

MEGABLAST
MEGABLAST
MEGABLAST
MEGABLAST

MEGABLAST NR. 2/94
8,50 DM/68,- öS
8,50 sfr/8,50 hfl
9.000 Lit

JOKER VERLAG



**DIE BESTEN
KONSOLEN UND VIDEOGAMES**

**FÜR ALLE KONSOLEN
UND HANDHELDS!**

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



**TESTS ZU ALLEN
AKTUELLEN
TOP-MODULEN & CDs!**



**REICHLICH NEUE
SOFT- & HARDWARE
FÜR EURE KONSOLE!**



**FILME ZUM MITSPIELN:
DIE HEISSESTEN
MULTIMEDIA-GAMES!**



**NUR VOM FENSTER
MESSE-NEUHEITEN
INTERNATIONALE GAME-CHEATS
DOPPELPOSTER
WETTBEWERB**

Power für Eure Konsolen - immer das Be



NEUHEITEN:

Acclaims W. Cup Soccer	DM 129,95
Aero der Akrobat	DM 139,95
Air Driver inklusive	
DSP-Chip	DM 139,95
Aladdin	DM 114,95
Alfred Chicken	DM 139,95
Alien VS Predator	DM 129,95
Amazing Tennis	DM 139,95
Barbie	DM 129,95
Battle Blaze	DM 139,95
BattleShip	DM 139,95
Beethoven	DM 129,95
Bram Stoker's Dracula	DM 129,95
Brawl Brothers	DM 139,95
Captain America	DM 139,95
Championship Pool	DM 139,95
Chuck Rock	DM 109,95
Cliffhanger	DM 109,95

Trolls	DM 119,95
Turtles Tourn. Fight	DM 149,95
Utopia - Creation...	DM 129,95
We're Back	DM 129,95
Where in World is Carmen Sand	DM 139,95
World Heros	DM 149,95
Young Merlin	DM 149,95



SONSTIGE:

Adams Family Adventure Island	DM 119,95
Aguri Suzuki	DM 129,95
Super Driving	DM 139,95
Alien 3	DM 129,95
Asterix	DM 119,95
Axeley	DM 99,95
B.O.B.	DM 119,95
Batman returns	DM 129,95
Battletoats in Battle Monics	DM 114,95
Blazing Skies	DM 139,95

Legend of Zelda A Link to Past	DM 94,95
Lemmings	DM 129,95
Lehal Weapon 3	DM 99,95
Magic Sword	DM 99,95
Major Title	DM 139,95
Mario is Missing	DM 139,95
Mario Paint mit Mouse	DM 94,95
Mickey Mouse	DM 114,95
Mortal Kombat	DM 119,95
Mystic Quest Legend + Berater	DM 94,95
NBA all Star Challenge	DM 119,95
NHLPA Hockey '93	DM 129,95
On the Ball	DM 139,95
Outlander	DM 139,95
Paperboy 2	DM 114,95
Parodius	DM 99,95
PGA Tour Golf	DM 129,95
Pierre le Chef	DM 139,95
Pilot Wings	DM 94,95
Pitfighter	DM 59,95

Street Fighter 2 Turbo	DM 139,95
Super Aleste	DM 139,95
Super Castlevania 4	DM 114,95
Super Double Dragon	DM 139,95
Super Ghouls n Ghosts	DM 94,95
Super Mario All-Stars	DM 94,95
Super Mario Kart	DM 99,95
Super Mario World	DM 99,95
Super Pang	DM 99,95
Super Probotector	DM 114,95
Super R Type	DM 79,95
Super Soccer	DM 139,95
Super Star Wars	DM 139,95
Super Swiv	DM 139,95
Super T.M.H.	
Turtles 4	DM 114,95
Super Tennis	DM 79,95
Terminator	DM 99,95
Test Drive 2	DM 129,95
The last Vikings	DM 114,95
Tiny Toon Adventures	DM 129,95
Tom & Jerry	DM 119,95
Top Gear	DM 114,95
Wing Commander	DM 99,95
Wing Commander Secret Missions	DM 139,95

Joystick Proneo 1	DM 99,95
Progr. SV 336	DM 99,95
Joystick Score Master	DM 99,95
Joystick Toplighter	
Progr. SV 338	DM 149,95
Mario World	
Spieleberater	DM 24,95
Moduladapter	
Fire 16-Bit	DM 39,95
Moduladapter	
NISC/PAL	DM 39,95
Nury Soft Pak für	
Module SN-3	DM 14,95
S-Nint. Spieleberater 2	DM 24,95

Ranger-X	DM 109,95
Robocop 3	DM 114,95
Sensible Soccer	DM 119,95
Spider Man / X-Men	DM 114,95
Turtles	
Tournament Fight	DM 129,95
Virtual Pinball	DM 109,95
Wiz n' iz	DM 109,95
WWF Royal Rumble	DM 129,95
Zombies	DM 99,95



SONSTIGE

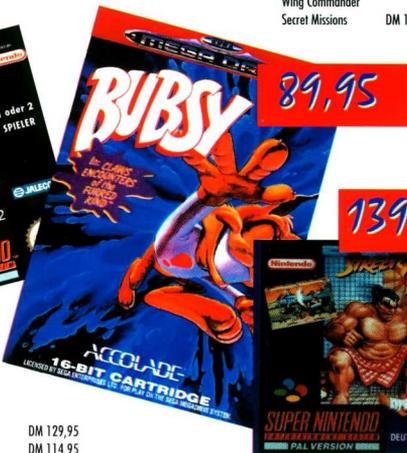
Afterburner	DM 114,95
Agassi Tennis	DM 119,95
Aladdin	DM 119,95
Alien X	DM 54,95
Alien Kidd	DM 94,95
Alisia Dragon	DM 114,95
Another World	DM 114,95
Aquatic Games	DM 114,95
Arch Rivals	DM 114,95
Arnold Palmer Tee Golf	DM 54,95
Art Alive	DM 84,95
Asterix	
The Great Rescue	DM 119,95



NEUHEITEN

Adams Family	DM 114,95
American Football	DM 94,95
Blades	
of Vengeance	DM 109,95
Bram Stoker's Dracula	DM 119,95

139,95



139,95



Cool Spot	DM 129,95
Daffy Duck	DM 139,95
Equinox	DM 139,95
Flashback	DM 139,95
Goof Troop	DM 139,95
GP 1	DM 114,95
Hook	DM 129,95
Incred. Crash Dummies	DM 129,95
Jurassic Park	DM 139,95
Last Action Hero	DM 109,95
MechWarrior	DM 149,95
Megalomania	DM 119,95
Mickey's Challenge	DM 139,95
Nigel Mansell's World Championship	DM 129,95
NFL Quarterback Club	DM 149,95
Operation Logic Bomb	DM 129,95
Plok	DM 94,95
Sensible Soccer	DM 139,95
Sky Blazer	DM 129,95
Striker	DM 129,95
Sunset Riders	DM 139,95
Super Bomberman	DM 109,95
Super Star Wars 2	DM 139,95
Super Turrican	DM 114,95
Tazmania	DM 139,95
Terminator 2 Arc.Game	DM 129,95
Terminator 2	DM 129,95
Total Carnage	DM 139,95

Blues Brothers	DM 129,95
Bubsy	DM 114,95
Bulls VS Blazers	DM 119,95
Cal Ripken Jr. Baseball	DM 99,95
California Games 2	DM 119,95
Coveman Ninja	DM 114,95
Chessmaster	DM 99,95
Congo's Caper	DM 114,95
Cybernator	DM 99,95
Darius'win	DM 109,95
Dragons Lair	DM 114,95
Drakken	DM 149,95
Exhaust Heat	DM 129,95
F-Zero	DM 44,95
Fatal Fury	DM 129,95
Final Fight	DM 139,95
First Samurai	DM 129,95
F. Foremans	DM 109,95
K.O. Boxing	DM 114,95
Gods	DM 139,95
Harley's Adventure	DM 109,95
Hole in One	DM 139,95
Hunt for Red October	DM 119,95
James Bond Jun.	DM 59,95
Jimmy Connors Tennis	DM 129,95
King Arthur's World	DM 139,95
L.T. Road Runner	DM 109,95
Lagoon	DM 149,95

Packy & Rocky	DM 129,95
Pop'n Twinbee	DM 139,95
Populous	DM 114,95
Powermanger	DM 129,95
Prince of Persia	DM 129,95
Pugsley's Scavenger Hunt	DM 129,95
Push over	DM 109,95
Race Drivin	DM 79,95
Road Riot	DM 69,95
RoboCop 3	DM 139,95
Romanneg	
Player Manager	DM 129,95
Shanghai 2	DM 149,95
Sim City	DM 79,95
Simpsons 1	(Krusty's Fun House) DM 114,95
Simpsons 2	(Bart's Nightmare) DM 139,95
Spankey's Quest	DM 114,95
Spiderman/X-Men	DM 114,95
Star Wing (FX-Serie)	DM 114,95
Street Fighter 2	DM 79,95

World League	
Basketball	DM 94,95
WWF Real Rumble	DM 139,95
WWF Wrestlemania Challenge	DM 139,95
Zombies	DM 129,95



HARDWARE UND ZUBEHÖR

Pro Cartridge	DM 129,95
ASCH Pad	DM 49,95
Game Commander	
Joypad	DM 59,95
High Tech Action Controller	DM 34,95
Joypad Dual	
Turbo Remote	DM 129,95
Joypad Transparent	
Progr. SV 334	DM 34,95
Joypad Transparent	
Progr. SV 337	DM 69,95

Brett Hull Hockey	DM 94,95
Champion's League Soccer	DM 114,95
Cliffhanger	DM 94,95
Crash Dummies	DM 114,95
Davis Cup Tennis	DM 109,95
Double Clutch	DM 114,95
F-15 Strike Eagle	DM 109,95
F1	DM 119,95
Fifa International Soccer	DM 109,95
Hoak	DM 119,95
James Pond 3	DM 119,95
John Madden Football '94	DM 119,95
Last Action Hero	DM 94,95
LHX Attack Chopper	DM 109,95
Lotus Turbo Challenge 2	DM 109,95
NFL Quarterback Club	DM 129,95
Ninja Gaiden	DM 94,95
Omifants	DM 114,95
Pele Soccer	DM 94,95
Puggys	DM 109,95

Atomic Runner	DM 94,95
B.O.B.	DM 89,95
Back to the Future 3	DM 114,95
Ball Jacks	DM 94,95
Baseball 2020	DM 89,95
Batman	DM 49,95
Batman Returns	DM 94,95
Battle Toads	DM 114,95
Bill Walsh	
College Football	DM 119,95
Bio Hazard Battle	DM 114,95
Bonanza	DM 104,95
Bonanza Brothers	DM 114,95
Bubsy	DM 89,95
Buck Rogers	DM 139,95
Bulls vs. Blazers	DM 124,95
California Games	DM 114,95
Captain America	DM 114,95
Captain Planet	DM 49,95
Chakan	DM 39,95
Chiki Chiki Boys	DM 74,95
Chuck Rock 2	
- Son of Chuck 2	DM 109,95
Chuck Rock	DM 114,95
Columns	DM 84,95

te für Super Nintendo und Mega-Drive!

Coal Spot	DM 114,95
Corporation	DM 49,95
Crüe Ball Flipper	DM 114,95
Desert Strike	DM 59,95
Cyborg Justice	DM 114,95
Dick Tracy	DM 94,95
Di Boy	DM 114,95
Donald Duck	DM 114,95
Double Dragon 3	DM 114,95
Double Dragon	DM 99,95
Dragons Fury	DM 114,95
Dungeons and Dragons	DM 139,95
E.A.Hockey	DM 119,95
EA Sports	
Double Header	DM 124,95
Ecco Limited Edition	
Box Set	DM 129,95
Ecco the Dolphin	DM 114,95
Empire of Steel	DM 49,95
European Club Soccer	DM 114,95
Ex-Mutants	DM 94,95

Shinobi 3	DM 109,95
Simpsons (Bart vs.Mutants)	DM 114,95
Simpsons (Krustys Fun House)	DM 114,95
Snake, Rattle 'n Roll	DM 109,95
Sonic The Hedgehog 2	DM 94,95
Speedball 2	DM 39,95
Spider Man	DM 94,95
Splatterhouse 2	DM 114,95
Starflight	DM 139,95
Steel Talons	DM 49,95
Street Fighter 2	DM 139,95
Streets of Rage 2	DM 94,95
Streets of Rage	DM 94,95
Strider	DM 129,95
Sunset Riders	DM 94,95
Super Fantasy Zone	DM 114,95
Super Hang On	DM 114,95
Super Hyglide	DM 114,95
Super Kick Off	DM 114,95
Super Monaco GP 1	DM 114,95
Super Monaco GP 2	DM 114,95

Wonderboy 5 - In Monster World	DM 139,95
World Cup Italy 90	DM 94,95
Wrestle War	DM 114,95
WWF Wrestlemania Challenge	DM 114,95
X-men	DM 94,95
Xenon 2	DM 39,95
Zero Wing	DM 114,95

Control Pad	DM 49,95
Hint Book Phantasy	DM 19,95
Japan Adapter	DM 29,95
Joypad	DM 129,95
Joypad Mega	DM 34,95
Joypad Progr. SV 437	DM 69,95
Joypad Pro	DM 34,95
Joypad Transparent	DM 34,95
Verlängerungskabel	DM 9,95
Joystick Intelligent	DM 99,95
Joystick Mega Stick	DM 69,95
Magnum Set	DM 359,95
Mega CD 2	DM 589,95
Mega CD ohne Spiel	DM 519,95
Mega Drive + Sonic	DM 259,95
Mega Drive 2 (ohne Spiel)	DM 199,95
Mega Drive 2	
Aladdin Set	DM 289,95

Mega Drive Extra 3 Set	DM 279,95
Mega Fire Control Pad	DM 49,95
Quickjoy Megastar	DM 49,95
Quickjoy Sega 401	DM 29,95
Quickjoy Sega Progr. SV 405	DM 39,95
RGB ScartKabel	DM 29,95
Software Converter Master	DM 96,95
Tips & Tricks Buch	DM 99,95
Mega Drive VideoKabel	DM 29,95
(Scart/Euro AV)	DM 26,95
VideoKabel (AV/Ginchi)	DM 24,95



MEGA CD

After Burner 3	DM 94,95
Batman Returns	DM 114,95
Black Hole Assault	DM 114,95
Chuck Rock 2	DM 114,95
Cobra Command	DM 94,95
Dune	DM 114,95
Ecco the dolphin	DM 94,95
Final Fight	DM 94,95
InXS-Make my video	DM 94,95
Jaguar XJ 220	DM 94,95
Jurassic Park	DM 94,95



Druckfehler und Preisirrtümer vorbehalten. Angebot solange Vorrat reicht!



Fantastic Dizzy	DM 109,95
Fatal Fury	DM 124,95
Fatal Labyrinth	DM 84,95
Ferrari Grand Prix	DM 114,95
Fire Shark	DM 104,95
Flashback	DM 124,95
Flintstones	DM 114,95
G-Loc	DM 114,95
Galahad	DM 114,95
Galaxy Force 2	DM 114,95
General Chaos	DM 119,95
George Foremans	
Boxing	DM 94,95
Ghostbusters	DM 94,95
Ghoul's n Ghosts	DM 94,95
Global Gladiators	DM 114,95
Golden Axe 2	DM 114,95
Grand Slam Tennis	DM 94,95
Green Dog	DM 114,95
Gunstar Heroes	DM 109,95
Gynoug	DM 114,95
Hard Drivin'	DM 49,95
Haunting	DM 89,95
Heartfire	DM 104,95
Home Alone	DM 49,95
Indiana Jones 3	DM 114,95
James Bond 007 - The Duel	DM 74,95
James Pond 1	DM 114,95
Jewel Master	DM 104,95

Mutant League Football	DM 114,95
NBA All Stars Challenge	DM 114,95
NHLPA Hockey '93	DM 114,95
NHLPA Hockey '94	DM 104,95
Olympic Gold	DM 119,95
Out Run 2019	DM 114,95
Out Run	DM 114,95
Pacmania	DM 104,95
Paperboy 1	DM 114,95
Paperboy 2	DM 114,95
PGA Golf	DM 49,95
PGA Tour Golf 2	DM 124,95
Phantazy Star 2	DM 74,95
Phelias	DM 114,95
Power Challenge Golf	DM 94,95
Powermonster	DM 114,95
Prodator 2	DM 114,95
Revenge of Shinobi	DM 54,95
Rings of Power	DM 139,95
Road Rash 2	DM 114,95
Road Rash	DM 114,95
Rocket Knight	
Adventures	DM 104,95
Rolling Thunder 2	DM 114,95
Rolo to the Rescue	DM 114,95
Shadow of the Beast	DM 129,95
Shining force	DM 129,95
Shining	DM 129,95
in the Darkness	DM 139,95

Super Thunder Blade	DM 64,95
Superman	DM 114,95
Sword of Vermillion	DM 94,95
Talespin	DM 49,95
Talimits Adventure	DM 39,95
Tazmania	DM 114,95
Team USA Basketball	DM 114,95
Teenage Mut.	
Hero Turtles	DM 89,95
Terminator 2 Arcade	DM 114,95
Terminator	DM 114,95
Test Drive 2	DM 99,95
Thunder Force2	DM 114,95
Thunder Force4	DM 114,95
Tiny Toon Adventures	DM 99,95
Toejam & Ear	DM 49,95
Toki	DM 114,95
Turbo Out Run	DM 114,95
Two Cruel Dudes	DM 94,95
Two Tribes (Populous 2)	DM 114,95
Ultimate Soccer	DM 109,95
Universal Soldier	DM 109,95
Where in World is Carmen Sand	DM 114,95
Wimbledon	DM 109,95
Wonderboy 3	DM 114,95

Night Trap	DM 129,95
Prince of Persia	DM 94,95
Robo Avenger	DM 114,95
Robo Aleste	DM 114,95
Sherlock Holmes	DM 114,95
Sherlock Holmes	DM 119,95
Silpheed	DM 94,95
Sol Face	DM 114,95
Sonic CD	DM 94,95
Spiderman	DM 94,95
Terminator	DM 114,95
Thunderhawk	DM 114,95
Time Gal	DM 94,95
Wolfchild	DM 114,95
WWF rage in the cage	DM 114,95

On-line Service

BESTELL-TELEFON:
0211-633 006
Mo.-Fr.: 10.00 - 19.00

Bestell- und Informationsanschrift:
On-Line Deutschland
Rethelstr.130 • 40 237 Düsseldorf

On-line Service ist eine Division der SOFT & SOUND GmbH, Düsseldorf



MEGA DRIVE HARDWARE UND ZUBEHÖR

6 Button Propod 2 SV	DM 39,95
Action Replay Pro Cartridge	DM 129,95
Arcade Powerstick	DM 114,95
Button Joypad	DM 49,95
CD-Rom Laufwerk	DM 799,95



Top Gun EV 49,90

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

AMIGA Es wurde Zeit für etwas völlig Neues

JUDGMENT DAY

AGA Inside

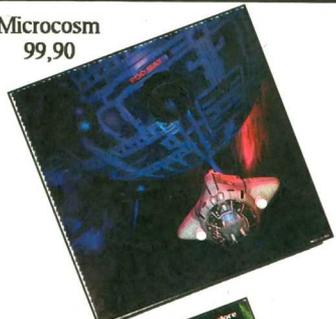
Tel.: 07731/12248

Bestellannahme Mo-Sa von 9⁰⁰-18⁰⁰
Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen
Versand in Sicherheitsverpackung zusätzlich 2,-DM
Frischer M. Böcker



Die nackte Kanone 2 EV 49,90

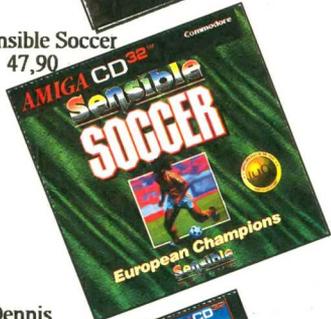
Microcosm 99,90



AMIGA CD-32

7 Gates of Jambala	EV	59,90
Alfred Chicken	DA	59,90
Arabian Nights	DA	47,90
Bubba'n Stix	DA	64,90
Castles II	EV	64,90
Chambers of Shaolin	EV	59,90
D-Generation	DA	49,90
Dangerous Streets	DA	59,90
Deep Core	DA	47,90
Dennis	DA	54,90
Disposable Hero	DA	64,90
Fireforce	EV	59,90
Fly Harder	DA	49,90
Games & Goodies	EV	49,90
Int. Karate +	EV	49,90
John Barnes Football	EV	49,90
Labyrinth of Time	EV	54,90
Lemmings + Mouse	DA	64,90
Liberation	EV	59,90
Lotus Trilogie	DA	64,90
Mean Arenas	DA	47,90
Microcosm	DA	99,90
Morph	DA	47,90
Nick Faldo Golf	DA	69,90
Nigel Mansell	DA	64,90
Now what I call games	DA	59,90
Now what I call games II	DA	59,90
Overkill / Lunar C	DA	54,90
Pinball Fantasies	DA	59,90
Pirates Gold	DA	59,90
Psycho Killer	EV	64,90
Prey	EV	64,90
Robocod	DA	59,90
Seek & Destroy	DA	47,90
Sensible Soccer	DA	47,90
Sim City	EV	64,90
Sleepwalker	DA	54,90
Summer Olympics	DA	49,90
Super Putty	EV	49,90
Town with no name	EV	64,90
Trivial Pursuit	EV	69,90
Trolls	DA	54,90
Whales' Voyage	DV	54,90
Zool	DA	54,90

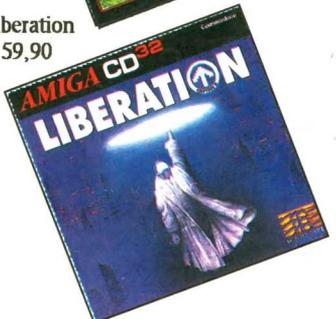
Sensible Soccer 47,90



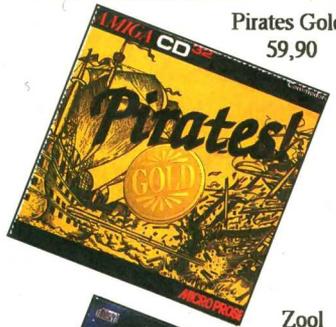
Dennis 54,90



Liberation 59,90



Pirates Gold 59,90



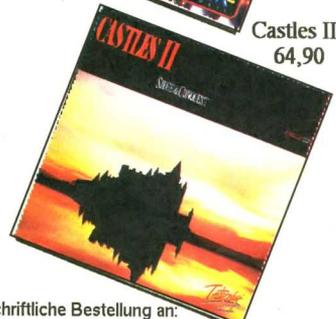
Zool 54,90



Whales' Voyage 54,90



Castles II 64,90



CD-32 Hardware + MPEG

AMIGA CD-32*	659,90
MPEG-Module*	459,90
Mouse f. CD-32	39,90
Tastatur " "	149,90
MPEG Filme und Musikvideos	
Black Rain EV (ab 18J.)	49,90
Star Trek EV	49,90
Andrew Lloyd Webber	49,90
Joy of Sex EV (ab 18J.)	79,90
Bon Jovi-Keep the Faith	49,90
Top Gun EV	49,90
Nackte Kanone 2 EV	49,90
Tri no world order EV	49,90
Patriot Games EV	49,90

Schriftliche Bestellung an:
Judgment Day
Hauptstr. 2.78224 Singen

PREISÄNDERUNG VORBEHALTEN

Judgment Day - Der König unter den Amiga-Versandhändlern

EDITORIAL



Richy (rl)



Max (mm)



Manfred (md)



Steffen (st)



Michael (mic)

TURBULENTE ZEITEN

Am Konsolenmarkt herrscht derzeit allerorten Umbruch, Aufbruch und manchmal auch Einbruch: Die Branchenführer Nintendo und Sega jammern erstmals in ihrer Erfolgsgeschichte über Umsatzrückgänge, es wird mit Hochdruck an der Hardware der nächsten Generation geschraubt, alle Hoffnungen ruhen auf der zukunftssicheren CD. Demgegenüber werden die 8-Bit-Geräte von den Herstellern im Moment nur recht spärlich mit frischer Soft versorgt, und die Handhelds sind auch nicht gerade groß in Mode – dennoch hat sich das Lynx (auch mit Tests im Megablast) auf die Bühne zurückgemeldet. Und um das Chaos komplett zu machen, ist das CD³² ganz gut aus den Startlöchern gekommen, während das vergleichbare 3DO Anlaufschwierigkeiten hat und Ataris Jaguar trotz 64-Bit-Technologie ein eher zahmes Hauskätzchen zu sein scheint...

Anders gesagt: Nie war unser Megablast so wertvoll wie heute! Mit seinen verlässlichen Tests zu den Highlights jedes Vierteljahres steht es wie ein Fels in der Brandung, auf dessen Leuchtturm die algedienten Profis unserer Schwestermagazine „Amiga Joker“ und „PC Joker“ unbeirrt ihren Dienst verrichten. Hier erfahrt Ihr unbestechlich, kompetent und unterhaltsam, wo der Kauf sich wirklich auszahlt, werdet über die ersten fertigen Games für Jaguar und 3DO sowie über die neueste Multimedia-Software informiert, findet Charts, Kleinanzeigen und sonstige News für Euer System. Über Selbstverständlichkeiten wie die witzigen Leserbriefseiten mit unseren Comic-Maskottchen Maric & Sonio, die vielen Lösungshilfen zum Sammeln in der Heftmitte oder den Blast Shop mit allerlei neuen Exklusiv-Angeboten brauchen wir eigentlich gar nicht zu reden, vielleicht aber über die Zugänge in der Testerrige und unseren Bewertungsboxen? Mehr dazu steht drei Seiten weiter in der „Betriebsanleitung“.

Damit können wir das Vorgeplänkel für heute beenden und Euch wieder einmal viel Lesespaß mit dem aktuellen Megablast wünschen – möge es Euch sicher durch diese turbulenten Zeiten lotsen, auf daß Ihr stets nur in solchen Spiele-Häfen vor Anker gehen müßt, die Euch wirklich etwas fürs Geld zu bieten haben! Na, sind wir Poeten, oder was?



Michael (ml)



Oskar (od)



Monika (ms)



Joachim (jn)

EUER JOKER-TEAM

KONSOLE

NINTENDO

NEUES VON NINTENDO 14

SUPER NINTENDO

Rainbow Bell Adventure	16
R-Type III	17
Skyblazer	18
Actraiser 2	19
Young Merlin	20
NBA Jam	22
Top Gear 2	24
Pinball Dreams	24
James Pond's Crazy Games	25

NES

Teenage Mutant Hero Turtles:	
Tournament Fighters	26
Darkwing Duck	27

SEGA

NEUES VON SEGA 29

MEGA DRIVE

Sonic 3	30
Castlevania: The New Generation	32
Landstalker	33
Dune	34
Turrican 3	34
Eternal Champions	35
Winter Olympics	36

MASTER SYSTEM

WinterOlympics	37
Road Rash	38
Desert Speedtrap	38
Robocop 3	39
Deep Duck Trouble	40

SNK

NEUES VOM NEO GEO 59

Art of Fighting 2	59
Miracle Adventure	60

NEC

NEUES VON DER PC ENGINE 63

Flash Hyders	63
John Madden Duo CD Football	64
Beyond Shadowgate	65
Super Darius 2	66

COMMODORE

NEUES VOM AMIGA CD³² 67

Nick Faldo's Championship Golf	68
Microcosm	69
Bubba'n'Stix	70
Pirates! Gold	71



ENPOWER

HANDHELDS

NEUES AUS ERSTER HAND 75

NINTENDO GAME BOY

Pop'n'Twinbee	76
Super Mario Land 3	77
Kirby's Pinball Land	78
Muhammad Ali Heavy Weight	
Boxing	78
Bart & the Beanstalk	79
Out to Lunch	80
Chuck Rock	80
Hammerin' Harry	81

ATARI LYNX

Desert Strike 82

SEGA GAME GEAR

C. J. Elephant	83
Asterix and the Secret Mission	84
Micro Machines	85

DIE NEUE GENERATION

3DO

Total Eclipse 86

ATARI JAGUAR

Alien vs. Predator	87
Cybermorph	87
Crescent Galaxy	87



SPECIALS & RUBRIKEN

Editorial	5
Betriebsanleitung	8
Leserbriefe	10
Masterblaster	12
Comic	42
Tips & Tricks	43
Impressum	58
Preisauschreiben	74
Mega Charts	88
Multimedia-Games: Filme zum Mitspielen	90
Messenachlese:	
CES Las Vegas '94	92
Letzte Meldung	94
Kleinanzeigen	95
Blast Shop	97
Bezugsquellen	98
Inserenten	98
Vorschau	98



Willkommen zum Schnellkurs für Neu-Blaster! Zwar sollte auf Anheb jeder Konsolero mit unserem regelmäßigen Joker-Special klarkommen, doch hat es allerlei Rubriken, Features und Feinheiten zu bieten, die Ihr sonst nirgendwo finden werdet – und um die soll es hier unter anderem gehen...

Betriebsanleitung

Wie sich hoffentlich herumgesprochen hat, erwarten Euch in Megablast alle drei Monate Tests zu den aktuellen Top-Modulen, knallharte Infos über neue Hardware und natürlich ein ganzer Schwung der trickreichsten Lösungshilfen. Klarerweise ist 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 interessanten Kurzinfos!

Wir haben das Magazin also übersichtlich in die Bereiche **Nintendo**, **Sega**, **PC Engine** bzw. **Turbo Duo**, **Neo Geo**, **CD³²** und die **Handhelds** gegliedert; erstmals sind in dieser Ausgabe auch das **3DO** und Ataris **Jaguar** 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 **NES**, **Super Nintendo**, **Master System**, **Mega Drive** (samt **Mega CD II**), seinen **Game Boy**, sein **Game Gear** oder **Lynx** fahndet, wird sie problemlos finden – achtet im Test 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 (soweit es Neues zu berichten gibt) stets die jeweilige Rubrik ein.

Ausnahmen von der Regel bilden der sameltaugliche **Lösungsteil** und das hübsche **Doppelposter**, welche wir zwecks Herausnehmbarkeit in die Heftmitte verfrachtet haben. Als weitere Standardrubriken wären etwa Leserbriefe im **Papierkrieg** mit **Marie & Sonio**, eine Auflistung der Wettbewerbs-Gewinner namens **Masterblaster**, ein witziger **Comic**, die aktuellen **Megacharts**, diverse **Specials** (diesmal u.a. über Multimedia-Games), ein gewinnträchtiges **Preisaus-schreiben** sowie **Private Kleinanzeigen** und der **Blast-Shop** zu vermelden.

Die Auswahl der Testkandidaten entspricht ganz unserem altbekannten Motto „Nur vom Feinsten!“. Um ins Heft zu kommen, müssen die Spiele spitzenmäßig gut

und ohne weiteres im deutschsprachigen Raum aufzutreiben sein. Obwohl auch brandneue Module vertreten sind, liegt uns Aktualität weniger am Herzen, wir wollen ja vielmals im Jahr die Highlights zu-

sammentragen. Daß dabei nicht alle Systeme in gleichem Umfang berücksichtigt werden können, versteht sich wohl von selbst; denn für die verbreitetsten Geräte erscheinen naturgemäß die meisten Spitzenprogramme.

Soweit es das Bewertungssystem angeht, bleiben wir dem Erfahrungsschatz unserer Schwesternmagazine **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 (in diesem Zusammenhang heißen wir Steffen Schamberger herzlich willkommen, der für den ausgeschiedenen Reinhard Fischer einspringt!) ermittelt. Selbstmurmelnd 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 einem fürs Super Nintendo.

Last not least findet Ihr bei jeder Bewertung auch Angaben über den **Hersteller**, das **Genre**, den **Schwierigkeitsgrad** (für Anfänger, Fortgeschrittene, Geübte, Könner, Experten oder variabel) sowie ein kleines Foto der Packung (bei Pressetest-mustern 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. Ganz neu ist die Rubrik **Testmuster von:**, die Euch zusammen mit den Bezugsquellen auf der letzten Seite oft einen Hinweis darauf gibt, wo das jeweilige steile Teil erhältlich ist. So, und damit seid Ihr auch schon umfassend informiert – sehr viel besser kennen wir Megablast selber nicht...

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

**PREISWERTER – BESSER
SCHNELLER**

DAS MEGA-ABO

GESCHENKT

bekommt jeder neue Abonnent
diese lustige MEGABLAST-
Kappe!



*Nur vom
Feinsten!*



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

*Nur
30,- DM*



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

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

MEGABLAST ABO-COUPON



Ich bestelle ab (inkl.) Ausgabe ____ / ____

Ich bezahle durch Bankabbuchung:

Kontoinhaber: _____

Name / Vorname _____

Konto-Nr.: _____

Straße / Hausnummer _____

Geldinstitut: _____

PLZ / Wohnort _____

Bankleitzahl: _____

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

Datum / 1. Unterschrift

(bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

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

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



LOB & TADEL

Erst mal will ich Euch sagen, daß Eure Zeitschrift gut gelungen ist: klasse Konsolenvorstellungen, Hefte für Hefte, korrekte Bewertungen, und Sonio ist sowieso der Held des Blattes! Schade fand ich nur, daß Ihr nichts zu Segas neuer Superkonsole „Saturn“ gebracht habt – überhaupt wäre doch mal ein Zukunfts-Special nicht übel. Neben der Saturn könnte man da über 3DO, Jaguar, Sony PSX und andere berichten. Der „Auch erhältlich für...“-Kasten ist übrigens ja wohl der Flop des Jahres; ansonsten würde ich mir aber schon mehr Specials und Rubriken wünschen. Hoffentlich Matthias Heppner aus Offenbach.

MARIC: Im letzten Heft wurde ja nun ausgiebig über das 3DO und Ataris Jaguar berichtet, in dieser Ausgabe sollte sogar schon die erste Test-Soft auftauchen. Auch auf Nintendos Project Reality sind wir schon eingegangen, Segas Saturn schwebt hingegen noch in weiter Ferne, genau wie das PSX. Und was hast Du eigentlich gegen die „Auch erhältlich für...“-Box?

SONIO: Ist doch egal, was er dagegen hat – solange er nur weiß, wer hier der Held ist!

HAND IN HAND

1) Man hört ja immer wieder mal gerücheltweise vom farbigen Game Boy – ist da eigentlich was dran? Oder gibt es sonst irgendwelche absehbaren Neuentwicklungen im Handheld-Bereich?

MARIC: „Wetzt das Joyboard und zückt die Lesebrille, denn endlich ist das neue Megablast da – und mit ihm ein neuer Papierkrieg um Lob, Kritik, Anregungen und Fragen!“ **SONIO:** „Na, toll. Und deswegen weckst du mich auf?“

2) Ich versuche schon eine ganze Weile, mir Ataris Jaguar zuzulegen, aber niemand kann mir helfen. Habt Ihr eine Idee, wo das Teil zu bekommen ist? spekuliert Ingo Unbekannt aus Rüsselsheim.

MARIC: Der farbige Game Boy wurde wohl zurückgestellt, überhaupt tut sich am Handheld-Sektor bis auf ein paar neue Games für das totegegläubte Lynx derzeit nicht sehr viel. **SONIO:** Mittlerweile sollte der Jaguar schon offiziell in Deutschland brüllen, und in einem Quelle-Katalog habe ich das Biest auch bereits gesehen. Aber wer weiß? Wer sich auf Atari verläßt, war in der Vergangenheit halt schon oft verlassen...

DER AMIGA CD-RÖMER

Das beste Amiga-Magazin (den Amiga Joker) lese ich ja schon seit zwei Jahren regelmäßig, weil ich jedoch neuerdings auch stolzer Besitzer eines CD³² bin, ist das Megablast natürlich ebenfalls ein Muß! Dafür könnt Ihr jetzt gleich noch n paar Fragen beantworten:

1) Wird es 32er-Versionen von „Cyberace“, „Elite II“, „Die Siedler“ und „Anstoß“ geben? Kommt eine Schillerscheibe mit allen drei „Turrican“-Teilen raus? Stimmt es, daß „Maniac Mansion

II“ umgesetzt wird und daß uns „Monkey Island I & II“ sowie „Indy III & IV“ als Doppelpacks bevorstehen? Und wie sieht es mit den SNES-Games „WWF Wrestlingmania“ bzw. „WWF Royal Rumble“ aus?

2) Wie gut werden „TFX“, „Inferno“, „Ultimate Body Blows“ und „Jurassic Park“?

3) Sind in CD³²-Games auch Cheats eingebaut?

