuerball: links,

links unten, unten, rechts unten, rechts + Punchknopf
 Dragonpunch: rechts, unten, rechts unten + Punchknopf
 Feuerball: unten, rechts unten, rechts + Punchknopf
 Superkick: unten, unten links, links + Kickknopf

E. Honda

Torpedo: zwei Sekunden nach links, dann rechts + Punchknopf
 Superhopser: zwei Sekunden nach unten, dann hoch + Kickknopf

Blanka

Stromschläge: schnell und mehrmals den Punchknopf drücken
 Superrolle: zwei Sekunden nach links, dann rechts + Kickknopf
 Rolle: zwei Sekunden nach links, dann rechts + Punchknopf

Guile

Flashkick: zwei Sekunden nach unten, dann hoch + Kickknopf
 Sonic Boom: zwei Sekunden nach links, dann rechts + Punchknopf

Ken

Superdrehkick: unten, links unten, links + Kickknopf
 Feuerpunch: rechts, unten, rechts unten + Punchknopf
 Feuerball: unten, rechts unten, rechts + Punchknopf

Chunli

Superdrehkick: zwei Sekunden nach unten, dann hoch + Kickknopf

Feuerball: zwei Sekunden nach links, dann rechts + Punchknopf

Superkick: mehrmals hintereinander den Kickknopf drücken

Zangief

Superwurf: an den Gegner herangehen + Punchknopf
 Quetschwurf: an den Gegner herangehen + Kickknopf
 Superschlag: mehrmals hintereinander den Punchknopf drücken

Dhalsim

Teleporter nach rechts: rechts, unten, rechts unten + Punchknopf

Teleporter nach links: links, unten, unten links + Punchknopf

Fire-Flame: links, links un-

ten, unten, unten rechts, rechts + Punchknopf
 Feuerball: unten, rechts unten, rechts + Punchknopf

M. Bison (in der dt. Version Balrog)

Superpunch: zwei Sekunden nach links, dann rechts + Punchknopf
 Kopfsprung: zwei Sekunden nach unten, dann rechts + Kickknopf
 Speedschlag: mehrmals hintereinander Punchknopf drücken

Balrog (in der dt. Version Vega)

Rolle: zwei Sekunden nach links, dann rechts + Punchknopf

Torpedo: zwei Sekunden nach unten, dann hoch + Punchknopf

Superjump: zwei Sekunden nach unten, dann hoch + Kickknopf

Sagat

Tigerpunch: rechts, unten, rechts unten + Punchknopf

Kniekick: unten, rechts, rechts oben + Kickknopf

Hoher Feuerball: unten, rechts unten, rechts + Punchknopf

Niedriger Feuerball: unten, rechts unten, rechts + Kickknopf

Vega (in der dt. Version M. Bison)

Superjump: zwei Sekunden nach unten, dann hoch + Punchknopf

Kickrolle: zwei Sekunden nach links, dann rechts + Kickknopf

Torpedo: zwei Sekunden nach links, dann rechts + Punchknopf

Top Gear 2

Unser unermüdlicher Andreas Krause ist mit Bleifuß in Windeseile über sämtliche Strecken dieser Edelaserei gedonnert. Hier sind nun die Paßwörter für alle Länder:

Australasia:

VFC4 6R21 1HJ7
 F4CJ9 41YDD

Britain:

W87P RGFF 3PBW
 TGNLR LGF55

Canada:

YZVC FQB6 TNJD

8JGC% 854JJ
Egypt:
 4J8Q T254 BDÇW
 DYZRT QML99
France:
 JBÇY 26TB 5RCB
 3CFÇ+ J98PP
Germany:
 WVB3 5188 RC+3
 HNBÇB 3YWCC
Greece:
 9R%2 4##% JQFC
 37VQV C+ÇWW
India:
 8TÇY 2P63 TRP%
 V%ÇÇ9 QML99
Ireland:
 WJ7M] ÇÇJ3 G2%Ç
 RÇ%7 NJH77
Italy:
 NRD5 73QF +#5W
 +WITN [87NN
Japan:
 5J3J MD5T C5DJ
 5JMGB 2WVBB
Scandinavia:
 PHJW 1Ç#J M%H%
 ##YCB 743HH
South America:
 PJYF H76W FMMD
 R2IDC 854JJ
Spain:
 W##T WÇTÇ RTS9
 %9NPN BÇJV
Switzerland:
 Ç2IG JM47 R6GJ
 5Q5JH J98PP
United States:
 T6C4 6M55 N%3D
 D3ÇVT GCB22

Turn and Burn

Der unerschrockene Testpilot Hing-Ming Chu hat sich mit seiner F-14 Tomcat nicht vom Himmel holen lassen und uns sämtliche Codes durchgefunkt:

Mission 2: NQBJKLFF
Mission 3: GSZWBFFT
Mission 4: RRRÇZJVM
Mission 5: BPYXDLNF
Mission 6: LFMGWTKQ
Mission 7: DTBCZJ
Mission 8: DKVWGSQK
Mission 9: GKQZBLCT
Mission 10: DCMHRPEJ
Mission 11: WZGNJYZX
Mission 12: JDZFMFLV
Mission 13: SPBCTRRG
Mission 14: SPWVJKDH
Mission 15: LPKQBPFZ
Mission 16: TDLJGSHX

Zool

Eine freie Levelanwahl für das Plattformabenteuer der berühmten Kampfformel garantiert dieser Cheat von Rene Schmitz:

Bewegt das Steuerkreuz nach unten, links, rechts, unten, links, oben, unten, oben, rechts, oben, rechts, oben und drückt die Knöpfe A und B. Wenn „Get ready“ auf dem Bildschirm erscheint, muß man die Tasten R und L halten. Zur Anwahl drückt ihr nun oben und rechts.

NES

Castlevania III

Mit diesem Cheat von Hobby-van-Helsing Martin Reinbold lassen sich Draculas Heerscharen schon wesentlich leichter vom Bildschirm peitschen:

Ihr müßt lediglich im Paßwortmenü „Help me“ eingeben und das Spiel starten. Auf wundersame Weise verfügt unser Schützling Simon nun über satte zehn Continues und ist gegen die Armeen des Untoten bestens gerüstet.

GAME BOY

Mortal Kombat

Thomas Wiest präsentiert Euch die Special Moves zu diesem fetzigen Beat 'em Up. Die Abkürzungen bedeuten hierbei folgendes:

V = Steuerkreuz nach vorne (in Lauffrichtung)

Z = Steuerkreuz zurück (gegen Lauffrichtung)

U = Steuerkreuz nach unten

A = Knopf A drücken

B = Knopf B drücken

+ = entsprechende Aktionen gleichzeitig durchführen

Kano

Cannonball: V, U, Z, A

Feuerhalbkugel: Z, V, B

Finishing: U, V, V, A

Sub-Zero

Eisball: Z, V + A

Rutsch: V, U, B

Finishing: V, U, V, B

Rayden

Torpedo: Z, Z, Z, V

Lift: U, V, A

Blitz: U, V, B

Finishing: Z, V, U, A + B

Scorpion

Harpune: Z, Z, B

Flug: V, U, A

Finishing: V, V, V, A + B

Liu Kang

Flying Kick: V, V, V, A

Feuerball: Z, Z, B

Finishing: V, V, A + B

Sonja Blade

Beinschere: U, A + B

Feuerlinge: Z, Z, B

Flug: V, Z, Z, V

Finishing: Z, Z, V, A + B

Wenn Ihr das Game komplett durchgezockt habt, läßt sich Goro folgendermaßen zum Leben erwecken:

Seht Ihr die Meldung „The End“ auf dem Display, Steuerkreuz nach links oben bewegen und dabei „Select“ und Knopf A gedrückt halten. Wenn die Highscoreliste erscheint, einfach den Start-Button betätigen. Während des Kampfes könnt Ihr Goro durch Gedrückthalten der Knöpfe A und B in Verbindung mit dem Steuerkreuz nach unten „wegbeamten“.

Jurassic Park

Für diejenigen, die mit dem ganzen Sauriergesocks nicht zurechtkommen und hoffnungslos festhängen, hat Joachim Klaus einen kleinen, aber feinen Cheat entdeckt:

Im Titelbild mit dem T-Rex bewegt Ihr das Steuerkreuz nach oben, unten, links, oben, unten, rechts, oben, unten, links, oben, rechts und betätigt anschließend „Select“. Wenn Ihr nun während des Spiels auf Pause schaltet und die Select-Taste drückt, kommt Ihr in den nächsten Level.

Kirby's Pinball Land

Damit Ihr beim Flippern gegen die flippigen Endgegner nicht ausflippt, versucht's doch mal mit folgendem Tip, der ebenfalls von unserem uner müdlichen Handheld-Spezialisten „Joe“ Klaus stammt: Haltet im Titelbild das Steuerkreuz rechts, „Select“ gedrückt, und betätigt Knopf A. Erscheint im Highscore-Screen eine schwarze Katze, hat's geklappt, und Ihr dürft Euch überraschen lassen.

Speedy Gonzales

Thomas Wiest, der schnellste Zocker von Esslingen, hat auch der flinken mexikanischen Maus für diesen nicht gerade leichten Plattform-Renner erspielt:

Mexiko: 5009999

Forest: 343003

Desert: 830637

Country: 812171

Speedy Island: 522472

IMPRESSUM

Herausgeber

Michael Labiner (verantw.)

Chefredakteur

Oskar Dzierzynski (od)

Leitender Redakteur

Richard Löwenstein (rl)

Redaktion

Manfred Duy (md)

Richard Löwenstein (rl)

Max Magenaar (mm)

Joachim Nettelbeck (jn)

Werner Ponikwar (wp)

Steffen Schamberger (st)

Waltraud Schmid (ws)

Michael Schnelle (ms)

Monika Stoschek (mic)

Freie Mitarbeiter

Manuel Semino

Redaktionsassistent

Dorothea v. Prony

Shop

Christine Rothmeier

Abw-Verwaltung

Petra Laubenberger

LAYOUT

Profit-Studio GmbH,

Grasbrunn

Fotografie

Manfred Duy

Oskar Dzierzynski

Richard Löwenstein

Monika Stoschek

Bildredaktion:

Monika Stoschek

Comic

Werner Regnet

Titel

Profit-Studio GmbH

Grasbrunn, Motiv von

Core Design

Anzeigenverkauf

Carsten Borgmeier

Tel.: 04221/120004

Fax: 04221/17789

Anzeigenverwaltung

Regine Nellissen

Tel.: 089/4605822

Produktionsleitung

Brigitta Labiner

Reproduktion

Profit-Studio GmbH

85630 Grasbrunn

Druck & Gesamtherstellung

Druckerei Gerstmaier

A - 3105 St. Pölten

Vertrieb

Verlagsunion, 65203

Wiesbaden für Inland

(Groß-, Einzel- und

Bahnhofsbuchhandel),

Österreich, Schweiz

Niederlande, Italien und

Griechenland

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

Erscheinungsweise

MEGABLAST er-

scheint 4mal jährlich jeweils am letzten Mittwoch des Vormonats.

Abonnement

Jahrespreis (4 Ausgaben)

DM 30,- /Ausland:

DM 38,-. Bestellungen

bitte über die Verlags-

anschrift. 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). Einzahlungs-

konto: Postgiroamt

München, Kto. Nr.

444714-806, BLZ

70010080

Manuskripte

Manuskripte, Listings

und Bauanleitungen

werden gerne von der

Redaktion angenom-

men. Sie müssen frei

von Rechten Dritter

sein. Sollten sie schon

anderweitig zur Veröf-

fentlichung angeboten

worden sein, so muß

das angegeben werden.

Mit der Einsendung

gibt der Verfasser die

Zustimmung zum Ab-

druck in den Publika-

tionen des Joker Ver-

lags. Honorar nach

Vereinbarung. Für un-

verlangt eingesandte

Manuskripte wird keine

Haftung übernommen.

Der Verlag behält sich

das Recht vor, Einsen-

dungen im Falle einer

Veröffentlichung ohne

Angabe von Gründen

zu kürzen oder nach

eigenem Gutdünken zu

verändern.

Urheberrecht

Alle in MEGABLAST

erschiedenen Beiträge

sind urheberrechtlich

geschützt. Alle Rechte,

auch Übersetzungen,

vorbehalten. Reproduk-

tion jeder Art (Fotoko-

pien, Microfilm und

Erfassung in Datenver-

arbeitungsanlagen

usw.) bedürfen der

schriftlichen Genehmi-

gung des Verlags.

Verlag und Redaktion

Joker Verlag

Inh. Michael Labiner

Brettonischer Ring 2

85630 Grasbrunn

NEUES VOM

NEO GEO

Angekündigt war es schon lange, jetzt ist es endlich da: Auf der Tokyo Toy Show erblickte das „Neo Geo CD“ das Licht der Öffentlichkeit – und die war schlichtweg begeistert!



Silber ist Gold wert: Neo Geo CD



Basketball à la Neo Geo: Street Hoop



Duell der Giganten: Samurai Shodown



Bald auf CD: King of Fighters



Gigantisch: Last Resort

Echt Super: Super Sidekicks 2

DIE SOFTWARE

Das erste CD-Spiel im Neo-Format heißt **King of Fighters** und soll schon in Bälde erscheinen. Diese Digi-Rauferei ist quasi eine Art Charakter-Compilation, denn darin wird man insgesamt 24 Kämpfer aus Klassikern wie „Fatal Fury“, „Art of Fighting“ oder „Ikari Warriors“ finden. Darüber hinaus will SNK die schillernden Fortsetzungen „Samurai Shodown 2“ und „Viewpoint 2“ eventuell sogar noch vor den jeweiligen Modulfassungen veröffentlichen. Um das vorwiegend von Prügeln dominierte Terrain etwas aufzulockern, sind neben dem Basketballgame **Street Hoop** noch allerlei andere, bislang noch unbetiteltete Autorennen, Plattform- und Ballerspielchen in Vorbereitung. Doch die erfreulichste Nachricht ist wohl der Preis für die glänzenden Scheiben: Neuerscheinungen sind zwischen 120,- und 130,- DM angesiedelt, Oldies bekommt man schon für 80,- bis 100,- DM!

DIE DATEN

Mittlerweile ist also klar, daß wir es nicht etwa mit einem ergänzenden CD-ROM, sondern mit einer eigenständigen Konsole zu tun haben, die weitgehend dem originalen Neo Geo entspricht – außer dem Silberlaufwerk ist lediglich ein Expansionport für zukünftige Erweiterungskarten (Polygonbeschleuniger etc.) dazugekommen. Kosten soll die in Tokio vorgestellte Frontlader-Version faire 1.100,- DM, wobei drei Spiele (deren Titel zu Redaktionsschluß noch nicht feststanden) und zwei Joypads, welche das klobige Board ersetzen, bereits im Preis enthalten sind. Bis Jahresende erscheint dann noch eine Toploader-Variante mit einem geplanten Preis von knapp 900,- DM.

DIE UMSETZUNGEN

Sagten wir gerade Oldies? Genau, denn von praktisch allen bislang erschienenen Titeln ist eine Umsetzung mit identischem Gameplay, aber ein bißchen mehr Musik geplant – „Puzzled“, „Ninja Commando“, „Fatal Fury 1, 2 & Special“, „Art of Fighting 1 & 2“ usw. Eine Extra-Empfehlung verdient dabei sicher „Samurai Shodown“, denn diese Ausnahmeprägerei bietet nicht nur satte 12 Recken auf, sondern auch bemerkenswerte 3D-Effekte, markige Sprachausgabe und eine 1a-Steuerung. Den Aktionisten sei der Vertikalscroller „Last Resort“ von den „R-Type“-Machern ans Herz gelegt: Hier ballert man sich allein oder im Team durch fünf Levels mit irrer Präsentation im Endzeitlook. Die Jump & Run-Freunde werden mit dem betagten „Magician Lord“ immer noch anständig bedient, und für die CD-Sportler unter Euch lautet der Tip der Redaktion „Super Sidekicks 1 & 2“, denn diese Soccersimulation überzeugt durch ihr ausgefeiltes Gameplay und die ansprechende 3D-Seitenperspektive. (mic/rl)

AGGRESSORS DARK OF KOMBAT



Laß krachen, Bobby!



Schwing die Keule, Jo!

Um sich wenigstens ein bißchen von der reichlich vorhandenen Konkurrenz abzuheben, verlassen sich die aggressiven Dunkelkämpfer vornehmlich auf ihre ausnehmend hübsche (Hintergrund-) Grafik. Im übrigen bekommt man es eben zum wiederholten Mal mit einem ordentlich gemachten „Street Fighter“-Abklatsch zu tun: Als Solist greift man sich einen der acht Prügelknaben bzw. -mädchen und schlägt damit nacheinander die übrigen sieben zu Brei. Dazu dreschen die Kontrahenten so lange aufeinander ein, bis bei einem der Energiebalken schlappmacht – passiert das nicht innerhalb von zwei Minuten, gewinnt derje-

hat, was sich in dieser Digi-Welt an Bösewichtern herumtreibt, kann sich auch an einem menschlichen Gegner versuchen. Was die acht Recken angeht, ist ebenfalls wenig Überraschendes zu vermelden: vom Bruce-Lee-Verschchnitt über einen Schmalspur-James Dean bis zur jugendlichen Alibi-Amazone findet sich das übliche Personal an Streithähnen und -hühnern – wobei alle natürlich auch ihre ureigenen Spezialattacken (Bauchrempler, bestimmte Sprünge etc.) im Repertoire haben.

Eine Besonderheit stellt immerhin der „Crazy-Balken“ dar, welcher den Recken im vollen Ausbaustand geradezu Bärenkräfte verleiht. Und so kann manch scheinbar schon entschiedener

Kampf im letzten Moment halt noch einmal umkippen... Doch würde das alles keinen Streifenjungen hinter der Mülltonne hervorlocken, gäbe es da nicht diese ungemein lebhaften Hintergründe. Die Potemkinischen Dörfer der Konkurrenz wirken im Vergleich richtig hausbacken, denn Hersteller ADK hat die im Neo Geo strahlende 3D-Power gnadenlos

ausgereizt: Da zoomen U-Bahnen aus der Ferne gaanz nah an die Kämpfer heran, alte Damen spazieren mit ihrem Walddi durch die Szene, und wenn Zuschauer zugelassen sind, werfen sie schon mal Knüttel oder Molotow-Cocktails in Colaflaschen in den Ring. Diesen



Krempele kann man übrigens auch aufklauben, um ihn als aktiven Beitrag zum Umweltschutz am Kopf des Gegners zu entsorgen. Bestraft wird so etwas nicht, ganz im Gegenteil: Wenn man seinem Sparringpartner einen Knochen bricht, erscheint sogar extra ein Bild zur Belohnung!

Abgesehen von den bisher aufgezählten „Innovationen“ bewegt sich hier praktisch alles im gehobenen Mittelfeld – die Animationen der Kämpfer selbst, der mit den üblichen Sprachfetzen aufgepeppten Sound und last not least die Steuerung. Wer also auf der Suche nach einer neuen Herausforderung im Prügelgenre ist: Finger weg! Steht

Schon wieder eine neue Prügelei für den Arcade-Zwitter? Tja, in der Spielhalle herrscht nun mal kaum Bedarf an langwierigen Strategicals, komplexen Adventures, Schach und ähnlich exotischen Spielchen...