4) Ist schon von einem 32er Action Replay bekannt?

5) Bei den meisten Software-Anzeigen für das CD³² steht „Nur mit deutscher Anleitung“. Bei Commos CD-Gerät kann man aber doch die Sprache auswählen?

6) Wie teuer wird die Erweiterungsbox für das CD³²?

7) Werden 3DO-Spiele für MPEG auch auf das CD³²-MPEG umgesetzt? rattert Sven Nolte aus Böhl-Ingelheim eine Frage nach der anderen herunter.

SONIO: Was für ein Fragenkatalog! Mach du das Maric, ich leg' mich derweil noch eine Runde aufs Spitzohr.

MARIC: Faules Aas! Na gut, pack' mas:

1) Die CD-Version von „Elite II“ steht bereits fest, „Cyberace“, „Die Siedler“ und „Anstoß“ werden sehr wahrscheinlich auch zur Umsetzung freigegeben. Von den Wrestling-

Games, Lucas Arts-Produkten und einem Turri-Triplepack ist uns vorläufig nichts Definitives bekannt, aber wie wäre es erst mal mit „Turrican 3“?

2) Abwarten und Malventee trinken, bislang steht nur fest, daß „Jurassic Park“ am CD³² mit Video-Sequenzen aus dem Film aufwarten wird.

3) Aber logo – kannst Dich ja mal im Lösungsteil auf die Suche machen!

4) Noch mehr Malventee...

5) Der Hinweis dürfte sich auf das beiliegende Heftchen beziehen, während es natürlich vom Game abhängt, welche Sprache von Sereentexten bzw. Sprachausgabe unterstützt wird.

6) Falls Dir nicht schon schlecht ist, empfehle ich ein weiteres Täßchen Malventee, während Du wartest.

7) Der umgekehrte Weg ist wahrscheinlich, denn während es ein MPEG-Modul für das CD³² bereits gibt, hat das ganze 3DO noch Seltenheitswert – von MPEG-Spielen ganz zu schweigen!

DER NINTENDO CD-RÖMER

1) Wird Nintendo ein CD-ROM für das Super NES entwickeln?

2) Wißt Ihr irgendwas von 'nem SNES-„Zool“ oder von „Super Street Fighter“?

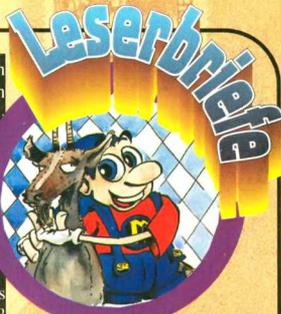
3) Wieviel Prozent würdet Ihr „F-Zero“ geben? fragt sich und uns Andreas Heck aus Mayen-Hausen.

MARIC: Ein CD-ROM für das SNES ist nicht geplant, da bereits an der entsprechend gerüsteten Nachfolge-Konsole (Project Reality) gestrickt wird. Die Ninja-Ameise und die Straßenklopfer treiben bereits auf dem System ihr Unwesen, und „F-Zero“ hat im allerersten Megablast stolze 80 Prozent gekriegt.

SONIO: Clapppp...

DER NEO CD-RÖMER

Dieses Jahr soll ja das CD-ROM fürs Neo Geo herauskommen – wird man das einfach dazukaufen können, oder



muß ich mein altes Geo verschuern? Gibt es schon Preisvorstellungen? Wird man auch gewöhnliche Musik-CDs damit abspielen können? Darf man davon ausgehen, daß die Games billiger werden, wenn das Teil erstmal erschienen ist? spekuliert Stephan Paul aus Lippstadt.

MARIC: Während ich diese Zeilen schreibe, erwarten wir praktisch täglich die Unterlagen zum CD-ROM für SNKS Arcade-Konsole – während Du sie liest, sollten die Antworten auf Deine Fragen also (hoffentlich) längst in der Rubrik „Neues vom Neo Geo“ zu finden sein!

SONIO: Huch! Isses schon elf, muß ich schon aufstehen?

VERGLEICHENDE BETRACHTUNG

Im letzten Megablast habt Ihr ja einen ganz interessanten Vergleich „3DO vs. Jaguar“ gebracht. Nun glaube ich aber, daß das CD-ROM die Zukunft der Konsolen (bzw. überhaupt die Zukunft von elektronischen Spielen) darstellt. Wie wäre es also mal mit einem ähnlichen Special zu CD² und Mega CD? Oder überhaupt zur CD-Technik? regt Mad Max aus Berlin an.

MARIC: Daß die CD das Speichermedium der Zukunft (wenn nicht sogar schon der Gegenwart) ist, kann kaum noch bestritten werden. Was es diesbezüglich zum CD² bzw. Mega CD zu sagen gibt, wurde allerdings schon längst in den entsprechenden Eröffnungs-Rubriken „Neues vom...“ gesagt. Ein Special zur CD-Technik im allgemeinen wäre jedoch bedenkenwert; was meinen die anderen Leser?

SONIO: Frag doch mal mich, was ich meine! Ich meine nämlich, daß ich nun wirklich nicht weiß, warum du mich für diesen technischen Krampf andauernd aufweckst!!!

BECLUBT

Hiermit möchten wir unseren Konsolenclub „CONSOLEMIO“ vorstellen – vielleicht würdet Ihr das abdrucken? Wir haben derzeit 279 Mitglieder und decken somit alle Sega- bzw. Nintendo-Systeme ab. Nicht vernachlässigt werden auch Neo Geo, CD², CDTV, Lynx, PC Engine, 3DO und Jaguar! Die Mitgliedschaft ist kostenlos, dafür bieten wir ein Clubmagazin, Messebesuche, Gewinnspiele, Kleinanzeigen-service, Spiele-Tausch-Service, Hard- und Softwareinfos sowie Hard- und Software zu günstigen Preisen. Zur Anforderung der Unterlagen, weiterer Infos und des Mitgliedschafts-Antrags müssen 2 DM in Briefmarken an unsere Anschrift geschickt werden:

CONSOLEMIO
Der Konsolenclub
c/o Wolfram Sparka
Alte Gärten 1
88214 Ravensburg

P.S.: Unsere Altersstruktur ist recht breit gestreut; etwa je ein Drittel der Mitglieder sind zwischen 11 und 16 bzw. zwischen 17 und 23 Jahre alt, während sich das restliche Drittel auf unter Elfjährige und über 23jährige verteilt.

verrät der oben erwähnte Wolfram aus dem oben erwähnten Ravensburg.

MARIC: Drucken wir doch gerne, warum nicht? Falls sich zukünftig noch mehr Clubs bei uns melden, wäre sogar an eine Extra-Ecke im Heft zu denken.

SONIO: Hey, nehmt Ihr in Euren Verein auch Turbo-Igel ohne Stacheln, dafür aber mit bildschöner Mütze, Charme, Dynamik und Sex-Appel auf? Könnte mich schon reizen, wobei mir die Altersstruktur durchaus zusagen würde – sofern Ihr auch ein paar schmackhafte 17jährige Bräute bieten könnt!

KATZEN WÜRDEN SONIO KAUFEN

Hallo Maric, hallo Sonio! Wel-

cher Genialo ist denn eigentlich auf die Idee gekommen, Euch beide ins Leben zu rufen? Allein schon über Dich, Maric, mit Deinem Rasierpinsel an der Lederhose, könnte ich mich jedesmal kringelig lachen, wohingegen Sonio irgendwie aussieht wie mein Kater Karlo in Zebra-Socken. Tja, angesichts dieses Outfits ist es wohl kein Wunder, daß Euer Comic zu meinen absoluten Lieblingsseiten im Megablast zählt; ganz zu schweigen natürlich vom „Papierkrieg“! Hey, könnt Ihr nicht ein ganzes Heft voll mit Maric & Sonio machen? Wer braucht schließlich schon Konsolentests? schwärmt Nils Hansen aus der Hansestadt Hamburg.

MARIC: Scheinst ja ein netter Kerl zu sein, aber der „Rasierpinsel“ an meiner Hose ist ein waschechter bayerischer Gamsbart!

SONIO: Bei dir sind immer alle nett, wieso ist der nun schon wieder nett, hä? Daß er über dich lacht, verstehe ich ja noch – aber den Vergleich mit seinem rüudigen Stubentiger nehme ich ernsthaft übel! Und was heißt hier eigentlich Konsolentests? Sind wir hier am Ende gar nicht beim Blähboy?!

GESCHENKT IST GESCHENKT?

Wann setzen Ottos Spielebaster endlich die „Ottifants“ auf den Amiga um? Und ist es wahr, daß Nintendo und Atari im Herbst eine 64-Bit-Konsole herausbringen wollen? Da könnte ich Euch meinen Amiga ja gleich schenken und *nen 486er PC noch dazu!

entsetzt sich Jan Tenner aus Coswig.

MARIC: Behalt Deinen Amiga ruhig, auch wenn es „The Ottifants“ für diesen Computer so bald wohl nicht geben wird – denn Ataris Jaguar hat vorläufig noch arge Probleme mit dem Futtermaschub, und Nintendos Project Reality wird frühestens 1995 eine Reality.

SONIO: Maric kann ja machen, was er will, mich interessiert nur eines: Wann und wo kann ich mir den kostenlosen 486er abholen?

DA IST MUSIK DRIN!

- 1) Könnt Ihr mir die Adresse von Ocean in England geben?
- 2) Gibt es den (Amiga-) Sound von „Lost Patrol“ auf CD? Oder den von „Jim Power“?
- 3) Habt Ihr eine Ahnung, zu welchen Computer- bzw. Videogames es Soundtrack-CDs gibt? Und wo bekommt man die?
- 4) Ich hörte neulich von einer neuen „Turrican“-CD – welche Stücke sind da drauf? Durcheinander-Soundtracks von SNES, MD und Amiga?
- 5) Macht doch mal ein Special zu solchen Soundtrack-CDs! schlägt Andreas Bangert aus Twistetal-Berndorf vor.

MARIC: 1) Klaro können wir: Ocean Software Ltd., Ocean House, 6 Central Street, Manchester M2 5NS, Great Britain.

2) Nicht, daß wir wüßten.

3) Soundtrack-CDs gibt's wie Bytes auf der CD (z.B. von „Gradus“ oder „Actraiser“), gerade Importhändler halten oft eine knackige Auswahl vor allem von Japan-CDs parat. Zudem kann man in der Regel CD-ROM-Games auch direkt am normalen CD-Player abhören, man muß nur aufpassen, daß man nicht den Daten-Track erwischt.

4) Genau, Chris Hülsbecks neue „Turrican“-CD bietet 16 gemixte Tracks aus bisherigen Turri-Games. Und wir bieten die Scheibe exklusiv im Blast-



Shop als handsignierte Sonderedition an!

5) Kommt Zeit, kommt Special, **SONIC**: Wenn Du doch so ein Musik-Fan bist – könntest Du Jan Tenner aus dem vorigen Brief nicht mal den Marsch blasen, damit er mit seinem Geschenk rüberkommt?

WO SOLL DAS ALLES ENDEN?

Manchmal habe ich wirklich das Gefühl, daß die Entwicklung im Bereich der Videogames derzeit zu schnell vorangeht, als daß man sie noch verfolgen könnte: Kaum ein Monat vergeht, in dem nicht

neue Grundgeräte angekündigt werden bzw. auf den Markt kommen! Kaum tummeln sich in letzter Zeit Mega CD und CD² in den Regalen, schon sind die nächsten – Jaguar von Atari, Project Reality von Nintendo, 3DO als Gemeinschaftsproduktion, und wer weiß, was noch alles. Hey, wer soll denn den ganzen Krempel seinen Eltern aus den Rippen leiern? Und nächstes Jahr gibt es dann vermutlich schon wieder das nächste Übergerät. Von den nicht eben billigen Modulen mal ganz zu schweigen... Okay, natürlich versucht jede Company, möglichst gute Ware anzubieten und möglichst viel davon zu verkaufen, aber wenn alle paar Monate ein neuer Standard angeführt wird, haben die Geräte doch gar keine Chance mehr, sich am Markt durchzusetzen (und damit die Entwicklungskosten einzufahren). Oder sehe ich da was falsch? Wem nützt denn so ein wahn-

sinniger Wettlauf überhaupt noch? grübelt Gero Schmitz aus Köln

MARIC: Der Fortschritt ist nun mal nicht aufzuhalten, gerade bei der Unterhaltungselektronik dürfte sich in den nächsten Jahren noch viel tun – zumal es derzeit der Industriezweig mit den höchsten Zuwachsraten ist. Aber tröste Dich, die Computer-User sind ja noch viel ärger betroffen, denn während sich Mega Drive und Super Nintendo mittlerweile doch schon einige Zeit als Referenz-Standards halten, kommt quasi jedes Jahr ein neuer Amiga und alle paar Monate ein neuer, noch schnellerer PC heraus. Ich bin mir aber ziemlich sicher, daß hier wie dort nach einer gewissen Zeit des Umbruchs (jetzt) auch wieder Ruhe einkehren wird; denk nur mal an den Videomarkt, wo letztlich von all den Systemen (Beta, Video 2000 etc.) auch nur VHS übriggeblieben ist.

SONIO: Und falls Du heute schon Deine demnächst über-

holten Konsolen kostengünstig entsorgen willst – Du weißt ja, wo Du mich findest.

ALLES ENDET HIER!

Allerdings nur für heute, denn im nächsten Megablatt dürfen sich die Leserbrief-Krieger auf eine neue Schlacht mit Maric & Sonio gefaßt machen. Also spitzt Eure Federn, ladet die Kulis oder werft den Drucker an, wir warten gespannt auf frische Munition in Form von Anregungen, Fragen, Lob und Kritik. Und wenn wir Euren Absender entziffern können und RÜCKPORTO (Ausländer verwenden bitte Internationale Antwortscheine) beiliegt, braucht Ihr auch gar nicht lange auf eine persönliche Antwort von uns zu warten – es sei denn, Euer Schrieb wird im kommenden Papierkrieg öffentlich verheizt!

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

MASTERBLASTER

Preise gibt's dieses Mal en masse, also halten wir uns nicht mit langen Vorreden auf, sondern stellen die stolzen Gewinner vor!

- Mit Euren Zuschriften für die „Mega Charts“ konnten wir ein wahres Freudenfeuer entzünden, folglich stufen wir je ein Top-Modul zur Freude folgender Glückspilze:
- Daniel Grubmiller, Burladingen
- M. Baumann, CH-Basel
- Heike Schwarz, Düsseldorf
- Stefan Meine, Hagen
- Frank Wiedmann, Münster
- Marcel Hummel, Dortmund
- Klaus Schmitz, Celle
- Martin Schultz, Wiesbaden

Auf Euren Kärtchen zur „Movie Competition“ wollten wir den Namen Arnold Schwarzenegger

- sehen. In einer Jacke mit Last Action Hero- bzw. Dracula-Motiv sehen ausgesprochen adrett aus
- Florian Kunze, Berlin
- Martin Capaul, CH-Chur
- Je ein T-Shirt mit denselben Motiven paßt wie angegossen
- Werner Gröger, Grenzach
- Michael Kurtz, A-Wien
- Andre Keith, Friedberg
- Roman Mazur, Brühl
- Frederik Fürstenberger, Kraichtal
- Jennifer Agel, Lohra
- Lars O. Hansen, Karlsruhe
- Björn Tessnow, Blomberg
- Olaf Niemann, Fockbek
- Sebastian Rauch, Freudenberg
- Mit dem CD-Filmsoundtrack von Last Action Hero bzw. Dracula lassen sich beschallen
- Lars Gehrman, Ohnhorst
- Michael Hiller, Berlin
- Richard Gottschalk, Lohr

- Benjamin Wiegäbe, Rosengarten
- Florian Lerchenmüller, Berlin
- Jens Fürstenberg, Frankenthal
- Marcel Stüwe, Quadrath
- Tobias Lindemir, Mosbach
- Noel Köhler, Troisdorf
- Holger Seidel, Großbörschütz
- Gepflegte Action mit Last Action Hero bzw. Dracula für Super Nintendo genießen
- Marco Gromöller, Berlin
- Marlon Locke, Walldorf
- Christos Fotiadis, Esslingen
- Sebastian Hein, Potsdam
- Massimo Parrino, Kamen
- Marian Moldenhauer, Overath
- Claudio Venzin, CH-Altstätten
- Martin Sartor, Voerde
- Nico Haberer, Heusweiler
- Norbert Nowaczek, Bottrop
- Auch unser Geschenk-Sound aus dem „Wunschkonzert“ hat seine Besitzer gefunden:
- Chun Yie Yau, Wesel

- Jascha Büder, Neuwied
- Wilfried Mohring, Neusäß
- Roswitha Götz, Gernsbach
- Marco Wilka, Rheine
- Stefan Bühn, Neckarhausen
- Bernd Zeidan, Rennerthshofen
- Markus Stadler, Tiefenbach
- Marcus Zelle, Brandis
- Heinz-Peter Hüßmann, Goch
- Georg Blomberger, Wackersberg
- Waldemar Burkhardt, Schleswig-H.
- Monika Fricke, Bd. Lauterberg
- Wolfram Kunze, Berlin
- Christian Wolf, Winterbach
- Steven Otum, Albstadt
- Stefan Heuser, Bork
- Robert Dorneier, Northeim
- Robert Heilein, Iserlohn
- Josef Klier, Velburg
- Thomas Rohrmann, Berg-Gladbach
- Oliver Parzer, Schwäb. Hall

Allen Gewinnern ein dreifach Hoch, bis zum nächsten Mal!



WARUM SOLLTEN SIE WENIGER VERLANGEN?

HÄNDLERANFRAGEN WILLKOMMEN

FORDERN SIE JETZT IHR CPS-KUNDENMAGAZIN AN UND SIE ERHALTEN DAZU KOSTENLOS DIE MEGA FUN DEZEMBER 93!

EIN HEIßER TIP: VORBESTELLEN SCHAFFT VORSPRUCH!

SUPER NINTENDO

aladdin dv	114,95
bram stakers dracula da	129,95
fluchtack da	114,95
god frog da	114,95
jurassic park da	139,95
legend of zelda link to past dv	94,95
mickey mouse magical quest dv	114,95
psyctic quest legend + herader dv	94,95
moox & rocky da	139,95
robocop 3 da	139,95
super soccer da	139,95
star wing (tk-sound) dv	114,95
street fighter 2 turbo da	139,95
strat da	129,95
super bomberman da	109,95
super mario all-stars da	94,95
super mario kart da	94,95
turtles tournament fighters da	149,95
winter olympics da	129,95
world heroes da	149,95

GAME BOY

adventure island 2 da	59,95
estere da	64,95
battlem - animated series da	64,95
hugs bunny crazy castle 1 da	54,95
chuck rock da	64,95
difflanger da	44,95
jurassic park da	74,95
king's dreamland da	54,95
mario & yoshi da	54,95
piere le chef da	64,95
pinball - revenge of the gator da	94,95
prince of persia da	64,95
speedy Gonzales da	74,95
super mario land 1 da	44,95
super mario land 2 da	64,95
terris da	44,95
tiny toon adventures 2 da	64,95
tiny toon da	64,95
turtles 3 - medical rescue da	64,95
went superstars 3 king of ring da	64,95

MEGADRIVE CD

NEU

after burner 3 da	94,95
battlem returns da	114,95
black hole assault da	114,95
chuck rock da	99,95
ecce the dolphin da	94,95
final light da	94,95
hook da	99,95
jaguar x 220 da	94,95
lethal enforcers - pistole da	129,95
night trap da	129,95
prince of persia da	94,95
road avenger da	114,95
robo racle da	114,95
sawyer shock da	129,95
sherlock holmes 2 da	114,95
sherlock holmes da	119,95
silphed da	94,95
sonic cd da	94,95
thunderhawk da	114,95
time gal da	94,95

MEGADRIVE MODUL

aladdin da	119,95
atomic - little mermaid da	49,95
atomic runner da	94,95
captain america da	114,95
fits international soccer da	109,95
g-loc da	114,95
hand driven da	49,95
mickey & donald world of ill. da	114,95
ninja hockey '94 da	109,95
offprints da	114,95
paperboy 2 da	114,95
prints of power da	114,95
superman da	139,95
talpsian da	49,95
two curole dudes da	94,95
virtual pinball da	109,95
wonderboy 5 - in monster world da	139,95
world cup milo 90 da	94,95
weil royal namble da	129,95

GERÄTE / ZUBEHÖR

ZUBEHÖR

SUPER NINTENDO

super nes + super mario world da	299,95
super nintendo power station da	199,95
action replay pro cartridge da	129,95
high tech action controller da	124,95
joypad transparent prog. sv337 da	69,95
joypad transparent sv 334 da	34,95
joystick proneo 1 prog. sv 336 da	99,95
joystick topfinger sv 338 da	149,95
mano world spielebatter da	24,95
moduladaptor nts/ pal da	39,95
prati koffer action case da	59,95
stereo a/+kabel & scart adapt da	34,95
super 5 multi-play adapter da	59,95
super nintendo spielebatter da	24,95
verlängerung spielebatter 2 da	24,95
verlängerungskabel für joypad da	24,95
zeile spielebatter dv	74,95

GAME BOY

game boy mit tetris da	149,95
action replay pro cartridge da	89,95
akustet da	44,95
battenset mit netzteil da	64,95
game boy spielebatter dv	19,95
handy boy all in one sv 907 da	69,95
handy carry sv 905 da	129,95
handy power kit sv 910 da	39,95
lupe mit licht da	19,95
lupe-licht + akkustet + netzteil da	59,95
netzteil (regelbar) da	19,95

NEUHEITEN/VORANKÜNDIGUNGEN

SUPER NINTENDO

0294 amazing tennis da 139,95

0294 bottle blazer da 139,95

0294 equinox da 139,95

0294 mickey's challenge da 139,95

0294 nfl quarterback club da 94,95

0294 sky blazer da 129,95

0294 space ace da 109,95

0294 terminator 2 arcade game da 129,95

0294 utopia - creation of nord da 129,95

0294 champions world c.soccer da 129,95

0294 m. nutz da 119,95

0294 nba jam da 139,95

0294 nfl football season da 119,95

0294 nigel mansell's world ch. da 129,95

0294 pop'n twin bee 2 da 119,95

0294 populous 2 da 109,95

0294 rock'n roll racing da 119,95

0294 shadowrun da 129,95

0294 super putty da 129,95

0294 yay-beer da 109,95

0294 young merlin da 149,95

0294 zool da 119,95

0494 flintstones da 119,95

0494 super empire strikes back da 129,95

GAME BOY

0294 halloween 2 da 59,95

0294 amazing soccer da 44,95

0294 space blazer da 64,95

0294 total carnage da 64,95

0294 wcv - the main event da 64,95

0394 kathy's pinball land da 59,95

0394 konami golf da 59,95

0394 nigel mansell's world ch. da 64,95

0394 pop'n twin bee da 59,95

0394 yoshi's cookie da 54,95

0394 zool - nigel of the rth da 64,95

MEGADR. MODUL

0294 american football da 94,95

0294 battle hull hockey da 94,95

0294 castlevania new generation da 94,95

0294 londonstrike dv 119,95

0294 lord of the rings da 94,95

0294 lta attack chopper 2 da 109,95

0294 nfl quarterback club da 129,95

0294 ren & stimpy da 99,95

0294 sonic 3 da 129,95

0294 terminator 2 judgment day da 99,95

0294 young merlin da 109,95

0394 champions world c.soccer da 119,95

0394 nba jam da 114,95

SEGA MEGA CD

0294 bram staker's dracula da 99,95

0294 burning fists da 109,95

0294 chuck rock 2 son of chuck da 114,95

0294 cobra command da 94,95

0294 indiano jones da 109,95

0294 microcosm da 119,95

0294 prize fighter da 129,95

0294 puppy da 89,95

0294 val heroes da 114,95

0294 speedemon vs kingpin da 94,95

0294 wup rage in the cage da 114,95

0294 dana da 114,95

0394 jurassic park da 94,95

0394 mortal combat da 109,95

0394 terminator da 114,95

SONDERANGEBOTE - SONDERANGEBOTE

SUPER NINTENDO

0294 axelay da 99,95

0294 chameleon da 99,95

0294 cybator da 99,95

0294 fzero da 44,95

0294 road runner da 109,95

0294 lethal weapon 3 da 99,95

0294 magic sword da 99,95

0294 mortal combat da 119,95

0294 parody 2 da 79,95

0294 panodius da 99,95

0294 riot da 69,95

0294 sim city dv 79,95

0294 street fighter 2 da 79,95

0294 super kix dv da 79,95

0294 hungry da 119,95

0294 super mario world da 99,95

0294 super pang da 99,95

0294 super r type da 79,95

0294 super soccer da 79,95

0294 super tennis da 79,95

0294 terminator da 99,95

0294 tiny toon adventures da 99,00

0294 wine crammer da 99,95

GAME BOY

0294 f-15 strike eagle da 49,95

0294 1st nsc-4 spieler adapter da 29,95

0294 home alone da 49,95

0294 magnetic soccer da 29,95

0294 megalom 1-dv willys richie da 29,95

0294 megalom 2 da 29,95

0294 mortal combat da 59,95

0294 mystic quest dv 49,95

0294 robin hood da 49,95

0294 soloe striker da 29,95

0294 wizards and warriors da 29,95

0294 zen intergalactic nung da 49,95

NESE

0294 battle of olympus da 39,95

0294 boxer da 44,95

0294 mario & yoshi da 49,95

0294 nes open tournament golf da 39,95

0294 paperboy 2 da 114,95

0294 snake rattle 'n' roll da 39,95

0294 star trooper da 39,95

0294 totally rad da 49,95

MEGADR. MODUL

0294 688 submarine attack da 49,95

0294 h.o.b. da 89,95

0294 baseball 2020 da 89,95

0294 battlem da 49,95

0294 battle track da 39,95

0294 hungry da 89,95

0294 rikki chiki boys da 74,95

0294 corporation da 39,95

0294 global gladiators da 49,95

0294 home alone da 49,95

0294 james bond 007 - the dual da 74,95

0294 jama limaax hockey da 49,95

0294 mezzio wars da 89,95

0294 mortal combat da 99,95

0294 shadow of the beast 2 da 74,95

0294 sonic pinball da 39,95

0294 sonic the hedgehog da 39,95

0294 speedball 2 da 39,95

0294 stinger 2 da 39,95

0294 techno shock da 89,95

0294 teenage mutant hero turtles da 89,95

0294 tiny toon adventures da 99,00

0294 winter olympics da 109,95

SEGA MEGA CD

0294 wonderboy da 99,95

ZUBEHÖR

0294 battenset mit netzteil da 64,95

0294 game boy spielebatter dv 19,95

0294 handy boy all in one sv 907 da 69,95

0294 handy carry sv 905 da 129,95

0294 handy power kit sv 910 da 39,95

0294 lupe mit licht da 19,95

0294 lupe-licht + akkustet + netzteil da 59,95

0294 netzteil (regelbar) da 19,95

MEGADRIVE

0294 mega drive 2 (ohne spiel) da 199,95

0294 mega drive 2 (ohne spiel) da 289,95

0294 mega drive 2 magnom set 2 da 329,95

0294 mega drive extra 3 set da 279,95

0294 mega d 2 - road avenger da 589,95

0294 mega d 2 ohne spiel da 519,95

0294 4 spieler adapter orig. sege da 59,95

0294 6 button propod 2 sv 439 da 39,95

0294 action replay pro cartridge da 129,95

0294 arcade power stick 2 da 89,95

0294 cdx modul US 119,95

0294 joypad transparent prog sv337 da 69,95

0294 joypad transparent sv 334 da 34,95

0294 joystick proneo 1 prog. sv 336 da 99,95

0294 joystick-verlängerungskabel da 9,95

0294 moduladaptor nts/ pal da 39,95

0294 rgb-video-sckerkabel zu md 2 da 29,95

0294 videokabel (cvb/cv) zu md 1 da 24,95

0294 videokabel (scart/ euro av) md 1 da 29,95



FRANCHISEPARTNER GESUCHT!

Nur Branchenpartner mit aktivem Umsatz - Einstiegs zwischl. Schriftl. Bewerbu. mit Unternehmensdaten an: Heidak, Körsch.

VERSANDKOSTEN INLAND

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte 5,-

bei Versand per Nachnahme 10,-

VERSANDKOSTEN AUSLAND

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte netto 12,-

bei Versand per Nachnahme netto 25,-

Als Kunden innerhalb der EG beliefern wir Sie incl. 15 % MWST. Als Kunden außerhalb der EG berechnen wir Ihnen keine MWST. Ihre Zahlbehalte enthält dann die jeweils gültige Einfuhr-Steuer.

SIE ERREICHEN UNS PER POST

CPS FRANK HEIDAK
BÜRGERSTRASSE 8 - 10
50667 KÖLN

BESTELLANNAHME PER TELEFON
0221 / 25 69 83, ...84 und ...85

BESTELLANNAHME PER TELEFAX
0221 / 25 69 86

LADENLOKAL "CRAZY STORE"
ALTER MARKT 45, 50667 KÖLN

GEBEN SIE IHR GAMES UND SCHICKEN SIE MIR:

Modul Zubehör

Modul Zubehör

Kundenmagazin (kostenlos) mit 04/94

Konsolentyp SNES GB CD

AUFTRAGGEBER

Name

Straße

PLZ Ort

Telefon

Kreditkartenfirma

Karten-Nr.

Verfall

NINTENDO BEWEGT SICH

Nintendo of Europe zieht um: Am 21. Januar fand in Großostheim die Grundsteinlegung zum neuen Firmensitz statt. Wenn das Gebäude wie geplant im Frühjahr 1995 fertiggestellt ist, dürfen sich die rund 300 Mitarbeiter auf großzügige Büro- und Lagerabteilungen, eine Kantine sowie Fitnebräume freuen – wir wünschen schon mal einen fröhlichen Umzug!

TELEFON-TERROR

Telefonkartensammler aufgehört, hier kommt das erste Game mit integrierter Wertanlage! Die auf 1.000 Stück limitierte **Brawl Brothers Limited Edition** beinhaltet nämlich für 169 Märker neben dem Spielmodul eine exklusive Telefonkarte mit dem Covermotiv. Schlecht fährt man freilich auch mit der Normaledition der Jaleco-Prügelei für 139,- DM nicht, handelt es sich doch um einen recht gelungenen Vertreter seiner Zunft: Vor verschiedensten Hinterhofsznarien läßt man allein oder im Team die Fäuste sprechen und gibt Schlägertypen, Cyborgs oder MG-Kanonieren Saures. Was dabei an neuen Ideen fehlt, macht das ordentliche Gameplay wett.

Wer anderen eine Grube gräbt, fällt selbst hinein? Kann uns recht sein, denn hier haben wir eine wahre Fundgrube für Nintendo-Freaks ausgehoben, in der sich viel Informatives, manch Nützliches und allerlei Interessantes findet!

VEKTOR-VERSÄTUNG

Wie weiter hinten im Heft nachzulesen, hat Sega technische Probleme mit der Spezialchip-bestückten 3D-Raserei „Virtua Racing“ – Nintendo ergeht's nicht besser: Eigentlich sollte das Rennspektakel **FX-Trax** mit seinen rasenden Polygonen bereits im März die Händlerregale zieren, doch wurde der Starttermin für das durch einen zusätzlichen RISC-Prozessor hochgezückte Modul auf den Frühsommer verschoben. Auf der Nürnberger Spielwarenmesse Anfang des Jahres konnten wir das noch unfertige, neuerdings in **Stunt Race FX** umbenannte Teil trotzdem schon mal anspielen, wobei der erste Eindruck allerdings nicht sooo überragend war...



Das verspätete FX-Spektakel: **Stunt Race FX**

MARIO-REVIVAL

Dem akuten Mangel an neuer NES-Soft will Nintendo durch Neuaufgaben älterer Highlights in der **Classic Serie** abhelfen. Zunächst werden die guten alten „Mario Bros.“ wiederbelebt, doch ist dieser Einstand der Plattform-Brüder aus dem Jahre 1983 kaum mit ihren späteren Elite-Hüpficals zu vergleichen: Im Prinzip geht's hier immer auf ein- und demselben Screen zur Sache, die Levels unterscheiden sich eigentlich nur durch ihre Farben und Gegner. Somit lohnt sich die Investition des geforderten Fuffis noch am ehesten für Sammler.

FOOTBALL-FIEBER

Electronic Arts' SNES-Version des Football-Klassikers „John Madden '93“ konnte die Fans nicht zu Begeisterungsstürmen hinreißen, doch nun wurde diese Scharte ausgewetzt: **John Madden '94** bietet sagenhaft flüssige 3D-Grafik mit flotten Zooms und Rotiereffekten, überarbeitetes Gameplay und eine intelligente Steuerung – kurz, eine rundum gelungene Ei-Treterei!



40 Millionen Mark schwer: Der neue Nintendo-Hauptsitz

Toben auch auf Telefonkarte: **Brawl Brothers**



Klassiker für Sammler: **Mario Bros.**

Gelungenes Football-Update: **John Madden '94**



NEUE SCHUMMELEIEN

Eurosystems SNES-Schummelmodul wurde kürzlich generalüberholt: Das **Action Replay 2** besitzt zusätzliche Features wie Slow Motion-Funktion und 50/60-Hz-Abfrage, was so manches störrische Importgame auf deutschen Geräten zur Arbeit überredet, außerdem können deutlich mehr Cheatcodes zugleich aktiv sein.

Ein brandneues Cartridge aus derselben Ecke nennt sich **Game Mage**. Das steile Teil findet seinen Platz ebenfalls zwischen Konsole und Spielmodul: Durch Eingabe von Zahlencodes beschafft man sich mehr Leben, Unverwundbarkeit und ähnliche Goodies. Schade, daß eine selbständige Suche nach den praktischen Codes nicht möglich ist, statt dessen ist man auf Nachschub durch den Hersteller bzw. die bereits fixfertig eingebauten Codes für 216 Games (150 davon Importversionen) angewiesen. Zudem ermöglicht das Gerät das Abspielen von japanischem oder amerikanischem Importstoff, und wer noch das extra erhältliche **Powermatch**-Modul zwischen Konsole und Joypad klemmt, kriegt nicht nur praktisches Autofeuer, eine Zeitlupen-Funktion und programmierbare Joypad-Moves, sondern auch Codes für 500 weitere Spiele. Info, Preis und Bezug:

Action Replay 2

Dataflash, Tel. 02822/68545

Game Mage & Powermatch

AB Union GmbH, Tel. 089/35713030

NEUES VON

NINTENDO NINTENDO

SNES-POWERPACK

Nintendo heizt den Verkauf der 16-Bit-Schleuder jetzt mit dem **Power 3-Set** an: Für 350 Steine bekommt man neben der Konsolen-Grundausrüstung die klassische Plattformhüpferei „Super Mario World“, den phantastischen Fußball-Bolzer „Super Soccer“ sowie die rasante Futuro-Raserei „F-Zero“!

AKTUELLE JOYPADS

Die Joypad-Palette für das SNES wächst stetig, neueste Vertreter sind das **Logic 3 SpeedPad** (gibt es auch für das Mega Drive) mit sechs Buttons und Autofeuer sowie das Komplettset **Gamepartner** mit zwei Infrarot-Joy-pads inkl. Slow Motion- und Dauerfeuer-Optionen. Info und Bezug: **Logic 3**, Tel. 0044/81/9022211

NINTENDO ALLÜBERALL

Möglicherweise führt bald kein Weg mehr an Nintendo-Entertainment vorbei: Unter dem Projektnamen **Gateway** will Nintendo auf dem SNES basierende Digital-Entertainer an öffentlichen Plätzen aufstellen, die Flugesellschaften Virgin Atlantic, Northwest Airlines und China Air sowie die Hotelketten Sheraton und Best Western konnten bereits als Partner gewonnen werden. Dort wird sich der Kunde demnächst überzeugen dürfen, daß Nintendo-Systeme neben Spielspaß auch Informationen abrufbar halten können... (r)



Frische Schummeleien: Action Replay 2 & Game Mage



Aktuelle Steuergeräte: Logic 3 SpeedPad & Gamepartner



Im aktuellen SNES-Pack enthalten: Super Mario World, F-Zero & Super Soccer

NINTENDO
SUPER NINTENDO



Pop'n TwinBee RAINBOW BELL ADVENTURE



Kampf dem Großmeister

Am Ende der Reise wartet der fiese Dr. Warmon, seines Zeichens Bösewicht und Entführer der sieben Regenbogen-Glocken mitsamt der lieblichen Prinzessin Melora. Um ihn unschädlich zu machen, treten neben Twinbee noch zwei weitere Helden an (Gwinbee & Winbee), jeder mit eigener Optik und einer individuellen Waffe wie Lasso, Hammer oder Wurfassel. Der Spieler darf auf Wunsch ebenfalls mit Verstärkung antreten und Seite an Seite mit einem Freund kämpfen oder am

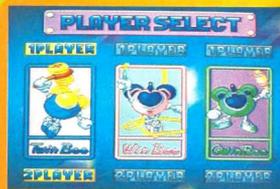
Splitscreen auf ihn bzw. seine Energiesteile losgehen – was aber trotz der fünf anwählbaren Schlachtfelder bald langweilt.