Ihr dagegen eher auf Gewohntes in etwas anderer Verpackung, dann lautet die Devise: zuschlagen und wohlfühlen! (mic)



AGGRESSORS OF
DARK KOMBAT
(SNK / ADK)

74%
VORABMUSTER

PRÜCEL-ACTION
VARIABLE: 4 STUFEN

GRAFIK	79%
ANIMATION	76%
MUSIK	76%
SOUND-FX	74%
HANDHABUNG	76%
DAUERSPASS	70%

PREIS 399,- DM
TESTMUSTER VON: HERSTELLER

SPECIALS
Zweispielermodus, Continues.

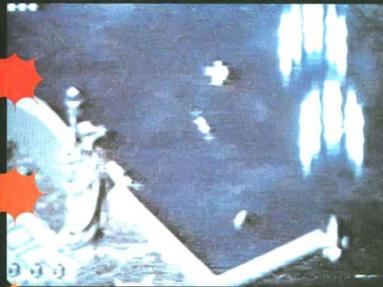
Knochenbrecher schlägt zu

nige mit dem größeren Kraftvorrat. Im Unterschied zum sonst üblichen Dreirunden-Standard entscheidet hier also bereits ein einziger Kampf über das Weiterkommen. Wer schließlich alles verknopft

Gehen wir einfach mal davon aus, daß Ihr gestandene Baller-Fans seid, dann können wir die wenig originelle Vorgeschichte um heldenhafte Helden und böse Bösewichter nämlich kurzerhand unter den Tisch fallen lassen. Auf den Tisch bzw. Monitor kommen statt dessen acht Elitepiloten aus verschiedenen Nationen (Amis, Franzosen, Japaner oder Blauhelme); ein oder zwei davon dürfen der oder die Spieler sich als Alter ego aussuchen. Und damit sitzt man auch schon in einer F-117, F-15, A-10 oder AFT YF-23, um es fortan am vertikal scrollenden Himmel mit den diversen Feinden aufnehmen zu können.

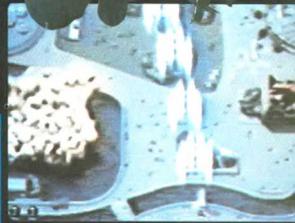
Unterschiede im Flugverhalten darf man sich beim Flugpark eines Ballerknallers natürlich nicht erwarten, in der Bewaffnung hingegen schon: Wenn es um Standard-Feuerwerkskörper und Extrawaffen geht, glänzt z.B. so eine A-10 mit einem ziemlich dicken Flammenröster, während die F-15 im Falle eines Falles auf Knopfdruck ein ganzes Feindgeschwader zu den Englein schießt (wer schert sich da schon um Realismus?).

Die Einsätze bzw. Levels wurden über den gesamten Globus verteilt und sehen die Errettung des Eiffelturms samt Rest-Paris ebenso vor wie die Säuberung des Atlantiks von gegnerischen Kampfstaffeln – sogar um den bedrohten Regenwald darf man sich kümmern, indem die dort herumschwirrenden Feindverbände abgefuckelt werden. Abwechslungsreichtum ist allerdings nicht unbedingt das



Lady Liberty in Nöten

AERO FIGHTERS 2

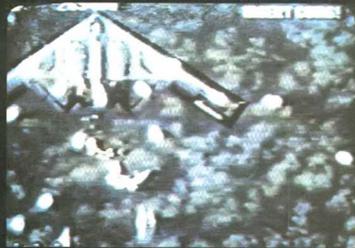


Wer rastet, der röstet!

Bereits der Vorgänger war eine der eher seltenen Ballerorgien für diese doch mehr auf den Faustkampf spezialisierte Edelkonsole – schon deshalb mag mancher Flinkfinger die Fortsetzung herbeigeseht haben...



Unser Mann vom Südpol...



Luftkämpfer im Einsatz

Markenzeichen der zweiten Aerofighters, denn jeder Einsatz läuft ziemlich gleich ab: Man bewegt seinen Flieger frei über mal mehr, mal weniger attraktive Landschaften und schießt auf alles, was die Frechheit besitzt, sich zu bewegen. Am Ende jedes Levels setzt dann der obligate Endgegner alles daran, seine bis dahin gefallenen Kollegen zu rächen. Gerade für derlei hartnäckige Widersacher benötigt man die erhältlichen Sammelextras, also etwa frische Energie oder Zusatzleben, da die drei Anfangsexistenzen sonst kaum sehr lange vorhalten dürften. Am meisten Spaß bringt die Pixeljagd naturgemäß

im Simultanmodus für zwei Spieler, wofür allerdings ebenso naturgemäß ein zweites Joypad zur Hand sein muß. Grafisch präsentiert sich das Modul etwas unausgeglich, denn während etwa die Luftschlacht über New York wirklich zu beeindruckend vermag, meint man im Atlantik eher vor einem Atari VCS zu sitzen – vor allem der Wischiwaschi-Effekt der Wolken trübt hier im wahrsten Sinne des Wortes den Augenschmaus. Der Sound ist reichlich durchschnittlich, die Steuerung präzise und der Schwierigkeitsgrad happig: Mit den Normalgegnern wird man relativ leicht fertig, doch die „Schlußmonster“ mit ihrer wahnwitzigen Schußfrequenz erfordern die hohe Ballerschule. Insgesamt also solide Actionkost für Neogeologen mit angeborenem Dauerfeuer. (mic)

AEROFIGHTERS 2
(SNK)

74%

BALLERKNALLER
VARIABEL: 4 STUFEN

GRAFIK	74%
ANIMATION	74%
MUSIK	62%
SOUND-FX	66%
HANDHABUNG	18%
DAUERSPASS	74%

PREIS 399,- DM

TESTMUSTER VON: HERSTELLER

SPECIALS

Simultaner Duo-Modus

TOP HUNTER

Das Neo Geo wird von den Programmierern ja meist als digitale Kampfarena gebraucht, Hüpf-Helden trauen sich hier eher selten aus der Deckung. Doch den beiden Kopfgeldjägern Roddy und Cathy macht nichts und niemand angst!

Das Duo macht noch nicht einmal vor der Jagd auf die Klapton-Raumpiraten halt, dabei sind diese Schurken wahrlich nicht ohne: Binnen nur zwei Stunden haben sie ein vier Planeten umfassendes Sternensystem unter ihre Fuchtel gebracht! Damit den Mieslingen das Handwerk gelegt ist, ehe ihnen das halbe Universum gehört, kämpfen sich unsere beiden Retter jetzt todesmutig von links nach rechts, von Plattform zu Plattform und von Feind zu Feind...

Was das Spiel von anderen Jump & Runs unterscheidet, ist neben der gelungenen Optik und dem launigen Team-Modus das ungewöhnliche Zwei-Ebenen-Gameplay. Man kann nämlich frei zwischen Vorder- und Hintergrund wechseln, um so den Gefahren auf einer Ebene zu entgehen – oder auf der anderen in neue zu stolpern. Auf dem Waldplaneten wären das z.B. kuriose Flugvehikel und Spacepiraten in den verschiedensten Formen und Farben, in der Eiswelt sind es Schneemänner und Kristallmonster. Weiter sind Vulkan- und Berglandschaften zu durchqueren, bis man schließlich dem Oberklapton persönlich gegenübersteht. Was es dabei zu sehen gibt, erweist sich der Hardware als durchaus würdig, denn megabunte Landschaften, gewaltige Explosionen, dicke Obermotze und massenhaft Sprites zur gleichen Zeit sind an der Tagesordnung.

Daß der Funke der Begeisterung trotzdem nicht recht überspringt, liegt am wenig abwechslungsreichen Gameplay: Zwar unterscheiden sich die vier Welten optisch stark voneinander, doch die Angriffsformationen ähneln sich und sind daher leicht



Wenn das die Brücke mal aushält...



Keine Angst vor Endgegnern!

vorhersagbar. Auch die teils versteckten Extras für Schilde, frische Energie oder zusätzliche Zeit sind wenig spektakulär, lediglich die Hinterlassenschaft erledigter Feinde sorgt für ein bißchen Originalität. Hier bleiben nämlich nicht nur die üblichen Waffen zurück, sondern auch mal ein Walker-Robot, den man sich vorübergehend unter den Nagel reißen kann. Ebenfalls ganz witzig sind die ausfahrbaren Greifarme der Helden (um Gegner heranzuziehen und dann wegzuschleudern), wogegen sich Gags wie die Skateboard-Bonusrunde oder das Plattwal-

zen von Freund und Feind nach dem Zusammenbruch einer riesigen Mauer durch häufige Wiederholung bald abnutzen.

Schlecht ist Top Hunter deswegen freilich nicht, doch würden wir uns für knapp 400 Marker halt doch etwas mehr Innovation und Motivation erwarten. Für Präsentations-Freaks ist das Modul mit der famosen Grafik, der schönen Musik und den knalligen Sound-FX aber allemal eine Winne, auch wenn es die Geübteren unter ihnen wohl relativ schnell durchgezockt haben dürften. (r)



Die Helden im Duett

TOP HUNTER (SNK)

75%



PLATTFORM-ACTION
VARIABLE: 4 STUFEN

GRAFIK	88%
ANIMATION	86%
MUSIK	78%
SOUND-FX	78%
HANDHABUNG	76%
DAUERSPASS	70%

PREIS 399,- DM

TESTUNSTER VON: MCB

SPECIALS

Alle Levels sind direkt anwählbar, Speichermöglichkeit auf Memory-Karte, drei Continues.

Weder im Westen noch im Osten gibt es derzeit allzuviel Neues für die Pionier-Konsole, beides zusammen hat problemlos auf dieser Seite Platz. Machen wir also das Beste daraus und füllen sie mit News und Kurztests.

NEUES
VON
DER

PC ENGINE



Supel Ail Zonk splicht jetzt english...

HARDWARE-NEWS

Auf der TOKIO TOY SHOW wurde gerade die nächste PC Engine-Generation namens **Duo-RX** vorgestellt. Für uns Europäer ist diese Nachricht allerdings fast bedeutungslos, da wohl die meisten Händler vor dem wirtschaftlichen Risiko des Eigenimports zurückschrecken dürften. Auch die 32-Bit-Konsole **NEC FX** war dort in einem schicken Tower-Gehäuse zu sehen und soll nun (angeblich) in diesem Herbst endlich zusammen mit einer Prügelei à la „Virtua Fighter“ ausgeliefert werden.

SUPER AIR ZONK:
ROCKABILLY-
PARADISE

Das bekannte „Air Zonk CD“ ist jetzt beim amerikanischen Distributor TTI unter dem Titel **Super Air Zonk: Rockabilly-Paradise** in einer komplett englischen Ausführung erschienen. Das Gameplay erreicht zwar nicht ganz die Klasse der inhaltlich doch etwas anderen HU Card-Version, aber dafür sind die Gags bei dieser aberwitzigen Ballerei fast noch lustiger. Oder habt Ihr vielleicht schon mal was von Karaoke-Gesang als Extrawaffe für Elvis-Zonks gehört? Eben. Also ein klares Muß für alle Fans solcher Leckereien wie „Parodius“ und „Bonk/Zonk“.

ART OF FIGHTING

Die mittlerweile dritte vom Neo Geo umgesetzte Prügelei hat es aus Qualitätsgründen leider nicht zu einem ausführlichen Test bei uns gebracht. Statt dessen nur eine kurze Warnung: Trotz der sonst Wunder bewirkenden Arcade Card findet man hier keine toll animierten Riesensprites mit spektakulären Zooms, sondern bloß einen mehr als dürftigen Handlungsablauf und eine nicht überzeugende Steuerung – einzig und allein der CD-Soundtrack schlägt kraftvoll zu...



Keine Spur von Programmierkunst: Art of Fighting

DYNASTY WARS

Auch die Umsetzung dieses uralten Capcom-Automaten hätte sich NEC Avenue ruhig sparen können. Bereits das anno 1989 in die Spielhallen gekommene Coin Op-Original war mit seinem eintönigen Hack & Ride-Gameplay alles andere als eine Offenbarung. Doch fünf Jahre später hat man es tatsächlich geschafft, eine Konvertierung zu fabrizieren, die sogar noch älter aussieht als die Arcade-Antiquität: Das Scrolling ruckelt, die Sprites flackern – wer's nicht glaubt, kann dieses Elend ja mal im Softwareshop despielen. Bleibt uns letztlich also nur die Hoffnung, daß wenigstens Tohos „King of Monsters“-Klon **Godzilla** mehr taugen wird. Mit etwas Glück lüften wir dieses Geheimnis dann auch schon in der nächsten Ausgabe! (mm)



Rette sich, wer kann: Diese Dynastie ist dem Untergang geweiht!



Ohne Arcade Card geht freilich nichts, aber wenn jemand bisher keinen Grund für deren Anschaffung sah, hier ist er. Denn je länger man sich mit dieser astreinen Prügelei herumschlägt, um so stärker wird der positive Eindruck: Nicht nur der jetzt direkt von CD kommende Sound übertrifft das Original, durch geschicktes Feintuning haben die Programmierer auch die Spielbarkeit nochmals verbessert. Dabei hatte im Sommer 92 alles recht bescheiden angefangen, kloppten sich die ersten Welthelden doch noch durch eine Digi-Rauferei, die unverkennbar vom Platzhirsch „Street Fighter 2“ inspiriert war. Selbst die acht Prügelknaben wirkten teilweise wie nahe Verwandte von bestimmten Straßenkämpfern – so hatte etwa der grimmige „Brocken“



Abgefuckelt!

ähnlich flexible Gliedmaßen wie sein Capcom-Kollege Dhalsim...

Bei der Fortsetzung ist das Bemühen um mehr Eigenständigkeit allerorten spürbar, was man schon an der Verstärkung durch sechs neue Haudegen merkt; insgesamt stehen jetzt also 14 Leute auf der Matte. Dazu gehören u.a. der achtschwingende Wikinger Erik und sein in speziellen Fällen verströmter Eisatem, der ebenso wirkungsvoll wie grafisch beeindruckend ist. Auch der Freibeuter Captain Kidd läßt sich mit originellen Spezialitäten nicht lumpen, er gebietet z.B. über ein riesiges Piratenschiff und fliegende Haie. Besondere Erwähnung verdient schließlich noch der Voodoo-Priester Mudman, der schon aus beruflichen Gründen immer einen Hokuspokus vorrätig haben muß. Lustigerweise können hier Freund und Feind die ihnen entgegengeschleuderten Spezialattacken à la Volleyball abblocken und an den Ab-



Zunächst glaubt man, sich versehentlich vor das Neo Geo verirrt zu haben – doch bald wird klar, daß dieses erstklassige Beat 'em Up einfach vorbildlich auf das Turbo Duo geschleust wurde!

sender zurückschicken, so daß dieser plötzlich von seiner eigenen Rakete etc. angelächelt wird! Nicht verkehrt ist auch das neben dem Standardmodus (die beiden Kontrahenten rangeln maximal drei Runden lang um den Sieg) angebotene „Death Match“: Hier gibt es für beide Kämpfer nur *einen* Energiebalken, den jeder der Todfeinde durch kräftiges Stick- bzw. Padrütteln wieder auf Vordermann bringen kann, falls er mal zu Boden gehen sollte. Abhängig vom Schwierigkeitsgrad wird dieser Erholungseffekt auch den Computergegnern zugestanden; ist das Zeitlimit verstrichen, geht freilich nichts mehr. Dieses System ist wesentlich fairer als die gängige Variante, weil man dabei keine Zeit mehr schinden kann, statt dessen ist bis zur letzten Sekunde Nervenkitzel pur angesagt. Als weitere Spezialität sorgen beim Wettkampf des Todes die in der Arena ver-

teilten Minen, Laserkanonen oder Kreissägen für Thrill – ihnen muß man ausweichen bzw. versuchen, den Gegner ins tödliche Fettnäpfchen zu locken. Neu gegenüber der Version am Neo Geo ist auch die variable Buttonbelegung, wie die Steuerung (besonders was die sonst oft nur umständlich zu aktivierenden Special Moves betrifft) überhaupt über alle Zweifel erhaben ist.

Ansonsten gibt es noch eingebautete Bonusspielchen, in denen man Statuen verprügeln oder hübsche Mädchen retten kann. Die frei Haus gelieferten Continues gestatten es, zwischendurch den Kämpfer zu wechseln, was aber letztlich weder Vor- noch Nachteile bringt: Die Kerle agieren samt



Ein Schiff wird kommen...



Kleiner Voodoo-Tanz
gefällig?

und sonders höllisch raffiniert und haben schier unglaubliche Tricks auf Lager. Optisch übertreffen sie sogar noch



Die Schöne und der Voodooopriester in der Bonusrunde

die Hünen aus „Fatal Fury 2“, und die animierten Hintergrundgrafiken sehen ebenfalls toll aus. Dazu gesellen sich kernige Gags wie z.B. ein Skelett mit rotierendem Schädel oder ein Adler, der auf dem erledigten Feind herumpickt. Sprachausgabe gibt es en masse, und auch die übrigen Geräusche hören sich so realistisch an, daß der Nachbar bei ausreichender Lautstärke womöglich die Polizei holt. Die Begleitmusik ist gleichfalls sehr gut und erreicht fast das Niveau der Krachkulisse von „Flash Hiders“.



Als Drache gegen die Rittersfrau

AUCH ERHÄLTICH FÜR...



NEO GEO: Hier ist bereits der Nachfolger „World Heroes 2 Jet“ erhältlich, der mit satten 178 Megabit derzeit eines der umfangreichsten Neo Geo-Module darstellt. Die Änderungen bestehen einmal aus

zwei neuen Gegnern, nämlich dem Engländer Jack (mit Freddy-Kruger-Pfote) und dem speertragenden Chinesen Ryofu. Das Death Match wurde leider wieder gestrichen und durch die beiden Spielmodi „Tournament of



Ausgezählt vor dem Brandenburger Tor

Titans“ und „Forging of Warriors“ ersetzt. Darüber hinaus sind ein paar frische Austragungsorte (z.B. das Brandenburger Tor!) sowie zahlreiche neue Special Moves im Angebot. Für die Fans ist das Game sicher ein Muß, doch wer den zweiten Teil schon hat, braucht sich diese Variante nicht unbedingt auch noch zulegen.

SUPER NINTENDO: Soll in leicht abge-speckter Form zum Jahresende erscheinen.

MEGA DRIVE: Der erste Teil hat hier enttäuscht, hoffen wir also das Beste für Numero zwei!



Kampf der neuen Helden. Jack...



... und Ryofu



WORLD HEROES 2
(MIDSON SOFT)



FRÜCEL-ACTION
VARIABLE: 5 STUFEN

GRAFIK	91%
ANIMATION	91%
MUSIK	80%
SOUND-FX	86%
HANDHABUNG	88%
DAUERSPASS	90%

PREIS 149,- DM

TESTUNSTER VON: GALAXY

SPECIALS

Läuft nur mit Arcade Card, Continuefunktion, speicherbare Button-Belegung und Highscores.