Spannender gestaltet sich die Plattform-Hatz für Solisten und Teamworker, denn ihnen werden 60 Levels mit zucker-süßen Gegnern, vielen Geheimräumen und massig Bonusgut geboten. Auch für Abwechslung ist gesorgt: Mal muß man sein Geschick beim Überqueren luftiger Sprungstationen beweisen, dann ist Tempo wie bei Segas Wunder-

Der Vorgänger dieses Spiels beschäftigt gerade am Game Boy den Ballerfinger, doch hier hat der Laser Pause: Durch die bonbonbunten Lande des Super Nintendos reisen die TwinBee-Brüder von Plattform zu Plattform...

igel gefragt oder ein gutes Gedächtnis in gruftigen Erdlabyrinthen (hier hilft die stets abrufbereite Karte oft weiter, obwohl sie die Marschroute nur erahnen läßt). Um die Widersacher auf Distanz zu halten, haben sich Superschüsse und Megajumps bewährt, die à la „R-Type“ durch verlängerten Feuerknopf-Druck aufgeladen werden. Wer zudem seinen Gegnern fleißig auf den Kopf steigt oder sie anders in die Knie zwingt, kann in der Folge Extraglocken aufsammeln, die Feuerwaffen und Schutzschilde bringen. Praktisch außerdem, daß ein Neustart am Levelbeginn erst nach mehrmaligem Körperkontakt mit dem Feind erforderlich wird. Freilich spielt sich all das eher solide denn innovativ, gegen Konami-Highlights vergangener Tage (man denke nur an „Parodius“ oder „Super Probotector“) sieht das Game mangels frischer Ideen etwas blaß aus; auch Endgegner haben wir schon originellere kennengelernt. Dennoch hat das Modul auch seine Stärken: Wer etwa einen Level unter der kernigen Qualifikationszeit schafft, darf sich über volle Extraausstattung freuen, und wer sich mit Hilfe von Turbodiesen einen Flug bis hoch hinaus ins Weltall gönnt, wird dafür ebenfalls kräftig belohnt. Dank solcher Feinheiten kramt man Rainbow Bell Adventure doch

immer wieder gerne hervor, selbst wenn die optische Präsentation nicht ganz State of the Art ist. Denn zwar scrollt die bunte Comic-Grafik mit einem Affenzahn in jede erdenkliche Richtung, ist aber weder sonderlich detail- noch besonders abwechslungsreich. Dafür kann



Das Helden-Trio

die pfiffige Begleitmusik ebenso überzeugen wie die sonstige Akustik.

Unter dem Strich bleibt damit ein etwas unspektakulärer, aber flott spielbarer Plattform-Ausflug – man muß das Teil zwar nicht unbedingt haben, schaden kann es jedoch keinesfalls. (r)



Mach mal einer das Licht an!



Schon besser, danke

POP 'N TWINBEE – THE RAINBOW BELL ADVENTURE
(KONAMI)

73%

JUMP & RUN FÜR FORTGESCHRITTENE	
GRAFIK	72%
ANIMATION	74%
MUSIK	77%
SOUND-FX	76%
HANDhabUNG	78%
DAUERSPASS	72%
PREIS	139,- DM
TESTMUSTER VON:	HERSTELLER
SPECIALS	
Zwei Duo-Modi, komplett deutsch, Levelcodes, unendlich viele Continues.	

R-TYPE III

The Third Lightning

Durch Irems verkorkste Arcadeumsetzung von „Super R-Type“ kam 1991 das Gericht auf, Nintendos damals brandneue 16-Bit-Konsole sei für schnelle Ballergames ungeeignet – der Nachfolger beweist nun das Gegenteil!



Er wurde denn auch ganz gezielt auf das SNES zugeschnitten: Anders als der Vorgänger ruckelt R-Type III höchstens in extrahektischen Momenten ein bißchen, dem Game fehlt es weder an Farben noch an tollen 3D-Effekten. Doch wo ist eigentlich Teil zwei der Saga abgeblieben? Na, hier, denn der Titel steht schlicht für die dritte Heimversion nach den diversen Fassungen für 8-Bit-Konsolen und eben „Super R-Type“.

Daraus ergibt sich ganz einem von drei Begleitsatelliten ausgerüstet wird. Damit wären gleichzeitig auch schon Art und Reihenfolge der später zu erhaschenden Powerups (für mehr Geschwindigkeit oder Schußkraft sowie allerlei

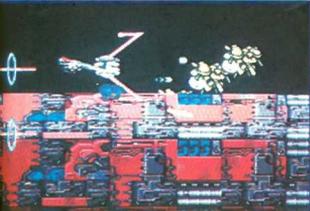


Schutzschilde und zusätzliche Waffensysteme) festgelegt. Durch längeres Gedrückthalten des Feuerknopfs läßt die Standardwumme nach wie vor einen Superschuß vom Stapel, bleibt man noch einige Sekunden länger am Button, fegt gar ein brandneuer, nahezu bild-

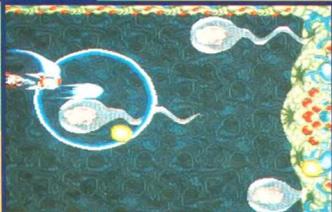
nicht unbedingt einfallsreiche Soundbegleitung auch kaum ein Alien vom Schleudersitz reißen, die restliche Präsentation kann sich sehen lassen: Die teils bekannten, in der Mehrzahl aber frischen Feinde (Technoschlangen, Organomonster etc.) kommen stets in Massen ange-

rauscht, und die originellen Endgegner stellen eine Herausforderung selbst für abgebrühte Ballerprofis dar. Darüber hinaus hat das Leveldesign diesmal ein paar herzhaft überraschungen in petto, z.B. ein Laser-Labyrinth oder die rotierende Raumstation, bei deren Durchflug millimetergenaue Rangierarbeit zu leisten ist. Und kurz vor Schluß gibt's dann sogar ein Wiedersehen mit der fast komplett versammelten Endgegnerschaft des Automaten-Originals! Damit ist R-Type III eine echte Bereicherung für das mit guten Ballerspielen ja nicht gerade übermäßig geeignete SNES, selbst wenn der brutal hohe Schwierigkeitsgrad in Tat-

einheit mit den fehlenden Levelcodes ein wenig auf die Motivation drückt. Na, wenigstens gibt's endlos Continues... (rl)



zwanglos, daß das grundlegende Gameplay beibehalten wurde. Erneut zischt man per Raumgleiter durch vorwiegend von rechts nach links, manchmal



auch diagonal oder sonstwie scrollende Space-Landschaften, um die Schergen des fiesen Bydo-Empires mit dem Laser zu rösten. Anstatt des gewohnten R-9-Fighters steht nun aber die aufgemotzte Variante R-90 im Hangar, welche à la „Parodius“ vor dem Start mit

füllender Megawumms die Gegner vom Screen bloß, daß dann das „Nachladen“ für einige Sekunden ausgeschlossen ist. Mag die gute, aber



R-TYPE III (IREM)	
79%	
BALLER-ACTION FÜR KÖNNER	
GRAFIK	81%
ANIMATION	83%
MUSIK	76%
SOUND-FX	74%
HANDHABUNG	77%
DAUERSPASS	77%
PREIS	119,- DM
TESTUNSTER VON:	GALAXY
SPECIALS	
Unendlich viele Continues, Zwei-Spieler-Modus (hintereinander).	

AUCH ERHÄLTICH FÜR...

MASTER SYSTEM: Segas 8-Bitter kann mit einer rundum glücklichen Version von „R-Type“ aufwarten.

PC ENGINE: Hier spielt sich das Arcade-Original sehr original und ist neuerdings komplett auf einem Modul erhältlich.

GAME BOY: Wurde mit zwei „R-Type“-Umsetzungen bedacht, beide sind exzellent spielbar.

SKYBLAZER

Während sich Segasten über das furiose CD-Spektakel „Ground Zero Texas“ freuen dürfen, eröffnet Sony eine zweite Front am Super Nintendo: Nach der Devise „klotzen statt kleckern“ hat dieser Actionmix gleich zwei Bösewichter zu bieten, denen allerdings auch nichts Besseres eingefallen ist, als mal wieder eine Prinzessin zu entführen. Um die holde Maid zurückzuerobern, darf sich ein Nachwuchszauberer nun 12 Levels lang mit Monstern, Drachen und Magie herumschlagen und am Ende gegen das finstere Duo antreten. Skyblazer eröffnet den Reigen auf einer „Mario“-ähnlichen Landkarte, wo immer ein kleiner Teil der drei zu erforschenden Kontinente zu sehen ist. An den neuralgischen Punkten wird in die Karte hineingezoomt, und ein zumeist horizontal scroller Level steht zur Bewältigung an. Hier muß sich der Held anfangs noch mit Fausthieben behaupten, nach dem Sieg über einen Zwischen- oder Endgegner erhält er dann jeweils einen neuen Zauberspruch – die Flugattacken, Blitzschläge und Schutzschilde werden mit einem simplen Knopfdruck aktiviert. Doch nichts hält ewig vor, schon gar nicht magische Energie, weshalb der Vorrat immer wieder nachgefüllt werden muß. Nur leider findet sich der Nachschub genau wie alle anderen Extras (Heiltränke, Zusatzleben etc.) zumeist an besonders unzugänglichen Stellen der Landschaft. Allzu forsche Forscher werden daher oft mit tückischen Erdstacheln oder einem gemeinen Monster Bekanntschaft schließen, was wiederum zu Energieverlust und damit irgendwann zum Abschied von einem der drei Bildschirmleben führt. Man sollte also die zwischendurch verabreichten Tips eines alten Zaubermeisters stets beachten und natürlich alle Levelcodes notieren.

Was Sony Imagesoft bislang so unter das verspielte Volk streute, war ja noch nicht ganz das Gelbe – man denke nur an die eher mittelpträgliche Filmverföpfung „Hook“. Doch jetzt legen die Jungs richtig los!



Mann, ist das ein Brocken!



Wo bleibt die Feuerwehr?



Im Sturzflug durch die Flora



Singing in the Rain ...

Im Spiel wechseln sich klassische Plattform-Sequenzen in schneller Folge mit Drehturm-Hüpfereien à la „Nebulus“ und Horizontal- sowie 3D-Ballerwechseln ab, so daß Abwechslung hier wahrlich kein Thema ist. Dennoch haben es die Designer geschafft, eine packende Story nahtlos in den Ablauf zu integrieren, was viel dazu beiträgt, daß man unbedingt den bzw. die Schlußgegner sehen möchte. Zumal auch die sonstige Grafik ebenso bunt wie hübsch geraten ist und die Musik glatt von einer CD stammen könnte. Aber auch die irren FX (Schreie und Trittergeräusche, wie man sie aus Fernost-Prügelkfilmen kennt) sind nicht von Pappe, und die Steuerung ist geradezu vorbildlich logisch aufgebaut. Selbst die wenigen knackigen bis unfairen Stellen sind daher mit etwas Übung durchaus zu meistern.

Fazit: Mit Skyblazer ist Sony Imagesoft ein großer Wurf geglückt – eines jener Ausnahmespiele, die vom Grafikfetischisten bis zum bedingungslosen Joypad-Akrobaten eigentlich jeden SNES-Freak begeistern sollten! (mic)

SKYBLAZER (SONY IMAGESOFT)

86%

SKYBLAZER

ACTION-COCKTAIL FÜR FORTGESCHRITTENE

GRAFIK	86%
ANIMATION	84%
MUSIK	88%
SOUND-FX	82%
HANDHABUNG	80%
DAUERSPASS	86%

PREIS 139,- DM

TESTMUSTER VON: IMPORT

SPECIALS

On-Screen-Tips und Paßwörter für jeden Level.



Das göttliche Action-Strategical „Actraiser“ zählt seit rund drei Jahren zu den strahlendsten Highlights am Super Nintendo – nun endlich schwingt sich der nicht minder geniale Nachfolger auf die Plattform!

Die Programmierer von Enix waren nicht faul und haben das Gameplay ganz schön umgekrempelt. So ist der Strategiepart jetzt Schnee von gestern; wo der Götterbote einst einem Siedlervölkchen beim Städtebau behilflich war und bloß zwischendurch mal den Säbel zückte, ist nun permanent Action angesagt. Da trifft es sich doch gut, daß er sich im Fantasy-Reich neuerdings nicht mehr auf das Schwert allein verlassen muß, sondern für kleinere Segel Flüge über Abgründe und Schluchten auch auf ein praktisches Gefieder zurückgreifen kann... Tanzra, der Herr der Finsternis, konnte sich jedenfalls aus

dem Vorgänger herüberretten und hat wenig von seiner alten Bössartigkeit verloren: Diesmal hat er 13 Dämonen auf die Welt losgelassen. Um es mit ihnen aufzunehmen, findet man sich zu Spielbeginn vor einer großen (und zoombaren) Weltkarte wieder, wo 14 nacheinander anwählbare Orte darauf warten, von Rieseengeiern, Zombies, Skorpionen und anderen dämonischen Geschöpfen befreit zu werden. Die Höllenbrut lauert in optisch erstklassig gestalteten Höhlen, Wäldern, Flammenmeeren, Palästen und Luftschiffen, die unter Zeitdruck zu durchwandern sind. Hier ist überlegtes Vorgehen gefragt, um

die recht intelligenten Feindattacken mit der passenden Gegenwehr zu parieren; das Schild dient als Defensivwaffe gegen Feuerbälle oder Speerspitzen, und das Schwert kann unterschiedlich effektive Hiebe austeilen. Daneben gibt es begrenzt vorrätige, dafür aber extradicke Flammenkugeln und Magie-Geschosse; und im Notfall kann unser Engelchen jede Menge Treffer einstecken. Soweit geht's hier also ganz ähnlich zu wie bei „Super Probotector“ und Konsorten, doch eine ähnlich gute Spielbarkeit hat kaum ein Konkurrent zu bieten; Man merkt einfach überall, wie liebevoll an einem nahezu perfekten

Gameplay gefeilt wurde. So wird man über die noch vorhandenen Energiereserven des Endgegners in Kenntnis gesetzt, und alle Sammelextras für Lebenskraft oder Extrawaffen-Power sind stets exakt da zu finden, wo man sie gerade braucht. Erfreulicherweise wurde der gehobene Schwierigkeitsgrad des Vorgängermoduls etwas entschärft, wirklich unfaire Stellen finden sich kaum noch. Im Gegenzug ist nun verschärfte Präsentation angesagt, selten hat man am Super Nintendo schönere Parallax-Szenarien, fiesere Gegner und beeindruckendere 3D-Effekte gesehen!

Da sich die von hochdramatischer Begleitmusik umrahmte Story zudem erst im Spielverlauf so richtig entfaltet, ist für dieselbe fesselnde Atmosphäre gesorgt, die bereits „Actraiser“ zum Klassiker machte. Kurzum, ein würdiger Zweitschlag! (rl)



ACTRAISER 2

(ENIX)

81%



PLATTFORM-ACTION
VARIABLE: 3 STUFEN

GRAFIK	84%
ANIMATION	82%
MUSIK	86%
SOUND-FX	76%
HANDHABUNG	78%
DAUERSPASS	80%

PREIS 119,- DM

TESTMUSTER VON: IMPORT

SPECIALS

Levelcodes und unendlich viele Continues, derzeit nur als Import erhältlich.

„Zelda“ und Co. dürfen sich warm anziehen, denn die kampfproben Dungeonläufer von Westwood haben ihren ersten Konsolen-Rolli vorgelegt – und der könnte der japanischen Konkurrenz noch manches Kopfzerbrechen bereiten!

YOUNG MERLIN

ganz aus Gelbe – man denke nur an die eher mittelpfächtige Filmversion „Hook“. Doch jetzt legen die Jungs richtig los!

Allein die Erwähnung solcher Gewölbelegenden wie „Eye of the Beholder“ oder „Legend of Kyandia“ vermag den versierten Heimabenteurer schon zu verzaubern – doch statt sich auf ihren Computerlorbeeren auszuruhen, liefern die kalifornischen Westwäldler jetzt ein irres Actionadventure für Nintendos 16-Bitter ab. Als Held der Geschichte fungiert Englands Vorzeigezauberer Merlin, der hier noch in der Blüte seiner Jugend steht. Beim Versuch, eine holde Maid zu retten, wird er in ein Märchenland geschleudert, wo er gegen den machthungrigen Schattenkönig antreten muß. Und das ist natürlich ein finsterner Despot der allerübelsten Sorte...

Vor den finalen Showdown gegen den lichtscheuen Widerling und die Befreiung des Fantasyreiches haben die Programmierer zahllose Unteraufgaben gesetzt, die unseren jungen Mega-Magier auf der scrollenden Pseudo-3D-Karte à la „Zelda“ nach und nach erwarten. Zunächst steht Merlin dort allerdings noch weitgehend unbewaffnet und ohne rechtes Ziel mutterseleneallein herum. Doch schon nach wenigen Schritten erhält er unerwartete Hilfe vom Programm, das ihm vor allem in der Aufwärmphase dann noch

die nähere Umgebung, entdeckt verlassene Stollen, lernt eine sittsame Jungfer und eine ebenso wundersame wie hilfsbereite Fee kennen. Die Gegenseite fährt indessen zahlreiche Bösewichter auf, die dem Ärmsten seine herzförmige Energie abknöpfen wollen. Da trifft es sich natürlich gut, daß der Held im Lauf der Zeit immer mehr Waffen, Zaubersprüche und auch etwas ausgefallenerer Gegenstände wie Blitzsterne, Schraubenschlüssel oder Spiegel findet, die zumeist spezielle magische Eigenschaften besitzen. Damit sich der Spieler zwischendurch erholen kann, gibt es Paßwörter, die man sich aber erst durch das Erzielen bestimmter Erfolge verdienen muß.

Young Merlin überzeugt auf der ganzen Linie: Die Grafik ist um Klassen besser als bei „Zelda III“ und nutzt die Möglichkeiten des Super Nintendos (Mode 7-Effekte etc.) weitgehend aus. Genau dasselbe gilt für den Sound und vor allem die Joypadsteuerung, was man besonders bei den Echtzeitkämpfen mit den teilweise recht happigen Gegnern schnell zu schätzen lernt. Die schlüssig entwickelte

... ist. Dennoch haben es die Designer geschafft, eine packende Story nahtlos in den Abenteuer zu integrieren, was viel dazu beiträgt, daß man unbedingt bzw. die Schlußgegner hien möchte. Zumal auch die sonstigen Grafik ebenso bei wie hübsch geraten ist und

Ich glaub',
mein
Schwein
pfeift!



Hereinspaziert?

Story wird praktisch nie langweilig und hält noch den abgebrühtesten Abenteurer bei der Stange, während das faire Gameplay mit seinen Einführungshilfen auch Neulingen eine echte Chance läßt. Westwoods Einstieg in die Konsolenwelt hätte also kaum besser ausfallen können – die etablierte Konkurrenz wird sich mächtig anstrengen müssen, wenn sie diesen bezaubernden Jungzauberer übertrumpfen will! (mic)



Finstere Typen in finsternen Höhlen



Der Stein der Weisen?

YOUNG MERLIN (WESTWOOD/VIRGIN)

85%



ACTION-ADVENTURE FÜR FORTGESCHRITTENE

GRAFIK	80%
ANIMATION	82%
MUSIK	82%
SOUND-FX	80%
HANDHABUNG	84%
DAUERSPASS	88%

PREIS 139,- DM

TESTMUSTER VON: HERSTELLEN

SPECIALS

Paßwörter, komplett in Englisch.

SHADOWRUN



Schatten einer dunklen Zukunft!



DATA EAST*, FASA Corp.

SUPER NINTENDO

LASER BEAM

Nintendo

* Shadowrun hat den **Laguna Spaßgarantie**-Sticker: Das heißt: Du kannst das Spiel innerhalb von 4 Wochen nach Kauf umtauschen. Und zwar gegen ein anderes LAGUNA Spiel, ebenfalls mit Spaßgarantie, für das gleiche System.

"Eine exzellente Mischung aus Rollenspiel, Action und Strategie."

Nintendo Fun Vision

Mega Fun: 85%

„Ungewöhnliches Cyberpunk-Rollenspiel mit komplexer Story und dichter Atmosphäre.“

MANIAC: 81%



**Deutsche
Bildschirmtexte!**

Weitere Informationen zu Shadowrun-Artikeln bei: Fantasy Productions GmbH, Postfach 14 16, 40674 Erkrath, Tel. 02 11 / 9 24 22 42

Laguna
VIDEO GAMES

Laguna Hotline Service: 06107/62067
Montag bis Freitag: 15.00 - 18.00 Uhr

LAGUNA Spiele gib't überall: In Kaufhäusern, im Fachhandel oder im Versandhandel!



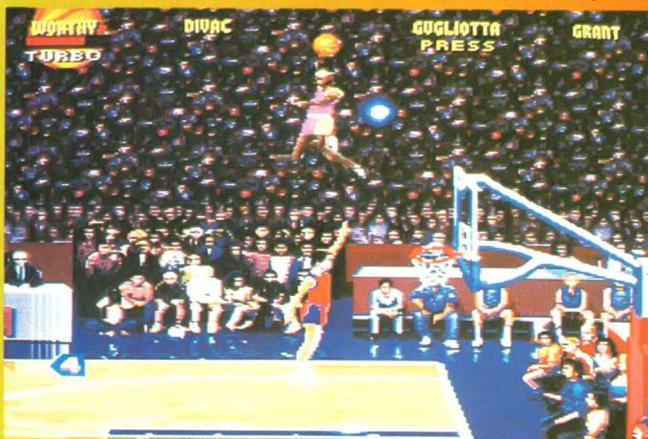
Letztes Jahr war die Automatenvorlage dieses Ausnahme-Basketballs ja der Hit in den Spielhallen, es war also nur eine Frage der Zeit, wann auch die Konsoleros in den Genuß kommen würden. Gerade noch rechtzeitig vor Redaktionsschluß erreichte uns die Version für das Super Nintendo – gut so, denn wäre sie eher gekommen, wäre das Heft wohl nie fertig geworden... Trotz der fesselnden Hitqualitäten dieses irrwitzigen Sportspektakels konnten wir uns aber für den Test vom Monitor losreißen; hier nun das Spielprinzip: Mit einem der 27 Teams der National Basketball Association (NBA) gilt es, den Gegner in vier Vierteln à drei Minuten abzuzocken. Die Mannschaften sind hier mit jeweils zwei ihrer Cracks vertreten, doch von der Zählweise (2 Punkte für einen Standard-

Den Konvertierern von Acclaim läuft der Erfolg zur Zeit förmlich hinterher: Nach dem Megaseller „Mortal Combat“ steht mit den Korbwerfern von Bally Midway eine weitere Automatenumsetzung von Weltklasse im Regal!

Freilich kann der wahre Basketball-Fan die Wahl aber auch nach seinen persönlichen Vorlieben treffen, denn es wurden fast alle Stars aus der echten NBA mit eingebaut: David Robinson und Patrick Ewing fehlen genauso wenig wie der deutsche Supersonicer Detlev Schrempf. Dazu

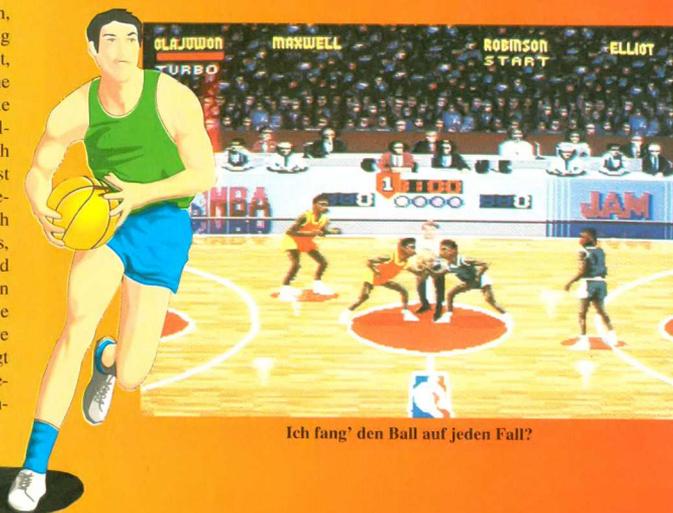
gibt's jede Menge Optionen, etwa für Spielstärke und Steuerung oder eine zuschaltbare Computer-Hilfe, um weit zurückliegenden Teams bessere Trefferchancen zu geben. Und natürlich sind bis zu vier Teilnehmer zugelassen, die per Mehrplayer-Adapter in jeder nur erdenklichen Kombination mit- bzw. gegeneinander antreten dürfen – NBA Jam ganz alleine zu spielen, ist daher schon fast ein Verbrechen!

Schließlich sollte man auch seinen Freunden den Anblick der tollen Grafik gönnen, denn wer wäre nicht von superben Animationen und witzigen Gags wie zersplittenden Körben oder qualmenden Bällen begeistert? Dazu gibt's tonnenweise verschiedene Dunk-Sequenzen, die sich nach dem jeweils angewählten Spieler richten. Die Musik ist dagegen eher durchschnittlich, was aber durch knackig-kernige Sounds locker wieder wettgemacht wird. Doch wie so oft liegt das Geheimnis des Erfolges weniger in solchen schönen Äußerlichkeiten als vielmehr in einer durchdachten und präzisen Steuerung: Wie schon bei „Jimmy Connors Ten-



Mensch, kann der springen!

korb, 3 beim Fernwurf) mal abgesehen, werden die Regeln mehr als großzügig ausgelegt. So sind Fouls nicht nur erlaubt, sondern unbedingt notwendig, um eine echte Chance auf den Sieg zu haben. Die Ergebnisse werden dann in Form eines ellenlangen Paßworts abgespeichert, doch so weit sind wir noch lange nicht, zuerst will ja die passende Mannschaft ausgesucht sein. Und tatsächlich zeichnet sich jeder Spieler durch vier Eigenschaften aus, nämlich Schnelligkeit, Fernwurf- und „Dunk“-Stärke sowie seine Qualitäten in der Verteidigung. Da somit manche Teams auf eine gute Mischung, andere wieder voll auf einzelne Stärken ausgelegt sind, ist es wichtig, mit Mannern anzutreten, die der eigenen Spielweise am nächsten kommen.



Ich fang' den Ball auf jeden Fall?



Im Anflug auf die Führung



nis" wird der Ball erst in dem Moment geworfen, in dem der Knopf losgelassen wird, was einen tollen Variationsspielraum schafft. Aber auch die begrenzt verfügbare „Turbo“-Taste, um die letzten Reserven freizusetzen, ist ein originelles Feature; in Kombination mit all den Replern, Fouls und Ballabnahmen ist damit viel, viel Abwechslung garantiert, ohne daß das Spiel jemals kompliziert wirken würde. Schön und gut, werdet Ihr sagen, aber ir-

gendwann wird auch so was mal langweilig. Da habt Ihr natürlich recht, doch wußten das auch die Programmierer, weshalb sie ähnlich wie bei „Mortal Combat“ Geheimcharaktere eingebaut haben, die über einen Spezialcode zu aktivieren sind – in der Praxis also ein zusätzlicher Motivations Schub, der vermutlich auch unsere Seiten mit den Lösungshilfen noch ein Weilchen auf Trab halten dürfte. Unter dem Strich liegt mit NBA Jam damit ein

Sportspiel der absoluten Extraklasse vor; besonders, wenn man hin und wieder gern ein paar Freunde vor seinem SNES versammelt, sollte man sich diesen Geniestreich nicht entgehen lassen! (mic)

NBA SHOWDOWN

Der Vollständigkeit halber soll nicht verschwiegen werden, daß Acclaim nicht der einzige Hersteller ist, der eine NBA-Lizenz ergattern konnte – auch die Sportspezialisten von Electronic Arts haben sich mächtig ins Zeug gelegt und eine superexakte Basketball-Simulation fürs Mega Drive auf die Beine gestellt. Im Gegensatz zum eher actionlastigen Fun-Spiel NBA Jam wird hier also voller Wert auf originale Regeln, Teams und Spielzüge gelegt. Natürlich unterstützt das EA-Game den firmeneigenen Vier-Spieler-Adapter, so daß (bei entsprechender Einarbeitung) auch der NBA Show-

down Basketball-Schlachten jeder gegen jeden ermöglicht. Allerdings muß so viel Komplexität mit einer ziemlich popeligen Grafik, Magersound und erheblich umständlicherer Steuerung bezahlt werden. Im Gegensatz findet der Basketball-Tüftler denn aber auch eine sozusagen im Detail versoffene NBA wieder.



Electronic Arts gibt den Mega Drivern (k)einen Korb; NBA Showdown

NBA JAM (ACCLAIM)



BASKETBALL-ACTION VARIABLEL

GRAFIK	84%
ANIMATION	88%
MUSIK	66%
SOUND-FX	84%
HANDHABUNG	90%
DAUERSPASS	89%

PREIS 159,- DM

TESTMUSTER VON: HERSTELLER

SPECIALS

Für bis zu vier Spieler (via Adapter), reichlich Optionen, paßwortgespeicherte Statistik.

AUCH ERNÄHLICH FÜR...

MEGA DRIVE: Hat den Redaktionsschluß knapp verpaßt, sollte aber bereits erhältlich sein.

GAME GEAR: Siehe Mega Drive.

GAME BOY: Die tragbare SW-Version erscheint im Oktober.

Den Vorgänger veröffentlichte „Lotus“-Hersteller Gremlin vor gut zwei Jahren noch unter dem Titel „Top Racer“ – inzwischen haben die Digi-Mechaniker aber mehr als nur den Namen getunt!

TOPGEAR 2

Die vorangestellte (und am europäischen Markt dann umbenannte) Autoraserei war für damalige Konsolenverhältnisse zwar erstklassig, litt jedoch trotz guter Spielbarkeit unter kleinen Mankos, die nun beseitigt wurden. Das grundsätzliche Gameplay hat sich freilich nicht bahnbrechend geändert:

Ein oder zwei Bleifüße dürfen durch 16 Länder à vier Strecken donnern und mit 20 Konkurrenten um Weltranglistenpunkte kämpfen. Soll die Karriere nicht vorzeitig beendet sein, muß man dabei jeweils zumindest unter die ersten zehn kommen. Für die Plätze eins bis sechs winken darüber hinaus dicke Preisgelder, welche man zwischen den Rennen im Shop gegen neue Motoren, Reifen, Turbolader etc. eintauschen kann. Auch auf der Piste selbst stößt man nicht nur auf allerlei Hindernisse, sondern auch auf Nitrobeschleuniger oder andere Wertgegenstände, was der Sache zusätzlichen Reiz verleiht.

Gegenüber dem Vorgänger wurde die mehr übersichtliche als detailfreudige Grafik etwas verfeinert und um schicke Wetereffekte wie Nebel und Schneetreiben ergänzt. Die Soundbegleitung röhrt standesgemäß gewaltig, und die Steuerung ist über jeden Zweifel erhaben. Neben der

höheren Zahl von Rennstrecken ist die augenfälligste Verbesserung des Spiels der neu eingeführte Fullscreen im Solomodus, wodurch einsame Raser trotz aller Anzeigen für Geschwindigkeit, Platzierung, manuelle oder automatische Gangschaltung etc. jetzt deutlich mehr von der Landschaft sehen. Sehr motivationsfördernd und viel lebensnäher als die frühere Auswahl zwischen mehreren Boliden ist auch der Shop mit den Tuning-Extras, und der Schwierigkeitsgrad fiel schließlich etwas moderater aus als ehemals. Das einzig Nervige an dem Game sind somit die ellenlangen Paßwörter, die man alle vier Rennen erhält – sie machen jeden Neustart zur Geduldprobe. (mic)



Den vollen Screen braucht der Solist!



Nachts sind alle Autos bunt.

Gas, bis daß die Kolben rattern...



TOP GEAR 2 (KEMCO / GREMLIN)	
81%	
EDEL-RASEREI VARIABLE: 3 STUFEN	
GRAFIK	72%
ANIMATION	74%
MUSIK	80%
SOUND-FX	82%
HANDHABUNG	80%
DAUERSPASS	82%
PREIS	139,- DM
TESTMUSTER VON: HERSTELLER	
SPECIALS	
Paßwörter, Zwei-Spieler-Modus.	

PINBALL

Seit der „verträumte Flipper“ vor zwei Jahren am Amiga auftauchte, gilt er als Nonplusultra unter den Digital-Kugelleien – diese Konvertierung setzt nun fast dieselben Maßstäbe am Super Nintendo!

Wurde auch wirklich Zeit für einen guten SNES-Flipper, denn im Unterschied zum Mega Drive fehlte hier ja noch eine ordentliche Versoftung des beliebten Kneipensports. Da läßt es sich sogar verschmerzen, daß man gegenüber dem klassischen Computer-Original ein paar kleine Abstriche in Kauf nehmen muß:

Die Optik ist nicht mehr ganz so bunt wie anno Amiga, und auch der Ball kullert nicht mehr ganz so realistisch – das Gameplay ist aber immer noch genial, denn die unterschiedlich aufgemachten und verschieden schwer spielbaren Tische garantieren Spaß bis zur Sperrstunde. „Ignition“ ist dabei irgendwo im weiten Weltraum angesiedelt, und bei „Steel Wheel“ geht’s um die Eisenbahn. „Beat Box“ ist knallig bunt und „Nightmare“ gruselig düster. Für etliche Bumper, Rampen und viel Abwechslung ist also gesorgt, wobei die Silberkugel allerorten von ex-



Der Tisch der Flipper-Träume



Da würde selbst der blinde Tommy Augen machen!

Dreams

akt passender Musik und starken Sound-FX begleitet wird. Die Steuerung (samt Rüttel- und Tilt-Funktion) klappt hervorragend, dito das hyperschnelle Auf- und Ab-Scrolling der übergroßen Irrgärten. Auch wenn wir uns einen Batteriespeicher für die pro Tisch getrennt gelisteten Highscores gewünscht hätten, kann es daher nur ein Fazit geben: Entweder Pinball Dreams oder gleich in die Kneipe! (rl)

PINBALL DREAMS (GAMETER)

78%



FLIPPER-SIMULATION VARIABLE: 4 STUFEN

GRAFIK	73%
ANIMATION	76%
MUSIK	88%
SOUND-FX	81%
HANDHABUNG	78%
DAUERSPASS	80%

PREIS 119,- DM

TESTMUSTER VON: HERSTELLER

SPECIALS

Bis zu acht Pinball-Wizards dürfen (natürlich hintereinander) mitmischen. Sound-FX und Musik sind getrennt an- und abschaltbar.

AUCH ERNÄHLICH FÜR...

AMIGA CD²: Hier gibt's den extrabunten Nachfolger Pinball Fantasies – der beste Digi-Flipper weit und breit!
MEGA DRIVE: Gerade fertig-programmiert und sehr hübsch geraten, sollte diese Version demnächst zu kaufen sein.
MASTER SYSTEM: Ähnlich wie am Mega Drive
GAME GEAR: Nahezu identisch mit dem Master System.
GAME BOY: Abgesehen von der üblichen SW-Grafik mit Piepsound eine Wucht!

Um sich für seine Plattform-Einsätze fitzuhalten, nahm der schuppige Agent am Mega Drive vor einem Jahr an den „Aquatic Games“ teil – hier heißt die Gaudi-Olympiade anders, aber sonst ist sie identisch.

JAMES POND'S CRAZY GAMES

Bis zu vier Spieler dürfen nacheinander in acht Disziplinen auf Medaillenjagd gehen: Am Anfang steht ein feuchtfrohlicher 100-Meter-Lauf, bei dem James streckenweise sogar über das Wasser wandeln kann, falls er die nötige Geschwindigkeit erreicht – ansonsten wird halt geschwommen. Anschließend muß Seehündin Ceceelia verhindern, daß ihre pennenden Artgenossen durch die umherfliegenden Bälle aus der Siesta gerissen werden. Als nächstes kommen das Trampolinspringen und eine bonbonsüße Fischfütterung, und beim folgenden „Shell Shooting“ soll unser Goldfisch Luftballons mit Hilfe von scharfkantigen Muscheln zum Platzen bringen. Dann darf ein Hai namens Mark mit dem Einrad durch die Gegend heizen, bevor der Sprintfrosch F-fortesque im Hürdenlauf Zitteraale und Wasserpflanzen überspringt. Den krönenden Abschluß bildet schließlich der Staffellauf. Solo-Sportler müssen sich vor den einzelnen Wettbewerben erst qualifizieren, außerdem können bei allen Events

Bonuspunkte und Symbole eingesammelt werden, die die Teilnahme an zwei Spezialdisziplinen ermöglichen – Weitsprung und Frisbee-Werfen. Das hört sich nicht nur witzig an, das spielt sich auch so; denn neben dem abwechslungsreichen Gameplay überzeugt auch die Bedienung mit der individuellen Button- bzw. Steuerkreuzbelegung. Die putzig animierte, meist ruckelfrei scrollende und mit vielen liebenswerten Details ausgestafferte Grafik hat sich ebenfalls nur Lob verdient, fast so gelungen sind die Sound-FX und Musikstücke. Wenn es dennoch nicht ganz für olympisches Gold langt, dann weil ein Zwei-Spieler-Simultanmodus zumindest in einigen Disziplinen schön gewesen wäre – aber man kann mit der Silbermedaille wohl auch zufrieden sein... (st)

JAMES POND'S CRAZY GAMES

(SALES CURVE)

80%



FUN-OLYMPIADE VARIABLE: 2 STUFEN

GRAFIK	80%
ANIMATION	80%
MUSIK	74%
SOUND-FX	72%
HANDHABUNG	80%
DAUERSPASS	82%

PREIS 119,- DM

TESTMUSTER VON: LEISURESOFT

SPECIALS

Continues, die man sich erst erspielen muß.

AUCH ERNÄHLICH FÜR...

MEGA DRIVE: Bis auf den Titel praktisch identisch.



Ein Agent bei der Leibesertüchtigung



Geschwindigkeit ist keine Hexerei!!

NINTENDO
SUPER NINTENDO

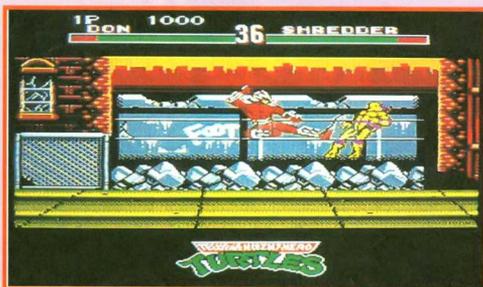
In Sachen Digital-Kloppereien hat sich am NES schon länger nichts mehr getan – das hat nun auch Konami gemerkt und flugs die aktuelle Krötenkeilerei vom Super Nintendo auf 8-Bit-Format zurechtgestutzt.

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS

Zurechtgestutzt deshalb, weil das Spiel hier in mancherlei Hinsicht nicht mehr viel mit der 16-Bit-Vorlage gemein hat. Für uns ein willkommener Anlaß, diese Version für das derzeit eher dünn mit neuer Story aufwarten kann: Erzschurke Shredder bietet den vier aus Film, Funk und Fernsehen bekannten Turtle-Teenagern einen faustlastigen Kräftevergleich an, wobei er neben zwei seiner Schergen auch höchstpersönlich in den Ring klettert.

Aus diesem festlichen Anlaß dürfen sich Solo- oder Duo-zocker nun durch eine mit insgesamt sieben Recken besetzte Riege prügeln. Man hat stets die freie Kämpferwahl, und Gewinner ist immer der Sieger aus zwei

von drei Runden bei einstellbarem Zeitlimit. Richtig interessant wird's freilich erst beim Turnier, denn hier treten bis zu vier Spieler jeweils paarweise gegeneinander an und knüpfeln nach dem K.O.-System die gegnerischen Energie-reserven nieder. Trotz der bloß zwei Buttons des NES-Pads muß man dabei kein reduziertes Tritt-Arsenal in Kauf nehmen, die üblichen Fußfeiger und Handkantenschläge sind komplett integriert, jeder Pizza-Fan hat sein individuelles Brachial-Werkzeug (Eishockeyschläger, Nunchakus, etc.) dabei, zudem rollt gelegentlich eine Feuerkugel in den Screen und läßt sich als Wurfgeschöß mißbrauchen. Trotz aller Ähnlichkeit beim



Gameplay hat die Spielbarkeit der Adaption gegenüber dem SNES-Original gelitten. Obwohl das Optionsmenü zwei verschiedene Geschwindigkeitsmodi („Normal“ bzw. „Turbo“) bietet, geht's eigentlich immer zu hektisch her, um wirklich gezielte Aktionen anzubringen. Mangels Konkurrenz-Prügeleien am NES wird man sich jedoch mit Zufallstreffern abfinden müssen, genau wie mit der nicht eben umwerfenden Grafik. Bildausschnitt und Kämpfer-Sprites sind nämlich arg klein ausgefallen, und die Hintergründe (Hinterhof, Hafen etc.) sehen zwar hübsch aus, sind aber mit vier Stück nicht gerade üppig vorhanden. Tröstlich immerhin, daß ihr Untergrund mit dem aus „Street Fighter II“ bekannten 3D-Scrolling aufwartet und sich das Sprite-Geflacker in Grenzen hält. Last not least ist die Musik flott, brauchbare Sound-FX gibt's ebenfalls.

Alles in allem hätte Konami die Konvertierung sicher besser hinkriegen können, daß die Jungs technisch mehr draufhaben, haben sie schließlich schon mit der NES-Version von „Bucky O'Hare“ eindrucksvoll bewiesen. Aber wie gesagt: Mangels Masse ist auch dieses Modul für ein

Weilchen launigen Prügelspaß gut. (rl)

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS (KONAMI)



PRÜCEL-ACTION	
VARIABEL: 3 STUFEN	
GRAFIK	69%
ANIMATION	74%
MUSIK	74%
SOUND-FX	66%
HANDHABUNG	64%
DAUERSPASS	59%

PREIS 99,- DM
TESTMUSTER VON: HERSTELLER

SPECIALS
Umfangreiches Optionsmenü, bis zu vier Spieler dürfen mitkloppen.

AUCH ERNÄHLICH FÜR...
SUPER NINTENDO: In jeder Beziehung besser.
MEGA DRIVE: Abgesehen von den Szenarien weitgehend identisch mit der SNES-Version.

Darkwing Duck

Auf Capcom ist halt Verlaß: Während der Nachschub für Nintendos Achtbitter in letzter Zeit fast überall ins Stocken kam, servieren uns die Arcade-Profis hier sprungstarkes Plattform-Geflügel à la carte!

**NINTENDO
NES**

Inspiriert wurde man zu dieser heroischen Tat von den knallharten TV-Einsätzen, die der Titelheld hierzulande allwöchentlich im öffentlich-rechtlichen „Disney Club“ der ARD zu bestehen hat. Denn wieder einmal ist St. Erpelburg in Nöten, weil die Verbrecherorganisation F.O.W.L. gerade zum entscheidenden Schlag gegen das liebenswerte Städtchen ausholt. Sechs einschlägig bekannte Ganoven wie Moliarty oder Megavolt machen die Straßen unsicher, im siebten und letzten Abschnitt wartet dann noch der schreckliche Eisenbeiß in seiner schwimmenden Festung auf Darkwing Duck.

In den horizontal scrollenden Plattformlevels kann man z.B. erleben, wie Quackerjack samt seiner Bande den Bau einer Brücke sabotieren will oder wie der finstere Wolfduck die innere City terrorisiert. Doch stets ist auch gleich unser maskierter Held mit seiner Gaspistole zur Stelle und bahnt sich den Weg durch die schießwütigen Horden, ballermnden Hubschrauber und bombenspeiden Schleimvieher. Daneben

sorgen abgründige Abgründe, haushohe Häuser und hakelige Fanghaken dafür, daß nur pixelgenau springende Erpel ihre Chance zum Ruhm bekommen. Unterwegs stößt die waekere Ente auf versteckte Bonusstages sowie haufenweise Munition und Extrawaffen – was auch dringend nötig ist, denn jeder Kontakt mit allem, was nicht nach einem engen Verwandten von Donald, Daisy oder Dagobert aussieht, bringt gleich ein ganzes Viertel der Energie zum Verschwinden, mit der die insgesamt vier Heldenleben ausgestattet sind.

Capcoms Entenstreich macht wahrlich keine schlechte Figur auf dem NES: Die Grafik fängt die düstere Atmosphäre der Zeichentrickserie wunderbar ein, und über die Animationen kann man ebenfalls nicht meckern. Der Begleitsound duzelt leider ein bißchen, aber immerhin war auf dem Modul noch genügend Platz für die originale Titelmusik. Auch steuerungstechnisch gibt's nur selten Probleme, wenn hier et-

was hakt, dann passiert es meist bei den teilweise recht anspruchsvollen Klettertouren. Generell ist der Schwierigkeitsgrad jedoch relativ moderat ausgefallen, lediglich die happigen Endgegner bilden eine Ausnahme von dieser Regel. Vor allem zu Anfang ist das Game angenehm leicht, erst nach und nach tauchen auch schwerere Passagen auf, so richtig unfair wird die Sache aber (fast) nie. Gewürzt ist der Spielspaß noch durch etliche Running Gags, von denen manche allerdings nur Kenner der Fernsehserie verstehen dürften. Doch als NES-Kenner ist man sich hier einig: Darkwing Duck beweist allen Spöttern, daß das NES noch lange nicht tot ist, sondern nach wie vor eine geeignete Plattform für Hüpficals der drolligen Art darstellt! (mie)



Stadt in Gefahr!



No risk, no fun!



Ente am Haken



DARKWING DUCK
(CAPCOM)

72%

JUMP & QUAK
FÜR FORTGESCHRITTENE

GRAFIK	74%
ANIMATION	74%
MUSIK	62%
SOUND-FX	64%
HANDHABUNG	72%
DAUERSPASS	73%

PREIS 99,- DM

TESTMUSTER VON: LEISURESOFT

SPECIALS

Nur ein Spieler, aber unendlich viele Continues, komplett deutsch.

AUCH ERHÄLTlich FÜR...

GAME BOY: Von der Optik mal abgesehen, weitgehend identisch.

non-verbal
communication
via fax:
(0 40) 5 59 37 09

PLAY ME
TOYS 'N' GAMES

hottest stuff for

SNES, mega drive,
CD 32, 3DO, jaguar,
etc., etc.

beat'em up
shoot'em up
jump 'n' run

call 'n' order

händleranfragen
erwünscht!

wahlingsallee 6
22459 hamburg
voice:
(0 40) 5 50 01 22

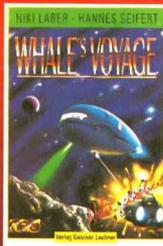


HABEN, WAS KEIN ANDERER HAT!

3

WAHNSINNS- NEUHEITEN IM BLAST- SHOP

NEU



&

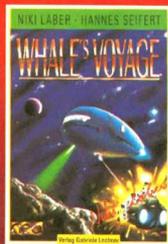


Exklusivität im **DOPPELPACK!**
WHALE'S VOYAGE-BUCH & CD
kommen vom Autor bzw. Komponisten
handsigniert zu Euch, um Augen und Ohren
gleichzeitig zu verwöhnen!
Der Komplettpreis: verbilligte 50,- DM

EXKLUSIV



Das haut den stärksten Robot um:
TURRICAN-CD
16 Mega-Tracks von Chris Hülsbeck
in einer vom Meister persönlich
handsignierten Sonderauflage!
Kostenpunkt: nur musikalische 31,- DM



Das vom Autor handsignierte
WHALE'S VOYAGE-BUCH
ist nicht nur eine Komplettlösung
zum Spiel, sondern vor allem ein
echtes Rollenspiel zum Mitmachen!
Komplett: nur abenteuerliche 39,- DM

BESTELADRESSE: 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.)

SEGA

MEGA DRIVE/MASTER SYSTEM



Das neue Multitalent: Multi-Mega

Für grenzenlose CD-Power:
CDX-Adapter

NEUES VON SEGA

Das erste Multiplayer-Game ohne
Adapter: Tennis All-StarsAlles neu macht der Mai:
Virtua Racing

Vom MD-Nachfolger „Saturn“ wissen wir leider nur zu berichten, daß die DOS-Macher von Microsoft dafür gerade das Betriebssystem entwickeln – unsere sonstigen Hard- und Software-News sind dafür um so heißer!

nen im Spielmodul integrierten Vier-Spieler-Adapter einfallen lassen! In die Cartridge wird dabei einfach ein zusätzliches Paar Joypad-Ports eingebaut, was zusammen mit den beiden konsolenseitig vorhandenen insgesamt vier macht. Diese Technik nennt sich **J-Card** und soll den Spieler nicht mehr kosten als herkömmliche Software; zwischen 100 und 150 Mark pro Game sind angepeilt (wobei man sich dann natürlich die Investition in einen externen Multiplayer-Adapter sparen kann). Als erstes Spiel dieser neuen Generation geht Ende Mai **Tennis All-Stars** auf den Court.

BESSER SPÄT ALS NIE?

Segas Mega Drive-Konvertierung des spektakulären Renn-Automaten **Virtua Racing** verspätet sich; war als Starttermin zunächst Mitte März angepeilt, so ist aufgrund technischer Probleme mit dem im Modul integrierten DSP-Chip nun vom Mai die Rede. Die pfeilschnelle 3D-Polygongrafik sah bei einer ersten Vorabpräsentation schon sehr spektakulär aus, um so gespannter sind wir auf den endgültigen Test im nächsten Heft. Als kleines Trostpflaster für enttäuschte Raser haben wir aber ein paar aktuelle Bilder... (rl)



Ideen muß man haben: J-Card

DAS MD-PORTABLE

Ab April soll eine pfiffige Kompakt-Kombination aus Mega Drive und Mega CD für transportablen Spielspaß sorgen: Das **Multi-Mega** ähnelt einem herkömmlichen CD-Walkman und läßt sich auch so nutzen – doch nach Anschluß an den heimischen Fernseher entpuppt es sich zusätzlich als Abspielstation für MD-Module und -CDs! Da sich an der prinzipiellen 16-Bit-Technik nichts geändert hat, sind zwar keine Verbesserungen zu vermelden, aber dafür kann vorhandene Soft problemlos weitergenutzt werden. Im Pack werden neben dem Gerät auch ein Sechschbutton-Pad, ein Netzteil, ein RGB-/Antennenkabel sowie die Musik-CD „Sonic-Boom“, ein Spielmodul (voraussichtlich „Sonic 2“) und zwei bis zum Redaktionsschluß noch nicht feststehende CD-Games enthalten sein. Der Preis stand indessen schon fest: 998,- DM Gage will das neue Multitalent sehen.

CD OHNE GRENZEN

Stolze Besitzer eines Mega CD haben es vielleicht schon bemerkt: Import-CDs verweigern auf der deutschen Ausgabe der Scheibenschleuder ihren Dienst! Um dem ein Ende zu bereiten und die teils Monate vor dem offiziellen deutschen Release erhältlichen Japan- bzw. USA-CDs auf inländischen Geräten nutzen zu können, hat Dataflash seinen **CDX-Adapter** auf den neuesten Stand gebracht – ist das Teil erst im Modulschacht des Mega Drive verstaut, wird jede CD unabhängig von ihrer Herkunft verdaut! Nähere Infos und Preise bei:
Fa. Dataflash, Tel. 02822/68545.

QUADRO-POWER

Da Multiplayer-Games derzeit groß in Mode sind, hat sich Codemasters nun ei-

SONIC 3



Woher kenn ich die Gegend bloß?

Weil nichts so erfolgreich ist wie der Erfolg, spendierte Sega seinem Firmenmaskottchen nach dem sprungstarken Erstling schon bald eine Fortsetzung. Trotz des dafür neu eingeführten Fuchsfreunds Tails und dem Zwei-Spieler-Modus mit Splitscreen waren spielerisch gewisse Abnutzungserscheinungen jedoch nicht zu leugnen – sollte der ewige Kampf gegen den oberbösen Dr. Robotnik unseren rasenden Igel vielleicht doch ermüdet haben? Nein, soviel läßt sich vorweg schon verraten: In Teil drei geht's eindeutig wieder aufwärts!

So wurde endlich eine Batterie zum Abspeichern von (maximal sechs) Spielständen in das Modul eingebaut, was schon deshalb eine gute Idee ist, weil der stachelige Held und/oder sein fuch-



Vorsicht
Steinschlag!



Mich laust der Igel!

streut, die ihren Besitzer vor den Angriffen der herumschwirrenden Killerbienen und der sonstigen Gegner schützen – plattmachen läßt sich die Brut wie gehabt durch das emsige Schlagen von Purzelbäumen.

Wer lange genug sucht, entdeckt aber auch Neues, etwa extragroße Ringe, mit deren Hilfe man geradewegs in die frisch eingeführte Bonusrunde gelangt. Hier müssen auf einer riesigen, sich drehenden Kugel sämtliche blauen Bälle eingesackt werden, zur Belohnung fällt dann (wieder) ein magischer Kristall in die Hände des Rettungskommandos. Damit eben dies nicht zu oft passiert, hat Robotnik allerlei Zwischen- und Endmonster von zumeist metallischer Bauart unter Vertrag genommen. Doch egal, ob nun ein gigantisches Raumschiff in der oberen Bildhälfte kreist und Bomben abwirft oder ein Wassermonster den ganzen Screen in einen Whirlpool verwandelt, stets bleibt der Schwierigkeitsgrad im Rahmen des Beherrschbaren. Auch alte und neue Extras sind ja wieder reichlich vorhanden, beispielsweise eine Luftblase, die Tauchgänge erleichtert, die bewährten Siebenmeilenstiefel oder ein feuriges Flammenschild. Besonders neckisch ist der Magnet, der sämtliche Ringe in der Umgebung anzieht und den Highscore da-

sicher Freund hier ihr mit Abstand umfangreichstes Plattformabenteuer erleben: Nach dem Endkampf im Vorgänger floh der schwer angeschlagene Robotnik mit seinem Raumschiff (von Spöttern auch Todesei genannt) auf eine schwebende Insel. Dort hetzte der durchtriebene Akademiker die örtliche Bevölkerung gegen Sonic und Tails auf, was natürlich auch den leichtgläubigen Schimpansen Knuckles nicht unbeeindruckt ließ. Und wenn man jetzt noch weiß, daß dieser Affe die sieben magischen Kristalle bewacht, welche das Eiland in der Schwebe halten, muß einem ja schon Böses schwanen...

Die Rettung naht in Form unseres dynamischen Duos, das auch hier wieder in Windeseile durch Senken und Loopings sprintet bzw. kugelt, schwimmt, hüpfet oder fliegt. Die insgesamt sechs, jeweils zweigeteilten Welten sind landschaftlich also kaum als revolutionär neu zu bezeichnen. Gerade die Wälder und Wiesen der „Angel Island Zone“ erinnern frappant an den allerersten Hedgehog-Hammer, hier wie dort werden Abgründe und wegbröckelnde Felsvorsprünge mittels Lianen überwunden, Bumper befördern unvorsichtige Wanderer hoch in die Luft oder in versteckte Geheimräume. Und selbstverständlich liegen überall die berühmten Ringe ver-





Jetzt aber schnell, der Sonic-Tag war schon am 3. März!

SEGA
MEGA DRIVE



Tempo ist hier alles!



durch gewaltig nach oben treibt! Wohl um zu verhindern, daß Profis das Spiel innerhalb einer Stunde durchzocken, hat Sega aber auch die eine oder andere Gemeinheit eingebaut – wenn sich etwa in der Unterwasserwelt ein Killerhai an Sonics Stacheln heftet, kann man dieses Bildschirmleben getrost abschreiben... Die Kritik bezüglich zu wenig origineller, wirklich neuer Features bei dieser Fortsetzung hatte man in Japan wohl ebenfalls vorausgesehen und deshalb das Betätigungsfeld unserer Helden gleich um das Dreifache vergrößert. Auch für Abwechslung wurde gesorgt, denn mal geht's durch eine Gegend voller Murmeln, in denen man sich sogar spiegeln kann, dann laden auf dem Jahrmarkt Kannonen und Bumper zu unkonventionellen Flugversuchen ein, und am Nordpol

kommen sogar die Skifahrer auf ihre Kosten. Trotz des moderaten Schwierigkeitsgrades dürfte man demnach schon ein paar Wochen beschäftigt sein, wenn man wirklich alle Bonusräume und Abkürzungen in den weitverzweigten Levels entdecken will. Und wem das noch nicht reicht, der kann neben den altbekannten Spielmodi (Sonic & Tails alleine oder als Team) auf einem diesmal flimmerfreien Splitscreen ein rasantes Wettrennen veranstalten, für das drei verschiedene Strecken bereit stehen. Erwartungsgemäß sind die Sega-Designer auch in technischer Hinsicht auf Nummer sicher gegangen und haben im Zweifelsfall lieber bereits Bekanntes perfektioniert, als alles komplett umzumodeln. Dementsprechend dürft Ihr Euch auf detailverliebte Hintergründe freuen, die artig in mehreren Ebenen und sämtlichen Himmelsrichtungen scrollen; die Sprites sind samt und sonders hinreißend animiert. Sonic selbst ist natürlich der Star der Show, aber auch seine diversen Widersacher vom Pinguin bis zum Rhinoceros lassen kaum Wünsche offen. Die Musik schleicht sich im gewohnten Discogewand in die Gehörgänge, ab und zu dringt auch mal ein

Die Bonuskugel

Fetzen Sprachausgabe ans Ohr. Und was die Steuerung angeht, ist das hektische Gehopse ohnehin über alle Zweifel erhaben.

Unter dem Strich ist Sonic 3 damit ein zwar stark der Tradition verpflichtetes, aber sehr sorgfältig gemachtes Hüpfical, das nicht nur eingeschworene Fans des prominenten Igels beeindrucken dürfte. Aber in dem für Herbst angekündigten Teil vier bitten wir uns dann doch ein paar Innovationen aus... (C. Borgmeier)



Halber Screen, aber doppelter Spaß!



Erfrischendes Bad gefällig?



SONIC 3
(SEGA)

83%

JUMP & FUN
FÜR FORTGESCHRITTENE

GRAFIK	84%
ANIMATION	80%
MUSIK	75%
SOUND-FX	73%
HANDHABUNG	80%
DAUERSPASS	84%

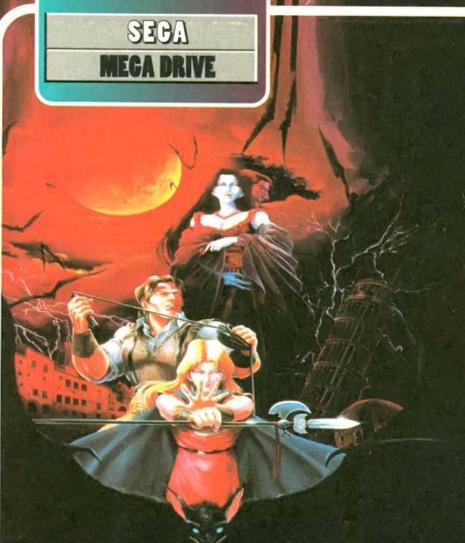
PREIS 119,- DM

TESTMUSTER VON: HERSTELLER

SPECIALS
Continuefunktion, Speicheroption, diverse Spielmodi.

Castlevania

The New Generation



Auf Nintendo-Konsolen gehört Konamis Belmont-Saga seit Jahr und Tag zum guten Plattform-Ton, jetzt geht's den Vampiren erstmals auch am Mega Drive an den blutleeren Kragen!



Knochenharte Action!



War das Schappi zu scharf?

Der schrecklichste Blutsauger aller Zeiten hat nun also auch auf Segas 16-Bit-Maschine zugeschlagen, und nur der Spieler kann die Welt noch vor unse-rem Herausgeber... Quatsch, vor Graf Dracula retten. Man tritt hier jedoch ausnahmsweise nicht als Mitglied der traditionell auf Vampirpirsch gehenden Belmont-Sippe an, sondern sucht sich vor Spielstart einen von zwei nahen Verwandten als Alter ego aus – so jedenfalls weiß es die Vorgeschichte zu berichten.

In der Praxis unterscheiden sich die beiden Helden durch unterschiedliche Bewaffnung: Während John Morris die Peitsche

schwingt (gegen den Feind oder auch mal als Tarzan-Liane), stochert Eric Lecarde mit dem Speer nach den Kreaturen der Nacht. Beiden gemeinsam sind Einsatzgebiete wie düstere Türme, Spukschlösser und modrige Kellergewölbe, die laut Übersichts-karte alle-samt in Europa angesiedelt sind.

An diesen lausihigen Örthen trifft man dann etwa auf urplötzlich aus dem Sumpf springende Echsen, Knochen, die sich zu wandelnden Skeletten formieren, und eine ganze Schar besonders gruseliger Zwischen- und Endgegner. Um sich der Höllenbrut erwehren zu können, entdeckt das wachsame Auge hinter bzw. in Landschaftsde-tails wie Mauersteinen oder Kerzenleuchtern immer wieder frische Energiereserven, neue Waffen und spezielle Tools wie limitiert nutzbare Äxte oder Feuerschleudern.

Soweit also alles typisch Castle-
vania, doch muß

der Vampir-jäger am Mega Drive mit ein paar technischen Unzulänglichkeiten leben. So abwechslungsreich und fesselnd das Gameplay auch sein mag, daß mit den Le-velcodes zugleich die Anzahl der Leben und Continues gesi-ichert wird, ist ärgerlich – wer es nämlich nur mit knapper Not kurz vor dem Exitus schafft, ei-nen Code zu ergattern, der hat beim nächsten Start wahrlich schlechte Karten! Daß auch die Grafik nicht immer auf der Höhe der Zeit ist (manche Hin-tergründe möchte man trotz des soften Parallax-Scrollings eher einer 8-Bit-Konsole zuschrei-ben), läßt sich dagegen ver-schmerzen, denn selten waren am Mega Drive so geniale Rotier- und 3D-Effekte zu sehen. Und auch die schaurige Be-gleitmusik trägt viel zur gekonnt eingefangenen Gruselatmo-sphäre bei.

In Sachen Präsentation hätte Konami somit ruhig etwas mehr aus der Hardware kitzeln dür-fen, in Sachen Spielspaß steht die neue Castlevania-Generati-on ihren klassischen Nintendo-Ahnen nicht nach! (rl)



Greif dir den Greiff!

CASTLEVANIA	
(KOMANI)	
80%	
PLATTFORM-CRUSICAL	
VARIABLE: 2 STUFEN	
GRAFIK	72%
ANIMATION	79%
MUSIK	86%
SOUND-FX	82%
HANDHABUNG	74%
DAUERSPASS	82%
PREIS	119,- DM
TESTURTEIL VON: REKSTELLER	
SPECIALS	
Levelcodes, vier Continues.	

AUCH ERNÄHLICH FÜR...

SUPER NINTENDO: Hier führt Castlevania nicht umsonst ein „Super“ im Titel!
NES: Das Castlevania-Trio wirkt auf Nintendos Kleinem schon ein bißchen angestaubt.
TURBO DUO: „Dracula X“ bietet das vielleicht beste Belmont-Abenteuer überhaupt!
GAME BOY: Am Handheld ist die Castlevania-Saga mit zwei recht ordentlichen Spie-len vertreten.



Patrouille der Minotauren

LANDSTALKER

SEGA
MEGA DRIVE



Was lange gärt, wird endlich Blut: Nach zahllosen Ankündigungen ist das neue Fantasy-Rollenspiel in der Tradition von Bestsellern wie „Shining in the Darkness“ und „Shining Force“ endlich spielbereit!

te Städte und Dörfer – wobei nur in den Ansiedlungen Spielstände gespeichert werden können. Natürlich ist die Gegend nicht nur von mühsamen Bewohnern, die manch nützlichen Rat feilbieten, bevölkert, sondern auch von etlichen Schurken und Monstern, die im Echtzeitkampf à la „Zelda“ zu besiegen sind. Mit den gekauften oder gefundenen Waffen und son-

förmigen Holzteilen zusammengesetzt! Auch die atmosphärische Musik und die kernigen Sound-Effekte klingen sehr angenehm im Elfenohr, lediglich die Steuerung ist speziell bei Diagonalbewegungen etwas fummelig geraten.

Sicherlich könnten Kleinmütige an den fehlenden Charakterwerten (nur Energie) mäkeln oder sich über mangelnde Zauberei beschweren, doch sollte man nicht vergessen, daß es sich bei Landstalker letzten Endes um einen Action-Rolli typisch japanischer Prägung handelt. Und als solcher ist er konkurrenzlos spannend, durchdacht, witzig und fesselnd – eben ein ganz großer Wurf für Grabschänder aller Altersstufen! (mic)



Ganz schön isometrisch hier...

Segas Phantasten haben sich aber göttlich nicht allein auf altbewährte Tugenden verlassen, sondern Story und Konzept völlig neu entworfen: Held der Geschichte ist der Waldelf Niels, der dem nicht ganz alltäglichen Hobby der Grabräuberei frönt. Als er wieder einmal eines seiner Artefakte zu Geld machen will, trifft er auf Flora, eine geflügelte Nymphe, die angeblich den Weg zu einem verschollenen Superschatz weiß. Also investiert unser Freund all



Das Land des Stalkers

seinen weltlichen Besitz in einen Trip zum Fundort – nur um alsbald festzustellen, daß Nymphen nicht zu den wahrheitsliebendsten Geschöpfen zählen...

Und so schlittert Niels in eine handfeste Stammesfehde, lernt einen seltsamen Magier und eine schöne Prinzessin kennen, um schließlich die geliebte Heimat vor einem üblen, längst verschollen geglaubten Finsterwicht zu retten. Dazu dirigiert man ihn durch eine zahllose Bildschirme große isometrische Landschaft, besucht düstere Dungeons, lauschige Wäldchen und mehr oder weniger freundlich gesinn-

stigen Items allein ist das Abenteuer freilich nicht zu meistern, denn gerade die eingestreuten 3D-Puzzles im Stil von „Sokoban“ sind oft recht knifflig und erfordern den vollen Einsatz der kleinen grauen Zellen.

In Japan dürfen sich die Rollie-Fans bereits seit gut einem Jahr an Landstalker verlustieren, doch die endlich vorliegende (komplett) deutsche Version setzt in diesem Genre immer noch Maßstäbe am Mega Drive. So merkt man es der fein gezeichneten und vor allem herrlich animierten Grafik durchaus an, daß sich die Designer alle Mühe gegeben haben, dieser detaillierten Fantasy-Welt Tiefe zu verleihen – um ein Gefühl für die Perspektive zu bekommen, wurde das gesamte Terrain zunächst sogar Stück für Stück aus rauten-



LANDSTALKER
(SEGA)

84%



ISO-ROLLENSPIEL
FÜR FORTGESCHRITTENE

GRAFIK	80%
ANIMATION	82%
MUSIK	82%
SOUND-FX	80%
HANDBUCH	70%
DAUERSPASS	86%

PREIS 139,- DM

TESTMUSTER VON: GALAXY

SPECIALS

Dank Batterie sind vier Spielstände speicherbar, der Packung liegt ein Lösungsbuch bei.



Ich Held! Du Monster?

33

MEGABLAST

DUNE

Vor zwei Jahren versoffete Virgin Frank Herberts SF-Saga um den Wüstenplaneten für Amiga und PC – jetzt können abenteuerlustige Strategen auch auf dem Mega CD einen Flug nach Arrakis buchen!

Neben viel Sand, wenig Wasser und gigantischen Würmern gibt's in dieser Ecke des Universums auch das geheimnisvolle „Spice“, ein Naturprodukt, das die Raumfahrt mit Überlichtgeschwindigkeit ermöglicht. Davon kann der galaktische Imperator nun gar nicht genug bekommen, weshalb sich zwei seiner Fürstenhäuser erbittert um die Kontrolle des Planeten streiten: die finsternen Harkonnen und die edlen Atreides. In der Rolle des Paul Atreides soll der Spieler den Gewürzanbau vorantreiben, die ortsansässigen Fremem auf seine Seite bringen, die Harkonnenbrut vertreiben und letztlich die Wüste begrünen. Dafür wird zunächst der väterliche Palast durchstöbert, wo man Gott und die Welt nach Informationen ausquetscht. Daran schließt sich die Erkundung des Umlands per Ornithopter (so eine Art High-Tech-Heli) bzw. später auch auf dem Rücken eines leibhaftigen Sandwurms an. Die dabei aufgestöberten Fremem versucht man zur Mitarbeit als Gewürzsucher oder Soldaten zu gewinnen, und sobald die Sache erst richtig in Schwung kommt, wird das Adventure mit seinen Minirätseln à la „Wo gibt's Schutzanzüge“ und der eingebauten Love-Story zum Strategical – innerhalb von 80 Spielrunden müssen die eingangs aufgezählten Aufgaben bewältigt sein.

Leider ist die Grafik gegenüber dem PC-Original deutlich farbärmer geworden und kann lediglich die aufgeböhrten 3D-Flugsequenzen als Pluspunkt verbuchen. Dafür wurde die ansprechende Soundbegleitung durch eine englische Sprach-



Papis Palast



Die Wüste lebt!

ausgabe ergänzt, die sich mit deutschen Untertiteln kombinieren läßt. Die Steuerung klappt ganz manierlich, und seine eigentümliche Atmosphäre hat sich das Game ebenfalls bewahrt. Außerdem ist es nicht besonders schwer, so daß auch weniger erfahrene Abenteuer-Strategen eine faire Chance bekommen, diese interessante Romanversoftung von A bis Z zu erleben. (mic)



Besuch bei den Fremem

CD
VERSION

DUNE
(VIRGIN)



STRATEGIO - ABENTEUER
FÜR FORTGESCHRITTENE

GRAFIK	68%
ANIMATION	62%
MUSIK	72%
SOUND-FX	70%
HANDHABUNG	72%
DAUERSPASS	77%

PREIS 119,- DM

TESTMUSTER VON: VIRGIN

SPECIALS

Speicherbare Spielstände und deutsche Screenshotexte.

TURRICAN

Kaum ein Ballerheld kann auf eine so bewegte Geschichte zurückblicken wie der stählerne Action-Hurrikan der deutschen Programmier-Asse von Factor 5 – aktuell wirbelt er über das Mega Drive! Seit seiner Amiga-Premiere vor etwa vier Jahren sammelt Turrican Fan um Fan, dabei konnten die teils von anderen Programmierern erstellten Konsolen-Konvertierungen des Factor 5-Hits nicht immer überzeugen. Diese Version ist nun weitgehend mit „Turrican 3“ am Amiga identisch und entstammt wieder der originalen Spieschmiede. Ob es daran liegt, daß hier Plattform-Action vom Allerfeinsten wartet? Ob der heldenhafte Cyborg nun Techno-Plattformen überrennt, in Ozeane abtaucht, die Stratosphäre durchfliegt oder einen Level voller Edgegner säu-



Mann, ist der dick, Mann!

bert, stets stimmen Spaß und Spielbarkeit. Um dabei mit gefährlichen Walkern, Robotern oder Monstern fertigzuwerden, gibt es eine Vielzahl von Waffen, etwa Normal- oder Konturlaser, Streuschuß etc. Durch das Sammeln von Icons deckt man sich mit mehr Durchschlagskraft, Extraleben oder Schilden ein, daneben besitzt Turri ein praktisches Seil, um wie eine Art Blech-Tarzan gährende Abgründe zu überspringen. All das präsentiert sich sehr sehenswert am Jagdsaison!



MEGA ICAN

Screen, denn die vielfältigen Landschaften werden in bis zu drei Ebenen parallax gescrollt, es gibt Zoom- und Rotiereffekte sowie eine famose Begleitakustik.

Allerdings muß einschränkend gesagt werden, daß hier Ballern nur auf dem Programm steht, weshalb Mega Turrican dem derzeitigen Genreprimus „Gunstar Heroes“ in puncto Abwechslung und Ideenreichtum nicht ganz das Wasser reichen kann. Aber wer es mal so richtig krachen lassen will, der schießt hier goldrichtig! (rl)

MEGA TURRICAN

(DATA EAST/FACTOR 5)

80%



PLATTFORM-BALLEREI

VARIABLE: 3 STUFEN

GRAFIK	82%
ANIMATION	84%
MUSIK	87%
SOUND-FX	80%
HANDHABUNG	78%
DAUERSPASS	78%

PREIS 119,- DM

TESTMUSTER VON: HERSTELLER

SPECIALS

Je nach Schwierigkeitsgrad unterschiedlich viele Continues.

AUCH ERHÄLT LICH FÜR...

SUPER NINTENDO: Super Turrican bietet dasselbe Spielprinzip mit etwas komplexeren Levels und besserer Optik.