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.)

Neue Fakten zur Commodore-Pleite bzw. dem geplanten Aufkauf durch Samsung standen bei Redaktionsschluß leider nicht fest – fest steht jedoch, daß sich trotzdem eine ganze Menge rund um die Schiller-Konsole tut!

COMMODORE
AMIGA CD³²



Jetzt schon unter 300 Märkern zu haben: das CD³²

Neues vom AMIGA CD³²

PREISVERFALL

Von einigen Versandhändlern wird das CD³² mittlerweile für unter 300,- DM angeboten, und das inklusive vier Spielen! Ob der Dumpingtarif auf einen Ausverkauf der Lagerbestände oder eine veränderte Preispolitik zurückzuführen ist, war bei Commodore nicht zu erfahren, dem Kunden kann's auf alle Fälle recht sein. Denn mag die Zukunft des Herstellers derzeit auch ein wenig ungewiß sein, das Risiko beim Kauf ist minimal und macht sich maximal bezahlt: Für sooo wenig Geld kam man noch nie an eine sooo feine Schillerscheuler! Zumal der sehenswerte Action-Blutrausch „Microcosm“, die geniale Heli-Simulation „Gunship 2000“, das Edeladventure „Simon the Sorcerer“ und ein Dutzend hübscher Plattform-Ausflüge wie z.B. „Lost Vikings“, „Zool 2“ oder „Brian the Lion“ Spielspaß ohne Ende garantieren!

KLARE SICHT

Wer sich über den fehlenden RGB-Anschluß am CD³² ärgert, kann jetzt Abhilfe schaffen: Die Firma Wolfsoft rüstet die CD-Konsole mit einem astreinen Scart-Stecker nach, der ein glasklares Bild an RGB-tauglichen Videomonitoren wie z.B. dem Commodore 1084 ermöglicht. Der Umbau kostet 99 Märker, nimmt etwa eine Woche in Anspruch und wird bei Wolfsoft vorgenommen – man muß das Gerät also einschicken. Nähere Infos bei:

Fa. Wolfsoft
Tel.: 02622/83517

WEIHNACHTS-SOFT

Allzu schlecht kann es um die Zukunft des CD³² nicht bestellt sein, denn immerhin planen etliche Hersteller, an Weihnachten die Verkaufszahlen mit neuer Software für das Gerät zu füllen. Die Highlights: rassige 3D-Action der Marke Psygnosis mit „Novastorm“, Bullfrogs irrer Digi-Kirmes „Theme Park“, Virgins imposantes Dino-Strategical „Lost Eden“ oder Core Designs Söldner-Ballerei „Skeleton Krew“ bzw. ihr atemberaubendes Futuro-Adventure „Universe“ – von längst überfalligen Titeln wie dem Mindscape-Rennen „Megarace“ gar nicht zu reden! (ft)

MAN SCHILLERT DEUTSCH

Stolze Besitzer eines MPEG-Moduls konnten ihre Video-CDs bislang fast nur in Englisch genießen, jetzt endlich werden auch deutsch synchronisierte Movies auf Schillerscheibe gepreßt – darunter Highlights wie „Die nackte Kanone 2 1/2“, „Ein unmoralisches Angebot“, „Jagd auf Roter Oktober“, „Die Stunde der Patrioten“ oder „Ghost“. Ob Lovestory, Comedy oder Action, jede CD schlägt mit 49,- DM zu Buche.



Endlich deutsch: CD-Movies wie Ein Fisch namens Wanda...

...oder Star Trek VI



Lost Eden



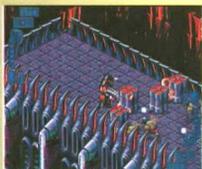
Theme Park



Novastorm



Universe



Skeleton Krew

Heimdall 2

Into the Hall of Worlds

Die Rollenspieler werden mit neuer Soft für Commodores CD-Konsole ja nicht gerade überschüttet, doch dank Core Design haben alle unterbeschäftigten Abenteurer nun wieder eine wahrhaft göttliche Aufgabe!

Begleitet von der Walküre Ursha durchstreift unser wackerer Wikinger die Welt(-en) der Sterblichen auf der Suche nach den vier Teilen eines mächtig magischen Amuletts, um damit dem Gott und notorischen Unruhestifter Loki das Handwerk zu legen. Die meiste Zeit wandert das Heldensprite (welches sich per Knopfdruck ganz nach Bedarf in die Gestalt Heimdalls oder Urshas verwandeln lässt) auf Schusters Rappen durch eine ebenso abwechslungs- wie umfangreiche Iso-Landschaft; bisweilen geht's auch per Drachenschiff auf der (Insel-) Weltkarte von einem Eiland zum anderen. Mit jedem Talisman, den man im Verlauf der Reise findet, öffnet sich ein weiteres Tor in der „Halle der Welten“ und macht dem Spieler neue Regionen zugänglich.

Die für eine Verbesserung der Charakterwerte nötigen Erfahrungspunkte sammelt man einmal durch das Erledigen kleiner Aufträge, in der Hauptsache aber durch die Kämpfe mit den Schergen Lokis, die in

Echtzeit-Action ausgetragen werden. Mit Schwert oder Hackebeil drischt man dabei aufeinander ein; wer seinen Kontrahenten schon von weitem bearbeiten will, dem stehen neben diversen Fern- und Wurfaffen auch feine Kampfzauber zur Verfügung. Die magischen Sprüche erhält das dynamische Duo durch das Kombinieren von Runen, die zuvor erst gefunden werden wollen, genau wie Schriftrollen mit den Gebrauchsanweisungen. Die Magieabteilung ist zudem für Schnellheilungen

und stärkeren Rüstschutz in allen Lebenslagen zuständig – vorausgesetzt, man besitzt noch genügend Zauberpunkte. An der Steuerung läßt sich rein gar nichts aussetzen: Ob man nun Prügel austeil, Schläge mit dem Schild abwehrt oder kleine Geschicklichkeitseinlagen (Fallen, Lavaseen etc.) absolviert, mit dem Joypad hat man das gemischte Doppel jederzeit im Griff. Im Mausmodus bewegt man einen Cursor über die Iconleiste am oberen Bildrand und klickt sich so bequem

zum Runenmenü oder in das übersichtliche Inventory. Dort werden Waffen und Rüstungen bereit gemacht, Gegenstände betrachtet oder benutzt sowie ein Auge auf Zustand bzw. Fertigkeiten unserer Schützlinge geworfen. Die praktische Leiste informiert zudem über die Zahl der Lebens- und Spruchpunkte, die angehäuften Goldstücke und den gerade aktiven Zauber.

Die detailreichen 3D-Grafiken und die flüssig animierten Comic-Sprites erfreuen das Auge ebenso wie die stimmungsvollen Musikstücke und Sound-FX das Ohr. Leider läßt sich der Spielstand nur abspeichern, wenn nach dem Durchhackern einer kompletten Welt das sogenannte Restore Book auftaucht, und deutsch ist bloß die Anleitung. Doch wer der englischen Sprache mächtig ist und auf Kämpfen und Knobeln gleichermaßen steht, ist in Cores abenteuerlicher Welt der nordischen Göttersagen gut aufgehoben. (st)



Das nächste Amulettstück ist nah



Auf der Suche nach dem Königssohn



Vorsicht, bei einem Fehltritt qualmen die Socken!



Das übersichtliche Inventory

HEIMDALL 2 (CORE DESIGN)

75%



ISO-ROLLENSPIEL FÜR GEÜBTE

GRAFIK	79%
ANIMATION	79%
MUSIK	81%
SOUND-FX	72%
HANDHABUNG	76%
DAUERSPASS	74%

PREIS 99,- DM

TESTMUSTER VON: LEISURESOFT

SPECIALS

Deutsche Anleitung, nur ein Spielstand speicherbar.

Simon THE SORCERER

COMMODORE
AMIGA CD32

Richtige Adventures machen sich auf Konsolen immer noch rar, da geht es dem CD³² nicht anders. Oder doch? Denn mit dem sprechenden Zauberlehrling wartet eine in jeder Hinsicht abenteuerliche Märchen-Persiflage!



Simon auf Kneipentour

Auf Amiga-Disketten hat der Nachwuchsmagier von Mike Woodruff bzw. Adventure Soft schon jede Menge Freunde gefunden, was kein Wunder ist: Seine märchenhaften Abenteuer strotzen nur so vor schrägem Humor und präsentieren sich noch dazu grafisch und steuerungstechnisch im Look der beliebten Adventures von Lucas Arts. Das tun sie jetzt neuerdings auch auf Commodos Schillerschleuder, nur daß hier noch tolle Sprachausgabe in rauen Mengen dazukommt! Als Simon rutscht man unversehens vom trauten Computerzimmer in ein skurriles Fantasyreich, wo man zum Zauberer avancieren muß, um den Magier Calypso aus den Fängen seines bösen Kollegen Sordid zu befreien und so wieder nach Hause zu gelangen. Doch da will der örtliche Magierzirkel eine Aufnahmegebühr sehen, eine vermeintlich weise Eule stellt sich als saumdrummes

Federvieh heraus, und der ansässige Brückentroll tritt kurzerhand in den Generalstreik – kurzum, hier wird alles auf die Schippe genommen, was den Gebrüdern Grimm lieb und teuer war. Als äußerst hilf-

reich bei den Reisen durch das teils verwinkelte Märchenland erweisen sich die praktische Karte (mit der man sich umgehend an jeden bereits besuchten Ort beamten kann) und eine Maus, weil die durchdachte Steuerung über Icons und zwölf mögliche Befehle damit nun mal besser von der Hand geht als mit dem Pad. Nicht nur, daß der Held hier jede Aktion des Spielers mit einem witzigen Spruch kommentiert, auch die humorvollen Multiple-choice-Schwätzchen mit Gourmet-Holzwürmern, einer Schweine-Rapunzel oder dem zweiköpfigen Verkäufer sind in hervorragender, aber leider englischer Sprachausgabe zu hören. Wer also wirklich etwas von all den verschiedenen Dialekten, Slangausdrücken und sonstigen Akustik-Gags haben will, muß gut Englisch können und die Ohren wegen der oft zusätzlich ablaufenden FX



...ist hier zwar 'ne Schweinerei...



Ein Küfchen in Ehren...



...den Weg ins Häuschen frei



...doch dafür frißt uns die Sau...



stets gespitzt halten – andernfalls sind die (ohnehin happigen) Puzzles kaum zu lösen, denn die benötigten Antworten der Gesprächspartner erscheinen nicht als Text am Screen. Dafür erscheint wunderschön gezeichnete und umwerfend komisch animierte Grafik. Wie Simon da im Takt zur Musikbegleitung herumstolzigt und die unmöglichsten Gegenstände in bzw. aus seinem Inventory-Zauberhut hex (lange Leitern, Bierfässer oder ein Walkman, den der Knabe bei Denkpausen des Spielers hervorholt...), muß man einfach gesehen haben! Der langen Rede kurzer Sinn: Simon the Sorcerer ist ein Hochgenuß, den sich humorvolle Englischkünstler mit einem Mäuschen in der Hinterhand nicht entgehen lassen dürfen! (st)

SIMON THE SORCERER (ADVENTURE SOFT)

86%



GRAFIK-ADVENTURE FÜR GEÜBTE

GRAFIK	82%
ANIMATION	79%
MUSIK	76%
SOUND-FX	86%
HANDHABUNG	80%
DAUERSPASS	87%

PREIS 99,- DM

TESTWUSTER VON: LEISURESOFT

SPECIALS

Ein Spielstand ist speicherbar, eine Maus wird unterstützt, und englische Sprachausgabe gibt's ohne Ende.

Hier ist Musik drin



Der Gollum fischt Frischfisch



Im trotz der ursprünglich angekündigten Videosequenzen (genau wie bei der Amiga-Version) aus Standbildern bestehenden Intro erfahren wir die seltsame Hintergründstory: Anno 1999 nimmt der üble Diktator Blardax Maldrear eine Parallelwelt aufs Korn, deren Technik etwas antikiert wirkt – der letzte Luftfahrttechnische Schrei ist hier der Propellerantrieb. Aber wo ein Held ist, da ist auch ein Unbezwingbarer Wille, es den bösen Invasoren mit allen verfügbaren Mitteln zu zeigen; also baut der wackere Pilot Sven Svardensvart seine alte Mottenkiste zu einer waffenstarrten Vernichtungsmaschine aus, der er den Namen Banshee („Todesfee“) gibt. Und schon bricht er auf, um den Eindringlingen im Alleingang gehörig einzuheizen...

Kleine Korrektur: Im Duomodus steht man den gigantischen Gegnerfluten natürlich nicht alleine gegenüber, was die Überlebenschancen auch merklich erhöht. Für Solo-Piloten erweist sich die Rettungsaktion schon auf der leichtesten der drei Schwierigkeitsstufen als

BANSHEE

Core Design hat in diese geballte Ladung Action für das CD³² jede Menge von dem Stoff gepackt, aus dem Ballerträume sind: Herausgekommen ist eine vertikal scrollende Herausforderung für flinke Finger!



Flammendes Inferno!

reichlich harter Brocken, woran auch die Continues wenig ändern. Der lange Weg zum feindlichen Hauptquartier führt durch sechs von oben gezeigte und sehr umfangreiche Szenarien. Darin tummelt sich so ziemlich alles, was Blei absondern kann: einfache Soldaten, Panzer, Geschütztürme, mit Lenkraketen bestückte Hubschrauber und imposante Endgegner. Mit den anfänglichen drei Feenleben der Banshee käme man da nicht weit, hätten die vorausschauenden Programmierer

nicht auch an ein strategisch angehauchtes Extrawaffensystem gedacht. So hinterlassen manche Feinde nach ihrem Exitus kleine, bisweilen durch Beschuß verwandelbare Leos, die wahlweise für Energieauffrischung und Zusatzleben sowie natürlich Seiten- oder Diagonalschüsse, Zielsuchraketen etc. sorgen. Zu diesem Angebot gehören auch Loopings, die fliegende Gegner ziemlich platt und den Heldenvogel selbst vorübergehend unverwundbar machen.

Die Präsentation deutet dabei zumindest an, welche Möglichkeiten im CD³² stecken: Die stilistisch an „The Chaos Engine“ erinnernde Grafik ist abwechslungsreich und besticht durch viele Details; dazu gib's tolle Effekte wie aufziehenden Nebel oder plötzlich einsetzenden Regen. Gescrollt wird hauptsächlich vertikal, und das trotz der zahllosen Sprites butterweich. Musik hört man nur am Anfang, die fetzigen Sound-FX sorgen aber auch so für die richtige Atmosphäre. Und schließlich funktioniert die Joypadsteuerung derart problemlos, daß man auf die angebotene Maus-Alternative ruhig verzichten



Der tollkühne Held in seiner fliegenden Kiste



Dicke Gegner ohne Ende

BANSHEE
(CORE DESIGN)

83%

BALLER-KHALLER
VARIABEL: 3 STUFEN

GRAFIK	83%
ANIMATION	85%
MUSIK	68%
SOUND-FX	74%
HANDHABUNG	89%
DAUERSPASS	83%
PREIS	89,- DM
TESTMUSTER VON:	HERSTELLER

SPECIALS

Zweispielermodus, Highscoreliste, Continues.

Die Flink-Competition

Der Wettbewerb für besonders Flink



Wer gerne mit dem putzigen Zauberlehrling von Psygnosis Freundschaft schließen würde, aber leider nicht genügend Golddukaten hat, sollte flink zu Zauberstift und Postkarte greifen – hier warten er und weitere zauberhafte Preise auf Gewinner!

Wenn Magie und Glücksgöttin Fortuna gleichermaßen im Spiel sind, können wir natürlich für nichts garantieren – außer, daß alle Teilnehmer an diesem Wettbewerb die Chance auf mächtig magische Gewinne haben. So besteht etwa der erste Preis aus einem Mega Drive samt Mega

CD II und einer vom Entwicklerteam handsignierten „Flink“-Gold Disk! Auch auf dem zweiten Platz befindet sich wieder ein Komplettpaket, das sich diesmal allerdings aus einem Mega Drive und einem „Flink“-Modul zusammensetzt. Den Rest vom Fest bilden insgesamt sieben

„Flink“-CDs, die sich schön ordentlich auf die Plätze drei bis zehn verteilen. Damit haben wir unserer Informationspflicht Genüge getan, jetzt seid Ihr dran. Wir erwarten von Euch nämlich die richtige Antwort auf unsere zauberhaft simple...

PREISFRAGE: IN WELCHER ENGLISCHEN STADT IST DER FIRMSITZ VON PSYGNOSIS?



Nun wollen wir Euch nicht länger vom Wälzen der Atlanten und Stadtpläne (vielleicht tut's auch dieses Heft?) abhalten, sondern lediglich noch ein paar wichtige Hinweise anfügen. Etwa, daß laut amtärztlichem Zeugnis alle Mitarbeiter von Psygnosis und des Joker Verlags von der Teilnahme befreit sind und auch der Rechtsweg sich wieder mal verlaufen hat und damit ausgeschlossen bleibt. So nebenbei wünschen wir Euch

noch viel Glück und weisen darauf hin, daß Eure Antwortkarte bis zum 6.12.1994 (an Nikolaus ist Einsendeschluss!) bei folgender Adresse gelandet sein muß:

JOKER VERLAG
„FLINK-COMPETITION“
BRETONISCHER RING 2
D-85630 GRASBRUNN



1. Preis



Ein Mega Drive mit Mega CD II sowie eine von den Designern signierte „Flink“-Gold Disk



3.-10. Preis

Je eine „Flink“-CD fürs Mega CD



Für alle, die es ganz

DIE MAGAZINE VON SPEZIALISTEN FÜR SPEZIALISTEN

JOKER VERLAG

PC JOKER

INFOTAINMENT FÜR PERSONAL COMPUTER

B 12623 E

OKTOBER

10/94

DM 7,- / US \$6,-
sfr 7,- / Mt 9,50
Lit 8000 / CA 1200

EXKLUSIV!
ALLES ÜBER GABRIEL KNIGHT 2

MULTI-MEDIA

JEDEN MONAT NEU AM KIOSK!

MULTI HEFT IM HEFT FÜR CD-ROM!

AKTUELLE TESTS

DREAM WEB
HIDDEN BELOW
ALIEN LEGACY
DER BAULOWE
DOOM 2

HEISSE PREVIEWS

LEMMINGS 3
PHANTASMAGORIA
SPACE QUEST 6
KING'S QUEST VII
DISCWORLD
ALONE IN THE DARK 3

PROMI-SPECIAL

WIE NUTZEN SCHAUSPIELER, POLITIKER UND ROCKSTARS IHREN PC?

DIE SCHWISSE

TIPS, TRICKS, CHEATS, LÖSUNGEN!

FIFA INT. SOCCER
CORRIDOR 7
THE FIGHTER 2
TOM LONG

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

Joker Verlag · Deutschlands größte

genau wissen wollen!

AMIGA
DAS COMPUTERMAGAZIN DER
8/1994

JOKER

SOMMER-DOPPELAUSGABE
mit CD-Joker!

EIN TEST-FEST!
BANSHEE
STARLORD
BENEFACOR
K240

**A1200 & CD³²
ZU GEWINNEN!**

KÖNIG FUSSBALL REGIERT!
KICK OFF 3 - BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK
ANSTOSS WORLD CUP EDITION

EIN ABENTEUERLICHES INTERVIEW
REVOLUTION SOFTWARE
IM EXKLUSIV-PLAUSCH

KNOW HOW
TIPS CREAT PLANE LÖSUNGEN
IMPOSSIBLE MISSION 2048
BODY OFF 3 ELIMINA
APOCALYPS
... u.v.m.

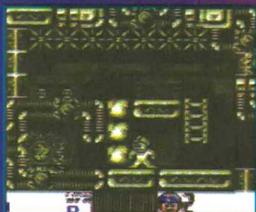
Die meistverkaufte Zeitschrift in deutscher Sprache, wenn es (nur) um Amiga-Spiele geht!

r Spezialist für Digi-Entertainment

Vom bereits weiter vorne besprochenen Super Game Boy mal abgesehen gibt's momentan so viel frisches Handheld-Zubehör wie Nachschub fürs Lynx: null. Auch recht, machen wir halt aus der Not eine Tugend und informieren Euch statt dessen über frische Mitnehm-Soft!

NEUES AUS ERSTER HAND

HANDHELDS



Nummer Fünf lebt: Mega Man V



GAME BOY

Das erste und einzige Preview für den Spieljungen dreht sich um einen Serientäter: **Mega Man V**. In den USA ist das Modul bereits erhältlich, demnächst will Capcom auch die deutschen Fans mit 13 neuen Levels beglücken, deren acht nicht minder neue Endgegner mit jeweils höchst unterschiedlichen (aber immer brandgefährlichen) Eigenschaften aufwarten. Der ausgleichenden Gerechtigkeit wegen steht auch Mega Man ein aufgebohrtes Waffenarsenal zur Verfügung, das er sich mit Hilfe der aufgesammelten Münzen in speziellen Shops unter den Nagel reißen kann. Und schließlich unterstützt das Cartridge den Super Game Boy, wodurch hier am SNES jeder Level in anderen Farben erstrahlen wird.



Wahrlich explosiv: Dynamite Headdy



Strahlende Helden in Shining Force 2: The Sword of Hajya

GAME GEAR

Der reinste Überfluß herrscht hingegen bei Segas mobiler Keksdose, wobei wir mal mit den drei jeweils 50 Keksen teuren **Doppelpacks** von Sega selbst anfangen wollen. Sie enthalten entweder „Ottifants“ und „Devilish“, „Ottifants“ und „Global Gladiators“ oder „Asterix 2“ und „Superman“. Vor allem Ottos schräge Rüsselmöuse sind wirklich empfehlenswert, aber auch „Asterix 2“ läßt so manches Herz eine Plattform höher hüpfen. Dagegen gehören die Globalgladiatoren Marke McDonald's eher auf den Grill, und der ballernde „Superman“ kann nur als glatter Totalausfall bezeichnet werden. Der „Arkanoid“-Klon „Devilish“ hat sich immerhin einen Platz im oberen Mittelfeld verdient.

Nun aber zu den richtigen Neuheiten: **Dynamite Headdy**, der lang erwartete „Sonic“-Killer, soll nicht nur am Mega Drive abräumen, sondern

ab Oktober auch den GG-Aktionisten zeigen, was eine Horde motivierter Zwischen- und Endgegner für einen Veitstanz veranstalten kann. Gerade ins Englische übersetzt wird **Shining Force 2: The Sword of Hajya**, wobei zum Redaktionsschluß leider noch nicht feststand, ob der Mix aus Rollenspiel und beinharder Schlachtensimulation offiziell bei uns veröffentlicht wird. So oder so dürfen sich die Strategen wieder auf ein riesiges Betätigungsgebiet freuen, das auch bei einem zweiten Durchgang noch etliche Überraschungen parat hat. Dabei steht das sagenumwobene Schwert des Hajya (wer immer das sein mag) nicht nur im Titel, sondern auch im Mittelpunkt des Geschehens, außerdem gibt das Städtchen Cypress der Heldentruppe so manches Rätsel auf. Apropos Helden: Sechs nigelnagelneue Magier, Kämpfer und Heiler finden sich diesmal am Start, allesamt sehen sie irgendwie recht „japanisch“ und ziemlich niedlich aus. (mic)

NINTENDO
GAME BOY

DONKEY KONG



Volle 13 Jahre zogen ins Land, ehe Marios „affenscharfes“ Debüt vom Automaten auf den Game Boy hüpfte – doch dafür präsentiert sich der Superklempner jetzt auch hier in farbiger Bestform!



Optikvergleich: ein Originallevel am Handheld...

...und am Super Game Boy



Halt, nicht gleich losstürzen und nach einem bunten Spieljungen Ausschau halten: Unterwegs kommt Donkey Kong im gewohnten SW-Outfit daher, Multicolor gibt's erst mit dem neuen Super Game Boy-Adapter am Super Nintendo zu sehen. Mehr zur Hardware bei den Nintendo-News, hier geht's um das erste GB-Cartridge, dem extra dafür volle Farbrunterstützung einprogrammiert wurde: Das Spiel basiert natürlich auf dem Original von 1981, das damals Maßstäbe setzte – es gehörte nicht nur zu den Mitbegründern des Plattform-Genres, auch die sattsam bekannte Story von der entführten Prin-

zessin war seinerzeit noch richtig originell. Alles dreht sich also um Pauline, die hier den Klauen von Donkey Kong (King Kongs digitalem Bruder) zu entreißen ist. Die ersten vier Levels kennt man denn auch noch vom Automaten; man läuft dort schräge Rampen rauf und runter, hüpfte über Fässer und Sprungfedern, weicht Flammen aus und ergreift Bonusextras. Doch das machen heutige Zocker ja quasi mit links...

Es geht daher auch erst richtig los, wenn man dann in neun brandneuen Welten (Wald, Schiff, Eis, Felsen etc.) mit knapp 100 Levels sein Geschick beweisen und dazu hufenweise Rätselnüsse knacken darf. Freilich hat auch der Held inzwischen dazugelehrt: Mario kann beweglichen Flammen, mutierten Käfern und anderem Gesocks Mülltonnen entgegen-

und die Gegner damit aus der Bahn werfen; er führt extrahohhe Sprünge, Salti und weitere Kabinettstückchen der Gymnastik vor, öffnet mit Hilfe von Schaltern Tore und baut bisweilen Plattformen bzw. Leitern einfach da auf, wo er sie gerade benötigt. Ebenfalls neu sind die Extras für Zusatzleben, die Endgegner-Levels und Bonusgames (Zahlenroulette, Groschengrab etc.), zudem macht jetzt ein Zeitlimit Druck, wo es früher recht geruhsam zuzug. Leider hinkt die Optik dem abwechslungsreichen Gameplay etwas hinterher: Am LCD-Display fallen die Kontraste zu gering aus, das Scrolling verwischt, dazu sind Freund und Feind relativ schwer zu unterscheiden. Ganz anders mit Adapter, denn hier kommen die detaillierten Landschaften voll zur Geltung, außerdem kriegt man neben dem üblichen

Soundgedudel etwas Sprachausgabe zu hören. So oder so handelt es sich um ein empfehlenswertes Modul, doch sollte man halt für den Game Boy bei der Grafik- bzw. Soundnote einige Prozentpunkte abziehen, da sich unsere Wertung diesbezüglich naheliegenderweise auf den Betrieb mit Super Game Boy und Heimkonsole bezieht. (r)

DONKEY KONG

(NINTENDO)

78%



JUMP & RUN
FÜR GEBÜTE

GRAFIK	79%
ANIMATION	80%
MUSIK	69%
SOUND-FX	76%
HANDHABUNG	77%
DAUERSPASS	79%

PREIS 69,- DM

TESTMUSTER VON: GALAXY

SPECIALS

Mit Super Game Boy in Multicolor, Speicherbatterie.

AUCH ERHÄLT LICH FÜR...

SUPER NINTENDO: Sozusagen fürs Wohnzimmer pur steht eine Konvertierung mit atemberaubender 3D-Optik und gerenderten Figuren an.

NES: Gleicher Name, kleineres Spiel – die NES-Adaption von 1986 enthält nur originale Arcade-Levels.



Neue Welten: unter den Bäumen...

...und am Schiff



76

MEGABLAST

Je später der Level, desto schöner die Optik

PROBOTECTOR 2

NINTENDO
GAME BOY

Daß die Jungs von Factor 5 ihr Actionhandwerk verstehen, weiß jeder „Turrican“ – kein Wunder also, wenn ihnen auch diese Umsetzung des Baller-Bestsellers von Konami geglückt ist.



Wundern könnte man sich höchstens darüber, daß hier nahezu Unmögliches möglich gemacht wurde: Für die Konvertierung knüpfte sich Factor 5 nämlich nicht das naheliegende NES-Original vor, sondern verfrachtete statt dessen gar die SNES-Fassung auf den Game Boy! Ja, läßt sich so ein beeindruckender 16-Bit-Knaller denn überhaupt auf das SW-Portable umsetzen? Nun, tatsächlich blieben der Levelaufbau, die 3D-Effekte und die bildschirmgroßen Endgegner fast komplett erhalten – und dank Super Game Boy-Unterstützung muß man selbst auf Farbe nicht verzichten...

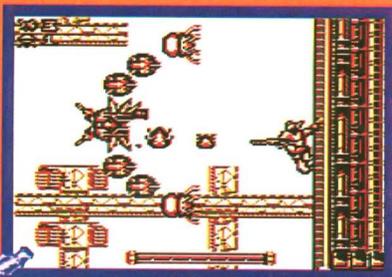
Worauf man selbst mit dem Adapter für das Super Nintendo verzichten muß, das ist der Team-Modus; zudem wurde einer der ursprünglich sechs Levels storniert. Trotzdem tobt die Action auch in dieser Version abwechselnd aus der Draufsicht und der Seitenperspektive, nach wie vor läuft man durch Technolandschaften, wo angreifende Alienrob-

bis, Mörser, Laserkanonen und andere Widrigkeiten des Heldenlebens zum Abschub freigegeben sind. Es empfiehlt sich, zwischendurch die herumstehenden Kawumm-Kanister aufs Korn zu nehmen, denn sie enthalten Sammelicorns für Mehrfachschuß, Feuerwerfer oder Schutzsilde. So gerüstet macht man kleinere Gegner, Zwischen- und Endmonster fertig, bahnt sich per Panzer den Weg durch das feindbesetzte Gestrüpp, handelt sich an Oberleitungen über Lavatümpel hinweg und klettert senkrecht an Wolkenkratzern empor.

Besonders die Gegnerschaft setzt dabei Maßstäbe am Game

Boy, denn derart liebevoll animierte und detailliert ausgearbeitete Organo- und Technowesen sah man auf diesem Handheld noch nie zuvor. Am Super Game Boy und damit in 16 Farben sieht die Optik natürlich besonders gut aus; hier sind auch zusätzliche Explosionen zu hören. Ansonsten halten sich Geräuschkulisse und Begleitmusik quantitativ im üblichen Rahmen, gehen jedoch qualitativ durchaus in Ordnung.

Doch trotz aller Qualitäten dieser unbestreitbar hervorragenden Umsetzung ist ein gewisser Abnutzungeffekt beim Spielprinzip inzwischen kaum noch zu verleugnen: Durch die



Die Optik kann sich auch im gewohnten SW sehen lassen!



Kampf dem Endgegner



Man handelt sich so durch...

Gegend zu rennen, um Sprites abzuknallen, ist heutzutage halt nur noch beschränkt abendfüllend. Erst variablen Feindformationen, ein komplexerer Levelaufbau und flexiblere Extrawaffen hätten aus diesem Action-Highlight einen Superhit gemacht! (rl)

PROBOTECTOR 2

(KONAMI)

74%

VORABMUSTER

BALLER-ACTION

VARIABLE: 4 STUFEN

GRAFIK	82%
ANIMATION	84%
MUSIK	70%
SOUND-FX	72%
HANDHABUNG	76%
DAUERSPASS	72%

PREIS 69,- DM

TESTMUSTER VON: HERSTELLER

SPECIALS

Unterstützt Super Game Boy, drei Continues.

AUCH ERNÄHLICH FÜR...

SUPER NINTENDO: „Super Probotektor“ ist zwar schöner, aber nicht unbedingt besser.

MEGA DRIVE: Ist weiter vorne getestet.

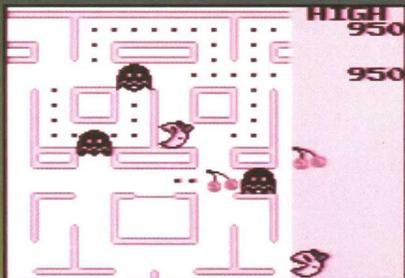
NES: Trotz anderem Levelaufbau zählt Probotektor 2 hier zur Baller-Elite, der simpel gestrickte Vorgänger überzeugt heute allerdings nicht mehr ganz.

Kaum 15 Jahre sind seit ihrem Arcade-Auftritt vergangen, schon hat Namco Fräulein Pac-Man zu einem Comeback am Nintendo-Kniprs verholten. Das dürfte ein Rekord sein, zumal sich am betagten Gameplay wirklich rein gar nichts geändert hat:

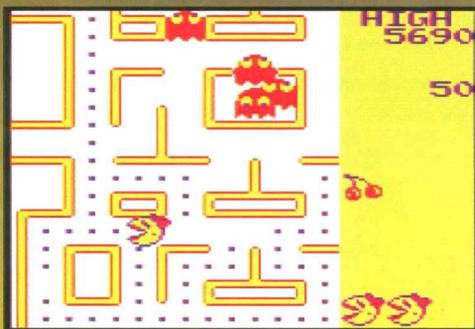
Mit der kugelrunden Heldin rast man durch insgesamt vier von der Draufsicht gezeigte Labyrinth, um sich alle am Weg herumliegenden Punkte einzuverleiben. Dabei wird man von garstigen Geistern verfolgt, die sich dem gefräßigen Sprite zunehmend heftiger an die nicht vorhandenen Fersen heften – sollten sie es erwischen, ist hoffentlich noch eines der drei Bildschirmleben vorrätig, sonst heißt's Game Over. Doch finden sich auch ein paar Extrapillen, deren Genuß die Lage vorübergehend ins Gegenteil verkehrt: Nun sind die Gespenster verwundbar und müssen vor dem Appetit unseres Dickerehens flüchten! Zudem sorgen noch wandernde Früchte für Bonuspunkte, und wer mag, darf auch abwechselnd mit einem Freund futtern. Dabei steuert ein Spieler „Pac-Man“ Senior, und die höhere Punktzahl entscheidet über den Sieg. Zwar macht die Hatz auch heute noch Spaß, trotzdem ist Ms. Pac-Man wohl eher ein Kuriosum für Nostalgiker. Denn altmodisch ist hier auch die windige Strichgrafik, was selbst ein mondänes Feature wie die zweistufige Zoomfunktion (entweder ist ein scrollbarer Ausschnitt oder das verkleinerte Gesamtlabyrinth am Screen zu sehen) nicht kassieren kann. Piepsen und Tröten muß als Sound genügen, die Steuerung ist ein wenig unpräzise, und vier Irrgärten sind nun wahrlich nicht die Welt. Wie gesagt: ein Kuriosum für Nostalgiker. (mic)

MS. PAC-MAN

Wenn es um das Alter geht, wird der klassische Pillenfresser auch in der weiblichen Variante eigentlich nur noch von „Pong“ und „Space Invaders“ übertroffen – trotzdem ist dieses GB-Modul brandneu!



Ms. Pac-Man mit...



Und wenn sie nicht gestorben ist, dann frisst sie dank Super Game Boy noch am SNES



...und ohne Spielfeldzoom

MS. PAC-MAN

(NAMCO)

60%

GAME BOY

PILLEN-KLASSIKER

VARIABLE: 2 STUFEN

GRAFIK	36%
ANIMATION	24%
MUSIK	41%
SOUND-FX	34%
HANDHABUNG	62%
DAUERSPASS	64%

PREIS 69,- DM

TESTMUSTER VON: NINTENDO

SPECIALS

Zwei Spieler nacheinander, zweifach zoombarer Screen.

KLEINE PAC-MAN-KUNDE

1980 entwickelte Toru Iwatani für Namco den Spielautomaten „Pac-Man“, bald darauf erschien die Umsetzung für Ataris VCS. Aufgrund des riesigen Erfolges entstanden in den folgenden Jahren etliche Arcade-Nachfolger wie „Pac-Man Plus“, „Ms. Pac-Man“ „Pac-Man Jr.“ oder „Super Pac-Man“,

wovon die meisten für das Wohnzimmer umgesetzt wurden. All die Klone auf den diversen Computern und Konsolen lassen sich hier nicht namentlich aufzählen, interessant sind lediglich die 84er Jump & Run-Variante „Pac-Land“ (war allerdings ein Flop) und die 3D-Version „Pac-Mania“ von 1987. Der jüngste Ableger ist „Pac-Attack“, eine Kreuzung aus Pac Man und Tetris.

AUCH ERNÄHLICH FÜR...

ALLES ODER NICHTS: Ms. Pac-Man gab es für fast jede Konsole vom Atari VCS bis hin zu Master System, Mega Drive und Lynx (bis auf systembedingte Eigenschaften wie Farbe oder besserer Sound sind alle Fassungen weitgehend identisch), doch sind diese Versionen allesamt längst vergriffen.

„Doppelt verknüpft hält besser“ müssen sich Rare und Trade-west gedacht haben, als sie ihre beiden Heldentruppen gemeinsam auf den Game Boy losließen – doch manchmal verderben viele Köche das Ei!



Am Super Game Boy unterwegs mit dem Speederbike

Kampfkroten und Doppeldrachen sind ja artverwandte Haudraufs, die sich am Bildschirm schon durch so manchen Klassiker gerauft haben: „Battletoads“ war ein recht brauchbares Actiongame, und die „Double Dragon“-Saga hat es nicht umsonst zur Trilogie gebracht. Trotzdem überzeugt die schlagkräftige Fusion nur im ersten Augenblick, weil die Grafik am Game Boy vergleichsweise besser ausgefallen ist als bei der kurz zuvor erschienenen SNES-Version. Doch dann kommt's knüppel-dick...

Die ersten beiden Levels sind nämlich nicht nur stinklangweilig (die Feinde stehen brav an und warten, bis der jeweilige Vorgänger vertrimmt wurde), nein, das Ganze spielt sich auch noch total monoton. So ist Knopf B zwar mit den verschiedensten Schlägen belegt, um den Gegner u.a. wortwörtlich in den Boden stampfen zu können, doch wird dies alles durch Dauerbearbeitung des Buttons automatisch aktiviert – ansonsten ist nur noch Hüpfen per Knopf A angesagt. Darüber

hinaus bieten die Bonuskapseln lediglich Extraleben, -energie und Unzerstörbarkeit, und bei den Zusatzwaffen muß man sich mit Dynamitstangen und Walker-Beinen begnügen. Da hilft es auch wenig, daß man zwischenrein in Speederbike-Sequenzen von links nach rechts fliegt, Hindernissen ausweicht und nach Gegnern ausschlägt.