NES: Hier gibt's den eher mäßig konvertierten Original-Turrican.

PC ENGINE: Hier sieht Turrican ganz ordentlich aus.
GAME BOY: Turrican ist empfehlenswert, das als „Universal Soldier“ firmierende Turrican 2 weniger.



Mit dieser Edelklopperi wollte Sega „Street Fighter II“ und „Mortal Kombat“ Konkurrenz machen, entsprechend viel Zeit nahmen sich die Programmierer. Gereicht hat es aber trotzdem nur für Bronze...

Zu Beginn darf man sich seinen Liebling aus neun weiblichen und männlichen Kämpfern aussuchen, um damit den Rest der Truppe unter Zeitdruck jeweils zweimal hintereinander ins Reich der Träume zu schicken. Dafür stehen etliche Tritte, Schläge und Hiebe zur Verfügung, wozu auch insgesamt 31 Special Moves gehören, die so malerische Namen wie „Fliegende Mine“, „Dreizack-Rotor“ oder „Überkopf-Magenschlag“ tragen. Der Einsatz dieser Sonderschläge verbraucht immer etwas „Spirituelle Energie“, die sich dann nach und nach wieder regeneriert. Wie bei jeder zünftigen Bildschirmlöchererei gibt's auch hier reichlich Optionen. Da wären einmal die diversen Trainingsmodi, wobei das Spektrum vom Kampf gegen wild herumsturende Metallkugeln bis zum Erproben bestimmter Schlagkombinationen gegen sogenannte Holotrainer reicht. Außerdem werden in besonderen Gefechtsräumen kleine Crashkurse veranstaltet, bei denen neben dem eigentlichen Gegner auch noch Splittergranaten, Magnetminen, Kreissägen und dergleichen Nettigkeiten mehr für Heiterkeit sorgen. Dazu kann man die Kampfkraft beider Kontrahenten, die Spielgeschwindigkeit und die Padbelegung in weiten Grenzen variieren. Und schließlich fehlen auch ein Zwei-Spieler- sowie ein Turniermodus für bis zu 32 Schädelklatscher nicht.

Wie bereits angedeutet, ist Eternal Champions trotz dieser Vielfalt nicht ganz das erwartete Superspiel geworden. Dazu ist die Grafik einfach etwas zu grob ge-



Ein ganz spezieller Spezialschlag

SEGA

MEGA DRIVE / MEGA CD

82



Hunde, wollt ihr ewig kämpfen?!

zeichnet, die Animation der Charaktere zu holperig und der Sound ein wenig zu dünn. Gut hingekriegt haben die Programmierer dagegen die leicht zu aktivierenden Special Moves, so wie die Steuerung überhaupt kaum je Probleme bereitet – ein Sechs-Button-Pad vorausgesetzt. Straßenkämpfer und mortale Kombattanten müssen also nicht unbedingt umsteigen, aber wer mag, darf ruhig auch hier zuschlagen. (mic)



ETERNAL CHAMPIONS

(SEGA)

73%



PRÜGEL-ACTION

VARIABLE

GRAFIK	78%
ANIMATION	74%
MUSIK	62%
SOUND-FX	67%
HANDHABUNG	78%
DAUERSPASS	72%

PREIS 149,- DM

TESTMUSTER VON: LEISURESOFT

SPECIALS

Zwei-Spieler-Modus, Tabelle mit allen Special Moves.

35

MEGABLAST



Die Olympischen Winterspiele in Lillehammer sind zwar bereits wieder Geschichte, aber die Historiker von U.S. Gold haben ein gutes Gedächtnis: Mega Drive und Master System wurden jetzt mit Umsetzungen des sportlichen Großereignisses versorgt!

WINTER

DIE WETTBEWERBE

Als alte Jamaikaner schwingen wir uns zunächst in den **Bob**. Wie im richtigen Leben kommt es hier nicht allein auf einen flotten Start an, das Gefährt muß in den zwei Durchgängen auch möglichst auf der Ideallinie durch den Kanal geschleust werden – sobald das Eis von den Kufen stiebt, ist eine Kurskorrektur angesagt. Die Steuerung funktioniert auf dem Master System sehr gut, am Mega Drive sind dagegen die Kurvenausfahrten arg tückisch geraten und verlangen das Auswendiglernen der Strecke, will man seine Medaillenhoffnung nicht frühzeitig begraben. Spielerisch wie grafisch präsentiert sich der Event (von der Seitenansicht bei der Startphase einmal abgesehen) ansonsten auf den beiden Konsolen nahezu identisch. Um in den vier alpinen **Skidisziplinen** ebensogut abzuschneiden wie unser Gold-Wasi oder Katja Seizinger, ist eine genaue Kenntnis der Strecke ebenfalls von großem Vorteil. Wer indessen einfach so ins Blaue rutscht, wird oft und gerne einen der zahlreich auf die Pisten gepflanzten Bäume umarmen. Bei Abfahrtslauf und Super-G ist jeweils ein Durchgang zu

überstehen, die Slalom- und Riesenslalomkurse sind gleich zweimal zu absolvieren; hier wie dort ist die optische Präsentation durchaus akzeptabel. Geht es schließlich auf die Trickski-Buckelpiste, so zählen Geschwindigkeit und gute Wertungen bei den mindestens zwei Sprüngen. Doch während der 8-Bit-Sportler hier allein zu Tal rast und von Stürzen verschont bleibt, müssen die je zwei Breithüpfper am Splitscreen der 16-Bit-Variante schon viel Gefühl für Timing beweisen, wenn sie nicht unaufhörlich die Nase in den Schnee stecken wollen.

Auch die Eisschnellläufer haben am (erst 1992 in Albertville eingeführten) **Short-track**-Rundkurs mit dem Mega Drive die besseren Karten, denn auch hier können wieder wahlweise mehrere Olympioniken gleichzeitig starten. Dafür holt man am Master System etwas einfacher die Medaillen, weil ein Abkommen von der Strecke nicht möglich ist. Andererseits ist es natürlich schon spannender, Verwar-

VOR DEM STARTSCHUSS

In zehn Disziplinen geht man hier mit bis zu drei Kumpels auf die Jagd nach dem begehrten Edelmetall, den Rest der insgesamt 16 Teilnehmer übernimmt die Konsole. Nachdem die Landessprache ausgesucht ist, hat man die Qual der Wahl zwischen dem Training einzelner Disziplinen, der großen Olympiade samt allen Events sowie Eröffnungs- und Schlußzeremonie oder einer individuellen Veranstaltung, bei der die Wettbewerbe nach Lust und Laune zusammengestellt werden dürfen – den Olympioniken am Mega Drive steht zudem noch ein Blick auf die Highscores frei. Auf beiden Konsolen müssen jetzt noch Nationalität, Name und Geschlecht für das sportive Allround-Sprite gewählt werden, ehe der Bessere gewinnen möge.



Biathleten unter sich (MD)



Wer den Sport liebt, der schiebt... (MD)



0:00:74

0:00:92

Zwei Buckelwale am Start (MD)

WINTER OLYMPICS

(U.S. GOLD)

73%



DIGI-OLYMPIADE VARIABLE: 3 STUFEN

GRAFIK	71%
ANIMATION	73%
MUSIK	62%
SOUND-FX	69%
HANDHABUNG	75%
DAUERSPASS	77%

PREIS 130,- DM

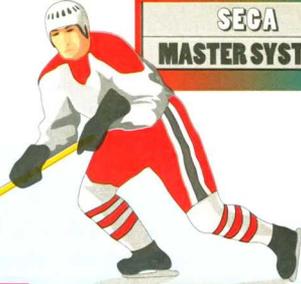
TESTMUSTER VON: LEISURESOFT

SPECIALS

Bis zu vier Spieler, in zwei Disziplinen je zwei gleichzeitig. Highscoreliste für die Weltrekorde.

OLYMPICS

SEGA
MASTER SYSTEM



DIE ENDWERTUNG

nungen durch Abkürzungen zu riskieren, außerdem ist der Wettbewerb mit Vorrunde und Finale halt realistischer. Beim **Biathlon** hat dann die kleinere Konsole endgültig das Nachsehen – zu lang sind die Laufstrecken zwischen den vier Schießständen, zu gewöhnungsbedürftig ist die Steuerung des einsam dahinkuckenden Athleten. Am Mega Drive erleichtert ein eingebledeter Balken das Finden des optimalen Laufrhythmus, außerdem mischt hier zumindest die Computerkonkurrenz mit und sorgt für Dramatik. Vom gelegentlich rieselnden Schnee ganz abgesehen...

Fehlt nur noch das **Skispringen**, und hier stehen sich die beiden Versionen spielerisch nichts nach: Am Master System gestaltet sich der Anlauf schwieriger, dafür ist die Flugphase nicht ganz so knifflig wie beim Mega Drive. Die goldigen Ergebnisse eines Jens Weißflog sollten sich also hier wie dort erzielen lassen, und auch die Optik nimmt sich nicht allzu viel.

Mit einem Medaillenspiegel werden beide Systeme nach Abschluß jeder Disziplin verwöhnt, Segas Großem haben die Programmierer zusätzlich noch eine Siegerehrung und Punkdetabellen spendiert. Diese und andere Sonderfeatures (z.B. eingblendete Zwischenzeiten) sowie vor allem die Mehr-Spieler-Events machen die Medaillenhatz am Mega Drive insgesamt etwas interessanter, wenngleich das Gameplay auch auf dem Master System überzeugen kann. Daß Grafik und Animationen auf der 16-Bit-Maschine mehr hermachen, braucht ebenfalls niemanden zu verwundern; eher schon, daß das Master System in Sachen Musik und Sound-Effekte auch nicht viel schlechter dasteht – selbst die sonst in diesem Genre gewohnten Nationalhymnen sucht man auf beiden Geräten vergeblich.

Abwärts!
(MS)



Die Begeisterung, wie sie in der guten alten Zeit vor den legendären Expy-Winterolympiaden à la „Winter Games“ herrschte, kann dieser neuzeitliche Konsolen-Wettstreit beim Spieler also nicht ganz entfachen – für ein paar sportliche Nachmittage reicht's aber auf beiden Sega-Heimtrainern dicke! (st)



Cool Running im
Eiskanal (MS)



Von der Matte
auf die Platte
(MS)



Die Einsamkeit
der Loipe... (MS)

WINTER OLYMPICS
(U. S. GOLD)

70%

DIGI-OLYMPIADE
VARIABEL: 3 STUFEN

GRAFIK	65%
ANIMATION	70%
MUSIK	60%
SOUND-FX	55%
HANDHABUNG	70%
DAUERSPASS	74%

PREIS 90,- DM

TESTMUSTER VON: LEISURESOFT

SPECIALS
Ebenfalls bis zu vier Spieler, allerdings stets hintereinander.

AUCH ERNÄHRLICH FÜR...

SUPER NINTENDO: Weitgehend identisch mit dem Mega Drive.

GAME GEAR: Lag bei Redaktionsschluß noch nicht vor, sollte inzwischen jedoch erhältlich sein.



Die Zeiten, als MS-Raser neidvoll auf die PS-Protze anderer Systeme schießen mußten, sind vorbei – dank U.S. Golds feiner Konvertierung der bekannten Feuerstühle vom Mega Drive! Wie schon in der 16-Bit-Version haben Gentlemen-Biker hier das Nachsehen, denn wer seine Kontrahenten nicht im Vorbeifahren mittels Faustschlag, Fußtritt oder Keulenschwung aus dem Sattel hebt, wird die Ziellinie kaum als Sieger überqueren. Abgesehen von dieser (enorm den Spielspaß steigenden) Brutalität geht es aber ähnlich zu wie bei jedem anderen Rennspiel auch:

Man lenkt sein Zweirad über fünf frei wählbare Wald-, Palmen- oder Gebirgskurse, wobei die Paßwort-Option allenfalls dazu dient, sofort in einen höheren Schwierigkeitsgrad einzusteigen. Die Fahrt geht über Berge und durch Täler, wobei das Auf und Ab zwar optisch sehr überzeugend umgesetzt wurde, doch muß man im Vergleich zur MD-Version Geschwindigkeitseinbußen in Kauf nehmen. Immerhin wird die Spielbarkeit davon kaum beeinträchtigt, denn Laune macht die Jagd auf den besten Platz am Treppchen allemal – nur wer unter den ersten vier das Ziel erreicht, bekommt die Siegerprämie und kann sich so immer stärkere Motorräder und damit weitere Gewinnchancen kaufen.

Für Abwechslung auf der Strecke sorgen entgegenkommende Autofahrer, Verfolgerduelle mit den staatlichen Hülern des Tempolimits oder kleinere Fußmärsche, die nach jedem Vollkontakt mit dem Straßenbeiwerk (Bäume, Häuser, Zuschauer...) anstehen. Freuen darf man sich außerdem auf eine für 8-Bit-Verhältnisse erstaunlich gute 3D-Optik, flottes Zooming und die spontane Steuerung. Allein bei der Akustik haben sich die Programmierer nicht gerade mit Ruhm bekleckert, aber sensible Konzertliebhaber sind bei diesem brutal unterhaltsamen Sport vermutlich eh fehl am Platz. (rl)



Die Ritter der Landstraße im Duell



Mein Freund und Helfer?

ROAD RASH
(SEGA)

73%

**ZWEIRAD-RENNEN
FÜR FORTGESCHRITTENE**

GRAFIK	78%
ANIMATION	76%
MUSIK	51%
SOUND-FX	53%
HANDHABUNG	72%
DAUERSPASS	74%

PREIS **89,- DM**

TESTMUSTER VON: **HERSTELLER**

SPECIALS

Für zwei Spieler abwechselnd, die Highscores werden nicht gespeichert.

AUCH ERHÄLTICH FÜR...

MEGA DRIVE: Etwas hübscher und schneller, der Nachfolger bietet einen (recht lahmen) Splitscreen für simultane Team-Action.

GAME GEAR: Weitgehend identisch, nur leider ohne Link-Option.

DES SPEED



Fuuuuter!!!

Auf Nintendo-Konsolen treiben sich die „Looney Tunes“ schon länger herum, nun sind erstmals Mitglieder der lustigen Zeichentrick-Sippe auf Segas 8-Bitter gehüpft – Straße frei für Roadrunner und Wile E. Coyote!

Am TV-Schirm liefern sich die beiden Kontrahenten seit Jahrzehnten wilde Verfolgungsjagden quer durch die mexikanische Wüste, hier liegt es in der Hand des Spielers, den schnellsten Vogel der Welt vor den hinterhältigen Attacken des Kojoten (und der drohenden Bruchlandung in dessen Kochtopf) zu schützen.

Dazu begleitet man den flinken Roadrunner über besonders rasant scrollende Plattformen, läßt ihn über fleischfressende Pflanzen hinweghüpfen, wirft Geier und anderes Feindgetier durch gekonnte Kopfsprünge aus der Bahn und nimmt sich dabei tunlichst vor Fallen und Installationen in acht, die Wile E. Coyote in die Bahn stellt. Klar, daß auch obligate Jump & Run-Features wie Geheimräume oder Sammelextras nicht fehlen, weniger alltäglich sind die vielen Grafikkags und witzigen Animationen: Wenn Kojote Karl (wie er bei uns in Deutschland heißt) huckepack auf einer Silvesterrakete gegen die Felswand knallt oder der Roadrunner verdutzt vom Screen guckt, weil er gleich



Meep – meep...

ERT TRAP

in eine unendlich tiefe Schlucht stürzen wird, kann man sich ein Grinsen kaum verkneifen!

Die bunte und detaillierte Optik würde also auch das Mega Drive nicht viel besser hinbekommen, die Begleitmusik beschränkt sich dagegen auf das übliche 08/15-Gedudel. Doch damit läßt es sich leben, während mit dem gehobenen Schwierigkeitsgrad in Verbindung mit einem knackigen Zeitlimit wohl nur geübte Plattform-Springer (über-) leben können. Trotzdem: Die wüste Wüstenhatz ist ein spaßiges Hüpfical, das dem Master System qualitativ alle Ehre macht! (rl)

DESERT SPEEDTRAP

(SEGA)

77%



JUMP & RUN

VARIABLE: 3 STUFEN

GRAFIK	79%
ANIMATION	82%
MUSIK	63%
SOUND-FX	60%
HANDHABUNG	72%
DAUERSPASS	76%

PREIS 99,- DM

TESTMUSTER VON: LEISURESFT

SPECIALS

Nur für einen Spieler, komplett in Deutsch.

AUCH ERNÄHRLICH FÜR...

SUPER NINTENDO: Hier gibt's das „Death Valley Race“ – trotz gleicher Hauptdarsteller ein ganz anderes Plattform-Game mit extrem hohem Schwierigkeitsgrad.
MEGA DRIVE: Auf Segas 16-Bitter wird der Roadrunner erst in einigen Wochen lossprinten.
GAME GEAR: Weitgehend identisch.

SEGA
MASTER SYSTEM

ROBOCOP 3

Mit dem vor zwei Jahren erschienenen Computerspiel hat der erste Besuch des Blechbullen auf Segas Achtbitter kaum mehr als den Namen gemeinsam – mit seinen vorangegangenen Konsolenauftritten dafür um so mehr.

Wie die Dienstvorschriften in den sechs Levels auszulegen sind, macht die Anleitung unmißverständlich klar: „Der Gerechtigkeit muß Rechnung getragen werden, selbst wenn man dazu Tonnen von militärischem Material einsetzen muß!“ Na, dann machen wir das eben...

Folgerichtig geht der stählerne Rächer bei seinem Marsch durch die Straßen und Abwasserkanäle Detroits nicht gerade zimperlich vor, wenn es gegen Punks und kriminelle Cops geht. In den vorwiegend horizontal scrollenden Slums der Stadt räumt er mit der Wumme, dem Laser oder einem Flammenwerfer auf und läßt sich dabei tunlichst auch von den Levelobermotzen nicht aufhalten. Manchmal stehen zudem rasante Tiefflüge mit dem Jetpack an, doch auch hier wird geballert, was das Zeug hält. Dabei darf man ständig die rapide schwindenden Munitionsvorräte und das scharfe Zeitlimit im Auge behalten, sonst ist es um die fünf Heldenleben und zwei Continues bald geschehen.

Doch, Robbis Antrittsbesuch auf dem Ma-

ster System hinterläßt einen recht ordentlichen Eindruck. Die Grafik ist akzeptabel, der Sound dudelt ein bißchen, aber die FX klingen überhaupt nicht blechern. Der Schwierigkeitsgrad ist allerdings trotz der guten Steuerung ziemlich happig und verzeiht keinen Fehler; im Gegenzug lassen das ausreichend vorhandene Kanonenfutter und die knackigen Endgegner Langeweile gar nicht erst aufkommen. Weniger schön sind die gelegentlichen Schüsse aus dem Nichts, wodurch das Auswendiglernen der Angriffsformationen hier die erste Pflichtübung ist. Aber sonst ist der Blechbulle bestimmt kein Blechschaden! (mic)

ROBOCOP 3

(FLYING EDGE)

70%



ROBOT-ACTION

FÜR GEÜBTE

GRAFIK	69%
ANIMATION	68%
MUSIK	61%
SOUND-FX	72%
HANDHABUNG	70%
DAUERSPASS	68%

PREIS 99,- DM

TESTMUSTER VON: LEISURESFT

SPECIALS

Obwohl's auf der Packung steht, lief das Game nicht mit unserem MS-Converter am Mega Drive.

AUCH ERNÄHRLICH FÜR...

SUPER NINTENDO: Die schickste Präsentation, aber leider auch die mieseste Steuerung.
MEGA DRIVE: Grafik und Sound sind etwas besser, das Gameplay ist (noch) härter.



Gleich kracht's...



Don Blech räumt auf!

TROUBLE



Nur nicht aufregen, Donald!



Die Schatzinsel in der Übersicht



fen, Lianen, um sich daran emporzuhangeln, Lavahöhlen und allerlei bergige Klettertouren. Dabei kann Donald einige Schicksals-

Der Taler-Milliardär ist im Rahmen einer Schatzsuche nämlich auf ein geheimnisvolles Amulett gestoßen, das zwar einerseits sehr hübsch ist, andererseits aber seinen Träger mit dem bösen Fluch belegt, fortan wie ein Ballon durch die Lüfte zu schweben. Um die reichste Ente der Welt nun auf den Boden der Tatsachen zurückzuführen, muß Donald sich auf die Schatzinsel begeben und dort die vertrackte Gemme an ihren angestammten Platz zurückschaffen.

Freilich, eine Schatzinsel ohne Gefahren wäre keine richtige Schatzinsel. Auf den Erpel im Matrosenanzug warten daher nicht nur gefräßige Schlangen und Wölfe, gigantische Insekten und übellaulige Gorillas, sondern auch abgrundtiefe Schluchten zum Überhüp-

fen, Lianen, um sich daran emporzuhangeln, Lavahöhlen und allerlei bergige Klettertouren. Dabei kann Donald einige Schicksals-schläge bzw. Feindtreffer einstecken, ehe ihn der Mut verläßt und er es am Startpunkt des aktuellen Level-Abschnitts nochmals neu angeht. Auf Waffen verzichtet der tierische Held weitgehend, statt dessen steigt er seinen Feinden auf den Kopf oder sammelt auch mal einen Felsen ein, um die Gegner damit quasi beiseitezukegeln. Ansonsten wird fleißiges Sammeln überwiegend mit Punkteboni belohnt, denn daß eine der gelegentlich herumstehenden Truhen die begehrte Paprikaschote für temporäre Unverwundbarkeit im Hochgeschwindigkeitsrausch enthält, kommt eher selten vor. Doch was dem Modul an originellen Extras und Waffen fehlt, macht es durch Spielwitz wieder wett: Wasserfontänen dienen als Brücke zu höheren Plattform-Regionen,

Nach seinem ersten Hüpf-Abenteuer „Lucky Dime Caper“ kehrt Donald Duck hier nun auf die 8-Bit-Plattformen zurück – dort befindet sich immerhin sein (Erb-) Onkel Dagobert in Gefahr!

man bekommt es mit Speed- oder Tauchabschnitten zu tun und schlägt sich mit unterhaltsamen Endgegner herum. Auch technisch hat Sega einige Register gezogen und den bunten Grafiken ein schön sanftes Scrolling spendiert. Ja, zeitweise sind die Dschungel-, Vulkan- oder Berglandschaften so hübsch gezeichnet, daß man meint, vor einem Mega Drive zu sitzen!

Andererseits gibt es aber Stellen im Spiel, denen es erkennbar an optischen Details mangelt, worüber jedoch die allseits gelungenen Sprite-Animationen hinwegtrösten – geflackert wird so gut wie nicht, und Donald selbst könnte glatt einem seiner Zeichentrick-Abenteuer entsprungen sein, so witzig ist seine Mimik geraten. Auch mit der netten, aber nicht eben innovativen Musik läßt es sich leben, mit dem Schwierigkeitsgrad da-

gegen nur, wenn man noch nicht allzuviel Erfahrung im Jump & Run-Gewerbe hat. Geübte Plattformhüpfer werden Onkel Dagobert jedenfalls schneller gerettet haben, als ihnen lieb sein kann... (rl)



Im angestammten Element...



Eine Ente schlägt sich durch.

DEEP DUCK TROUBLE
(SEGA)

73%



JUMP & RUN
FÜR FORTGESCHRITTENE

GRAFIK	74%
ANIMATION	80%
MUSIK	70%
SOUND-FX	67%
HANDHABUNG	76%
DAUERSPASS	69%

PREIS **89,- DM**

TESTNUMMER: LEISURESOFT

SPECIALS

Unendlich viele Continues, alle Levels frei anwählbar.

AUCH ERHÄLT LICH FÜR...

GAME GEAR: Praktisch identisch.

Super Empire Strikes Back!

Der 2. Teil der erfolgreichsten Science-Fiction Trilogie!
Jetzt auf SNES und Game Boy!



„Lucas Arts hat es tatsächlich geschafft, den Vorgänger zu übertreffen. Genau das Richtige für Vollprofis, denen Mario's Allstars nur noch ein müdes Lächeln abverlangt“.

Video Games: 81%, Video Classics

„Handling, Aktionen, Szenarien und natürlich die tolle Grafik und der Sound sind so überragend, daß man unbedingt weiterkommen möchte.“ **Nintendo Fun Vision**

Super Pro: 91%

Game Highlights (SNES)

- Passwortsystem
- 12 MBIT
- Original Film-Musik
- 3 -D Perspektive
- 17 Levels



Laguna Hotline Service: 061 07/620 67
Montag bis Freitag: 15.00 - 18.00 Uhr

LAGUNA Spiele gibt's überall: In Kaufhäusern, im Fachhandel oder im Versandhandel!



* Super Empire Strikes Back hat den **Laguna Spaßgarantie-Sticker**: Das heißt: Du kannst das Spiel innerhalb von 4 Wochen nach Kauf umtauschen. Und zwar gegen ein anderes LAGUNA Spiel, ebenfalls mit Spaßgarantie, für das gleiche System.

JVC Musical Industries, Inc. Designed and developed by Lucasarts Entertainment company. Programmed by sculptured software, Inc. Published and distributed exclusively by JVC musical industries, Inc. Super Empire Strikes Back Game ©1983 Lucasarts entertainment company. Star Wars is a registered trademark of Lucasfilm Ltd. The Empire Strikes Back is a trademark of Lucasfilm Ltd. All rights reserved.

MARIO & SONIC



SEH' DA! EIN JUNGER HELD! ER SCHEINT HILFE ZU BRAUCHEN — UND HEISST ES NICHT AUCH: "TUE JEDEN TAG EINE GUTE TAT" ?!

JA SCHON! STEHT NICHT ABER EBENFALLS GESCHRIEBEN: "JEDER IST SICHER SELBST DER NÄCHSTE" ?!



ABER SCHNITTEN! HAST DU DENN NICHT DIE LETZTEN TIPS, TRICKS ODER CHEATS GELESEN?



ABÄ JA VÄDERSHEN. ESH ISCH NÖR SCHO, DASU DÜ DÜHR MÄNÄ DIALÄND NÄD VASCHÄEN DÄUD....

TRÄFFEL AUCH DER KERL, DER KEIN HAT EINEN SPRACHEHLER.

NA DANN LASS MICH MAL MACHEN!



DÄNKEL, AN BALASTSTOFFEN REICH, SONNENBLUMENKÖRNE, KEIMET HERVOR! WEIZENKLEIE, BEGÜNNLICH SONDERGLEICH — UND EN' ICH'S VERGESS! SESAM, ÖFFNE DEIN TOR!



NA ALSO. HAT DICH BESTENS GEKLAPPT — DAFÜR, DASS DAS TOR NACH AUSSEN AUFGIHT, KAN N DICH ICH NICHTS.....



HEY!! WIE KOMMT DER DENN AUF EINMAL HIER REIN?!!



OH, HALLO, IHR ZWEI! AUCH SCHON DA? ICH BIN EINFACH DURCH DAS OFFENE FENSTER EINGESTIEGEN.



UND JETZT ENTSCHULDIGT MICH BITTE. ICH MÖCHTE GERNE NOCH ETWAS DIE FRÜCHTE MEINER HELDENTATEN GENIESSEN.

ABÄ...ABÄ...MÄNÄ PRINZÄSCHIN.

WACHE! GELEITET DIESE GENTLEMEN VOR DIE TÜR

Trari, trara, die Tricks sind da! Ja, hier im Mekka der Ratlosen seid Ihr verzweifelten Seelen genau richtig, denn hier werdet Ihr Rat und Hilfe finden in allen Spielefragen – wohlan denn!

TIPS & TRICKS

Freilich wären diese prallvoll gefüllten Tips & Tricks-Seiten leer geblieben ohne Eure prima Unterstützung, daher erneut unser Aufruf: Schickt all Eure Tips und Tricks, Cheats und Kniffe, Komplettlösungen und Karten hierher an:

**Joker Verlag
„Megatips“**

**Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn**

Ganz Eilige können unter

der Nummer **089/460 49 77** auch ihr Fax loswerden. Folgende Dinge sind stets zu beachten: Zunächst muß Kartenmaterial immer schwarz auf weiß, also auf weißem, unliniertem Papier vorliegen – solltet Ihr gar Zugriff auf einen Computer (egal, ob Amiga, PC, Mac oder sonstwas) haben, dann sind sowohl mit einem Zeichenprogramm erstellte Karten als auch ASCII-Textfiles, die dann per

Diskette hier eintrudeln, jederzeit und besonders gern willkommen; wichtig zu wissen ist freilich in jedem Fall, für welches System Euer Ratschlag denn nun eigentlich gedacht ist. Klaro bleibt all die Mühe nicht unbelohnt, denn **jeder veröffentlichte Beitrag wird mit bis zu 400 Märkern belohnt**, je nach Umfang und Aktualität. Solltet Ihr umgekehrt mal Probleme soft- oder hard-

waretechnischer Art haben und auf diesen Seiten nicht die passende Lösung vorfinden, dann nicht verzagen – einfach nachfragen bei unserer **telefonischen Hotline**. Hier steht Euch **jeden Mittwoch von 16.00 bis 19.00 Uhr** die komplette Redakteurs-Mannschaft Rede und Antwort, all das und mehr unter...

089/46 38 23 oder
089/460 58 22

CHEATS, TIPS & TRICKS

SUPER NINTENDO

Actraiser 2

Wem Enix' fernöstliche Schlachtplatte trotz epischer Dichte und tollem Soundtrack doch ein wenig schwer vorkommt, der darf sich bei Benny Widerker bedanken. Unter Schweiß und Tränen hat dieser nämlich alle Paßwörter erspielt, auf daß Ihr den Endgegner zu Gesicht bekommt.

Level 2: XZKC XBZM
WTHC
Level 3: XCSZ SZHB
CMLK

Level 4: JYWT TJTP
PYJJ
Level 5: JSLY MSDD
JKMT
Level 6: JSTF WPSC
WCDZ
Level 7: JSBX JCSS
LBML
Level 8: JSBX ZCSK
ZFDY
Level 9: JSBJ CSSK
BPBS
Level 10: JSCK CZCZ
LDHX
Level 11: MWDL CSFJ
CJZZ
Level 12: MFCY BLMY
KWDM
Level 13: MFCY BPXF
DWKL
Endlevel:MFCL SYMC

MSXF
Endgegner:
MFCL SYMX WKTD
Aladdin

Alle Orientalisten sollten die Ohren spitzen: Matthias Schreiber hat es tatsächlich geschafft, sich durch das komplette Morgenland zu hüpfen und sich ganz nebenbei noch sämtliche Paßwörter zu merken! Vorhang auf also für Aladdin:
Level 2: Dschinni Abu Aladdin Sultan
Level 3: Dschafar Abu Jasmin Dschinni
Level 4: Dschinni Dschafar Aladdin Abu

Level 5: Abu Aladdin Dschinni Jasmin
Bonusrunde: Jasmin Dschafar Sultan Jasmin
Level 6: Dschafar Jasmin Aladdin Dschafar
Endkampf: Aladdin Jasmin Abu Sultan

Art of Fighting

Wer die hehre Kampfkunst doch nicht so ganz beherrscht, wird hellauf erfreut sein über die ultimativen Superschläge, die G. Grüb für Euch ausgetüftelt hat:
Ihr müßt, um in den Genuß der Superschläge zu kommen, fast null Energie und

eine prallgefüllte untere grüne Leiste haben.

RYO: u, ru, v R + X
 Robert: u, ru, v R + X
 Todo: h, lu, u, ru, v R + X
 Jack: h, lu, u, ru, v R
 Lee: v, h, lu, v X
 King: u, lu, h, v R + Y
 Mickey: v, u, ru, v R + Y
 John: u, lu, h, v R + X
 Mr. Big: v, h, lu, u, ru, v X
 Mr. Karate: u, ru, v R + X

Goof Troop

Pascal Bitsch hat ein Herz für alle Disney-Freunde und Goof Troop-Fanatiker, weshalb er es sich nicht nehmen ließ, sämtliche Paßwörter rüberwachsen zu lassen. Dabei bediente er sich folgender Abkürzungen: B = Banane, R = roter Stein, K = Kirsche, G = grüner Stein.

Level 1: B R K B K
 Level 2: K R G K K
 Level 3: R K G G R
 Level 4: B K G R B

Jurassic Park

Raptoren-Killer, Hobby-Archäologen und Spielberg-Fans, aufgepaßt: Tim Vagt will Euch das Vorankommen mit Hilfe seiner Komplettlösung deutlich erleichtern.

Zunächst ein paar nützliche Tips: Man sollte so schnell wie möglich versuchen, in den Besitz sämtlicher Karten und Dinosaurier zu kommen. Die Karten, von denen es neun verschiedene gibt, sind mehr oder weniger zugänglich in den Gebäuden versteckt, die Eier sind samt und sonders überall im Gelände verteilt. Weiterhin ist es von Vorteil, wenn man sich Karten von den Waldgebieten anfertigt. In den Gebäuden ist das Gewehr die beste Waffe, da sich die erledigten Gegner nicht auflösen, sondern liegenbleiben, so daß sie als Orientierungshilfen

mißbraucht werden dürfen. Doch nun zur Komplettlösung: Man beginnt das Spiel in der Mitte der Insel, direkt am Haupteingang. Östlich davon liegt der „Nebulargeräteschuppen“. Dort harnt auch gleich die erste Aufgabe ihrer Erfüllung: Stellt einfach am Hauptgenerator, der sich im Obergeschoß befindet, die Stromzufuhr wieder ein, indem Ihr auf ihn zugeht. Als zweites benötigt Ihr D. Nedreys Karte, die sich in der Stranddiensthütte befindet. Damit läßt sich dann im Obergeschoß des Besucherzentrums eine Tür öffnen, hinter der der Hauptcomputer steht. Von diesem PC aus läßt sich das komplette System rebooten, und der Bewegungsmelder ist einsatzbereit. Ist das System wieder in Funktion, kann man z.B. von jedem Terminal aus die drei Parktore öffnen und schließen. Die nächste Aufgabe besteht darin, herauszufinden, wie die Raptoren ins Besucherzentrum gelangen. Mit E. Settlers Karte fährt Ihr dazu mit dem Fahrstuhl im Kommunikationszentrum ins Untergeschoß. Eine weitere Möglichkeit, in diesen Raum zu gelangen, besteht darin, mitten durch den 2. Unterlevel des Raptorengeheges zu stiefeln. Hat man den Raum erreicht, sieht man eine Tür, hinter der sich der Eingang zur Raptorenhöhle befindet. Vor besagter Tür steht ein Gegenstand, der aussieht wie ein großer Holzkasten. Geht einfach auf diesen Kasten zu, schiebt ihn vor die Tür, und der Raum ist gesichert. Wenn das erledigt ist, müßt Ihr Euch in das Raptorengehege begeben, wo Ihr mit Hilfe des Sicherheitslevels 1 im zweiten Untergeschoß einen PC findet. Von dort

aus könnt Ihr mit dem Ver-

sorgungsschiff reden und dessen Autopiloten aktivieren. Nun geht Ihr über die östliche Bergkette zum Versorgungspunkt, wo sich das Schiff befindet. In ihm müßt Ihr in den Levels 1 und 2 und den geheimen Levels 3 und 4 (Ihr erreicht sie durch einen Fahrstuhl in Level 2, den man nur mit Sicherheitsstufe 2 betreten darf) alle vorhandenen Dinos eliminieren.

Ist auch diese Aufgabe erledigt und habt Ihr alle ID-Karten und alle 17 Eier aufgesammelt, begeben sich Ihr zum Fahrstuhl Nord, wo Ihr mit Hilfe von Dr. Muldoons Karte die Nervengasbombe finden sollt. Habt Ihr sie, müßt Ihr durch Tor 2 in den Ostwald, wo ein wenig versteckt die beiden Eingänge zur unterirdischen Raptorenhöhle liegen. (Vorsicht: Der T-Rex treibt im Ostwald und ebenso in der Nähe der Stranddiensthütte sein Unwesen.) In der Höhle gilt es, durch den Irrgarten der Felswände den Raum mit den Raptoreneiern zu finden. Habt Ihr ihn erreicht, geht Ihr in die Mitte des Raumes, die Nervengasbombe wird automatisch gezündet (Achtung: Dies klappt aber wirklich nur, wenn alle vorherigen Aufgaben erfüllt sind.) Habt Ihr den Ausgang der Höhle wiedergefunden, so lauft zum Versorgungsschiff, wo Ihr am PC im 3. Unterlevel SOS zum Festland funken könnt.