Erst ab dem dritten der insgesamt sieben Abschnitte kommen endlich ein bißchen Herausforderung und so etwas wie Gameplay ins Spiel: Man läuft Gefahr, durch an der Decke hängende Pressen an Körpergröße zu verlieren, muß sich über Abgründe hangeln oder angesieilt hin-abgondeln und nebenher Feinde umnieten – die Programmierer hätten gut daran getan, das Game erst hier beginnen zu lassen! Um Battletoads Double Dra-

gon aber nicht schlechter zu machen, als es ist, soll nicht verschwiegen werden, daß manche Endgegner und die comicartigen Zwischengrafiken doch gar nicht übel gelungen sind. Die Musiker haben ebenfalls keinen Grund, sich zu schämen, die FX-Macher hingegen um so mehr. Und auch wir brauchen uns nicht zu schämen, Euch gegen unsere Gewohnheit im Megablast ausnahmsweise mal solch mäßiges Zockerfutter vorzusetzen, denn neue Soft für den betagten Spieljugen ist derzeit nun mal recht rar. Bleibt nur zu hoffen, daß die Doppeldrachen im nächsten Streich bzw. Jahr auf Super Nintendo, Mega Drive und Jaguar besser zur Geltung kommen und auch die Kampfkroten wieder eine angemessenere Prügelplattform erhalten. Dieser Test versteht sich jedenfalls eher als Warnung für Krötenschlucker und Drachendompteure denn als eine Empfehlung... (mm)



Eine umzingelte Kröte



Im ersten Level

**BATTLETOADS
DOUBLE DRAGON**

(RARE/TRADEWEST/SONY)

50%



**ACTION-MIX
FÜR ANFÄNGER**

GRAFIK	76%
ANIMATION	70%
MUSIK	72%
SOUND-FX	23%
HANDHABUNG	48%
DAUERSPASS	46%

PREIS 59,- DM

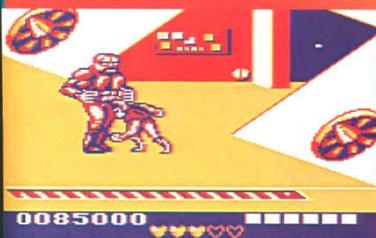
TESTMUSTER VON: SONY

SPECIALS

Nur ein Spieler, drei Continues, fehlerhafte (deutsche) Anleitung.

AUCH ERNÄHLICH FÜR...

SUPER NINTENDO: Hier dürfen sich zwei Krötendrachen gemeinsam durch ein nicht minder enttäuschendes Spiel prügeln.



Kein Pardon mit dem Endgegner!

SEGA
GAME GEAR

SONIC
THE HEDGEHOG

SPINBALL

Am Mega Drive fegte Segas rasendes Hausmaskottchen ja bereits über sämtliche Flipper-tische, nun dürfen auch die Handheld-Wizards versuchen, den High-score zu knacken – bis zum bitteren Tilt!

Sogar eine Vorgeschichte hat man sich einfallen lassen: der Turbo-Igel rollt hier also nicht grundlos als Flipperkugel durch Röhren, Ritzen und Gänge. Nein, in Wahrheit geht es darum, die verwinkelte Vulkan-Burg des bösen Dr. Robotnik zu stürmen, dessen neuester Plan darin besteht, mit Hilfe einer Höllmaschine arglose Zeitgenossen zu versklaven...

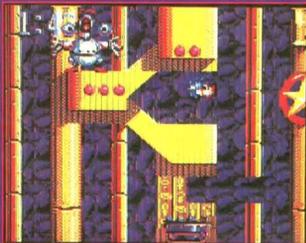
Derart motiviert, flitzt Sonic wie ein geölter Blitz durch die schon wegen ihrer schieren Größe etwas verwirrenden Labyrinth der verschiedenen Spielebenen, die wiederum aus mehreren miteinander verbundenen Flippern bestehen. Man muß sich quasi von ganz unten hocharbeiten und oben am Levelende immer erst den fiesen Doc ordentlich bombardieren, bevor es in die nächste Stufe geht. Um sich diese schwere Aufgabe ein wenig zu erleichtern, kann der Stachelträger vorübergehend auch wie ein ganz normaler, nichtkugeligler Digi-Held per Steuerkreuz gelenkt werden, wobei er sich dann in guter alter Jump & Run-Manier laufend und springend fortbewegt.

Ob nun Säurespritzer drohen oder die Sonic-Kugel durch eine Roboterfabrik rollt, es warten alle möglichen und unmöglichen Karambolagestationen – neben den von jedem kneipenüblichen Flipper her bekannten Bumpen u.a. auch

solche, die sich zerdeppern lassen. Und manchmal verschwindet der Kleine kurzerhand in einer Art Teleporter und taucht am anderen Ende des Levels wieder auf! Vergleichsweise konventionell erscheint es dagegen, daß manche Abschnitte erst erreichbar sind, wenn zuvor bestimmte Hebel, Knöpfchen, Bumper und dergleichen berührt wurden. So nebenbei muß Sonic die obligatorischen Ringe einsammeln (wer genug davon beisammen hat, darf auch eine Bonusstage enteren) und darüber hinaus eine levelweise festgelegte Anzahl von Klunkern finden. Wie viele Fundstücke man schon beisammen hat, verrät ein scrollender Textbalken am oberen Screenrand, der auch über die Zahl

der noch vorhandenen Igel-leben Auskunft gibt.

Bei so viel Abwechslung hat die Langeweile keine Chance – eher geht in den riesigen Abschnitten vorübergehend mal die Übersicht verloren. Aber das ist zu verschmerzen, denn allüberall sieht die witzig animierte Grafik gut aus, und die auf Wunsch abschaltbare Soundbegleitung klingt ebenfalls nicht übel. Was das Abprall- und Beschleunigungsverhalten der Stachelkugel betrifft, gibt's ebenfalls keinen Grund zur Klage, dasselbe in einstellbar gilt für die Steuerung und den (moderaten) Schwierigkeitsgrad. Kurz und rasant: Dieses Game ist eine Freude für alle Tierfreunde, ob sie nun auf Flipper oder Igel stehen! (ms)



Ab durch die Bonusstage!



Es geht rund



SONIC SPINBALL

(SEGA)

72%



IGEL-FLIPPER

VARIABEL: 2 STUFEN

GRAFIK	78%
ANIMATION	76%
MUSIK	69%
SOUND-FX	70%
HANDHABUNG	70%
DAUERSPASS	72%

PREIS 89,- DM

TESTMUSTER VON: SEGA

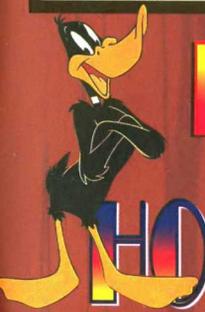
SPECIALS

Bis zu sieben Continues, nur ein Spieler.

AUCH ERHÄLTlich FÜR...

MEGA DRIVE: Inhaltlich identisch, aber etwas anderer Levelaufbau und (natürlich) opulenter Grafik.
MASTER SYSTEM: Kommt im Oktober

Am SNES war der lispelnde Erpel ja schon als „Duck Dogers“ zu bewundern, jetzt besucht Daffy auch Segas Handheld. Dabei macht er zwar eine komische Figur – aber den Looney Tunes beileibe keine Schande!



DAFFY DUCK im HOLLYWOOD

Das Szenario ist eines Filmstars wie Daffy würdig: Die Plattformen stehen hier in einer Hollywood-Kulisse herum, wo der hüpfende Wasservogel nach den 12 Cartoon-Oscars seines Kumpels Yosemite Sam fahndet, für die der verrückte Professor Duck Brain glatt eine Million Dollar Lösegeld fordert.

Da zahlreiche Gegner das Unternehmen gefährden, wehrt sich unser tierischer Held mittels eines Luftblasengewehrs seines Gefieders – die Feinde werden zunächst in einem Ballon gefangen und dann weggekickt. So geht's durch drei zweigeteilte Levels zu je drei Szenen, wo man seine liebe Not hat, die läppischen vier Bildschirmleben beisammenzuhalten. Ja, wer nicht fit wie ein Turnschuh ist, überlebt kaum die anfängliche Wildwest-Wüste, wo sich das Schnabeltier hüpfend, laufend, hangelnd oder kriechend mit massig Pistoleros, wandelnden Kakteen und anderen Widrigkeiten auseinanderzusetzen hat. Nochmals schwieriger wird das Umgehen der vielfältigen Gefahren dann im Urwald bzw. auf dem gruseligen Friedhof, denn die Bedrohungen lauern zumeist gut versteckt im Hinterhalt und geben sich oft erst zu erkennen, wenn es schon fast zu spät ist: Hexen und Zombies

attackieren scheinbar aus dem Nichts, von den ätzenden Bodenfallen gar nicht zu reden... Natürlich sind unterwegs auftauchende Luftbläschen mit Smartbombs, Doppelschuß oder Schnellfeuer da eine willkommene Hilfe, und auch die Zauberfee mit ihrem Treffer-schutz ist gern gesehen – aber wenn der Held bereits nach maximal zwei Feindberührungen einen Löffel abgibt, bedarf es einiger Übung und eines guten Gedächtnisses, um voranzukommen. Stehenbleiben sollte man jedoch auch nicht unbedingt, denn dann beginnt Daffy zu jonglieren und wird vielleicht von einem herabfallenden Felsbrocken überrascht oder vom Geier geholt. Wer also seiner Ente nicht dauernd dabei zusehen will, wie sie als Engelchen samt Heiligenschein gen Entenhimmel fährt, ist erst mal mit dem leichtesten Schwierigkeitsgrad gut beraten!

Trotz manch knüppelharter Überraschung ist Daffys Ausflug nach Hollywood eine sehr abwechslungsreiche Sache; schon wegen der freien Szenenwahl innerhalb eines Levels. Grafisch gibt es ebenfalls wenig zu stänkern,

gerade die Animationen des Hauptdarstellers sind urkomisch. Die Musik hat beinahe Ohrwurmcharakter und kann (genau wie die FX) anfangs jukeboxmäßig angehört werden. Auch die Steuerung geht in Ordnung, andernfalls wäre der gepfefferte Schwierigkeitsgrad auch unerträglich. Aber was soll's, schließlich ist der Weg zum Ruhm nun mal gerade im Movie-Mekka ein langer und harter... (ms)



Spiel's noch mal, Daffy!



Ente gut, alles gut?

SEGA
GAME GEAR



Blas mir den Gänse... äh, Entenmarsch!



Dem Jongleur ist nichts zu schwör...

DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD
(SEGA)

74%



JUMP & RUN
VARIABLE: 3 STUFEN

GRAFIK	78%
ANIMATION	82%
MUSIK	80%
SOUND-FX	70%
HANDHABUNG	70%
DAUERSPASS	75%

PREIS 99,- DM

TESTNUMMER VON: SEGA

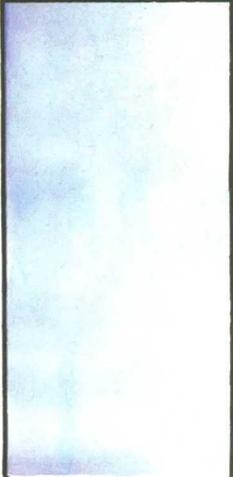
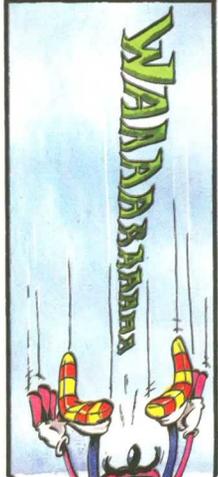
SPECIALS

Weder Paßwörter noch Continues erleichtern die Entenjagd.

AUCH ERHÄLT LICH FÜR...

MASTER SYSTEM: Inhaltlich identisch, grafisch etwas besser.

MARIO & SONIC



KARA...

...ACK



ICH HASSE DIESE VERTIKAL SCROLLENDEN STAGES!

ACH JA, WIRKLICH?! WARUM DENN DAS?!



Das Magazin,

auf das eine ganze Branche gewartet hat !

i insider

DAS HANDELSMAGAZIN DER COMPUTER- UND VIDEOSPIELINDUSTRIE

NUR KURZE ZEIT!

**Schnupper-Abo:
5 Ausgaben für 15,- DM**

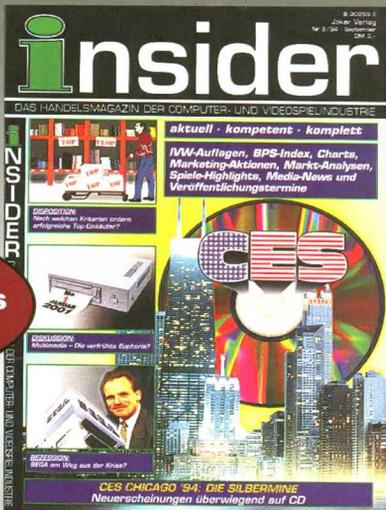
**Gegen
Gewerbenachweis
gratis!**

Endlich auch in Deutschland, aus Deutschland und für Deutschland: Jeden Monat die wichtigsten News und Infos von Insiders 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 **i insider** das optimale Medium, um sich über Branchen-Interneta 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**



i insider ABO-COUPON

Das Schnupper-Abo gilt für 5 Ausgaben und verlängert sich bei Nichtkündigung automatisch um ein Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Der Preis beträgt 15,- DM zuzüglich 1,- DM Portopauschale pro Ausgabe (Ausland: 3,- DM)

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

Kontoinhaber: _____

Name / Vorname _____

Konto-Nr.: _____

Straße / Hausnummer _____

Geldinstitut: _____

PLZ / Wohnort _____

Bankleitzahl: _____

Datum / 1. Unterschrift _____

per Vorauskasse:
Scheck oder Bargeld liegt bei:

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei **i 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:

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

Datum / 2. Unterschrift _____

Neues von CD-i,

Die neuen Powerkonsolen heben langsam, aber sicher ab: Obwohl wir auf den folgenden Seiten nur für das 3DO echte Tests im Angebot haben, rollt doch eine wahre Welle von 32- bzw. 64-Bit-Soft auf uns zu – und auf ihr kommt mit dem CD-i ein alter Bekannter angeschwommen!

DAS CD-I IM AUFWIND

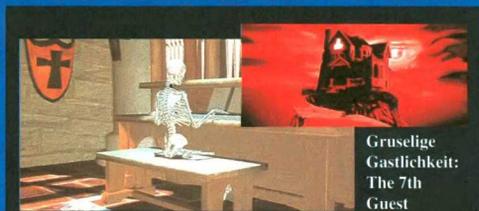


Der Luxusliner: CD-i 360



Der Volks-Philips: CD-i 450

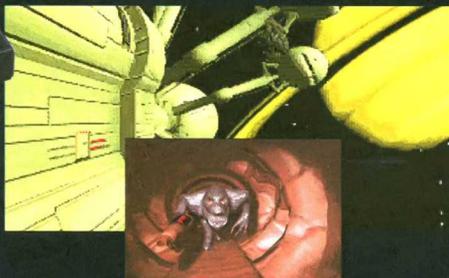
Jahrelang hat man sich bei Philips vergeblich bemüht, die hauseigene CD-Konsole als Multimedia-Maschine zu vermarkten, jetzt setzen die Niederländer endlich auf das richtige Pferd: Spiele! Im Zuge dieses Revivals stellte man den schon länger erhältlichen Modellen CD-i 220 und CD-i 360 nun auch die rund 700,- DM günstige Variante CD-i 450 zur Seite, darüber hinaus erscheinen in den USA weitere Geräte der Philips-Tochter Magnavox. Allen Versionen gemeinsam ist eine leistungsfähige Variante des im Mega



Gruselige Gastlichkeit: The 7th Guest



Ein Augenschmaus: Kether



Der Action-Schocker: Creature Shock



Das (verlorene) Grafik-Paradies: Lost Eden

ebenfalls nicht integriert) nicht wirklich mit der ganz neuen Konsolen-Generation mithalten...

Dank der CD ist die mittlerweile zwei Jahre alte Hardware aber dennoch alles andere als von gestern – bis zu 5.200 MBit finden auf einer Schillerscheibe Platz, Musik-CDs werden ebenso erkannt wie Photo-CDs, und mit der optionalen Digital Video Cartridge flimmern außerdem CD-Videos im MPEG-Format über den Screen. Was nun die Zockware betrifft, so bedient man sich derzeit recht ungenügend im CD-Pool vom PC: Da hätten wir z.B. Virgins digitales Rätselheft **The 7th Guest**, dessen atemberaubende (MPEG-) Optik auf der DOSE schon vor Jahren feines Horror-Ambiente versprühte. Echte Hingucker sind auch die MPEG-CDs **Dragon's Lair** und **Space Ace**; zwei ebenfalls schon recht betagte Zeichentrickfilme zum Mitspielen. Und mag das Gameplay (Szene für Szene: links, rechts oder Feuer) noch so dürftig sein, auch hier vermag die Präsentation zu begeistern. Ähnlich verhält es sich bei **Kether**, denn Infogrames hat der Mischung aus 3D-Action und Puzzerei neben einer trägen Handhabung eben auch eine spektakuläre Optik und Mega-Sound spendiert. Freuen darf man sich zudem auf zwei demnächst auch für 3DO & Jaguar kommende Virgin-Titel in Giga-Präsentation: den Actionhammer **Creature Shock** und das strategische Dino-Adventure **Lost Eden**. Hände weg dagegen von **Link: Die Fratzen des Bösen** und **Hotel Mario**, denn mit den klassischen Namensvettern von Nintendo haben die hier gebotenen Mini-Rätsel herzlich wenig zu tun.

Drive verwendeten Motorola-Prozessors 68000, alle stellen 16,7 Mio. Farben dar. Und obwohl sie auf diesen Seiten vor-

gestellt werden, können sie schon wegen des fehlenden Customchips für schnelle 3D-Polygone (ein Sound-DSP ist

3DO & Jaguar

DAS 3DO IM KOMMEN

Nach den USA und Japan will Panasonic seine CD-Konsole nun auch in Europa vermarkten. In England wurde das 32-Bit-Gerät anlässlich der Londoner ECTS (European Computer Trade Show) Mitte September offiziell vorgestellt, und da in den Staaten nun auch Samsung und Goldstar eigene 3DO-Player veröffentlicht bzw. angekündigt haben, ist wohl in Kürze mit einem Preisverfall zu rechnen. Wäre ja prima, denn in Japan erfreut sich das Gerät steigender Beliebtheit, was den Software-Nachschub sichern dürfte. Empfehlenswert sind diesbezüglich das polygone Actionadventure **Out of this World** (hierzulande besser bekannt als „Another World“),



Der Hirzwirbler: Gridders

die 3D-Puzzelei **Gridders** sowie die 3D-Weltraumschlachten von **Super Wing Commander**. Sportler stürzen sich auf das fämose **John Madden Football** und merken die kommende Umsetzung von **FIFA Int. Soccer** vor, während Film- und Actionfans demnächst den **Demolition Man** demontieren. Prügelnaben kommen aber auch sonst nicht zu kurz, denn bald warten auch **Samurai Showdown** und natürlich **Super Street Fighter II Turbo** auf ihre Abreibung.

DER JAGUAR AUF BEUTEZUG

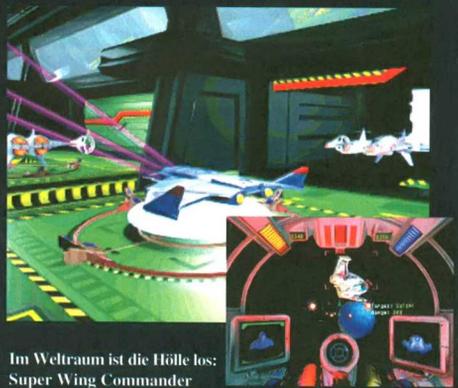
Endlich ist auch für Ataris Raubkatze frisches Futter in Sicht: Die 3D-Actionhitz **Alien vs. Predator** soll nun in einer nochmals (stark) überarbeiteten Version veröffentlicht werden, und die digitalisierten Kämpfer von **Kasumi Ninja** versprechen sehenswerte Fights. Einen ganz hervorragenden Eindruck macht Ubi Softs knuddeliges **Jump & Run Rayman**, ist es doch eines der wenigen Games bisher, dem man die 64 Bit der Hardware auch ansieht. Die deutsche Softwareschmiede Eclipse bastelt dergleichen an den vielleicht spektakulärsten Explosionen der Actiongeschichte: Im 3D-Knaller **Iron Soldier** fliegen Gebäude in tausend Trümmer, bildschirmgroße Feuerbälle sind an der Tagesordnung! Sportler freuen sich indessen auf den Basketballer **White Men Can't Jump** mit seinen ungewöhnlichen 3D-Perspektiven, außerdem sind bis Weihnachten Umsetzungen von



Schnelle Schillerscheibe:
Jaguar CD-ROM

Bubsy, **Zool** und der Bruce Lee-Prügler **Dragon** zu erwarten. Bereits in den nächsten Wochen steht zudem ein doppelt schnelles CD-ROM für den Jaguar zu erwarten: Die Schillerscheide wird in den Modulschacht gesteckt, wo sie nicht nur Games und Musik-CDs verarbeitet, sondern letztere auf Wunsch auch noch mit einem Lichtsynthesizer optisch unterstützt. Dazu soll es optional noch ein Memory-Cartridge zum Speichern von Spielständen oder Highscores sowie ein MPEG-Modul zum Abspielen von Video-CDs geben. An Software will man bis Weihnachten **Jack Nicklaus Golf** und die Actionhitz **Battlemorph** in den Shops haben, allerdings nur in Amerika – hierzulande läßt der Angriff von Ataris Großkatze nach wie vor auf sich warten... (rf)

Nicht
von
dieser
Welt:
Out of
this
World



Im Weltraum ist die Hölle los:
Super Wing Commander

Der Sprengmeister:
Iron Soldier



Sieht nach 64 Bit aus:
Rayman

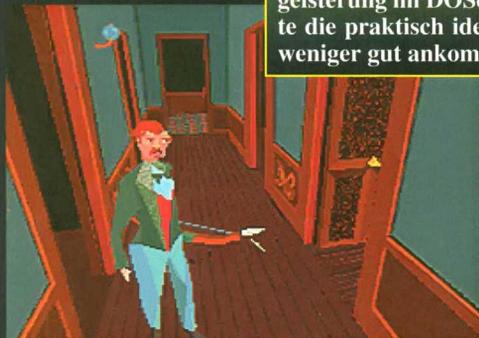


Kampf der Digi-
Asiaten: Kasumi
Ninja

Das hervorstechendste Merkmal dieses auf Motiven des amerikanischen Horrorauswerkers H.P. Lovecraft basierenden Echtzeitadventures ist die verblüffend lebensechte Darstellung der Polygonfiguren. Schauplatz der unheimlichen Geschehnisse



Vor bald zwei Jahren sorgte Infogrames' actionreiches Gruselabenteuer nicht zuletzt dank der genialen 3D-Optik für Begeisterung im DOSenlager – warum sollte die praktisch identische 3DO-Version weniger gut ankommen?

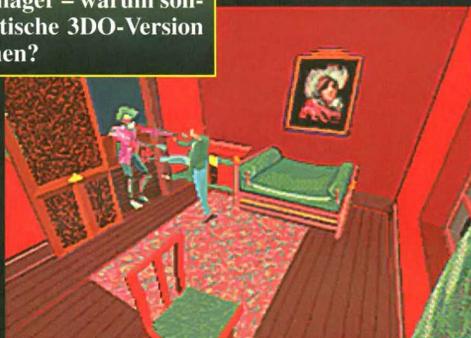


Gaspannt wie ein Flitzbogen

ist eine alte viktorianische Villa namens Derceto, die man wahlweise als Privatdetektiv Edward Carnby oder in der Rolle von Lady Emily Hartwood nach Schätzen und Monstern durchstöbert: Nach dem Bestaunen des eindrucksvollen, mit viel Digi-Sprache unterlegten Intros findet man sich in der Dachkammer des Spukhauses wieder. Während man nun die Hauptperson via Pad durch den Raum steuert, wird die Perspektive bei jeder Bewegung automatisch auf den günstigsten Blickwinkel umgeschaltet. Um zumindest den draußen wartenden Monstern einen Strich durch die mörderische Rechnung zu machen, sollte man flugs alle Fenster und (Fall-) Türen mit Schränken blockieren, danach

können zunächst der Speicher und dann die übrigen Räume des Gemäuers mehr oder weniger in Ruhe untersucht werden. Natürlich wandern alle Fundstücke in das nur begrenzt aufnahmefähige Inventory, entdeckte Bücher lassen sich durchschmökern, Schallplatten können abgespielt und Schusswaffen (falls auch Munition gefunden wurde) abgefeuert werden.

In den meisten Zimmern lauern Geister, Zombies, Piraten, Spinnen, Ratten etc. in erklecklicher Anzahl auf einen guten Kampf und reagieren unterschiedlich auf Gewehrkugeln, Pfeile oder Säbelhiebe – zur Not tut's auch ein Fußtritt oder Fausthieb. Umgekehrt kostet jeder eingesteckte Treffer den Helden bzw. die Heldin einige Gesundheitspunkte,



Jetzt kommt der Klabautermann!

und diese können nur mit nicht eben häufig herumliegender Medizin wieder aufgefrischt werden. Ein eigener Inventarscreen erteilt dabei genauestens Auskunft über den aktuellen Gesundheitszustand und den Munitionsvorrat. Die nicht übermäßig schwierigen Rätsel beschränken sich zumeist auf das richtige Einsetzen und Kombinieren der aufgeklauten Gegenstände; viel schwieriger ist es da schon, den zum Teil schier unbesiegbaren, jedoch nicht besonders schnellen Monstern auszuweichen oder sie mit allerlei Tricks wie etwa dem Vorhalten von Spiegeln in Schach zu halten.

Die Optik mit den superben Animationen hat sich auch am 3DO das Prädikat „brillant“ verdient, und die mit Digi-Sprache

und Wolfsgeheul aufgepeppte Soundkulisse steht da kaum zurück. Binnen Kürze bereitet auch die Padsteuerung viel Freude, man kann hier also nur zuzeren. Der technisch opulente Besuch im Dunkeln hat so viel Atmosphäre und aufregende Monsteraction zu bieten, daß

Adventure- und Metzelieherhaber gleichermaßen auf ihre Kosten kommen – und sich jetzt schon auf die Fortsetzungen freuen werden. Denn am PC/CD-ROM geht Alone in the Dark bereits in die dritte Runde! (md)

ALONE IN THE DARK (INTERPLAY/INFOGRADES)

85%



POLYGON-ADVENTURE FÜR FORTGESCHRITTENE

GRAFIK	86%
ANIMATION	86%
MUSIK	83%
SOUND-FX	81%
HANDHABUNG	80%
DAUERSPASS	84%

PREIS 119,- DM

TESTMUSTER VON: GALAXY

SPECIALS

Spielstände können abgespeichert werden.



Am 3DO hat bislang nur „Total Eclipse“ den ganzen Ballerfinger gefordert, doch bei Electronic Arts entstand nun frisches Kanonenfutter. Und zwar eines, dessen Präsentation alles bisher Dagewesene vergessen läßt.

SHOCK WAVE

3DO



Action in Ägypten

Ehrlich, für diese CD gibt es nur eine Bezeichnung: Optikwunder. Denn was hier alles an futuristischen Vor-, Zwischen- und Endsequenzen über den Screen flimmert, läßt sich bestenfalls mit cineastischen Höhepunkten wie der „Star Wars“-Trilogie vergleichen! So düsen gleich zu Beginn screenfüllende und atemberaubend animierte Alienraumer im Dutzend auf die Erde zu, in deren Orbit sich die Verteidigungsstreitkräfte zur finalen Schlacht bereitmachen. Die Story mag also alltäglich sein, die Präsentation mit echten Schauspielern, tollen Kulissen und spektakulären Kamerafahrten ist es nicht... Erstaunlicherweise verbirgt sich hinter der pompösen Auf-

machung sogar ein richtiges Spiel, denn man wird ins Cockpit eines schwerbewaffneten Gleiters gesetzt, um marodierende Außerirdische z.B. aus dem Amazonasgebiet, aus Ägypten, Peru oder

Los Angeles zu vertreiben. Anders als bei CD-Titeln wie „Rebel Assault“ oder auch „Total Eclipse“ ist man dabei nicht an eine vorgegebene Route gebunden, denn die 3D-Umgebung ist frei befliegbar. Vor der Laserflinte findet man unterdessen hübsch eklig aussehende Walker, Tripods oder Raumer, und mitunter erteilt eine nette Lady während des Fluges noch Spezialaufträge in englischer Sprachausgabe; z.B. sollen Endgegner oder Energiestationen vernichtet werden. Während der Kämpfe ist vor allem auf die Schutzschilde zu achten (sie brechen in späteren Levels schon nach wenigen Treffern zusammen), daneben gilt es, den begrenzten Munitionsvorrat im Auge zu behal-

ten: Laserenergie ist hier ebenso rationiert wie der Vorrat an Ziel-suchraketen oder Treibstoff, und Nachtank-Stützpunkte sind leider recht selten anzutreffen. Continues fehlen gleich zur Gänze, und wer in den teilweise riesigen Levels sein Leben aushaucht, muß wieder ganz bei Adam und Eva beginnen. Das alles macht Shock Wave zu einem Action-Erlebnis, dem wohl nur ausgebuffte Profis gewachsen sein dürften.

Nun gibt es zwar die verschiedensten Gegner in rauen Mengen, aber trotzdem zählt Abwechslungsreichtum nicht eben zu den Stärken dieser CD. Andererseits übertrifft die grandiose Optik alle spielerischen Schwächen, denn neben den eingangs erwähnten Full-Motion-Video-Sequenzen kann sich auch die restliche Präsentation sehen bzw. hören lassen: Die texturierte 3D-Optik mit Bergen und Tälern überzeugt durch bunten Detailreichtum und irre Explosionen, die Musik ist dramatisch, die Sound-FX sind knallig, und Sprachausgabe gibt es en masse. Wer also wirklich wissen will, was sein 3DO kann, kommt um diese Scheibe so oder so nicht herum! (rl)



Igitt: Spinnen vor Los Angeles



Auf dem Weg zum Endgegner

SHOCK WAVE (ELECTRONIC ARTS)

80%



BALLER-KNALLER VARIABLEL

GRAFIK	92%
ANIMATION	94%
MUSIK	81%
SOUND-FX	86%
HANDHABUNG	74%
DAUERSPASS	76%

PREIS 129,- DM

TESTMUSTER VON: GALAXY

SPECIALS

Übungslevel, bis zu zehn Spielstände können im Backup-RAM der Konsole abgelegt werden.

Im letzten Heft haben wir hier von „ständiger Bewegung“ gesülzt, und diese Stülze wabbelt weiter: In England etwa hat das CD-i von Philips derweil eine recht beachtliche Position inne, weshalb es ab sofort bei den britischen Hits mit der Partie ist!

Und sogar zu Ataris Supermieze sind bereits erste Stimmzettel bei uns eingetrudelt – mag also durchaus sein, daß auch der Jaguar irgendwann mal zu regelmäßigen Megacharts-Ehren kommt. Auf der anderen Seite der Medaille wird neuerdings der Game Boy in den offiziellen USA-Charts von EGM nicht mehr berücksichtigt! Auffällig bei Euren Lesercharts ist hingegen, daß Maric und Sonio, äh, Mario und Sonie wieder mal einen ziemlich vollständigen K.o.-Sieg davontrugen, während „Microcosm“ am CD³² dasselbe von sich behaupten darf. Verschweigen wollen wir auch nicht, daß die BPS am Super Nintendo aktiv wurde und Acclaims rabiate Maurer aus „Mörtel Kombat“ auf den Index setzte. Und prompt verschwand das Game aus den Mega-Sellern...

Soweit zu den Geschichten der letzten Monate, nun ist es wieder an Euch, Geschichte zu machen, indem Ihr uns auf einem Kärtchen mitteilt, welche CDs oder Module Ihr derzeit am liebsten einwerft (System bitte nicht vergessen). Wir zählen dann wie immer alle Karten aus und

stellen Euch fürs nächste Heft wieder umfassende Megacharts zusammen. Unsere Adresse steht ein Stückchen weiter unten, und direkt darüber findet Ihr noch einen ganz speziellen Grund, warum Ihr uns Schreiben solltet, denn

UNTER ALLEN EISENDERN WERDEN TOP-MODULE FÜR JEDES SYSTEM VERLOST!

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

LESE RCHARTS

MEGA DRIVE

1. (2) SONIC 3
2. (4) ALADDIN
3. (-) NHL HOCKEY '94
4. (-) FIFA SOCCER
5. (5) GUNSTAR HEROES

MEGA CD

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

NES

1. (1) SUPER MARIO BROS. 3
2. (4) BATMAN RETURNS
3. (3) MANIAC MANSION
4. (5) PIRATES!
5. (-) PROBOTECTOR 2

SUPER NINTENDO

1. (2) SUPER MARIO KART
2. (1) STREET FIGHTER 2 TURBO
3. (3) MARIO ALL-STARS
4. (4) ZELDA 3
5. (-) F-ZERO

CD³²

1. (1) MICROCOSM
2. (2) PIRATES! GOLD
3. (5) SENSIBLE SOCCER
4. (-) DISPOSABLE HERO
5. (-) ZOOL 2

GAME GEAR

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

GAME BOY

1. (2) SUPER MARIO LAND 2
2. (1) ZELDA – LINK'S AWAKENING
3. (-) WARIO LAND
4. (3) MYSTIC QUEST
5. (-) TINY TOONS 2

MEGA DRIVE

1. DUNE 2
2. STREETS OF RAGE 3
3. MARKO'S MAGIC FOOTBALL
4. FIFA INT. SOCCER
5. BUBBA'N'STIX

MEGA CD

1. TOMCAT ALLEY
2. FIFA INT. SOCCER
3. DUNE
4. SENSIBLE SOCCER
5. WORLD CUP USA '94

MASTER SYSTEM

1. ROBOCOP VS. TERMINATOR
2. ECCO THE DOLPHIN
3. ALADDIN
4. SONIC CHAOS
5. INCREDIBLE HULK

SUPER NINTENDO

1. DESERT FIGHTER
2. NHL HOCKEY '94
3. CLAY FIGHTER
4. SPECTRE
5. FIFA INT. SOCCER

CD³²

1. MICROCOSM
2. SENSIBLE SOCCER INTERN.
3. LEGACY OF SORASIL
4. ARABIAN NIGHTS
5. HEIMDALL 2

GAME GEAR

1. DR. ROBOTNIK
2. WORLD CUP USA '94
3. INCREDIBLE HULK
4. SONIC CHAOS
5. JUNGLE BOOK

GAME BOY

1. DAS DSCHUNGELBUCH
2. COOL SPOT
3. WORLD CUP USA '94
4. DAFFY DUCK
5. SENSIBLE SOCCER

LEASER CHARTS

MEGA DRIVE

1. VIRTUA RACING
2. WORLD CUP USA '94
3. PETE SAMPRAS TENNIS
4. NBA JAM
5. DUNE II

SUPER NINTENDO

1. SUPER METROID
2. ROCK'N'ROLL RACING
3. FIFA INT. SOCCER
4. DESERT FIGHTER
5. NHL HOCKEY '94



Heimdall 2: Ein britischer Wicki stürmt das CD³²



Viewpoint: Ballern Deluxe am Neo Geo



Desert Strike: Der Wüsten-Lynx



Dune 2: Reifender Absatz am Mega Drive

DIE MEGA-SELLER DER LETZTEN 12 MONATE

MEGA DRIVE

1. (1) FIFA INT. SOCCER
2. (3) NHL HOCKEY '94
3. (2) ALADDIN

MEGA CD

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

MASTER SYSTEM

1. (1) OTTIFANTS
2. (2) SONIC CHAOS
3. (3) MORTAL KOMBAT

SUPER NINTENDO

1. (-) NHL HOCKEY '94
2. (3) NBA JAM
3. (2) JURASSIC PARK

CD³²

1. (2) MICROCOSM
2. (1) PINBALL FANTASIES
3. (3) WHALE'S VOYAGE

GAME GEAR

1. (1) MORTAL KOMBAT
2. (2) OTTIFANTS
3. (3) JURASSIC PARK

GAME BOY

1. (1) JURASSIC PARK
2. (2) TINY TOONS' 2
3. (3) WWF 3

AKTUELLE TOP-GAMES IN DEN USA

MEGA DRIVE WORLD SERIES BASEBALL

MEGA CD MORTAL KOMBAT

SUPER NINTENDO FIFA SOCCER

3DO JURASSIC PARK

GAME GEAR ALADDIN



Tomcat Alley: Der Dauerläufer am Mega CD

AKTUELLE TOP-GAMES IN ENGLAND

MEGA DRIVE

SKITCHIN'

MEGA CD

FIFA INT. SOCCER

MASTER SYSTEM

INCREDIBLE HULK

SUPER NINTENDO

FIFA INT. SOCCER

CD³²

HEIMDALL 2

CD-i

STRIKER PRO

GAME GEAR

NBA JAM

GAME BOY

WORLD CUP USA '94

SPECIAL CHARTS: TOLLE GAMES FÜR EXOTIK-KONSOLEN

TOTAL ECLIPSE (3DO)

ALIEN VS. PREDATOR (JAGUAR)

VIEWPOINT (NEO GEO)

LORDS OF THUNDER (PC ENGINE)

DESERT STRIKE (LYNX)

Total Eclipse am 3DO

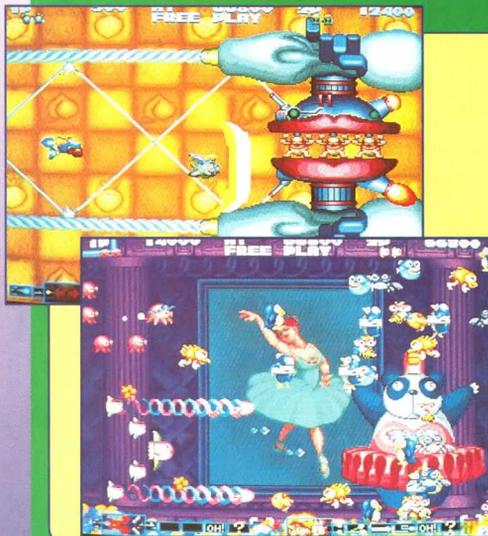
Desert Fighter hebt am Super Nintendo ab

Super Metroid am Super Nintendo: Gut geliehen ist halb gekauft...