Jetzt beginnt der letzte Weg zum Helikopterlandeplatz. Dazu müßt Ihr zum Nebulargeräteschuppen zurück und den Wassergraben rechts daneben mit Anlauf überspringen. Seid Ihr heil auf der anderen Seite gelandet, müßt Ihr den Weg, auf dem sich der Triceratops bewegt, finden. Auf der rechten Seite des

Pfades könnt Ihr auf wunderbare Weise durch den dichten Wald gehen, wo Ihr auf eine kleine Lichtung stoßt, auf der sich das letzte 18. Ei befindet. Ist auch dieses aufgesammelt, sollte man sich so schnell wie möglich auf dem asphaltierten Landeplatz begeben und sich in die Mitte des großen Hs stellen. Gratulation, Ihr seid erfolgreich dem Jurrassic Park entflohen.

Micro Machines

Mikro-Maschinen und solche, die es noch werden wollen, werden in lautes Jubelgeschrei über den Cheat von Sebastian Rauch ausbrechen, beschert er doch sechs Extraleben:

Fahrt im Qualifikationsrennen auf den dritten Platz (gar nicht so leicht!), und haltet Oben, Select und B gedrückt. Daraufhin fährt sich der Bildschirm vor Schreck blau, und nach zweimaligem Start-Drücken seid Ihr um sechs Zusatzleben reicher.

Robocop vs. Terminator

Endlich mal wieder Post aus Österreich – ist ja auch kein Wunder, stand doch ein recht bekannter Steirer Bursch Pate zu dieser Sprite-Metzzelei! Doch genug geflacht; hier sind Christian Topics ultimative Paßwörter plus einige nützliche Tips:

Level 1: D L T C
 Level 2: M W S X
 Level 3: T P S T
 Level 4: B S H K
 Level 5: S K T R
 Level 6: S K M D
 Level 7: D R F T
 Level 8: S K N N
 Level 9: M W F X
 Level 10: R N T M

Wer Probleme bei den Endbossen hat, sollte sich folgende Ratschläge zu Herzen nehmen:

Wenn die Obermotze stark ballern, sollte man die Seek-Launcher gezielt einsetzen. Ist der Beschuß etwas moderater, so tut's auch das Plasmarifle, das die feindlichen Schüsse aufhält, so daß Ausweichen überflüssig wird.

Habt Ihr dann den finalen Endgegner erreicht, bedarf es einer besonderen Taktik: Hängt Euch zunächst an eines der unteren Rohre und zielt auf sein Gesicht. Explodiert er das erste Mal, hebt Ihr die nun erscheinende Waffe auf, hängt Euch ans dritte Rohr, weicht den Raketen aus und feuert aus allen Rohren. Dann ist es an der Zeit, den Raketenwerfer auszupacken und den Fiesling verschärft ins Visier zu nehmen. Danach müssen nur noch via Granatwerfer die Augen (vom Gegner natürlich!) befeuert werden, und Ihr könnt in aller Ruhe den Abspann genießen.

Super Bomberman

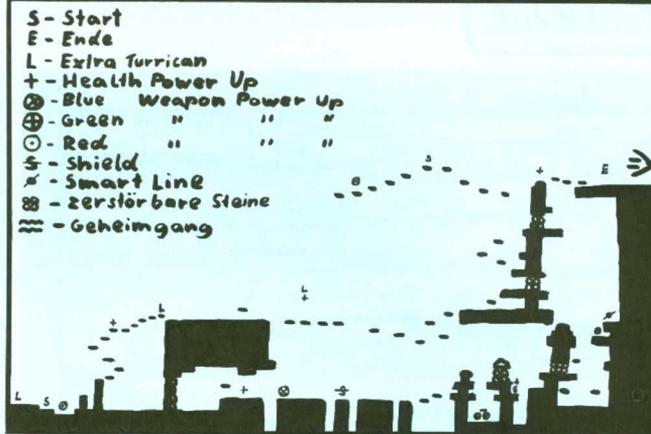
Frisch gebombt ist halb gewonnen – wer aber trotz unserer Paßwörter aus der letzten Ausgabe immer noch Probleme hat, wird sich über den netten Trick von Stefan Rieder freuen:

Wenn Euer Männchen zu Beginn einer Runde blinkt oder wenn während des Spiels der Schutzschild ergattert wird, solltet Ihr eine Bombe legen und die Taste X gedrückt halten. Daraufhin bildet sich eine Kettenexplosion von Bömbchen um Euch, die wie eine Art Feuerwand wirkt. Na, denn man los!

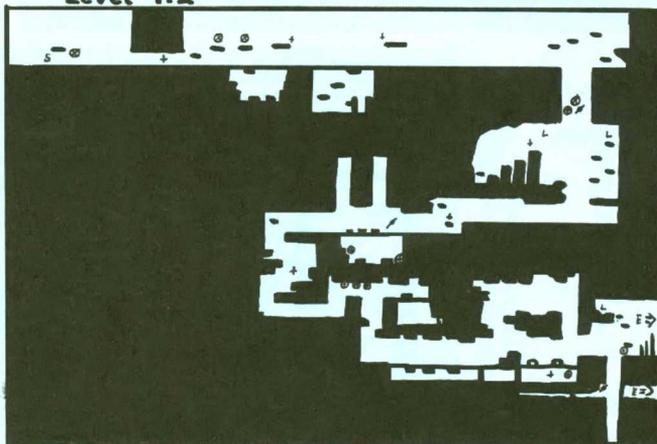
Super Turrican

Wer sich ein wenig verbaltert hat, findet sich bestimmt mit den tollen Karten von Andreas Garske wieder zurecht:

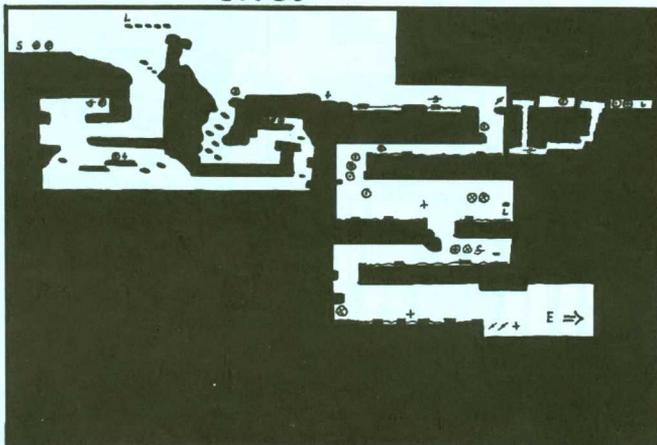
Level 1.1



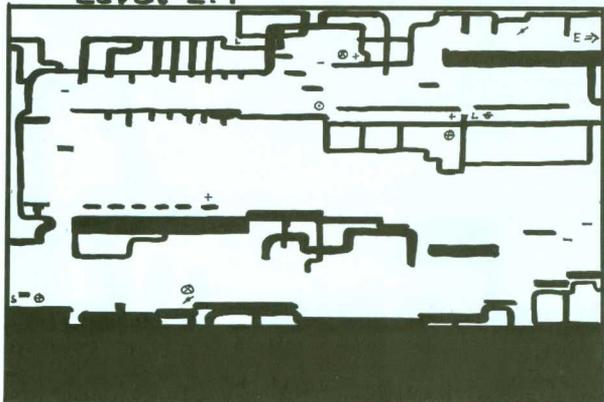
Level 1.2



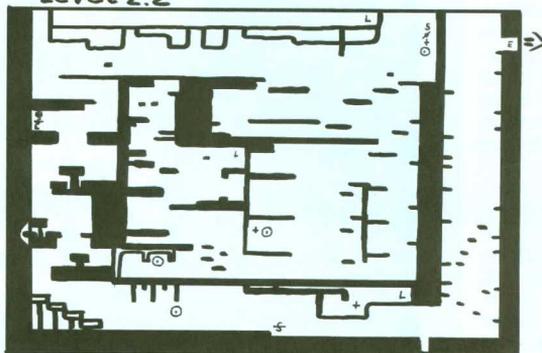
Level 1.3



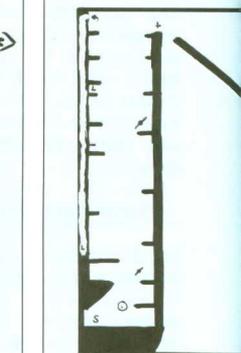
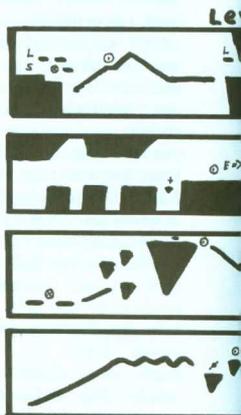
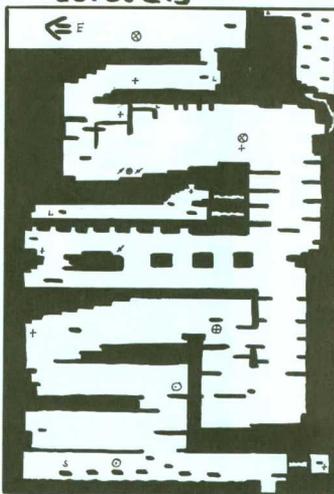
Level 2.1



Level 2.2

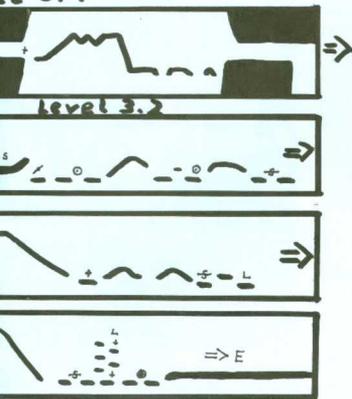


Level 2.3

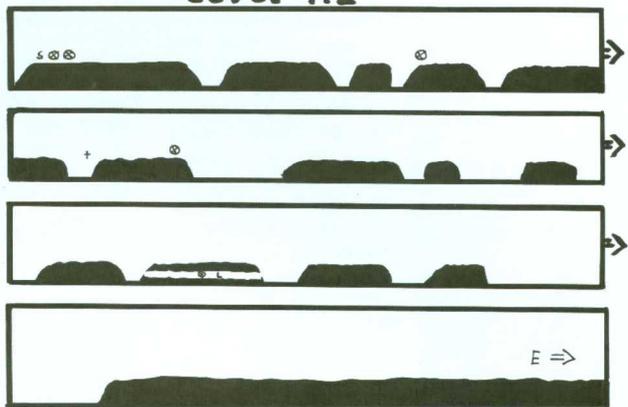


SUPER TURRICAN

Level 3.1



Level 4.2



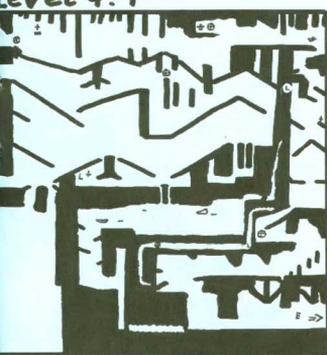
Level 3.3



Level 4.3



Level 4.1



The Lost Vikings

Paßwörter und kein Ende. Auch die verlorenen Wikinger sind nicht so schnell durchgespielt, weshalb Christian Sandner in langen Winternächten sämtliche Buchstaben-Codes erspielt hat. Dafür den großen Wikinger-Dank!

Level 1:	GRBT	Armagon – im Sprung: u + X
Level 2:	TLPT	h + halten, v + Y
Level 3:	GRND	u + halten, o + B
Level 4:	LLMQ	X + A gleichzeitig
Level 5:	FLQT	Leonardo: v, u, ru + Y
Level 6:	TRSS	u, ru, v + Y
Level 7:	PRMS	u,lu, h + Y
Level 8:	CURN	X + A gleichzeitig
Level 9:	BBLS	Raphael: h,lu, u, ru, v + Y
Level 10:	VLCN	h halten, v + Y
Level 11:	QCKS	X + A gleichzeitig
Level 12:	PHRQ	Raphael: h,lu, u, ru, v + Y
Level 13:	CIRQ	h halten, v + B
Level 14:	SPKS	X + A gleichzeitig
Level 15:	JMNN	Donatello: u, ru, v + Y
Level 16:	TTRS	u,lu, h + B
Level 17:	JLLY	Y sehr schnell
Level 18:	PLNG	X + A gleichzeitig
Level 19:	BTRY	Michelangelo: h,lu, u, ru, v + Y
Level 20:	NKR	u halten, o + Y
Level 21:	CBLT	h halten, v + Y
Level 22:	HQPP	A + X gleichzeitig
Level 23:	SMRT	ChromeDome: u halten, o + Y, B
Level 24:	V8TR	u, ru, v + Y
Level 25:	NFLB	X + A gleichzeitig
Level 26:	WKYY	Aska: u,lu, h + B
Level 27:	CMBQ	v, u, ru + Y
Level 28:	8BLL	X + A gleichzeitig
Level 29:	TRDR	Wingut – im Sprung: u + B
Level 30:	FNTM	In der Luft: u, ru, v + Y
Level 31:	WRLR	X + A gleichzeitig
Level 32:	TRPD	War: h halten, v + Y
Level 33:	TFFF	u halten, o + B
Level 34:	FRGT	X + A gleichzeitig
Level 35:	4RN4	Shredder: h halten, v + B
Level 36:	MSTR	h halten, v + Y
		X + A gleichzeitig

Turtles Tournament Fighters

Ein großer Krötenklatscher ist Bilgin Yavuz, und als solcher konnte er nicht eher ruhen, als bis sämtliche Special Moves ihr Geheimnis offenbart

GAME BOY

Bugs Bunny

Hallo, Ihr Karottenfeti-

schisten und Hasenliebhaber! Philipp Baumgartner hat für Euch ein oberme-gacooles Paßwort herausgefunden, das die Kar-nickelhatz enorm vereinfachen wird:

Gebt im Paßwortscreen XHO2 ein, und schon könnt Ihr mit dem Steuer-kreuz jeden Level direkt anwählen. Ach was...

Prince of Persia

Sämtliche Codes für die bockschwere Prinzenhüpferei verdankt Ihr Rene Schüll:

Level 2:	06769075
Level 3:	28611065
Level 4:	92117015
Level 5:	87019105
Level 6/7:	58310135
Level 8:	70914195
Level 9:	68813685
Level 10:	01414654
Level 11:	32710744
Level 12:	26614774
Jaffar:	98119464
Ende:	89012414

Tiny Toons 2

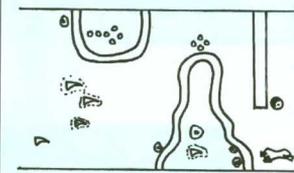
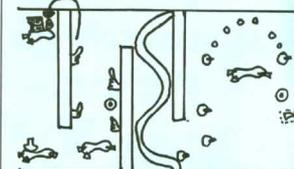
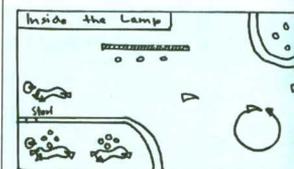
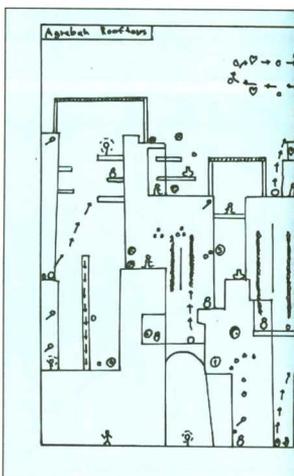
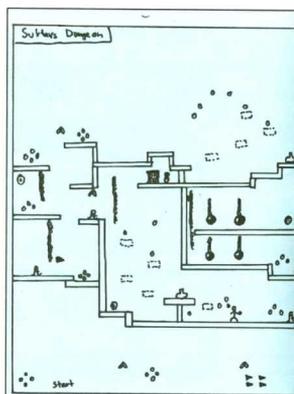
Wer Probleme mit den Knuddeltoons hat, sollte den Cheat von Cem Uzun-er mal ausprobieren: Um die Bonusrunden direkt anzuwählen, solltet Ihr während des Titelscreens A und B gedrückt halten und dann Start betätigen.

NES

Gremlins 2

Wer mit den hartnäckigen Biestern auch auf dem NES nicht klarkommt, sollte dem Cheat von Martin Unterwurzacher-lauschen:

Drückt Euer Joypad im Titelbild 5 mal nach unten, 7 mal nach rechts, dann müssen lediglich noch B, A und Start betätigt werden, und einer verschärften Levelanwahl steht nichts mehr im Weg.



HEROES



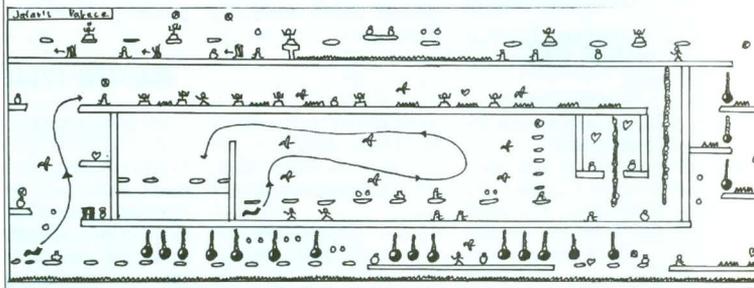
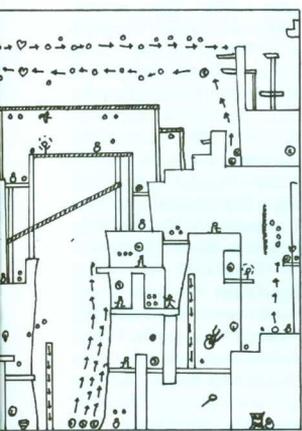
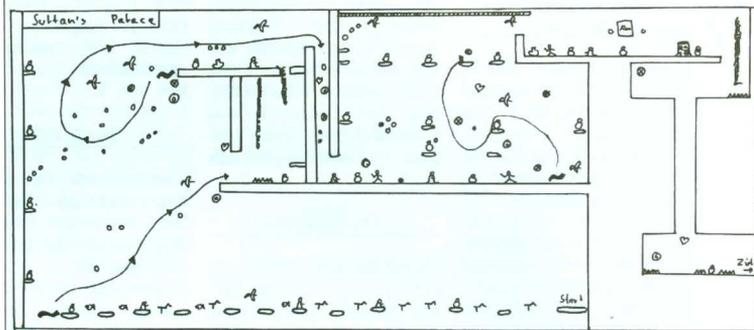
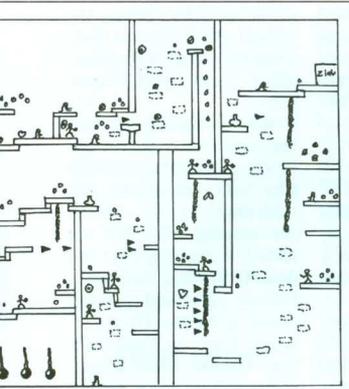
Castlevania
The New Generation



MEGAHIT



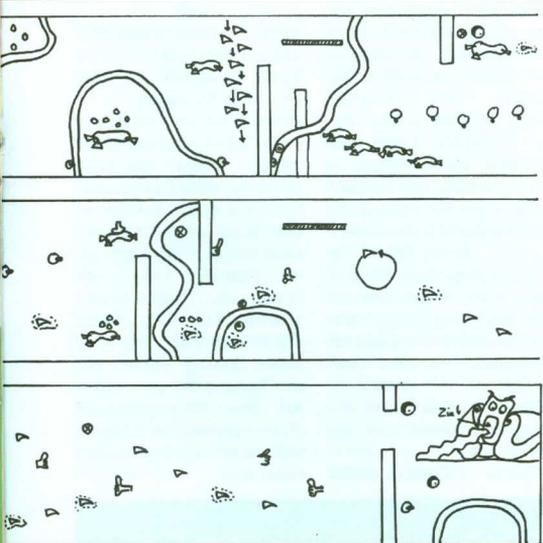




MEGA DRIVE

Aladdin

Beat Krähenmann hat in etlichen Nachtsitzungen die Geheimnisse des Orients gelüftet und sauber kartografiert.



Legende

- | | | |
|--|--|---|
| REGNER! | <input type="checkbox"/> Palastwache | <input type="checkbox"/> Messerjongleur |
| <input type="checkbox"/> Junk Food saupfender Wächter | <input type="checkbox"/> Topfverzer | <input type="checkbox"/> Wache mit Stab |
| <input type="checkbox"/> Schlange | <input type="checkbox"/> Fledermaus | <input type="checkbox"/> Mann im Korb |
| <input type="checkbox"/> spuckender Fisch | <input type="checkbox"/> Geist | <input type="checkbox"/> Schlangenbeschwörer |
| | | <input type="checkbox"/> Skelet mit Bombe |
| | | <input type="checkbox"/> Shiva-Statue |
| | | <input type="checkbox"/> Papagei |
| REGENTÄNDEL | <input type="checkbox"/> Speichel spuckendes Dromedar | <input type="checkbox"/> glühender Kohle- Boden |
| <input type="checkbox"/> Genie- Marke | <input type="checkbox"/> Schwarzlicht- Smart- Bombe | <input type="checkbox"/> Seil |
| <input type="checkbox"/> Blaue Vase | <input type="checkbox"/> Fahnenstange | <input type="checkbox"/> Edelstein |
| <input type="checkbox"/> Aladin- Meccalle | <input type="checkbox"/> Palmenkrone zum darüber Laufen | <input type="checkbox"/> Genie- Herz |
| <input type="checkbox"/> Skarabäus- Hälfte | <input type="checkbox"/> Röhre oder Stange zum hinauf oder hinunter rutschen | <input type="checkbox"/> Abu- Marke |
| <input type="checkbox"/> Sauberflöte braucht man... | <input type="checkbox"/> normales Zauberseil | <input type="checkbox"/> fliegender Händler |
| <input type="checkbox"/> ...für Zauberseil | <input type="checkbox"/> erscheinender und verschwindender Block | <input type="checkbox"/> herausragender Elfenbeinzahn |
| <input type="checkbox"/> Abrisskugel | <input type="checkbox"/> Plattform auf Wasserfontäne | <input type="checkbox"/> Stacheln |
| <input type="checkbox"/> ...erscheinender oder verschwindender Block | <input type="checkbox"/> Stein lässt... | <input type="checkbox"/> herausragender Stachel |
| <input type="checkbox"/> fliegender Teppich | <input type="checkbox"/> Lavabrocken | |
| <input type="checkbox"/> ...erscheinender oder verschwindender Block | <input type="checkbox"/> Lavafontäne | |
| <input type="checkbox"/> Stein | <input type="checkbox"/> normale Genie- Finger- Plattform | |
| <input type="checkbox"/> Genie- Bumper | <input type="checkbox"/> größer und kleiner verdande Genie - Finger- Plattform | |
| <input type="checkbox"/> fliegende Genie- Finger- Plattform | <input type="checkbox"/> Genie- Finger- Schnipper | |
| <input type="checkbox"/> Flamingo- Plattform | <input type="checkbox"/> wandelndes Feuer | |

Asterix and the Great Rescue

Ganz Gallien verzweifelt an dem doch recht happigen Schwierigkeitsgrad von Asterix. Ganz Gallien? Nein, Dirk Henke hat für Euch Nachwuchsrömer alle Paßwörter erspielt:

Level 2: INSULA
 Level 3: CONDOR
 Level 4: VIENNA
 Level 5: AVALON
 Level 6: DULOIS

Jurassic Park

Die ultimativen Levelcodes präsentiert Euch Lars Pontow:

Um in jeden beliebigen Level zu kommen, benutzt Ihr folgende Formel:

JP_0_APK. Hierbei wird in die erste Leerstelle ein G für Dr. Grant oder ein R für den Raptor eingesetzt. Die zweite Leerstelle steht für die Levelnummer, wobei für Grant 1 - 7 und für den Raptor 1 - 5 möglich sind.

Einen ganz besonderen Cheatmode erreicht Ihr mit folgendem Paßwort: NYU-KNYUK. Drückt dann auf Start, und gebt danach ein beliebiges Paßwort ein. Im Spiel könnt Ihr nun ganz nach Belieben Eure Energie auffüllen, indem Ihr auf Pad 2 B betätigt. A befördert Euch in einen Zeitlupe-Modus, und mit dem Steuerkreuz könnt Ihr Eure Figur völlig frei auf dem Screen plazieren.

Mortal Kombat

Okay, versprochen, das ist der vorläufige letzte Mortal Kombat-Tip. Doch wer sich gar nicht sattprügeln kann, probiere mal folgenden Cheat von Sebastian Sprute aus, schließlich gibt's ein verstecktes Geheimnenü zu entdecken, in dem so gut wie alles verändert werden kann. Dazu müßt Ihr beim

Titelbild, in dem Game Start bzw. Options angezeigt werden, folgende Kombination eingeben: unten, oben, links, links, A, rechts, unten. Achtet dabei bitte darauf, daß Ihr den Code nicht zu schnell eingibt. Na dann: Prügel Dich frei!

The Ottifants

Damit Ihr Baby Bruno so richtig auf die Sprünge helfen könnt, hat Konrad Kunze alle Levelcodes und Lollikombinationen ausgeklobelt. Hier zunächst die Paßwörter:

Keller: JHRE
 Garten: GFDE
 Baustelle: ZYAP
 Büro: HMXT
 Dschungel: WTYU

Und jetzt was Süßes, nämlich die Lollikombinationen:

Blitzschuh: dreimal Grün
 Zeit einfrieren: dreimal Rot
 Superfant: dreimal Gelb
 unbesiegtbar: Rot, Gelb, Rot

Weiterschießen: Gelb, Grün, Grün

Doppelte Punkte: Gelb, Rot, Gelb

Explosion: Grün, Rot, Gelb

Doppelsprung: Grün, Gelb, Rot

Ein Extra-Continue: Rot, Gelb, Grün

500 Extrapunkte: Gelb, Rot, Grün

MEGA CD

Thunderhawk

Allen Panzerjägern, die Probleme mit Segas hammerharter Schraubhubermetzelei haben, sei der tolle Cheat von André Kirsten ans Herz gelegt:

Um unendlich Munition und Panzerung zu erlangen, was ja im Prinzip auch keine schlechte Sache ist, müßt Ihr in den Pau-

senmode gelangen und dann folgende Tastenkombination eingeben: oben, rechts, links, unten und anschließend Start drücken.

Sonic CD

Ebenfalls von André Kirsten stammt der Cheat, der Euch bei Sonics CD-Ausflug eine schicke Levelanwahl beschert:

Dazu müßt Ihr im Titelscreen sanft folgende Kombination eingeben: oben, unten, links, rechts und B.

MASTER SYSTEM

Cool Spot

Auch 8-Bit-Zocker brauchen nicht auf aktuelle Tips zum coolen Cool Spot zu verzichten – Marco Wilka hat all seine Erfahrungen fein säuberlich für Euch zu Papier gebracht. Level 1 – Shell Shock: Dieser Level sollte eigentlich noch keine Probleme machen. Springt gemütlich von Ballon zu Ballon, und haltet Richtungs- und Sprungtaste schön lange gedrückt.

Level 2 – Pier Pressure: Beim Klettern auf den Seilen solltet Ihr Euch langsam bewegen, da sich darauf zahlreiche Feinde befinden. Das Schießen durch Wände ist hier und im folgenden Level sehr nützlich. Dabei solltet Ihr darauf achten, daß Ihr auch nach oben und unten durch die Wände ballern könnt.

Level 3 – In the Wall: Über Mausefallen und Stacheldraht kommt man am besten mit g-nug Anlauf. Abstecher lohnen sich hier, da unendlich viel zu entdecken ist. Der absolut sichere Mäusetod sind die Diagonalschüsse von den Seilen aus.

Level 4 – Radical Rails:

Keine Feinde, keine Abgründe, eigentlich ein Spaziergang. Ein Extraleben gibt's dazu ganz unten links.

Level 5 – Wading Around: Dieser Level kann einige Probleme bereiten, deshalb eine sehr detaillierte Beschreibung:

Am Anfang müßt Ihr nur darauf achten, genau auf den Plattformen zu landen. Frösche zerbröseln mit einem gezielten Diagonalschuß. Kurz vor Ende kann man durch drei Blasen springend auf einen Zeppelin gelangen. Von dort geht's über eine weitere Blase auf einen Zeppelin mit Rücksetzpunkt. Geht ganz nahe an den linken Rand, und Ihr findet zwei Ufos. Springt auf das zweite, und laßt Euch ganz nach unten in die Keksdose fallen. Daraus springt Ihr nach links neben das dritte Ufo und über die darunterliegende Blase aufs nächste Luftschiff. Wer viele Spielchips braucht, geht weiter nach links und nach zurück. Weiter geht's nach rechts oben durch die Blase auf eine Rakete. Springt von dort auf das rechte Ufo und geht sofort weiter. Das Ganze wiederholt Ihr jetzt noch zweimal, und der Level ist geschafft.

Level 6 – Back to the Wall: siehe In the Wall

Level 7 – Dock 'n' Roll: siehe Pier Pressure

Beim zweiten Rücksetzpunkt kann man der Hand folgen. Dann ab nach rechts bis zum Ende und so hoch wie möglich. Über einige Seile gelangt Ihr nach links auf eine hochgelegene Plattform an einer Wand, die durchschritten werden will. Den Feind links zerbröseln Ihr und nehmt kräftig Anlauf für den Sprung. So gelangt Ihr auf den höhergelegenen Plattformkomplex. Ab jetzt müssen die Sprünge superexakt sein.

Level 8 – Surf Patrol: Hier ist wieder nur gutes Timing für die Sprünge notwendig. Spots Käfig ist ganz rechts oben.

Zum Schluß noch ein paar Tips zur Bonus Stage: Am höchsten gelangt Ihr, wenn Ihr von unten durch die Blasen springt. Die Stacheln solltet Ihr meiden. Die Buchstaben befinden sich immer auf der linken Seite.

GAME GEAR

Dschungelbuch

Auch auf dem Game Gear ist Marco Wilka ziemlich fit, weshalb Mogli und Co. keine größeren Probleme für ihn darstellten:

Dschungel am Tag: Zuerst rennt Ihr unten entlang über die zwei Abgründe und die Brücke bis ganz nach rechts. Dann geht's über die Liane auf die mittlere Plattform. Hier findet Ihr hinter den Bananen ein Extraleben. Nun nach links zurück und dann nach oben. Die Edelsteine dort mitnehmen und die waagrecht hängende Liane in der Levelmitte suchen. Hier warten der letzte Edelstein und ein Continue.

Der große Baum: Um an den Edelstein ganz am Anfang zu gelangen, muß man auf die Zunge der Schlange springen. Dasselbe sollte auch weiter oben gemacht werden. Wenn man mit Anlauf auf das Trampolin läuft, gelangt man höher hinauf. Auf halber Höhe des Baumes ist ein Edelstein hinter Blättern versteckt.

Endgegner Kaa: Wenn Kaa erscheint, springt Ihr auf das Trampolin und somit über den Schlawiner hinweg. Dann feuert Ihr ein paarmal auf ihn.

Dämmerungspatrouille: Bonuslevel

Am Fluß: Auf den Schildkröten, Holzstücken, Krokodilen und den grauen Steinen kann man stehen. Gleich der erste Edelstein bringt ein Leben ein (ein echter Schüttelreim). Wenn die Mäuler der Krokodile offen sind, kann man von diesen aus höher springen.

Im Fluß: Während eines Sprungs von Balu muß man nach rechts steuern, um nicht ins Wasser zu fallen. Achtung: Nur größere Plattformen betreten.

Das Dorf: Ganz links erscheint nach dem Einsammeln des ersten Apfels ein Extraleben. Louies Tempel: Berührt man den Frosch unten, wird daraus zwar kein Prinz, aber man kann höher springen. Dann geht man am besten nach links und holt den Bumerang. Hüpf nun an den Rand der rechten Plattform oben, geht nach rechts mit der Liane und durchschreitet die Wand. Nachdem Ihr das Extraleben aufgesammelt habt, geht's zurück über die Stacheln nach unten, wo Euch Baghira erwartet.

Endgegner King Louie: Stellt Euch direkt unter Louie und schießt nach oben. Kommt er herunter, geht Ihr nach rechts und weicht den Steinen aus.

Einstürzende Ruine: Ganz rechts oben ist ein Extraleben. Dann geht's nach links zur Liane und nach oben. Mit Anlauf aufs letzte Trampolin und über die Stacheln zum Ende.

Endgegner King Louie: Unter ihn stellen und draufballern.

Nacht im Dschungel: Im zweiten Level muß man sehr viele gefährliche Sprünge ausführen. Tip: Wenn man, während man von einer Wippe abgefördert wird, die Sprungtaste drückt, gelangt man viel höher. Im Nachtlevel befinden sich die meisten

Edelsteine weit unten.

Endgegner Shir Khan: Die Feuer bewegen sich hin und her, jeweils abwechselnd unten und auf den Ästen. Zuerst muß man Shir Khans Schwanz zerstören, dann kann man auf den Kopf zielen.

CD³²

Whale's Voyage

Die Reise durchs All war offensichtlich ein Klacks für Marc Langer, wie sonst hätte er so schnell folgende Spielstände erspielen können:

- 01: LAPIS CASTRA INO-ID SKY BOULEVARD
- 02: CASTRA ARBORIS NEDAX NEDAX
- 03: NEDAX LAPIS LAPIS CASTRA
- 04: ALIENSHIP INO-ID ALIENSHIP LOUIS
- 05: NEDAX LAPIS ARBORIS ARBORIS
- 06: LOUIS 17 ARBORIS NEDAX CASTRA
- 07: INO-ID CASTRA CASTRA ALIENSHIP
- 08: SKY BOUL SKY BOUL INO-ID ARBORIS
- 09: NEDAX CASTRA LOUIS 17 LAPIS
- 10: ALIENSHIP SKY BOUL CASTRA SKY BOULEVARD
- 11: ARBORIS LOUIS 17 INO-ID INO-ID
- 12: CASTRA NEDAX SKY BOULEVARD CASTRA
- 13: LAPIS NEDAX ALIENSHIP SKY BOULEVARD
- 14: SKY BOULEVARD ALIENSHIP NEDAX LAPIS
- 15: CASTRA ALIENSHIP ARBORIS CASTRA
- 16: LOUIS 17 NEDAX ALIENSHIP SKY BOULEVARD
- 17: INO-ID CASTRA INO-ID LOUIS 17
- 18: LOUIS 17 LAPIS NEDAX ARBORIS

PC ENGINE

Bonk 3

Marcel Mager hat eine geheime Levelwahl für alle Großkopfen aufgetan:

Geht dazu im Titelbild mit dem Cursor auf 2-Player-Mode und drückt auf dem Joypad nach links unten (der Cursor sollte jetzt auf den letzten Menüpunkt gesprungen sein), wobei Ihr Taste I und II gedrückt haltet. Jetzt nur noch kurz RUN betätigen, und schon geht's los.

NEO GEO

Fatal Fury II

Markus Kolbe gehört zum erlesenen Kreis der Neo Geo-Besitzer, die sich auch noch ein Modul leisten können. Für die Edelkloperei Fatal Fury II hat er sämtliche Special Moves herausgefunden.

Tony Bogard: unten, links unten, links, links unten, rechts, gleichzeitig B und C.

Andy Bogard: unten (2 Sek.), rechts unten, rechts, rechts oben, gleichzeitig B und D

Joe Higashi: rechts, links, links unten, unten, rechts unten, rechts, gleichzeitig B und C

Kim Kaphwan: unten, links unten, links, links unten, rechts, gleichzeitig B und D

Mai Shiramui: rechts, links, links unten, unten, rechts unten, rechts, gleichzeitig B und C

Jubei Yamada: unten (2 Sek.), rechts unten, rechts, rechts oben, gleichzeitig B und C

Ching Simzan: unten (2 Sek.), rechts unten, rechts, gleichzeitig B und C

Big Bear: rechts, rechts unten, unten, links unten, links, rechts, gleichzeitig B und C

ACTION REPLAY-CODES

Ein Code für alle Fälle: Dank Eurer ungebrochenen Mogellust blüht und gedeiht unsere Action Replay-Ecke, ja, diesmal feiern gar Game Boy und Game Gear ihren Einstand in der Schummelecke! Dank hierfür an Sven Hein und Wolfram Sparka, während die Lobpreisungen für die 16-Bit-Codes an Marcel Mager, Claus Bink sowie insbesondere an Thomas Ruh zu richten sind.