Super Mario Bros. 3: Spitze am NES



Willkommen bei unserem erneuten Abstecher in die Hallen von Lust und Laster! Diesmal waren wir vor lauter Arcade-Highlights förmlich geblendet – und auch diesmal riechen viele dieser tollen Automaten wieder verdächtig nach Umsetzung...



PARODIUS 2 - FANTASTIC JOURNEY

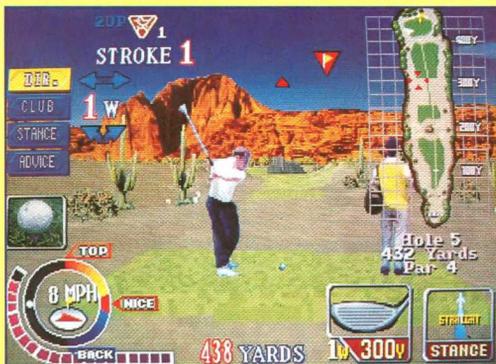
Welcher Freund horizontal scrollender Ballerorgien erinnert sich nicht mit Wohlgefallen an jene vor Gags schier überbordende Parodie, der Konami nun endlich einen Nachfolger gönnt? Noch dazu, wo die Umsetzungen (Super Nintendo, Game Boy, PC Engine) durch die Bank überzeugten – was will man also mehr? Nun, möglicherweise insgesamt acht anwählbare Helden, zu denen so interessante Neuzugänge wie das Propellerschwein Michael, der Papierdrachen-Surfer Koitsu oder der fette Tropenbarsch Mambo gehören. Das Extrawaffenmenü enthält neben den üblichen Hilfsmitteln wie Smartbombs, Schutzschilden, Multischüssen etc. auch total kranke

Einfälle, z.B. ganz normale Sätze, die hier als Rammbock mißbraucht werden: Konrad Duden würde sich im Grabe umdrehen! Schade ist bloß, daß bei jedem Bildschirmtod auch gleich alle Extras verschwinden, was speziell beim Tête-à-tête mit den Obermotzen ziemlich stört. Ansonsten gibt's wieder poppige Comicgrafiken en masse, eine abgefahrene Musikbegleitung quer durch sämtliche Stilrichtungen und so manches Déjà-vu-Erlebnis, wenn etwa das altbekannte Katzenraumschiff am Screen erscheint. Kurz und verückt, Parodius 2 ist genauso lustig wie „Die nackte Kanone 33 1/3“ – aber halt viel, viel spielbarer!

OPEN GOLF CHAMPIONSHIP

Konami hat aber auch ganz seriösen Sport im Coin Op-Angebot: Vier Golfer mitsamt ihren Caddies stehen zur Wahl, wobei jeder dieser Querschläger über individuelle Stärken und Schwächen verfügt. Platztechnisch sind wunderhübsche Rasenflächen unweit des Grand Canyon, aber auch solche auf meerumrauschten Inselchen vorhanden. Mit Hilfe der Steuerfunktionen DIRECTION, CLUB, STANCE und ADVICE lassen sich Schlagstärke, Schlägersorte und Drall blitzschnell einstellen sowie die in glasklarer Sprachausgabe ertönenden Ratschläge des Caddies einholen. Darüber hinaus werden die unvermeidlichen Bodenunebenheiten beim Putten durch eine gerasterte Darstellung besser hervorgehoben, zudem darf der Parcours vor dem entscheidenden Schlag aus verschiedenen Blickwinkeln betrachtet werden. Selbst wenn das Game nicht die

Komplexität von „Links“ am PC erreicht – für eine Spielhallen- bzw. Konsolensimulation sind die gebotenen Einstellparameter einfache Weltklasse. Hoffentlich dauert es also mit der Umsetzung nicht zu lange, denn die schicke 3D-Grafik mit den gezoomten Kamerafahrten ist genau das Richtige für ein Modul mit FX-Chip auf Super Nintendo oder Mega Drive 32X!



MORGEN AUF EURER KONSOLE!

SPECIAL
ARCADE-UMSETZUNGEN

RUN AND GUN

Der unaufhaltsame Siegeszug von „NBA Jam“ ließ die Konami-Jungs ebenfalls nicht ruhen, und im Gegensatz zu dem gutgemeinten, aber ein bißchen sehr ähnlichen „Barkley: Shut Up And Jam!“ stellt ihre Basketballsimulation eine echte Alternative zum

Referenzspiel von Williams bzw. Acclaim dar. Statt der bewährten Seitenansicht steht hier nämlich die totale 3D-Action auf dem Programm, wobei das Feld je nach Laufrichtung des Spielers im Ballbesitz ständig gezoomt und gedreht wird. Ergänzt wird die spektakuläre Optik durch ein ausgereiftes Gameplay: Dank der astreinen Steuerung sind weder wahnwitzige

Dunkings noch pfliffige Trickpässe oder auch böse Fouls ein großes Problem. Schlichtweg genial ist der Vierspielermodus, der für zwei Zweierteams die Korbjagdsaison eröffnet – und die Unterstützung von Multiplayeradaptern bei den zu erwartenden Heimkonvertierungen dieses „Dreangames“ damit förmlich zu einer moralischen Verpflichtung für Konami macht!



DAYTONA



Zu guter Letzt noch ein Beitrag von Sega zum Thema moderne Formen der Hartgeldverwertung, dessen 1:1-Umsetzung auf das neue Mega Drive 32X quasi schon eine ausgemachte Sache ist. Und damit dürften zahllose Automobilisten träume wahr werden, denn selten zuvor wurde virtuelles Rasen so beeindruckend in Szene gesetzt wie bei diesem (in der Spielhalle auch als Twin-Gerät lieferbaren) PS-Spektakel: Rasant schnelle Polygongrafiken mit Texture Mapping sorgen dafür, daß man dem Programm die angezeigten 300 Stundenkilometer in der Spitze

tatsächlich abnimmt! Vervollständigt wird die luxuriöse Ausstattung des Arcade-Boliden durch vier unterschiedliche Grafikperspektiven, drei Rennstrecken, eine realistische Steuerung und das geschüttelte bzw. gerüttelte (aber nicht gerührte!) Cockpit. Für die ganz Uner-schrockenen ist sogar ein „Reverse Mode“ dabei, bei dem man die komplette Strecke im Rückwärtsgang durchheilt – wer das ohne Crash überlebt, heißt entweder Michael Schumacher oder hat schon viele Übungskilometer als Geisterfahrer auf Deutschlands Autobahnen hinter sich gebracht...

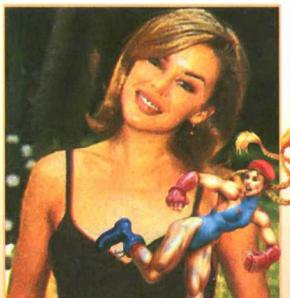


DAS SIND JA SCHÖNE AUSSICHTEN!

Erstaunlich: Während wir das letzte Mal eher durchwachsene Arcade-Neuheiten vorgestellt haben, war diesmal ein Automat begeisternder als der andere – offenbar will sich die Spielhalle ihren Ruf als Brutstätte der Innovation zurückerobern. Das soll uns nur recht sein, vorausgesetzt, wir müssen jetzt nicht ewig auf die entsprechenden Umsetzungen warten. Doch seien wir einfach mal optimistisch, denn speziell was das neue Mega Drive 32X angeht, würden sich die Hersteller ja ins eigene Fleisch schneiden, wenn sie diese Prachtitel nicht rechtzeitig bis Weihnachten durch die Konvertierungsprozedur geschleust hätten!

(Manuel Semino)

Obwohl es nicht immer den Anschein hat, sind auch Prominente ganz normale Menschen mit ganz normalen Vorlieben und Hobbies – folglich sind viele Filmstars, Rockgiganten und Sportskanonen genauso verspielt wie du und ich!



Kylie Minogue
IST Cammy!

geisterter Zocker: In seinem letzten Film malträtierte er bekanntlich ein Mega Drive, und auch einige Levels der „Otifants“ tragen seine Handschrift im Design. Während das ja ziemlich gut ging, hat es den Sony-Oberen kein Glück gebracht, daß sie ARNOLD SCHWARZENEGGER bei der Versofung von „Last Action Hero“ so großen Einfluß zubilligten – Arnie bestand darauf, daß weder Blut noch Knarren oder Kinder vorkommen durften und hätte damit fast das ganze Projekt gekippt. Eher unwahrscheinlich dagegen, daß auch der wandelnde Fleischberg HULK HOGAN bei den spielerischen Details mitreden durfte, als man seinen zugkräftigen Namen bzw. Körper für das auf der gleichnamigen TV-Serie beruhende CD-i-Game „Thunder in Paradise“ verpflichtete. Vom Movie-Mario BOB HOSKINS wiederum hört man, daß er persönlich gar nicht auf Videogames steht, dafür seine Kinder um so mehr. Praktisch das genaue Gegenteil ist MACAULEY „KEVIN“ CULKIN, der Konsolen (und natürlich die dazugehörigen Module) geradezu sammelt. Aber vielleicht braucht man in absehbarer Zeit gar nicht mehr unbedingt Schauspieler aus Fleisch und Blut? Denn daß der während der Dreharbeiten verstorbene BRANDON LEE bloß noch dank Computerhilfe in den letzten Szenen der Comicverfilmung „The Crow“ auftaucht, dürfte sich ja herumgesprochen haben...

FILM & TV

Daß man Kinohits versoffet, ist längst ein alter Hut, aber daß nun immer mehr Hitgames verfilmt werden, ist doch ein relativ neuer Zylinder. Wahrhaft multimedial wird es demnächst etwa auf der Leinwand zugehen, wenn das immense Staraufgebot zu „Street Fighter II – The Movie“ im Kintopp auf- bzw. anläuft – u.a. mit Berühmtheiten wie JEAN CLAUDE VAN DAMME (Colonel Guile), RAUL JULIA (Bison) und KYLIE MINOGUE (Cammy). Darüber hinaus pinselt man in Japan gerade an einem entsprechenden Zeichentrickfilm. Ein ähnliches Schicksal blüht dem frisch indizierten „Mörtel Kampf“, dem bereits eine Maxi-CD, ein Album und ein Comic gewidmet wurde bzw. demnächst wird. Und weil gar nicht genug geprügelt werden kann, bleiben natürlich auch die Klassiker des Genres vom Trend nicht verschont: „Double Dra-

gon“ soll ebenfalls schon in der Nähe eines Filmstudios gesichtet worden sein... Im Zeitalter der aufgehenden Silberscheibe müssen die Filmhelden aber auch immer öfter selber ran, wenn ihre cineastischen Schandaten nochmals mit einer digitalen Zweitverwertung ausgeschlachtet werden sollen. So geschehen bei SYLVESTER STALLONE und WESLEY SNIPES, die drei Extra-Drehtage für das Warner Bros./Virgin-Game „Demolition Man“ opfern durften. Das Teil wird für nahezu alle gängigen Systeme erscheinen, schon um die horrenden Produktionskosten wieder einzuspielen – allein an Lizenzgebühren wurden satte 2,5 Millionen fällig! Nun aber zu den verspielten Stars selbst. So ist OTTO WAALKES nicht nur der berühmteste Ostfrieser der Welt, sondern auch ein be-



Raul Julia als Bison



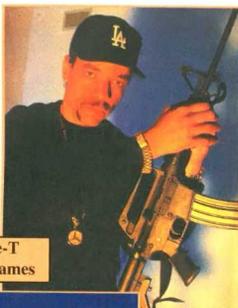
Otto mit seinen Software-Elefanten



Vom Wrestler zum
Schauspieler: Hulk
Hogan



Macauley Culkin
ist auf jedem System zu Hause



Der harte Ice-T
 liebt harte Games



Die Phantastischen Vier



Ein Beasty Boy mal ganz
 brav am Sega-Pad



Hier sieht man, was Michael
 Jackson wirklich liebt!



Grüne Gelee-Musik
 im maximalen Blut-
 bad von Spiderman

ROCK & RAP

Der einzige Weg zu relaxen, ist Sega zu zocken, meinte ICE-T in einer englischen Zeitschrift; mit seinem Kumpel EVIL E liefert er sich öfter Boxkämpfe auf der heimischen Konsole oder fightet mit „Mörtel Kombat“. Der Alternativ-Rocker FRANK BLACK weiß Geschäft und Vergnügen immer wieder zu verbinden: Als er noch bei den Pixies war, nahm die Band den Titelsong seines Lieblingsspiels „NARC“ auf, und auf der 1994 erschienenen Scheibe Teenager of the Year erinnert er sich nun in der Nummer „Whatever happened to Pong?“ wehmütig an die seligen Zeiten, als er diesen Arcade-Oldie noch gemeinsam mit seinem Bruder in der Kneipe zockte. Und die UTAH SAINTS haben nicht nur die Musik für Oceans Autorennen „Burning Rubber“ abgeliefert, in einer Ausgabe des englischen Magazins Sega Power testeten sie sogar selbst Spiele! Bloß haben sie doch einen recht alternativen Geschmack, denn „Sonic“ schnitt bei ihnen schlechter ab als „Skitchin“... Ebenfalls sehr verspielt sind DIE PHANTASTISCHEN VIER, BOY GEORGE, KIM WILDE, die bösen BEASTIE BOYS und (natürlich) MICHAEL JACKSON, während GREEN JELLY das digitale Spiderman-Abenteuer „Maximum Carnage“ vertonte und RIGHT SAID FRED bereits zusammen mit dem Sega-Igel in einem Video auftrat.

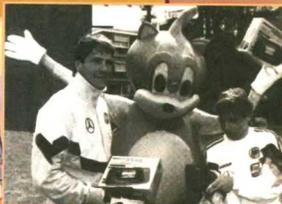
SPORT

Obwohl sich Boxlegende MOHAMMED ALI schon vor Ewigkeiten aus dem Geschäft mit den blauen Augen zurückgezogen hat, ließ er es sich doch nicht nehmen, selbst Faust an das nach ihm benannte Game zu legen – als Sparringpartner fungierte sein englischer Kollege HERBIE HIDE. Auch LOTHAR MATTHÄUS bekam bereits vor geraumer Zeit sein eigenes Spiel, das bloß am CD² komischerweise „Wembley Soccer“ heißt. Fußballer sind überhaupt dankbare Kunden für die Softwareindustrie: ihre einschlägige Vorliebe ist u.a. von THOMAS HÄSSLER, BODO ILLGNER und STEFAN EFFENBERG bekannt – bei KARL HEINZ RUMMENIGGE zu Hause spielt dagegen nur der Nachwuchs, allerdings eher nicht seinen „Player Manager“. Den krönenden Abschluß sollen aber zwei besonders rasante Zocker bilden, denn auch ALAIN PROST und DAMON HILL bauen nach ihren Rennen den Streß gerne am Joypad ab! (mm)

Alain Prost am
 Steuer seines
 Game Gear



Bodo Illgner &
 Thomas Häfner
 mit Sonic &
 Game Gears



Mohammed Ali zusammen mit dem englischen
 Boxer Herbie Hide am Game Boy

LETZTE MELDUNG

Bisher galt die Londoner ECTS-Messe als Mekka für Computerzocker, diesmal mischten die Konsolen kräftig mit: Neben vielen Modulneuheiten hatten hier das 3DO, die Playstation und das Mega Drive 32X ihre Europapremiere!

NEUE KONSOLEN

Die Hardware-Termine gliedern sich wie folgt auf: Segas **Mega Drive 32X** kommt noch vor Weihnachten, Panasonics **3DO** in England sofort, hierzulande erst ab März 95, und Sony peilt den europaweiten Start der nun **Playstation** getauften CD-Konsole für Juni nächsten Jahres an. Pekuniär

werden bei Sega rund 400 Märker fällig, Sonys CD-Schleuder soll etwa das Doppelte kosten – diesen Preis wird das bislang im Import noch knapp 1.200 DM teure **3DO** wohl unternehmensmüssen, wenn es konkurrenzfähig bleiben will, denn die japanische Maschine sieht zumindest auf dem technischen Datenblatt weit leistungsfähiger aus. Was man in London von Segas Nachrüstsatz für das



Sonys Playstation

Mega Drive zu sehen bekam, konnte indessen (noch) nicht voll überzeugen: Zwar bietet



Ein erstes Animationsdemo auf Sonys neuem CD-Wunder

Virtua Racing Deluxe am **Mega Drive 32X** mehr Strecken und Fahrzeuge als am 16-Bitter, doch grafisch unterscheidet es sich kaum. Und die furiose, aber farblose 3D-Knallerei **Star Wars Arcade** wäre in ähnlicher Qualität wohl auch am Mega CD machbar...

NEUE ZOCKWARE

Für die etablierten Konsolen gab es auf der European Computer Trade Show vielversprechende Neuheiten zu sehen, darunter drei SNES-Module mit SFX-Chip für schnelle 3D-Polygongrafik: Electro Brain führte die hübsche Battlemech-Knallerei **Vortex** und eine noch unbetitelt Motorradhater vor, Ähnliches auf vier Rädern

bietet Elites **Power Slide**. Am selben Stand durften sich 3DO-Söldner schon mal probeweise durch die gruseligen 3D-Szenarien von **Virtuoso** ballern. Bei Electronic Arts hatte man die **Sha Fu** betitelte Prügelei um den Basketballstar Shaquille O'Neal für das Super Nintendo und Mega Drive so gut wie fertig, ebenso den „Jungle Strike“-Nachfolger **Urban Strike** (MD) und **FIFA Soccer 3DO**, um uns wegen

der ultrarealistischen 3D-Optik schier das Herz stehen blieb. Sega hatte ein gutes Dutzend neuer Titel im Gepäck, etwa die Mega CD-Konvertierung des Namco-Automaten **Starblade** und das Swim'em-Up **Ecco 2: Tides of Time**.



Starblade

NEUE PLATTFORMEN

Bei Sega führte man uns **Sonic & Knuckles** sowie **Dynamite Headdy** vor, beide für das Mega Drive und letzteres auch für das Game Gear. Gehüpft und gelaufen wird demnächst auch bei JVCs **Super Return of the Jedi** und **Oceans** und **The Flintstones**. Accolade hat **Bubsy II** fertig, Sony Imagesoft schickt **Mickeymania** ins Weihnachtsgeschäft, Konami



Earthworm Jim

seine „Tiny Toons“-Umsetzung **Animaniacs**, und bei Virgin hocken David Perrys **Earthworm Jim** und das Spiel zum Disneyfilm **Lion King** in den Startlöchern – all das erscheint für MD und SNES. Auf das geniale **Donkey Kong Country** oder gar erste Titel für das Ultra 64 hoffen wir jedoch vergebens, denn Nintendo führte an Neuheiten lediglich den Super Game Boy, einige passende Titel sowie das mäßige SNES-Hüpfical **Kid Clown** vor. (rl)



Virtuoso

FIFA Soccer 3DO



Noch namenlose SFX-Bikes von Electro Brain



Sonic & Knuckles

KLEIN ANZEIGEN

Biete Hardware

Verkaufe Mega Drive + Sonic, Ecco, Gunstar, Heroes, Shinobi, Golden Axe 2, Thunderforce 3 + 4, Dick Tracy, Japanadapter für DM 385! Tel.: 08638/67881

Verkaufe NES mit 4 Spielen (z. B. Rad Racer, Bayoo Billy, Chip and Chap, Anticipation und Game Genie (einen) für 100 DM, Bin ab 18 Uhr zu erreichen unter 08631/7442 (nach Jan fragen)

Verkaufe gut erhaltenes, dt. Super NES mit Super Mario World (dt) und dem Spitzenspiel Axelay (jap.: ohne Adapter!) für nur DM 200! Tel.: 07331/41836

Verkaufe Neo Geo (neu = 1350,-) 2 Pad Meno (Fatal Fury II, Ninja) NW = 750,- dazu gibt's 4 Zeitschriften und einen Videofilm zu verschenken mit 38 Demos Tel.: 06061/71629

Verkaufe Neo Geo, RGB mit zweitem Joyboard und folgenden Spielen: Art of Fighting, Blues Journey, Sergokv. 2, NAM 75. Tel.: 05335/6452 nach André fragen

Biete Software

Stop! Verschenke (Original) dt. Mega Drive- und Game Gear-Spiele. Gleich anrufen: 0751/62918 ab 17 Uhr. Der erste bekommt natürlich das beste Spiel! 0751/62918 ab 17 Uhr! Anrufen lohnt!

Verkaufe Games + Hardware für Engine + Duo. Ab 17 Uhr Tel.: 02334/40198 (Peter, kaufe auch)

Verk. für Super NES ca. 80 Module, Mega Drive ca. 120 Module, Master ca. 100 Module, Game Boy ca. 40 Module, Mega CD ca. 30 Module, CD ca. 30 CDs, PC-Engine ca. 20 Cards, NES ca. 20 Module. Tel.: 04521/71497 ab 18 Uhr

Verkaufe Spiele für Game Boy und SNES Tel.: 09574/1817 ab 16 Uhr.

Suche Software

Suche Spiel für PC-Engine oder Turbo Grafx. vor allem Bomberman. Ruft an bei: Bastian Stumpf Tel.: 06231/4285 ab 17 Uhr

Tausch

Tausche SNES/Jaguar/Neo Geo Games! Tausche Neo Geo, RGB, 3 Spiele, 2 Joyboards gegen 3 DO, RGB, FM, Marty oder Multi Mega (dt) Tel.: 07354/2873 Stefan

Tausche das SNES-Game „Super Ghoul's n' Ghosts“ + 15 DM gegen „Super Probotector“ (ebenfalls SNES). Alles dt. Spiele! Tel.: 06182/60340 ab 15 Uhr

Kontakte

Videospielclub DOUBLE TROUBLE - bietet Clubzeitung/Zimmer, Tricks etc.! DOUBLE TROUBLE - die etwas andere Art, sich zu informieren! Nicht nur für Bärliner! Infos (1 DM Rückprot): M. Herrendorf, Bürgerstr. 29, 12347 Berlin Tel.: 030/6188391/6849816

Verschiedenes

Verk. NES mit 11 Sp. (z. B. Probotector 2, Castlevania 3) 9 Mon. alt! Und Sega Master Sy. 2 mit 3 Sp. (z. B. Donald Duck) 4 Mon. alt! Al. mit Verp. und Anl. DM 250 Tel.: 07229/1331

Tausche/verkaufe und kaufe Spiele für Mega Drive, Super NES, Turbo Duo (CDs, US-Cards, JP-Cards), Neo Geo, Jaguar, Amiga CD32, 3 DO, GB, GG Atari, Lynx. Auch ganze Sammlungen. Tel.: 07724/7747

Suche Konsolen + Modulsammlungen. Super NES, Jaguar, Mega Drive, NES, Game Boy. Tel.: 04521/71497 ab 18 Uhr (Andreas)

Kaufe/verkaufe/tausche Konsolen für das Super NES. Habe die Spiele Mario-Paint, M. Kar, Aladdin, M. Allstars, Cool Spot, The Lost Vikings, Parodius, Mystik Quest Legend., alles deutsch. Tel.: 0711/7778526



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 **Megablast**-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 | |

MEGAMARKT

Name, Vorname

Straße/Nr.

PLZ/Ort

Bitte jeden Buchstaben, Wortzwischenraum und jedes Satzzeichen
leserlich in die einzelnen Kästchen eintragen!

Datum, Unterschrift

BLAST SHOP

NEU

TELEFONKARTE 6 DM

die No. 1



Nr. 90007
 Joker-Telefonkarte: Von diesen Karten mit Einheiten im Wert von 6,- DM und einem Joker-Jugendstilmotiv gibt es garantiert nur 2.000 Stück auf der Welt; der Katalogwert beträgt ca. 80,- DM!
 Für gut angelegte 29,- DM pro Karte

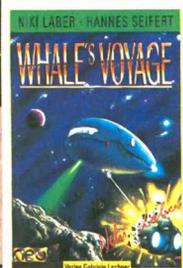


Nr. 400000
 Megablast-Sammlung - Jetzt aber flott die fehlenden Hefte nachbestellen, denn bald sind einzelne Ausgaben vergriffen! Und von den dann fälligen Sammlerpreisen mal ganz abgesehen: Nur eine komplette Sammlung bietet die kompletten Modul-Highlights...
 Für die üblichen DM 8,50 pro Heft



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 todschicke 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
 Maric & 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. 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 Soundma-
giers Chris Hülsbeck, für Joker-
Leser als handsignierte Sonder-
auflage erhältlich. Holt Euch die
exklusive Sammler-Scheibe mit
den 16 Spitzentracks!
Für klingvolle DM 31,-

Nr. 100000

Horizontenerweiterung -
Wer ein CD³² besitzt -
oder neben seiner Kon-
sole noch einen Amiga
stehen hat, kann auf den
„Amiga Joker“ nicht
verzichten: Das Kultma-
gazin für Freunde der
„Freundin“ bringt Euch
monatlich Spieletests,
News und Lesespaß satt!
Wie am Kiosk für DM
7,- pro Heft



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 Ver-
gnügen für je-



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, kom-
petent und unterhaltsam.
Für launige DM 7,- pro Heft

GROSSER ABVERKAUF!!!
NUR NOCH 29,- PRO UHR



Nr. 90003

Zeitgeist - Kein Geist ist die topekklusiv-
e Joker-Watch, kurz „Jotch“ genannt.
Mit diesem Zeiteisen 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

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 ausfül-
len oder alle wichtigen
Daten (Artikelnummer etc.)
auf eine Postkarte schreiben
und das Ergebnis an unsere
Adresse schicken. MERKE:
Nachnahmebestellungen
sind nur im Inland möglich,
bei Vorkasse muß der im
Coupon angegebene Betrag
für das Porto dazugerechnet
werden!

Ich bezahle per Nachnahme per Überweisung nach Erhalt der Rechnung
 per Vorkasse (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)

	Artikelnr.	Artikelbezeichnung	Ausgabe, Größe, Farbe											
MEINE ADRESSE:	100000	Amiga Joker	<input type="checkbox"/> 11/91	<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	<input type="checkbox"/> 10/94
Name	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
Straße/Hausnr.			<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"/> 10/94	<input type="checkbox"/> 11/94	<input type="checkbox"/> 12/94			
	PLZ/Ort	400000	Megablatt	<input type="checkbox"/> 1/92	<input type="checkbox"/> 4/93	<input type="checkbox"/> 1/94	<input type="checkbox"/> 2/94	<input type="checkbox"/> 3/94						
Datum/Unterschrift	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	Marie- & Sonio-Mütze	<input type="checkbox"/> Stück											
	600003	Gürteltasche	<input type="checkbox"/> Stück											
	600004	Sammelordner	<input type="checkbox"/> Stück											
	700001	Turrican Exklusiv-CD	<input type="checkbox"/> Stück											
	70002	Joker-Bücher	<input type="checkbox"/> Amiga Joker Hits						<input type="checkbox"/> PC Joker Hits					
	90003	Joker Watch	<input type="checkbox"/> weiß		<input type="checkbox"/> schwarz									
	90007	Joker-Telefonkarten	<input type="checkbox"/> Stück											

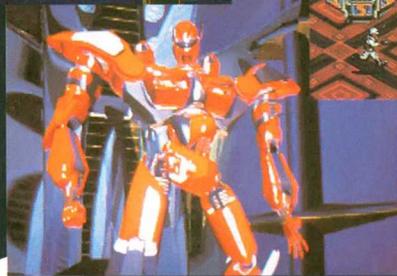
Einfach einschicken an: **JOKER VERLAG - BLAST SHOP - BRETONISCHER RING 2 - 85630 GRASBRUNN**

WENN IHR DAS SCHÖNE HEFT NICHT ZERSCHNEIDEN WOLLT - KEIN PROBLEM: POSTKARTE MIT DEN ENTSPRECHENDEN DATEN TUT'S NATÜRLICH AUCH!

VORSCHAU

DER MEGA START INS NEUE JAHR

erfolgt am
28. Dezember



Das neue Jahr kann kommen, wir sind bereit – mit einem neuen Megablast voller News, Specials und Tests der Spitzensoftware: Jeder, der 16 Bit und mehr unter der Konsolenhaube hat, darf sich schon mal auf den schmackhaften Blechsalat **RISE OF THE ROBOTS** freuen, am Super Nintendo stehen **DONKEY KONG COUNTRY** und **MICKEYMANIA** an, und das Mega Drive wird u.a. mit **URBAN STRIKE** bedient werden. Dazu gesellen sich die Umsetzungen des genialen CD-Shooters **NOVASTORM** für das CD³² und das Mega CD, neue **SONIC-GAMES** sind für alle Sega-Konsolen geplant, und erste Tests zu Spielen für das Mega Drive 32 X wird man ebenso im Heft finden wie das phänomenale Renn-Spektakel **ROAD RASH** am 3DO oder endlich frisches Futter für den Jaguar!

Auch an heißen Specials soll es zum Jahresbeginn 95 nicht mangeln, denn in unserem Notizbuch steht etwas über **EXOTISCHE STEUERKNÜPPEL** und **DIE SUCHE NACH VERLORENEN SPIELE-SCHÄTZEN**. Also notiert Ihr Euch doch bitte den 28. Dezember als Termin für den Marsch zum Kiosk oder bleibt daheim und ordert Euer Megablast im Abo – das ist ohnehin preiswerter, die Hefte kommen dann schneller, und prämiert wird soviel Treue obendrein...

INSERENTENVERZEICHNIS

Dreamscape	17
Freak Shop	37
ICP	11
Joker Verlag	28,66,72,73,83
Judgment Day	2
Kranz - Versand	100
Leisuresoft	99
Poster:	Psygnosis
Poster:	Hudson Soft

TESTMUSTER VON:

Allan DTL.
Tel.: 089/231113865

Galaxy
Tel.: 02383/6905151

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

ZEIT FÜR

TECNOPLUS



Game Boy Power Adapter (TP203G)

Mit Hilfe des 6V Netzstrom-Adapters wird der Game Boy direkt mit Strom aus der Steckdose versorgt. So kann auf den Gebrauch von Batterien weitgehend verzichtet werden.

- ★ 6V Stromversorgung
- ★ 2,80 m langes Kabel für größtmögliche Bewegungsfreiheit.

empf. Verkaufspreis

14.99 DM

Game Boy Battery Pack (TP206)

Das Battery Pack für den Game Boy ist ein direkter Ersatz für Trockenzellenbatterien. Es ermöglicht bei voller Aufladung 10 Stunden kontinuierliche Spielzeit!

- ★ direkter Ersatz für Trockenzellenbatterien
- ★ konzipiert für 10 Std. kontinuierliche Spielzeit
- ★ bequem in das Batteriefach des Game Boy einzusetzen

empf. Verkaufspreis

34.99 DM

Game Boy Chargemate (TP209)

Dieses Ladegerät ist konzipiert für das Laden von 4 Ni-cd wiederaufladbaren Batterien, oder des TecnoPlus Battery Packs (TP206)

- ★ entladbares/ wiederaufladbares Ladegerät
- ★ Platz für 4 Ni-cd wiederaufladbare Batterien oder das TecnoPlus Battery Pack (TP206)
- ★ Entladefunktion verlängert die Lebensdauer der Batterien
- ★ LED Anzeige für einfache Handhabung
- ★ für den Gebrauch mit dem Nintendo Game Boy

empf. Verkaufspreis

24.99 DM

Die oben genannten Modelle sind auch für das Sega Game Gear erhältlich.

TECNOPLUS

TECNOPLUS erhalten Sie im Computerfachhandel und in allen gut sortierten Fachabteilungen der Kaufhäuser.

Vertrieb für Deutschland, Österreich und Schweiz durch:

LEISURESOF

G m b H

LEISURESOF GmbH
Robert-Bosch-Straße 1
59199 Bönen, Deutschland

Tel. 0 23 83 / 69-0, Fax 0 23 83 / 5 71 16

Nintendo Game Boy, Sega, Game Gear und alle anderen eingetragenen Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Besitzers.

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

Alle Spiele deutsche Version. Nutzen Sie unseren Vorbestell-Service.

SUPER NINTENDO

Super Game Boy (Sept.)	99,-
empfohlene Spiele hierzu:	
Donkey Kong	64,-
Monster Max	69,-
Probotector II (Sept./Okt.)	59,-
Zelda Link's Awakening	64,-
<hr/>	
Actraiser 2 (Okt.)	124,-
Animanics (Dez./Jan.)	139,-
Die Schlümpfe (dt. Texte)	114,-
Donkey Kong Country (Nov.)	139,-
dazu Spieleberater (Nov.)	24,80
Chaos Engine (Okt.)	129,-
Dschungelbuch	134,-
Dragon (Bruce Lee) (Okt.)	129,-
Earth Worm Jim (Nov.)	134,-
F-1 Pole Position 2 (Okt.)	129,-
Indiana Jones	139,-
Lion King (Nov.)	134,-
Mega Man X	114,-
NHL 95 (Nov.)	129,-
Page Master (Nov.)	124,-
Power Rangers	139,-
Samurai Showdown (Nov.)	134,-
Secret of Mana (Okt.)	114,-
Soulblazer (Nov.)	124,-
Sparkster (Okt.)	129,-
Star Wars III (Nov.)	129,-
Stunt Race FX	114,-
Super Bomberman 2 (Nov.)	109,-
Super Metroid (Spieleberater)	114,-
Super Pinball	94,-
Super Streetfighter II SN	134,-
Tiny Toons Adv. Wild'n Wacky Sports (Nov./Dez.)	129,-
Val d'Iserre Champ.	129,-
WWF Raw (Nov.)	154,-

MEGA DRIVE

Mega Drive 32 X (Lfg. portofrei)	399,-
2 x 32 Bit Turbo Laders fürs Mega Drive (Ende Nov.)	
Spiele hierzu auf Anfrage!	
<hr/>	
Mega Drive ohne Spiel	189,-
Action Replay 2 Pro	99,-
Der König d. Löwen (Lion King) (Nov.)	129,-
Dragon/Bruce Lee (Okt.)	109,-
Dschungelbuch	109,-
Dune 2	119,-
Dynamite Headdy (Okt.)	114,-

**TOPHITS
zu Knallerpreisen!
(nur solange Vorrat reicht)**

MEGA DRIVE

Aladdin	89,-
Asterix	89,-
Castlevania	59,-
Rocket Knight Adv.	59,-
Street Fighter II	79,-
Tiny Toons	89,-
Toe Jam & Earl 2	89,-

SUPER NINTENDO

Duffy Duck	79,-
Equinox	99,-
King Arthur's World	69,-
Skyblazer	89,-
Tiny Toons	59,-

EA Tennis	109,-
Earth Worm Jim (Nov.)	129,-
Ecco the Dolphin 2 (Nov.)	114,-
Fifa Soccer 95 (Nov.)	109,-
Jurassic Park Ramp. Edit (Okt.)	114,-
Mega Bomberman (1-4 Sp.) (Nov.)	99,-
Micro Machines 2 (Nov.)	119,-
The Pagemaster (Nov.)	114,-
NBA Live 95 (Okt.)	109,-
NHL Hockey 95	109,-
PGA Tour Golf III (Nov.)	109,-
Shadow Run	114,-
Shag Fu (Okt.)	129,-
Shining Force II (Okt.)	134,-
Silvester & Tweety (Sept.)	109,-
Soleil dt. (Okt.)	129,-
Sonic & Knuckles (19. Okt.)	114,-
Sparkster	99,-
Speedy Gonzales (Dez.)	114,-
Super Street Fighter II (Sept.)	134,-
Syndicate (Nov.)	109,-
Tazmania 2	119,-
Tiny Toons Adv. All Stars	109,-
Urban Strike	109,-
Virtua Racing	169,-
WWF Raw (Nov.)	134,-

MEGA CD

Mega CD II mit CD Spielebuch	499,-
Battlecorps	119,-
B.C. Racer (Okt.)	114,-
Dune CD	109,-
Ecco the Dolphin 2 (Nov.)	114,-
Formula 1 World Champ. (Okt.)	114,-
Heart of the Alien	109,-
Mega Race CD	99,-
Rebel Assault	119,-
Soul Star	119,-
Terminator	109,-



Sonic & Knuckles DM 114,-



Actraiser 2 DM 124,-



Mega Drive 32 X DM 399,-



Der Page Master SN DM 124,-



Earth Worm Jim
Super Nintendo 134,-
Mega Drive 129,-

**Theo
KRANZ
VERSAND
& LADEN**

Besuchen Sie auch unser
neues Ladengeschäft
in 94032 Passau,
Bahnhofstr. 28/Donaupassage



Lion King SN DM 134,-



Sparkster SN DM 129,-

**Täglich
Neuheiten**

**Juliuspromenade 11, 97070 Würzburg
Telefon 0931 / 5716 01 oder 5716 06**

FORDERN SIE UNSER KONSTENLOSES MAGAZIN GEGEN FRANKKARTEN (3,-) UND ADRESSIERTEN RÜCKSCHLAG AN: VERSAND PER NIM DM 9,-. BEI VORKASSE (NUR EUROSCHICKS) DM 4,-. PREISSTÜLMER, ÄNDERUNGEN VORBEHALTEN.