SUPER NINTENDO

Spieltitel	ARP-Code	Wirkung
Aladdin	7E03 6403	unendl. Leben
Aladdin	7E03 6703	unendl. Energie
Aladdin	7E03 6910	unendl. Äpfel
Asterix	7E05 FD03	unendl. Leben
Asterix	7E05 F003	unendl. Herzen
Asterix	7E05 F908	unendl. Zeit
Battletoads	7E00 2803	unendl. Leben Player 1
Battletoads	7E00 2A03	unendl. Leben Player 2
Darius Twins	7E10 6C03	unendl. Leben
Pocky & Rocky	7E00 6808	unendl. Herzen Pocky
Pocky & Rocky	7E00 6908	unendl. Herzen Rocky
Pocky & Rocky	7E00 6601	unendl. Bomben Pocky
Pocky & Rocky	7E00 6701	unendl. Bomben Rocky
Super Mario Allstars:		
Mario Bros. 1	7E07 5A04	unendl. Leben
The Last Levels	7E07 5A04	unendl. Leben
The Last Levels	7E07 EB04	unendl. Zeit
The Last Levels	7E07 5602	Feuer-Mario
Mario Bros. 2	7E04 C31F	Mario immer groß
Mario Bros. 3	7E07 3602	unendl. Leben Mario
Mario Bros. 3	7E07 3703	unendl. Leben Luigi
Mario Bros. 3	7E04 2908	unendl. Fliegen
Mario Bros. 3	7E05 7007	unendl. Zeit
The Last Action Hero	7E03 1403	unendl. Zeit
The Last Action Hero	7E03 3FDF	zusammen
The Last Action Hero	7E03 41DF	unendl.
The Last Action Hero	7E03 42DF	Energie

GAME BOY

Spieltitel	ARP-Code	Wirkung
Alien 3	0103 49C3	unendl. Leben
Alien 3	08FF 4AC3	unendl. Energie
Asterix	0103 95FF	unendl. Leben
Asterix	0803 96FF	unendl. Energie
Bugs Bunny	0105 2CC3	unendl. Leben
Duck Tales	0806 1CCA	unendl. Energie
Kirby's Dreamland	0205 89D0	unendl. Leben
Kirby's Dreamland	1106 86D0	unendl. Energie
Parodius	0203 97DD	unendl. Leben
T2 Arcade	0205 DFFF	unendl. Leben
T2 Arcade	0880DAFF	unendl. Energie
Zen	0203 DADE	unendl. Leben
Zen	080A 89C0	unendl. Energie

MEGA DRIVE

Spieltitel	ARP-Code	Wirkung
Aladdin	FFEF A0008	unendl. Energie
Immortal	FF109 A0002	fast immer Continues

Immortal	FF0B7 20003	unendl. Fireballs
Immortal	FF10A 8000C	unendl. Energie
Indiana Jones	FF7F5 90020	unendl. Energie
Indiana Jones	FF7F4 F00A7	kein Zeitlimit
Indiana Jones	FF7F5 3000A	begr. Peitschen
Inspector X	FF97F F0000	keine Feindkollision
James Pond II Robocod	FFB3F D0003	unendl. Energie
James Pond II Robocod	FFB3F 90005	unbegr. Leben
James Pond	00BA1 66002	kein Zeitlimit
James Pond	007ED 16004	unbegr. Leben
James Pond	FFB7E B0000	unendl. Energie
Jewel Master	FFC4D 5004D	unbegr. Leben
J. Madden Footb. 92	00926 600xx	Spielstart mit xx Sek.
J. Madden Footb. 92	008FE 45630	Touchdown nur 3 Punkte
J. Madden Footb. 92	008FE 45030	Touchdown mit 8 Punkten
Junction	FFCCA 70019	25 Bälle
Junction	FFCCA 70003	unbegr. Leben
Jungle Strike	FF10C F0003	unbegr. Leben
Jungle Strike	FFBF8 70005	unendl. Hellfires
Jungle Strike	FFBFB 70010	unendl. Hydras
Jungle Strike	FF10C 70060	unendl. Benzin
Kid Chameleon	FFFC4 500xx	xx Level Nummer
Kid Chameleon	FFFC4 30063	Maximum an Diamanten
Kid Chameleon	FFFAC 400FF	Zahnradsäule steht
Kid Chameleon	FFFC4 10002	unendl. Energie
Kid Chameleon	FFFC1 F0001	kein Zeitlimit
Kid Chameleon	FFFC3 F0003	unbegr. Leben
Kid Chameleon	FF41 00050	unverwundbar
Klax	FF0FD D0014	unbegr. Leben
Krusty's Super Fun House	FF0FF 30003	unbegr. Leben
Krusty's Super Fun House	FF0FF D0007	unendl. Munition
Landstalker	FF120 F00FF	unendl. Geld
Landstalker	FF543 E000F	unendl. Energie
Last Battle	FFFE1 500xx	xx Zeit
Last Battle	FFFE0 D0048	unbegr. Leben
Lemmings	FFF4D F0064	immer 100% gerettet
Lemmings	FFF4E 8003B	kein Zeitlimit
LHX Attack Chopper	FFF1B F0009	unendl. „Sidewinders“
LHX Attack Chopper	FFF1C 10004	unendl. „Hellfires“
Lotus Turbo Chall.	FF7CB 50030	kein Zeitlimit
Magical Hat	FF97F F0000	unverwundb. geg. Feinde
Marble Madness	FFB0C F0038	unbegr. Zeit
Marble Madness	FFAC7 70039	unbegr. Leben
Mario Lemieux Hockey	0162C 24E75	Strafzeit wird gestoppt
Mario Lemieux Hockey	0162B 06004	Timer wird gestoppt
Marvel Land	FFF74 70002	unbegr. Leben
M. Mouse - Castle of I.	FFF32 50003	unbegr. Leben
M. Mouse - Castle of I.	FFF32 30003	geg. Angriff immun
M. Mouse - Castle of I.	FFF32 10005	unendl. Äpfel
Midnight Resistance	FF645 10003	unbegr. Leben
Might and Magic	02B80 00000	kurzes Schwert gratis
Might and Magic	02BB8 60000	Nunchukas gratis
Monster Hunter	FF011 F00BF	unendl. Energie
Monster Hunter	FF7F9 40004	unbegr. Leben
Musha Aleste	FFD11 30003	unbegr. Leben
Musha Aleste	FFD11 F0011	unendlich Out-Riders
Musha Aleste	FFD10 00008	volle Normalbewaffnung
Mystic Defender	FFF63 10060	volle Schubkraft
Mystic Defender	FFF62 F000C	unendl. Energie
Out Run	0035A 84A10	kein Zeitlimit
Pac Mania	00889 26002	unendl. Pac-Men
Paperboy	FFC05 10005	unbegr. Leben Spieler 2
Paperboy	FFC04 F0005	unbegr. Leben Spieler 1
Phantasy Star III	01117 66004	keine Vergiftung möglich
Phantasy Star	00C36 A6018	alle drei Param. ergeben

Phantasy Star	01033 06034	Schutz vor Angriffen	Spiderman	FFE69 10038	kein Zeitlimit
Phantasy Star II	00716 E6014	unverwdb. in Gefahrenz.	Spiderman	FFE70 70096	unbegr. Weben
Phelios	FFF47 30003	unbegr. Leben	Spiderman	FFE71 00038	unbegr. Leben
Phelios	FFF47 50003	unverwundbar	Splatterhouse 2	FF0F 80003	unbegr. Leben
Phelios	FFF47 F0040	volle Schußkraft	Splatterhouse 2	FF0F 70003	unendl. Energie
Populous	FFAD 00079	121 Wanderer als Start	Star Control	179C9 60040	schnelle Vux-Drehung
Predator 2	FF027 C0003	unbegr. Leben	Star Control	01C76 A0030	Urquan-Kämpfer schneller
Predator	FFEE 80004	unendl. Energie	Star Control	179AD A0204	schnell neu menschl. Energie
Quackshot	FFB9 90003	unbegr. Leben	Steel Talons	FFEBD D00xx	xx Levelwahl (xx=00-32)
Quackshot	FFEE 200FF	Donald dauernd in Wut (evtl. AR. aus)	Steel Empire	FFC85 10003	unendl. Bomben
Quackshot	FFB9 10050	unendl. Popcorn	Steel Empire	00DB7 8A479	unbegr. Leben
Quackshot	005ED E600C	unverwundbar	Stormlord	FF025 50005	unbegr. Leben
Quix	FF006 F0006	unbegr. Leben	Streets of Rage 2	FFEF8 30002	unbegr. Leben Spieler 1
Rainbow Islands	FFF67 B0007	unbegrenzt Leben	Streets of Rage 2	FFF08 30002	unbegr. Leben Spieler 2
Rainbow Islands	FFF11 30033	Regenbogen	Streets of Rage 2	FFEF8 10068	unendl. Energie Spieler 1
Rambo III	FFC10 30004	unendl. Energie	Streets of Rage 2	FF08 10068	unendl. Energie Spieler 2
Rambo	FFC10 90009	unendl. Bomben	Streets of Rage	00402 E4E71	immer Spezialwaffen
Rambo	FFC10 30085	unbegr. Leben	Streets of Rage	010CE 01C80	kein Zeitlimit
Rastan Saga 2	FF0AC 1000A	unverwundbar	Streets of Rage	00286 64W71	unbegr. Leben Spieler 1+2
Revenge of Shinobi	FFE14 10009	unbegr. Leben	Strider	FFA01 E0000	unverwundbar
Revenge of Shinobi	FFE13 F0063	unendl. Wurfsteine	Strider	FFC4 E0000	unendl. Energie
Revenge of Shinobi	FFE13 B0008	unendl. Energie	Strider	FFC0 00005	unbegr. Leben
Road Rash	FF1B2 70000	unendl. Energie Motorrad	Strider	00339 24E71	kein Zeitlimit
Rocket Night Adventure	FFB0 D0003	unbegr. Leben	Sunset Riders	FFB09 90002	unbegr. Leben Spieler 1
Rolling Thunder	FF20 D0002	unbegr. Leben	Sunset Riders	FFB09 80004	unbegr. Leben Spieler 2
Rolling Thunder	FF20 30040	unendl. Bullets	Super Monaco G.P.	FF910 80001	beide Parameter für Turbo
Rolling Thunder	FF20 50029	unendl. Maschinengewehr	Super Monaco G.P.	FF910 9008F	390 km/h
Rolling Thunder	FF13 50074	kein Zeitlimit	Super Hang On	008B1 4600E	kein Zeitlimit Arcade-Modus
Rolling Thunder	FFCD3 30001	unverwundbar	Super Airwolf	FF2E5 00003	unbegr. Leben
Rolling Thunder	FF20 D0002	unbegr. Leben	Super Airwolf	FF2E1 60003	unendl. Bomben
Rolling Thunder	FF20 30040	unendl. Patronen	Super Real Basketball	FF003 80000	keine Treffer d. Gegner
Rolling Thunder	FFCD3 30001	unverwundbar	Super Real Basketball	FF003 90099	153 Punkte Vorsprung
Rolo to the Rescue	FFC51 D0003	unbegr. Leben	Super Thunder Blade	FFB82 A0007	unbegr. Leben
Rolo to the Rescue	FFC51 20001	unverwundbar	Super Shinobi	FFE14 10003	unbegr. Leben
Saint Sword	FF02B F0003	unbegr. Leben	Super Shinobi	FFE14 50001	unendl. Magie
Saint Sword	FF02D F0002	beide Codes	Super Shinobi	FFE13 80008	unendl. Energie
Shadow Dancer	FF13D E0004	unbegr. Leben	Sword of Vermillion	01156 64E71	höchster Level
Shadow Dancer	00ADD 213C1	unendl. Magie	Sword of Vermillion	FFC63 60xxx	xxx Rüstungswert
Shadow of the Beast I	FF1A1 7000C	unendl. Energie	Sword of Vermillion	FFC63 80xxx	xxx Intelligenz-Wert
Shadow of the Beast I	014E9 E6004	unbegr. Leben	Sword of Vermillion	FF27C D0003	unbegr. Leben Spieler 1
Shadow of the Beast II	FF223 90080	unbegr. Leben	Sword of Vermillion	FF27C F0003	unbegr. Leben Spieler 2
Shadow of the Beast II	FF223 90080	unendl. Energie	Talmit's Adventure	FFF74 70006	unbegr. Leben
Shining in the Darkness	00143 E0000	Bronze-Schutzschild gratis	Task Force Harrier EX	FF810 80004	unbegr. Leben
Shining in the Darkness	00123 60000	Schwert gratis	Tazmania	FFD45 80003	unbegr. Leben
Shining in the Darkness	0014F E0005	Kräuter gratis	Tazmania	FFD4B C000C	unendl. Energie
Shinobi 1	009E4 66002	unbegr. Leben	Tazmania	FFD03 70002	unendl. Chili-Schoten
Shinobi 1	009EF 86002	unbegr. Leben	Tazmania	FFD4C 80002	unverwundbar
Shinobi 1	FFE14 50001	unendl. Magie	Technocop	FF170 50048	unendl. Energie (Auto)
Shinobi 1	FFE13 F0063	unendl. Shuricans	Technocop	FF25A F0090	unendl. Energie (Mann)
Slime World	FF66C 70000	unverwundbar	Terminator 2	FF801 90010	unendl. Missile
Slime World	FF669 F0007	Jetpack immer verfügbar	Terminator 2	FF80C A0004	unendl. Continues
Sonic	FFFFE 00001	Start v. jed. Level, A drücken = dann Start	Thunderforce III	000DE 46014	unbegr. Leben
Sonic	FFF76 0000C	dauernd Turboschuhe	Thunderforce	0041C E6002	Waffen behalten
Sonic	FFFE2 D0001	Supersonic	Thunderforce IV	FFF2D D00xx	xx (FF) alle Waffen
Sonic	FFFE1 20003	unbegr. Leben	Thunderforce IV	FFF2F 10008	unbegr. Leben
Sonic	FFFE5 70006	alle Edelsteine	Thunderforce IV	FF800 500FF	Shield On
Sonic 2	FF7F6 0000C	dauernd Turboschuhe	Thunderfox	FFB00 80001	unendl. Energie
Sonic 2	FFFE1 6000x	x Bonuslevel x	Thunderfox	FFB00 D00C0	unbegr. Leben
Sonic 2	FFF76 300FF	TopSpeed-Sonic	Tiny Toons	FFB0 80002	unendl. Herzen
Sonic 2	FFFE2 10063	99 Ringe	Tiny Toons	FFB0 90002	unbegr. Leben
Sonic 2	FFFE1 20009	unbegr. Leben	Tiny Toons	FFFB0 F00xx	xx Anzahl Karotten
Sonic 2	FFB02 80001	unverwundbar	Tiny Toons	FFFB1 1000x	x unbegr. Freunde
Sonic 2	FFFFB 10007	Supersonic (ab 50 Ringe)	Tiny Toons	FFF78 E0003	unbesiegbar bis Levelende
Sonic 2	FFFE2 100F0	240 Ringe	Toejam & Earl	00BB8 C0063	Big Earl bei Start 99
Space Harrier 2	007C7 44A38	unbegr. Leben	Toejam & Earl	00BC8 06002	unbegr. Leben für alle
Speedball 2	FFD5A A0008	Elektro-Modus	Toejam & Earl	00BB9 80063	unendl. Bucks Spieler 1
Speedball 2	FF009 F00xx	xx Spieldauer	Toejam & Earl	00BB8 C0063	unendl. Bucks Spieler 2

Toki FF1B8 60005
 Toki FF1B8 A000x
 Toki FF1D2 60003
 Toki FF1B8 30059
 Trampoline Terror FFF70 90004
 Truxton 000AB 41040
 Truxton 000AB 61040
 Turbo Out Run FF9EF 7003B
 Turbo Out Run FF9EF 70099
 Turtles Return FFC03 90003
 Turtles Return FFC03 80003
 Twin Hawk 002B5 86004
 Twin Hawk 00358 C6004
 Twin Hawk 003F0 87E03
 Twin Hawk 003F0 A6002
 Twinkle Tale FF8F2 90003
 Two Crude Dudes FF46C B0002
 Two Crude Dudes FF477 B0002
 Two Crude Dudes FF475 70032
 Universal Soldier FFOAD F0005
 Valis 3 FFF44 B0018
 Valis FFF44 70018
 Valis FFF45 90016
 Valis FFF45 50003
 Valis FFF45 B002C
 Verylex FF08B 10005
 Vollvied FF006 F0005
 Wani Wani World FFA40 30003
 Wardner FF829 40004
 Wardner FF82B 00001
 Wardner FF82B 00009
 Where...Carmen Sandiego FFD77 A001E
 Whip Rush FFD02 80005
 Wonderboy V FFDAA 00003
 Wonderboy III Monster Lair FFC88 60003
 World of Illusion FFD55 30003
 World of Illusion FFA03 B000x
 World of Illusion FFA0B 80008
 World of Illusion FFD55 30008
 W. C. Italia 90 FFEF8 50089
 W. C. Italia 90 FFF01 D0000
 XDR FFF49 50003
 Xenon 2 FFB03 90003
 Xenon 2 FFB03 50027
 Y's III 00657 04E71
 Zany Golf FFE9A 20005
 Zoom FFF00 B0003

unbegr. Leben
 x Levelwahl
 unverwundbar
 kein Zeitlimit
 unbegr. Leben
 jedes Schiff 400 Bomben
 4000 Schiffe z. Verf.
 stoppt die Zeit
 Timer auf 99
 unbegr. Leben Spieler 1
 unbegr. Leben Spieler 2
 unbegr. Leben
 unendl. Spezialwaffen
 full Power up
 beide Codes
 unendl. Energie
 unbegr. Leben Spieler 1
 unbegr. Leben Spieler 2
 unendl. Energie
 unbegr. Leben
 konstante Energie
 unendl. Energie
 unbegr. Leben
 volle Waffenkraft
 kein Zeitlimit
 unbegr. Leben
 unbegr. Leben
 unbegr. Leben
 unbegr. Leben
 unverwundbar
 hohe Sprungkraft
 kein Zeitlimit
 unbegr. Leben
 unendl. Energie
 unbegr. Leben
 unbegr. Versuche
 x Anzahl Energie
 Anzahl Karten Spieler 1
 Anzahl Karten Spieler 2
 89 Min. Eifmeterschießen
 Gegner 0 Tore
 unbegr. Leben
 unbegr. Leben
 unendl. Energie
 unendl. Ring-Power
 unendl. Bälle
 unbegr. Leben

GAME GEAR

Spielitel	ARP-Code	Wirkung
Alien 3	00C4 2403	unendl. Leben
Alien 3	00C4 6A55	unendl. Energie
Alien 3	00C4 7903	unendl. Zeit
Alien 3	00C4 2D0F	unendl. Handgranaten
Alien 3	00C4 290A	unendl. Flammenwerfer
Land of Illusion	00C0 9F03	unendl. Leben
Land of Illusion	00C0 9902	unendl. Energie
Slider	00C3 9702	unendl. Leben
Slider	00C0A1XX	X=Level
Wonderboy: Dragons Trap	00CF 4163	unendl. Bumerangs
Wonderboy: Dragons Trap	00CF 3F63	unendl. Tornados
Wonderboy: Dragons Trap	00CF 6E63	unendl. Feuerbälle
Wonderboy: Dragons Trap	00CF 4A02	unendl. Leben

IMPRESSUM

Herausgeber
 Michael Labiner (verantw.)

Chefredakteur
 Oskar Dzierzynski (od)

Leitender Redakteur
 Richard Löwenstein (rl)

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

Freie Mitarbeiter
 Carsten Borgmeier

Redaktionsassistent
 Dorothea v. Pronay

Shop
 Christine Rothmeier

Abo-Verwaltung
 Petra Laubenberg

Layout
 ProLit-Studio GmbH,
 Grasbrunn

Fotografie
 Manfred Dwy
 Oskar Dzierzynski
 Richard Löwenstein
 Monika Stoschek

Comic
 Werner Regnet

Titel
 ProLit-Studio GmbH
 Grasbrunn, Motiv von
 Konami

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

Anzeigenverwaltung
 Regine Nelligsen
 Tel.: 089/4605822

Produktionsleitung
 Briggita Labiner
 ProLit-Studio GmbH
 85630 Grasbrunn

Druck & Gesamtherstellung
 Druckerei Gerstmayer
 A.-3105 St. Pölten

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

Erscheinungsweise
 MEGABLAST erscheint
 4mal jährlich
 jeweils am letzten
 Mittwoch des Vormonats.

Abonnement
 Jahrespreis (4 Ausgaben)
 DM 38,- /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 angenommen.
 Sie müssen frei von
 Rechten Dritter sein.
 Sollten sie schon
 anderweitig zur Veröffent-
 lichung angeboten
 worden sein, so muß
 das angegeben werden.
 Mit der Einreichung
 gibt der Verfasser die
 Zustimmung zum Ab-
 druck in den Publikati-
 onen des Joker Verlags.
 Honorar nach
 Vereinbarung. Für
 unverlangt 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
 erschienenen Beiträge
 sind urheberrechtlich
 geschützt. Alle Rechte,
 auch Übersetzungen,
 vorbehalten. Reproduktion
 jeder Art (Fotokopien,
 Microfilm oder
 Erfassung in Datenver-
 arbeitungsanlagen
 usw.) bedürfen der
 schriftlichen Genehmi-
 gung des Verlags.

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

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

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

NEUES VOM NEO GEO

Wenn es um Digital-Entertainment geht, lautet derzeit der Wahlspruch: Alles, was schillert, ist gut. Verständlich, daß die Neogeologen auch gerne ihr Stück vom aktuellen CD-Kuchen wollen – sollen sie haben!



Art of Fighting 2



SCHEIBCHENWEISE

Auf der Sommer-CES in Chicago will SNK die neue Scheibenschleuder für das Neo Geo vorstellen, kurz darauf soll das CD-ROM schon in den Händlerregalen liegen. Und das sogar höchst offiziell und nahezu gleichzeitig in Japan, den USA und Deutschland. Mit einem angepeilten Preis von rund 900 Märkern zählt das Gerät zwar gewiß nicht zu den Billigheimern, doch dafür werden die Softwarepreise sinken – statt der für aktuelle Neo Geo-Module üblichen 400,- DM werden für die kommenden CD-Games nur 100 bis 150 Mark zu berappen sein, also der bisher von Sega- und Nintendo-Soft gewohnte Preis.

Was die technischen Details betrifft, hält man sich bei SNK momentan noch bedeckt; selbst ob das CD-ROM als Aufsatz für die Konsole in ihrer jetzigen Form oder gar als eigenständiges Gerät angeboten wird, steht noch nicht offiziell fest. Auf die letztgenannte Möglichkeit deutet jedoch der Umstand hin, daß neben ein bis zwei Games auch zwei neuentwickelte Joypads beiliegen sollen. Weiterhin gilt es als gesichert, daß das Gerät mit 32-Bit-Technik sowie einer größeren Zahl Customchips bestückt sein wird; man darf also zu den ohnehin bereits beeindruckenden Grafikdaten des Neo Geo noch so einiges

an 3D-Effekten (etwa schnelle, texturierte Polygongrafik) von den bis zum Jahresende rund 25 neu angekündigten Titeln erwarten. Um (auch) den kommenden CD-Spielen zu einem guten Start zu verhelfen, wurden von SNK zusätzlich zu den Hausprogrammierern noch Drittanbieter angeheuert – Data East feiert auf den nächsten Seiten seinen Einstand, ansonsten munkelt man, daß auch Taito auf den Neo Geo-Zug aufspringen wolle.

NACH UND NACH

Bis sich die erste CD im Schacht dreht, ist für „modularen“ Nachschub gesorgt: In den nächsten Wochen will man uns mit **Top Hunter** Action-Plattformen im „Protobector“-Stil präsentieren, bei **Super Sidekicks 2** an den Fußball lassen und mit **Windjammer** wortwörtlich frischen Wind ins sportive Genre blasen. Selbstmurmeln werden auch die Prügelfans nicht zu kurz kommen, sie dürfen sich auf **World Heroes Jet** und „Survivors freuen, wobei letzteres eine Keilerei mit über 20 megadicken Charakteren ist.

SCHLAG AUF SCHLAG

Gekloppt wird aber schon in allernächster Bälde, wenn nämlich SNK den Ring für **Art of Fighting 2** freigibt. Die bewährten Features des Originals (Zwei-



Spieler-Action, Zoom-Modus beim Nahkampf etc.) wurden beibehalten und um ein erweitertes Angriffsfeld ergänzt, so daß man es nun mit insgesamt zwölf Kämpfern zu tun bekommt. Dazu gibt es wie gehabt Bonusrunden, wo man seine Schlagfertigkeit anhand von Holzstapeln und sonstigen Utensilien erproben kann, die üblichen Kampfmodi und eine überarbeitete Grafik – speziell die großen Sprites sahen schon vorab höchst beeindruckend aus! Ob die Spielbarkeit da mithalten kann, wird ein Test in der nächsten Ausgabe zeigen. (rl)

SNK
NEO GEO

Was im letzten Heft noch eine mehr oder weniger vage Preview-Hoffnung war, hat sich nun tatsächlich bewahrheitet: Der Einstand der Arcade-Spezialisten von Data East beschert dem Neo Geo ein Plattformabenteuer nach Maß!

MIRAC



Indy läßt grüßen!



Action ohne Atempause



Nächster Halt: Antike



Mangels sonstiger Neuererscheinungen ist der Neo-Geologe für dieses spritzige Jump & Run natürlich besonders dankbar und drückt auch bei der wenig originellen Aufgabenstellung gerne zwei, drei Augen zu: Auf der Suche nach der entführten Mary und den fünf Teilen einer Schatzkarte muß ein gewisser Johnny fünf interkontinentale Welten abrasen, die in 13 Levels unterteilt wurden. Sollte der Held dabei Gesellschaft wünschen, steht ihm im Duo-Modus sein Kumpel Tom (unschwer am roten Cowboyhut zu erkennen) zur Seite. Um für die bevorstehenden Abenteuer gerüstet zu sein, lassen sich mittels Knopf A die fünf Waffen aktivieren, welche man im Spielverlauf Stück für Stück in Kisten findet. Anfangs ist das lediglich ein Jo-Jo, das den Bösewichtern vor die Birne geknallt wird, später gibt's dann noch Boxhandschuhe, einen Feuerball, Eiszapfen, Bomben und eine Art Wurfstern – besonders effektive Attacken ermöglicht das Gedrückthalten des Feuerknopfes, bis sich ein Energiefeld um den Helden gebildet hat. In Verbindung mit Knopf

B, der für die Sprünge zuständig ist, kann auch in der Bewegung geballert werden, und Knopf C löst die sogenannte „Super Attack“ aus. Derlei Großangriffe bestehen je nach der gerade aktuellen Waffe aus einem Eissturm oder einer alles vernichtenden Feuersäule und hängen von den eingesammelten „Bomb Up“-Symbolen ab; weitere Sammlerstücke sorgen für Extraleben oder Punkte in Form von Goldstücken.

So, jetzt wißt Ihr Bescheid und seid für die ersten Kämpfe auch mental gerüstet. Zunächst muß man sich am Flughafen von Madrid zum Hangar vorarbeiten, während im Hintergrund bereits das Flugzeug landet, mit dem die gekidnappte Mary außer Landes gebracht werden soll. Am Ende der Halle schleudert eine beeindruckende Explosion den bzw. die Spieler auf die startende Maschine, wo nach einem weiteren Gerangel der erste Endgegner auftaucht – ehe er sich mit dem abgesprengten Cockpit aus dem Staub machen kann, muß sein Energiebalken auf Null gekloppt werden. Wer siegreich aus dem Fight hervorgeht, erhält einen der gesuchten Kartenfetzen, was natürlich bei den kommenden Hauptabschnitten nicht anders ist. Und schon segelt man am Fallschirm Richtung Wüste...



Brennt, ihr Mumien!

Unter den wachsamen Augen der Sphinx kämpft sich der Retter nun bis zur Pyramide durch, wo eine rasante Lorenfahrt im Stil von Kollege Indiana Jones ansteht. Einige Mumien und Feuerfallen später steht Johnny vier monströsen Schlangen und damit dem zweiten Endgegner gegenüber. Weiter geht's auf der Chinesischen Mauer, die irgendein Scherzbold mit Fallen förmlich gespickt hat, dann ist eine wilde Flußfahrt angesagt, deren Gefahren (tückische Wasserfontänen und mit Paddeln um sich schlagende Verfolger) in einem riesigen Lindwurm gipfeln. Im darauf folgenden Dschungel schlägt man sich zunächst mit Piranhas und Ein-



Urige Schlachten im Urwald

GO

MEGABLAST

LE ADVENTURE



geboren her, ehe der Boden nachgibt und der überraschte Jo-Jo-Experte sich in einer Tropfsteinhöhle wiederfindet. Hat er auch hier die Oberhand behalten, trifft er auf einen überaus wandlungsfähigen Gesellen, der unter anderem die Form eines 256 Tonnen schweren Gewichts annehmen kann!

Jetzt nur nicht nachlassen, denn der letzte Kartenteil und Darling Mary sind nah: Über die baufälligen Mauern einer Ruine, vorbei an antiken Kriegern, geht's in ein Kellergewölbe, aus dessen Wänden ziemlich ungesunde Abwässer sprudeln. Mit Glück und Geschick erreicht Johnny den Fahrstuhl, in dem die Designer

nochmals fast das gesamte Kontingent an Fallen und Feinden aufbieten. Das kann uns freilich nicht beirren, denn Momente später ist man bei der gefesselten Schönen angelangt. Von diesem Anblick beflügelt, nimmt es der Held jetzt noch mit einem Gestaltwandler auf, der durch das Auswechseln seiner Köpfe zu einem gehörnten Drachen oder zur Medusa mit dem Killerblick werden kann.

Nach der letzten Mutation entpuppt sich das Biest als der Kidnapper, kriegt die wohlverdiente Abreibung, und die Schatzkarte ist endlich auch vollständig. Auf ihr muß man sich abschließend für eine von drei Kisten entscheiden – entweder wartet Gold in Hülle und Fülle oder eine „bombye“ Überraschung. Ehe sich der wackere Plattform-Abenteurer dann endgültig zur Ruhe setzt, darf er sich noch in einer Highscoreliste verewigen.

Na, ist Euch bei der Beschreibung schon das Wasser im Munde zusammengelaufen? Verständlich wär's ja, denn Gameplay und Präsentation stehen der Handlung in Sachen Abwechslungsreichtum nichts nach: Die bunten Landschaften

und alle darin agierenden Comic-Charaktere sind ebenso liebevoll

wie detailreich gezeichnet und überzeugen durch hervorragende Animationen. Auch bei der unterhaltsamen Begleitmusik und den knackigen Sound-FX darf die Edelkonsole zeigen, was sie kann; schade bloß, daß der Augen- und Ohrenschaus nicht ein Stückchen umfangreicher ausgefallen ist. Dem gegenüber steht ein doch recht kerniger Schwierigkeitsgrad, der jedoch durch die locker-flockige Steuerung und die unbegrenzt vorhandenen Continues wieder abgemildert wird.

Summa summarum ist Data East's Debut auf der SNK-Konsole somit sein Geld wert – soweit man das bei den traditionellen sündteuren Modulen für den Arcade-Zwitter überhaupt so sagen kann. Apropos: Wer sich in der Spielhalle einen ersten Eindruck von Miracle Adventure verschaffen möchte, muß nach der Automatenversion namens „Spinmaster“ Ausschau halten. (st)

SNK
NEO GEO



Auf der Mauer, auf der Lauer...



Die fliegende Bombe



Wer will denn da einen Abflug machen?

MIRACLE ADVENTURE (DATA EAST)

85%



PLATTFORM-ACTION FÜR CEÜBTE

GRAFIK	88%
ANIMATION	86%
MUSIK	84%
SOUND-FX	82%
HANDHABUNG	85%
DAUERSPANN	82%

PREIS 399,- DM

TESTMUSTER VON: HERSTELLER

SPECIALS

Simultaner Zwei-Spieler-Modus, unbegrenzte Continues, Highscoreliste.

GI
MEGABLAST

Das Magazin,

auf das eine ganze Branche gewartet hat !

i insider

DAS HANDELSMAGAZIN DER COMPUTER- UND VIDEOSPIELINDUSTRIE

Gegen
Gewerbenachweis
Gratis-Abo!

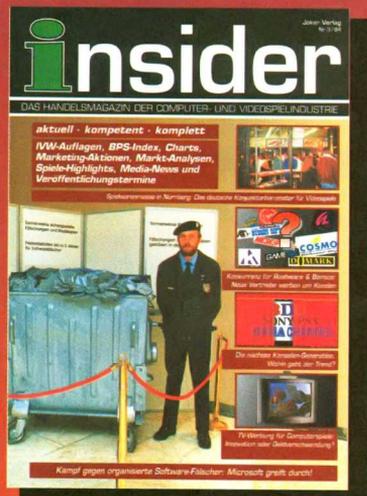
Nur im
ABO
erhältlich!

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

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

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

Joker Verlag
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn



insider ABO-COUPON

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

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

Kontoinhaber: _____

Konto-Nr.: _____

Geldinstitut: _____

Bankleitzahl: _____

per Vorauskasse:
Scheck oder Bargeld liegt bei:

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

Name / Vorname _____

Straße / Hausnummer _____

PLZ / Wohnort _____

Datum / 1. Unterschrift _____

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

Datum / 2. Unterschrift _____

Hier ist diese Rubrik eigentlich ein Etikettenschwindel: Erstens haben wir Euch keine neue Hardware anzubieten, sondern „nur“ neue Games, zweitens sind sie durch die Bank nur für das Turbo Duo. Entschuldigt? Dann Bühne frei zum ersten Test!

NEUES
VON
DER

PC ENGINE



FLASH HIDERS

Wer uns trotzdem ein wenig böse ist, wird seinen Ärger schnell vergessen, wenn er hört, daß der herzlich unbekannte Hersteller Right Stuff hier eine Prügelei abgeliefert hat, die es locker mit Highlights wie „Street Fighter 2“ aufnehmen kann. Denn der erste Eindruck von diesem Japan-Import mit den relativ kleinen Figuren täuscht, letzten Endes kann allenfalls das Neo Geo mit schöneren Digi-Kloppereien aufwarten. Das fängt bereits mit einem irren Intro an, dessen Story während des Spiels von minutenlangen Animationen und Sprachausgabe (leider japanisch) fortgesetzt wird und mit einem opulenten Abspann endet – ein absolutes Novum in diesem Genre! Um ein Kid aus seiner Clique aus den Krallen eines Finsterlings zu retten, schlägt sich Held Bang auf einem Jahrmarkt, in Wäldern, Städten und am Schluß sogar auf einem Raumschiff mit schwerstbewaffneten Gegnern. Da haben Männer ein MG im Arm oder einen Flammenwerfer im Schuh, Mädels setzen ihre Killerfrisuren ein, und es werden Wirbelstürme oder Blitze heraufbeschworen. Vor jedem Kampf können Punkte für Angriffs-, Abwehr- und Geschwindigkeits-Werte (am Screen als Balkendiagramme neben der Energieanzeige) verteilt sowie nützliche Extras im

Shop eingekauft werden. Jeder der neun Kämpfer verfügt über mindestens vier Special Moves wie etwa die Verwandlung in einen Löwenmenschen, gelegentlich spritzt auch etwas Blut – was könnte sich der „Mortal Kombat“-Fan mehr wünschen? Falls er sich unterschiedliche Spielmodi wünscht, bitte sehr: Die streibaren Damen und Herren kämpfen entweder unter sechs Schwierigkeitsstufen um Punkte oder stellen sich für ein Duell Mensch gegen Mensch zur Verfügung. Es wird vor ständig wechselnder Kulisse gerangelt, wobei die Hintergründe nicht nur erstklassig gezeichnet, sondern meist auch exzellent animiert sind. Das Ohr wird von allerlei Musikstücken von Techno bis zu Asiatika sowie knackigen FX samt Sprache verwöhnt, das zarte Kämpferhändchen von einer ausgefeiltesten Steuerung, die vielfältige Schlag- und Trittvarianten zuläßt. Ein Mehr-Spieler-Adapter wird zwar leider nicht ausgenutzt, aber dafür huschen die Fighter hier auch so schnell über den Screen, wie man es sich von so mancher „Turbo Edition“ eigentlich erwartet hätte. Klares Fazit: Die Flash Hiders sind eine CD-Profitrippe, bei der sich so mancher arrivierte Kampfsportler ein blaues Auge holen würde! (mm)



Das ist Emanzipation!



Gruppenbild der Recken

FLASH HIDERS (RIGHT STUFF)



PRÜCEL-ACTION

VARIABLE: 6 STUFEN

GRAFIK	85%
ANIMATION	80%
MUSIK	83%
SOUND-FX	80%
HANDHABUNG	83%
DAUERSPASS	80%

PREIS 109,- DM

TESTMUSTER VON: IMPORT

SPECIALS

Duo-Modus, Continues, Spielstände UND Paßwörter.

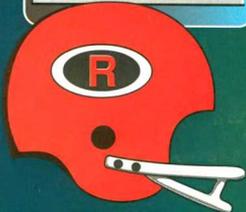


Damen schlägt man nicht?



Wer hat hier Straßenjunge gesagt?!

JOHN MADDEN DUO CD FOOTBALL



Seit vielen Jahren führt dieses Spiel die Konsolen-Liga an, hier versucht sich der digitale Footballstar erstmals auf Schillerscheibe – allerdings mit eher durchwachsenem Erfolg.

Der Titel ist länger geworden, das Game aber nicht besser: Nach wie vor vermag John Madden am Mega Drive die größte Begeisterung zu entfachen. Und so wollen wir jetzt erst mal ein bißchen meckern, selbst wenn die grundsätzlichen Qualitäten dieses sportlichen Dauerbrenners natürlich auch am Turbo Duo erhalten bleiben...

zudem ist sie hier nicht lippen-synchron. Immerhin wurde die Steuerung sehr gut konvertiert, schade bloß, daß nun ein paar der Auswahlfeatures fehlen, die selbst die erste Sega-Fassung aus dem Jahre 1990 schon zu bieten hatte. Aber was soll's, es gibt auch so noch genug zu tun:

Ein bis zwei Leute dürfen gegeneinander antreten, aber auch allein oder zusammen gegen den Rechner spielen, und das im Training, der regulären Saison, bei Playoffs, den „All-Time Greats“ oder im Sudden Death-Modus. Man hat die Wahl zwischen 40 Teams mit individuellen Cracks, verschiedenen Zeitvorgaben (fünf bis 25 Minuten pro Viertel), drei Stadion-Typen und damit ebenso

vielen Belagsorten bei Regen, Schnee und Sonnenschein mit oder ohne Wind. Vor dem Match gibt John Madden die Stärken der beiden Mannschaften (neun Werte) bekannt und kurze Kommentare ab; während der Begegnungen gibt's eine Replay-Funktion. Kein Wunder, daß die Anleitung (inkl. Spielzug-Poster) die bisher umfangreichste für dieses System überhaupt ist, dabei werden noch nicht einmal die Regeln dieses schönen Sports erklärt!

Also immer noch hoch komplexe und gut spielbare Football-Action mit einer Extraportion Strategie, die schon mangels Konkurrenz auch auf dieser Maschine ihre Freunde finden wird. Selbst wenn die dann ab und zu an der CD-Klappe herumspielen müssen, weil die Scheibe sonst beim Laden gerne Ärger macht... (mm)

**JOHN MADDEN
DUO CD FOOTBALL**
(HUDSON SOFT)



**DIGI-FOOTBALL
FÜR GEÜBTE**

GRAFIK	62%
ANIMATION	71%
MUSIK	68%
SOUND-FX	71%
HANDHABUNG	70%
DAUERSPASS	78%

PREIS 119,- DM

TESTMUSTER VON: HERSTELLER

SPECIALS

Zwei Spieler, Speicheroption vorhanden.



Eiei, wo ist das Lederer?

Ein farbares Intro, ein paar Video-Sequenzen und zusätzliche Animationen machen nämlich noch keinen richtigen CD-Titel, schon gar nicht, wenn die Grafik im Spiel so kümmerlich ausfällt wie hier – seit langer Zeit wurde uns da mal wieder bewußt, daß die NEC-Konsole mit nur acht Bit auskommen muß. Sprachausgabe gab es ja bereits in den vorangegangenen Versionen.



Man berät sich...



Die Zuschauer sind jedenfalls begeistert!

**CINCINNATI CAPTAIN:
WILL YOU KICK
OR RECEIVE?**



PI-I-KICK-I-RECEIVE

AUCH ERNÄHLICH FÜR...

MEGA DRIVE: Jedes Jahr erscheint ein Update, heuer gibt's erstmals einen Batterie-Speicher mit allen NFL-Teams, einen Vier-Spieler-Modus via Adapter, Seitenwechsel und Football-Regeln im Handbuch. Dazu viel neue Grafik, die in der Version für das Mega CD noch besser werden könnte.

SUPER NINTENDO: Auch hier bietet die 94er Edition bessere Grafik mit atemberaubenden Seitenwechseln und tollen Zooms bei der Zeitlupe; per Adapter können gar fünf Leute mit- oder gegeneinander spielen. Dafür wird noch über Paßwörter gespeichert.



BEYOND SHADOWGATE

Bei den wenigen erhältlichen Konsolen-Adventures hat man es meist auch noch mit Computerumsetzungen von recht unterschiedlicher Qualität zu tun – eine Ausnahme von der Regel ist dieses originale Turbo Duo-Abenteuer!

Storytechnisch wird allerdings nichts entscheidend Neues geboten, sondern der übliche Kampf Gut gegen Böse, hier verkörpert von Prinz Erik und Lord Warlock: Der edle Erik war gerade eben ins heimische Schloß Shadowgate zurückgekehrt, als ihn der königliche Ratgeber des Mordes an seinem Vater beschuldigt, in den Kerker werfen läßt und den Hinrichtungstermin praktischerweise gleich auf den nächsten Tag legt. Da hat der ruchlose Intrigant die Rechnung aber ohne den Überlebenswillen des Juniorchefs gemacht, der kurzerhand den Wärter erschlägt und sich nun auf eine Aufklärungs-Odyssee durch sein Königreich begibt, bei der ihn der Geist des verbliebenen Papas immer wieder mit nützlichen Ratschlägen bedenkt.

Der Spieler steuert das vielfältig talentierte Prinzensprite mit Hilfe einer unübersehbar von den Sierra-Abenteuern inspirierten, aber nicht einfach abgekupferten Iconsteuerung. Erik kann sich bücken, boxen, reden, die Gegend untersuchen, Gegenstände aufnehmen und benutzen, Hebel umlegen, durch Tunnel klettern,



Igitt, der Folterkeller!

Monster gibt's hier reichlich...



...Rätsel auch!



Einfach gespenstisch!



Life betätigen und noch etliches mehr. Die riesengroße Fantasylandschaft wird dabei zwar nur bildweise umgeschaltet, doch dafür gibt's fast überall nette Animationen und tolle Digi-Soundeffekte; außerdem ändert sich die schwermütige Musikbegleitung jedesmal, wenn man vom Schloß in die darunterliegenden Höhlen, die Stadt, den Sumpf, den Tempel oder irgendeine andere Location gerät. Nahezu jede dieser Szenen enthält ein „Hindernis“ in Form eines Rätsels und/oder eines Monsters, das dann in einem Echtzeitkampf niedergemacht werden muß. Wegen

der fehlenden Energieanzeigen bei diesen Actionsequenzen verliert man vor allem anfangs schnell auf meist blutige, manchmal auch lustige Weise sein einziges Prinzenleben. Tja, muß man halt einen der bis zu drei Spielstände laden – die maximale Speicherkapazität läßt sich allerdings nur dann nutzen, wenn sonst nichts auf dem Turbo Duo gesichert ist.

Zwar ist die grafische Präsentation des Abenteuers ausgesprochen farbenfroh, doch bestehen Intro und Zwischensequenzen hier nur aus Standbildern anstatt der normalerweise von CD-Games

gewohnten Animationsfilmen. Zum Ausgleich gibt es neben den (englischen) Bildschirmtexen eine manchmal etwas genuschelte, aber sonst gut gemachte Sprachausgabe. Auch die Joypad-Steuerung ist durchaus brauchbar geraten, Kritik üben muß man dagegen an den gelegentlich horrend langen Ladezeiten und den wenigen Personen, die sich zu einem Gespräch mit dem blaublütigen Helden bereiterklären. Alles kein Beinbruch, denn unter dem Strich bietet die abenteuerliche Prinzenrolle trotzdem viel und anspruchsvolles Entertainment! (mm)

CD
VERSION

BEYOND SHADOWGATE

(ICOM/TTI)

81%



FANTASY-ADVENTURE FÜR GEÜBTE

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

PREIS 119,- DM

TESTMUSTER VON: GALAXY

SPECIALS

Drei Speicherstände, beiliegendes Poster, komplett englisch.

NEC

PC ENGINE/TURBO DUO

SUPER DARIUS 2

Neben „R-Type“ und „Nemesis“ zählt Taitos Darius-Serie sicher zu den profiliertesten Horizontalknallern mit Arcade-Vergangenheit – der aktuellste Ballerfisch schwimmt auf dem Turbo Duo!



Obwohl sich die Darius-Saga in japanischen Spielhallen seit den späten 80er Jahren größter Beliebtheit erfreut, konnte sich die Reihe mit den Fischmotiven hierzulande nie so recht durchsetzen. Kenner hingegen waren von jeher von dem voluminösen Arcade-Gerät mit den drei nebeneinander angeordneten Bildschirmen angetan und verziehen auch der 1990 erfolgten Engine-Umsetzung das (verständliche) Fehlen dieses Features. Ein Jahr darauf erschien mit „Super Darius“ eines der ersten CD-Games für NECs damals brandneue Silberscheibenschleuder, jetzt führt die Fortsetzung das bewährte Spielprinzip weiter: Man düst mit seinem Raumschiff durch von rechts nach links scrollende Höhlen- oder Alien-Szenarien und ballert auf Robbis, Flakanlagen und allerlei andere Techno-Gegner, die diversen Wasserlebewesen nachempfunden sind. Allerdings wurde die Optik teilweise unverändert von den Vorgängern übernommen, was den dritten Angelausflug im All zu einem eher zweifelhaften Vergnügen für altgediente Darius-Fans macht. Gleiches gilt für das unflexible Waffensystem, wo man nach Abschluß kompletter Feindformationen und Aufsammeln eines Icons mit verbesserter Durchschlagskraft für die zunächst recht schwachbrüstigen Laser und Bomben belohnt wird. Wenig Spektakuläres

also aus dieser Richtung, doch dafür kann der Rest vom Fest um so mehr überzeugen!

So erleichtert das anfangs eher gemächlich auftretende Kanonenfutter den Einstieg, während sich später derart viele Feinde gleichzeitig am Screen tummeln, daß man den eigenen Raumer kaum noch findet – daß die Sprites dann schon mal flackern, ist verzeihlich und fällt in der Hitze des Gefechts kaum auf. Besonders schön gelungen sind die beeindruckenden Endgegner und die herrlichen Parallax-Szenarien; und einen „Level-Baum“, wo sich der Spieler selbst den nächsten Abschnitt herauspflücken kann,

sieht man ja nach wie vor nicht alle Tage. Schön auch das umfangreiche Optionsmenü mit variabler Anzahl der Leben und zuschaltbarem Autofeuer, zudem hält die CD-Musikbegleitung für jeden Level die passenden Hardrock- oder Sphärenklänge bereit. Trotz der Wiederholungen ist das Programmieren von NEC Avenue mit dem dritten Darius also das beste Darius geüückt – bleibt zu hoffen, daß bald eine Modulversion nachfolgt! (rl)



SUPER DARIUS 2
(TAITO / NEC AVENUE)



BALLER-ACTION
VARIABEL: 3 STUFEN

GRAFIK	78%
ANIMATION	76%
MUSIK	81%
SOUND-FX	68%
HANDHABUNG	78%
DAUERSPASS	76%

PREIS 129,- DM

TESTMUSTER VON: GALAXY

SPECIALS

Die Anzahl der Leben und Continues ist einstellbar.

AUCH ERNÄHLICH FÜR...

SUPER NINTENDO: Hier gibt's „Darius Twin“ mit Teammodus und das brandneue „Darius Force“ – beides eher durchschnittlich.

MEGA DRIVE: Das anno 91 noch hübsche „Darius II“ fällt im Vergleich zu modernen Ballereien wie „Thunderforce IV“ ab.

GAME BOY: In der (Import-) Packung mit dem Aufdruck „Sagaia“ fand man einst einen famosen Darius-Ableger.

Ein Blick in die schöne neue Multimedia-Welt gefällig? Kein Problem, denn MPEG zaubert CD-Movies in digitaler Qualität auf den Screen – dank dem „Full Motion Video Modul“ jetzt auch bei Commodores 32-Bit-Entertainer!

COMMODORE
AMIGA CD³²

Neues vom

VIDEO-DATENFLUT

Zwar kann die Konsole bereits ab Werk bildschirmfüllende und hübsch bunte Filmchen von CD abspielen, doch für mehr als ein paar Animationen reicht's dabei nicht. Klar, denn so eine Silber-scheibe faßt maximal 700 MB an Daten – gemessen an herkömmlichen 16-Bit-Modulen ist das viel; doch da bereits eine einzige Fernsehsekunde mit 16 Mio. Farben, PAL-Auflösung und Stereo-Sound etwa 25 MB an Daten frißt, ist es halt letztlich viel zu wenig. Daher haben die Firmen Matsushita, Sony, JVC und Philips die „Motion Picture Experts Group“ (MPEG) gegründet und eine standardisierte Kompressions-Norm für CD-Videos entwickelt.

DAS MPEG-VERFAHREN

Grundlage für MPEG sind Bilder von nur einem Viertel der tatsächlichen PAL-Auflösung; die fehlenden Bildpunkte werden dann zur TV-Darstellung zwischenberechnet. So verschlingt eine Filmsekunde nur noch rund 5 MB, weil aber ein herkömmliches CD-ROM, wie es auch im CD³² seinen Dienst tut, gerade mal 300 KB in der Sekunde schafft, ist das immer noch zuviel. Darum werden bloß die geringen Unterschiede zwischen einzelnen Bildsequenzen übertragen, nur bei plötzlichen Schnitten wird ein komplettes Bild fällig – zusammen mit diversen Kompressions-Techniken ergibt sich so ein konstanter Datenstrom von ca. 110 KByte/s, der für bis zu 74 Minuten Video in SVHS-Qualität plus Stereo- oder Zweikanalsound reicht. Die zur Dekompression erforderliche Rechenarbeit kann freilich selbst der schnelle Prozessor des CD³² nicht ohne Hilfe erledigen, weshalb man zusätzliche Hardware, eben das Full Motion Video Modul, benötigt.

AMIGA CD³²

MPEG AM CD³²

Ähnlich dem VHS-Standard darf jeder Hersteller mit Lizenz ein solches Gerät produzieren, neben dem CD³² sollen auch das CD-I und das 3DO mit einem dieser simpel zu installierenden Erweiterungs-module bedacht werden. Per Joypad stehen damit Video-Features wie ein (erst-klassiges) Standbild oder Slow Motion zur Verfügung, nur der schnelle Vor- bzw. Rücklauf fehlt – dafür gibt's programmierbare Titelanwahl, Shuffle-Play und Fünf-Minuten-Skip. Bereits erhältlich sind Musikvideos und Filme, letztere vorläufig nur im englischen Original, doch das sollte sich bald ändern. Freilich ist MPEG auch und gerade für Spiele prädestiniert, die dann allerdings (im Gegensatz zu den Filmen) extra für das CD³² produziert wer-

den müssen. Und da dabei das Videobild problemlos mit Amiga-Grafiken gemischt werden kann, dürfen wir uns auf rasante Ballergames ebenso freuen wie auf le-bensechte Adventures! (rl)



FULL MOTION VIDEO MODUL

MPEG-Modul für CD-Video am CD³².
Preis: ca. 495,- DM

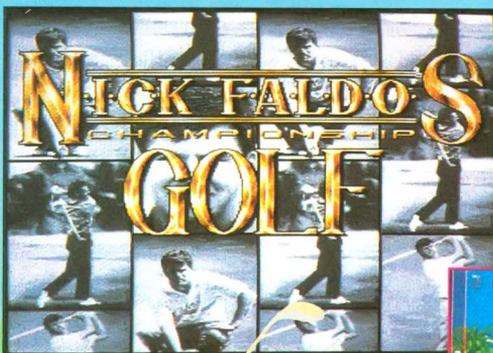
Testmuster von: GTI

AUSWAHL ERHÄLTLICHER CD-VIDEOS

Andrew Lloyd Webber: The Premier
Collection Encore
Apocalypse Now
Billy Ray Cyrus Live
Black Rain
Bon Jovi: Keep the Faith
Bryan Adams: Waking up the
Neighbours
Caesars World of Boxing
Eric Clapton: The Cream of Clapton
Fatal Attraction: Directors Cut
Hanna Barberas Cartoon Festival

Patriot Games
Posse
Shari Lewis: Action Songs
Sliver
Star Trek VI
Sting: Ten Summoners Tales
The Best of Baby Songs
The Firm
The Hunt for Red October
The Naked Gun 2 1/2
Top Gun
White Christmas





Wo der Name eines der weltbesten Golfer draufsteht, sollte auch eine der weltbesten Golfversoftungen drin sein – am Amiga ging diese Rechnung vor Jahresfrist ja schon fast auf, wie sieht's nun mit der CD aus?

Bis zu acht Spieler können sich hier unter wechseleicher Zuschauerführung der rechnergesteuerten Konkurrenten aufs Grün begeben, wobei sie schon vorab von einer imposanten Optionsvielfalt beeindruckt werden. So hat man die Wahl zwischen einer Übungsrunde, dem Schlagspiel oder einem Lochspiel; zudem dürfen die zwei vorhandenen Golfplätze zu drei verschiedenen Jahreszeiten (Frühling, Sommer und Winter) besucht werden – was sich in der Praxis allerdings nur durch den unterschiedlich stark blasenden Wind auswirkt. Zu guter Letzt grabst man sich 13 der 17 angebotenen Schläger und heuert noch

einen Caddy an, der während des Spiels mehr spaßige als hilfreiche Digi-Kommentare von sich gibt.

Draußen, in der freien Natur, wartet dann ein höchst realistischer Golfer inmitten einer hübschen Wiese auf den Befehl zum Abschlag. Diesen erteilt man durch zweimaliges punktgenaues Anklicken eines Beschleunigungsbalkens à la „Leader Board“, um Weite und Form der Flugbahn zu bestimmen. Landet der Ball anschließend in der Pampa, sollte man erst mal die Fußhaltung entsprechend regulieren; aber natürlich spielt auch der Wind eine erhebliche Rolle, dessen Richtung und Stärke durch einen kleinen Pfeil auf der aufrufbaren Übersichtskarte angezeigt werden. Nach erteiltem Schlagbefehl läßt sich in einer schön animierten Szene verfolgen, wie unser Golfer den Ball durch die Gegend drischt. Sobald es schließlich ans Einputzen geht, offenbart das Programm jedoch einige Schwächen: Das

Abschätzen des Gefälles wird durch die Grobmaschigkeit des automatisch über das Gelände gelegten Gitternetzes zur reinen Glückssache; erschwerend kommt hinzu, daß der beim Einlochen verwendete Powerkreis keine Längenmarkierungen enthält, was der Genauigkeit auch nicht unbedingt förderlich ist. Zum Wechseln des Schlägers dient eine am Bildrand einblendbare Menüleiste, aber auch das gerade beacherte Loch kann man sich auf Wunsch in der Übersicht (Vogelperspektive) zeigen lassen.

Die mit viel Liebe zum Detail ausgestaffte Szenerie enthält Unmengen von lebensnah wirkenden Bäumen, Sträuchern, Flüssen und Gebäuden; dabei gibt die Schattierung des Untergrundes sogar gewisse Anhaltspunkte über eventuelle Geländeunebenheiten. Im Vergleich zu der vorangegangenen und spielerisch weitgehend identischen Amigaversion ist die gezeigte Farbenpracht jedenfalls weitaus opulenter. Abgerundet wird der positive Gesamteindruck von der mit (englischen) Digi-Stimmen



Ein schwieriger Putt

aufgepeppten Soundkulisse samt CD-Musik und einer bis auf die erwähnten Mankos tadellos funktionierenden Steuerung. In der Summe ist Nick Faldo damit die erste Wahl für Golfer mit einem CD³² im Clubhaus – vorläufig allerdings auch noch die einzige... (md)



Der ging daneben...



NICK FALDO'S CHAMPIONSHIP GOLF (GRANDSLAM)

80% AMIGACD

GOLF-SIMULATION VARIABEL: 2 STUFEN

GRAFIK	84%
ANIMATION	78%
MUSIK	72%
SOUND-FX	74%
HANDHABUNG	72%
DAUERSPASS	81%

PREIS 89,- DM

TESTNUMMER VON: LEISURESOFT

SPECIALS

Deutsche Anleitung, wahlweise Mausbetrieb, keine abspeicherbaren Spielstände.

MICROCOSM

COMMODORE
AMIGA CD³²

In den TV-Spots zum CD³² war diese Psygnosis-Ballerei schon lang zu bestaunen – in der Realität ist sie erst nach einem Irrweg über das CDTV und den japanischen FM Towns-Rechner auf Commos CD-Konsole gelandet.

Die Rahmenhandlung ist inspiriert von dem 1966 in die Kinos gebeamt SF-Klassiker „Die phantastische Reise“ bzw. seinem inoffiziellen Remake „Die Reise ins Ich“: In ferner Zukunft kann man so ziemlich alles und jedes auf ein handliches Miniformat schrumpfen und dann in eine menschliche Vene injizieren. Diese Technik macht sich auch der Mega-Konzern Axiom zunutze, um mit Hilfe eines eingespritzten Saboteurs das Gehirn des Präsidenten der Konkurrenzgesellschaft zu manipulieren – so was nennt man dann wohl einen blutigen Wirtschaftskrieg...

Der Spieler schlüpft in die Rolle des wagemutigen Helden, der (nicht ganz freiwillig) dieses hinterhältige Attentat verhindern soll. Er ballert sich dazu fünf Levels lang durch Blutbahnen, innere Organe und schließlich das Gehirn des Opfers, um dort Antikörper, Viren, feindliche Drones und natürlich auch den fiesen Eindringling selbst zu vernichten. Als schwimmende Untersätze stehen ihm drei unterschiedliche Vehikel zur Verfügung, die an bestimmten „Andockstationen“ gewechselt werden und mit den verschiedensten Wummen vom 08/15-Laser bis zum monströsen Gigawatt-Blaster ausgerüstet sind. Dieses Waffenarsenal ist auch dringend nötig, denn die Viren etc. ballern fleißig zurück, was unerbittlich am Energiehaushalt der drei Milileben zehrt. An weiteren Hil-

fen gibt's einen Scanner, der jedoch nur die unmittelbare Umgebung erfasst, eine jederzeit aufrufbare Übersichtskarte sowie Extras, welche den Bonsai-Gleiter mit frischer Energie oder neuen Waffen aufmöbeln. Außerdem darf, bis auf die finale Konfrontation, jeder Level direkt angewählt werden.

Diesem Spiel gerecht zu werden, ist wirklich alles andere als leicht: Grafisch ist es nicht nur wegen der eingestreuten Filmsequenzen (die übrigens auf Silicon Graphics-Rechnern entstanden sind) absolut zukunftsweisend, und auch der Sound wummert keineswegs

schwächlich aus dem Lautsprecher. Die andere Seite der Medaille besteht aus dem wenig komplexen Gameplay und der doch etwas schwammigen Steuerung – da die Gegner zudem oft in solchen Massen auftreten, daß kaum noch Platz zum Manövrieren bleibt, sind ungewollte Feindkontakte schon vorprogrammiert. Unterm Strich bleibt somit eine knallharte Ballerei übrig, der man fraglos zugute halten muß, daß sie die enormen technischen Möglichkeiten des CD³² zwar nicht restlos ausreizt, aber doch wesentlich besser zur Geltung



Der Feind in meinem Hirn



So eine freche Bazille!

bringt als jedes andere Spiel bisher.

Fazit: Der von vielen erwartete Oberhammer ist Psygnosis mit Microcosm noch nicht geglückt, aber auf alle Fälle ein Game, das in die richtige Präsentationsrichtung weist. (mic)



Der Körper-Heli



Wer gluckert noch so spät durch meinen Bauch?

MICROCOSM (PSYGNOSIS)



3D-BALLEREI FÜR KÖNNER

GRAFIK	86%
ANIMATION	83%
MUSIK	86%
SOUND-FX	81%
HANDHABUNG	62%
DAUERSPASS	67%

PREIS 79,- DM

TESTMUSTER VON: HERSTELLER

SPECIALS

Nur ein Spieler, Levelwahl.

AUCH ERHÄLTICH FÜR...

MEGA CD: Etwas farbärmer, etwas anderes Gameplay.

Ein Knabe, sein Stock und die weite, bunte Welt der CD-Plattformen – mit diesem Hüpfduo hat Core Design einen der originellsten Vertreter seiner Zunft vom Amiga auf das CD³² verfrachtet!

Okay, Hauptdarsteller Bubba ist eigentlich nicht sonderlich spektakulär; der Junge mit der Schirmmütze und den Latzhosen ist ein Held wie du und ich. Was ihn von uns beiden unterscheidet, ist sein praktisches Allzweckwerkzeug: Bubba trägt einen Stock bei sich, mit dem er Feinde vertrimmen und Hindernisse beiseite schieben kann, das Teil taugt aber auch als Leiter, Tauchschnorchel oder Hebelverlängerung zum Betätigen von Schaltern. Nein, so viel kann Euer Knüppel gar nicht können, schließlich handelt es sich hier in Wahrheit um Stix, einen etwas extravagant geformten Außerirdischen. Gemeinsam soll den beiden die Flucht von einem fernen Planeten gelingen, auf den sie ein rabiates Alien zu Forschungszwecken entführt hat.

Die Heimkehr beginnt im Wald, wo Wanderbäume, fallende Schleimtropfen oder lebendige Büsche zu bezwingen sind, anschließend geht's zum Raumschiff-Schrottplatz, wo neben handfesten Prügeleien auch der durchdachte Stockeinsatz beim Entwirren kleiner Rätsleinlagen ansteht. In der folgenden Höhlenwelt ist dann wieder mehr eine geschickte Pad-Handhabung gefordert, und so geht es immer weiter – schnelle Spurts à la „Sonic“ darf man sich dabei freilich nicht erwarten, eher schon leicht kopflastige Action mit viel Abwechslung. Aber auch haufenweise fiese Gags, etwa, wenn einem Alien der auf den Spieler abgezielte Felsblock

selbst auf den Schädel fällt oder man ein bauchiges Kugelwesen in die Farbtonne stopft, um anschließend darauf Trampolin zu springen!

Doch sollte man sich von den ungemein guten und witzigen Animationen der Akteure nicht darüber hinwegtäuschen lassen, daß dies ein Spiel und kein Zeichentrickfilm ist: Wer seine Gegner unterschätzt, wird die sechs erlaubten Feindberührungen seines ersten Lebens bald aufgebraucht haben und mit einem seiner beiden weiteren am zuletzt besuchten Startpunkt neu beginnen müssen. Richtige Endgegner sucht man hier zwar vergebens, wirklich effektive Extras aber auch, und so muß man sich mit faden Sammelboni oder Zusatzleben begnügen. Um so erstaunlicher, daß das Gameplay dennoch überzeugen kann...

Obwohl die 32-Bit-Power des Geräts von dieser Umsetzung in keinsten Weise ausgereizt wird, kann auch die Technik überzeugen, denn es werden ein schickes Intro, blitzsauberes Parallax-Scrolling und sehr hübsche, teils sogar animierte Grafiklandschaften geboten. Dazu gibt's eher durchschnittliche FX, nette (wenn auch nicht immer zum Szenario passende) Musik direkt von der Schilllerschule und eine astreine Steuerung – unter dem Strich also alles, was das Plattformherz begehrt. (rl)



Kann's losgehen?



Stockschwerenot ...



Immer auf Achse



Hol's Stückchen



Mann & Stock, ein unschlagbares Team?



Dufts Klamotten, Bubba!

BUBBA 'N' STIX
(CORE DESIGN)

70%



JUMP & FUN
FÜR FORTGESCHRITTENE

GRAFIK	72%
ANIMATION	88%
MUSIK	79%
SOUND-FX	57%
HANDHABUNG	78%
DAUERSPASS	80%

PREIS 79,- DM

TESTMUSTER VON: LEISURESOFT

SPECIALS

Levelcodes und unendlich viele Continues.

AUCH ERHÄLTICH FÜR...

MEGA DRIVE: Soll bald erscheinen.

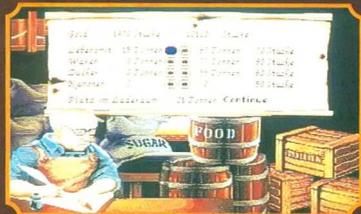
MEGA CD: Auch für die Sega-CD ist die Stock-Saga geplant.



Schreck laß nach!



Nach fast neunjähriger Kaperfahrt auf so ziemlich jedem Digi-Gewässer der Welt wurden Sid Meiers Freibeuter vergoldet; zunächst für den PC, jetzt auch fürs CD³². Und diese Version ist ganz klar die schönste von allen!



Weder auf der DOSE noch am Mega Drive konnte die grafisch aufgepeppt Gold-Fassung der klassischen Piratensimulation voll überzeugen, doch Commodore CD-Konsole spendierte man eine nochmals komplett überarbeitete Bilderpracht bei nahezu unverändertem Spielprinzip:

Wie gewohnt, macht der Held der Wohnzimmerseeferfahrt im 17. und 18. Jahrhundert die karibischen Meere unsicher, um es durch Handel und Wandel zu Reichtum und Wohlstand zu bringen. Unter Wandel wäre z.B. zu verstehen, daß man selbst die Totenkopfflagge hißt und friedliche Handelsschiffe oder ganze Hafenstädte überfällt. Aber auch die Heirat mit einem schönen Gouverneurstochterlein gehört zum Piratenleben, dessen Erfüllung in der Berufung zum Vizekönig gipfelt. Doch bis dahin muß man sehr oft auf der



schön gezeichneten Karte in See stechen und nach spanischen Galeonen, holländischen Schaluppen oder englischen Karavellen Ausschau halten – je nachdem, welche Nationalität man selbst besitzt. Sobald das passende Beuteobjekt in Sicht kommt, greift man es in

Klaverei bzw. Verbannung, wobei selbst diese Aufgaben hier noch zu den Fingerübungen zählen. Später ist nämlich auch diplomatisches Vorgehen nötig, um Franzosen, Engländer, Holländer und Spanier gegeneinander auszuspähen. Nicht zu ver-

gessen, daß hartnäckige Piratenjäger die Meere durchkreuzen, daß Angebot und Nachfrage die Preise in den diversen Häfen diktieren und natürlich, daß eine

Mannschaft zunächst (in Kneipen) angeheuert und dann bei

Echtzeit an und liefert sich nach dem anschließenden Entern noch ein Duell mit dem feindlichen Kapitän per Säbel, Degen oder Rapier.

Darüber hinaus warten Schätze auf ihre Entdeckung und die eigene Familie auf ihre Befreiung aus

Laune gehalten werden muß. Als ob das nicht Abwechslung genug wäre, finden sich auf der Scheibe dazu noch sechs Sonderszenarien mit legendären Freibeutern als Hauptdarsteller.

Was präsentiert sich in schicker und flott ani-

mierter Grafik, die Steuerung wurde sehr gut auf das Joypad abgestimmt, und der Sound glänzt mit 25 Musikstücken direkt von CD. Für Übersicht sorgt die jederzeit aufrufbare Karte, für Verständnis die deutsche Übersetzung, und dank Zeitraffer werden auch längere Segeltörns nicht zur Nervenkrise. Okay, echte Neuerungen im althergebrachten Gameplay sucht man vergeblich, doch was macht das schön? Die salzwassergetränkte Atmosphäre des Games treibt nach wie vor selbst noch der größten Landratte Freudentränen in die Augen, und am CD³² ist das Programm ohnehin ein konkurrenzloses Highlight – so viel hübsch verpackten Spielspaß muß man auf dem Gerät sonst lange suchen! (mic)



PIRATES! GOLD (MICROPROSE)	
85%	
PIRATENSIMULATION VARIABLE: 4 STUFEN	
GRAFIK	78%
ANIMATION	74%
MUSIK	88%
SOUND-FX	82%
HANDHABUNG	86%
DAUERSPASS	86%
PREIS	69,- DM
TESTMUSTER VON: LEISURESOFT	
SPECIALS	
Spielstände sind speicherbar.	

AUCH ERHÄLTICH FÜR...

MEGA DRIVE: Nur als US-Import erhältlich und deutlich schwächer präsentiert.

Für alle, die es ganz

DIE MAGAZINE VON SPEZIALISTEN FÜR SPEZIALISTEN



PC

INFOTAINMENT FÜR
PERSONAL COMPUTER

B 12623 E

APRIL
4/94

DM 7,- / oS 56,-
str 7,- / hft 9,50
Lit 8000/DR 1200

TESTS, TESTS, TESTS!

- X WIZARD
- X IN EXTREMIS
- X ARCHON ULTRA
- X MORTAL KOMBAT
- X PIZZA CONNECTION
- X BENEATH A STEEL SKY
- X UNNECESSARY ROUGHNESS

P
C
J
O
K
E
R
P
C



NEUER UNTERHALTUNG

- ...UNG-EFFEKTE FÜR WENIG GELD
- ...EMOS AM PC
- ...APRIL-GAGS
- ...GEGEN PROFI-CRACKER



JEDEN MONAT
NEU
AM KIOSK!

IN DIESER AUSGABE:

PREISE IM GESAMTWERT VON

9.000,- DM

ZU GEWINNEN!

J
O
K
E
R

DIESER WISSEN
TIPS TRICKS CHEATS-LÖSUNGEN
STAR TRAK: JUDGMENT RITES
ALONE IN THE DARK 3
ANSTOSS: ZEPPELIN
MORTAL KOMBAT
u.v.a.

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

Joker Verlag · Deutschlands größte

genau wissen wollen!

AMIGA
JOKER

4/94

DAS COMPUTERMAGAZIN DER NEUEN
DM 7,- / sfr 7,- / ös 56,- / Lit 8100,- / Ml 9.50 / Rp 1800,-

DIESMAL MIT EXTRA HEFT IM HEFT!
Der April Joker

Schon im Test
DER CLOU!
BRIAN THE LION
ELFMANIA
DARKMERE
LEGACY OF SORASIL

Erste Infos & Bilder
HEIMDALL 2
SKELETONKREW
DEATH OR GLORY
HANSE-DIE EXPEDITION

HIER KÖNNT IHR ABSAHNEN!
REISEN, DRUCKER, SPIELE UND SACHPREISE
FÜR ÜBER
8.000,- DM
ZU GEWINNEN!

KNOW HOW
TIPS • CHEATS • PLÄNE • LÖSUNGEN
DER SCHNITZ IM SHIPWRECK
ALLEN BREED 2 • ANGSTOS
ROYAL KOMBAT
DER CLOU!
u.v.m.

**JEDEN MONAT
NEU
AM KIOSK!**

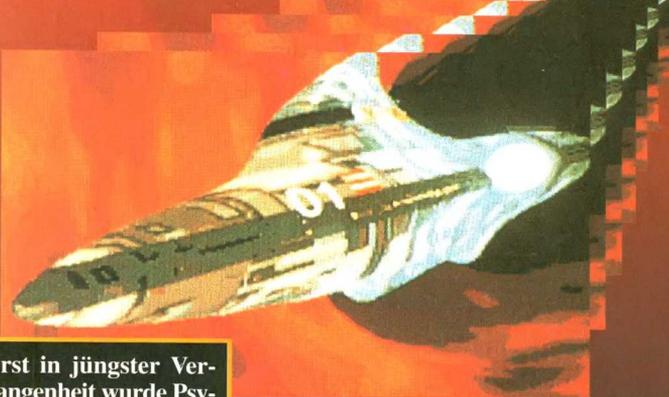
Die meistverkaufte Zeitschrift in
deutscher Sprache, wenn es (nur) um
Amiga-Spiele geht!

Spezialist für Digi-Entertainment



DIE MICROCOSM COMPETITION

Blut & Spiele



Erst in jüngster Vergangenheit wurde Psychosis' actionreiche Zukunftsvision endlich zum gegenwärtigen Zockererlebnis – aber was wir Euch hier und heute verkünden, ist alles andere als eine Utopie!

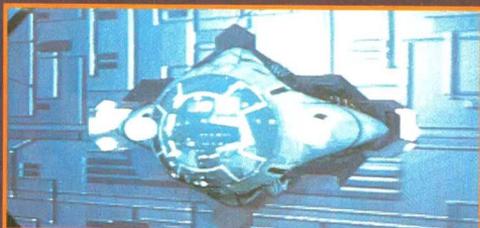
Monatelang führte man den Fernsehzuschauern die wundersame Reise durch den Körper eines mächtigen Konzernchefs vor, um der staunenden Öffentlichkeit die technischen Möglichkeiten von Commodores Schillerscheiben-Konsole zu demonstrieren. Wer dabei Blut geleckt hat und jetzt auch gern als miniaturisierter U-Boot-Kapitän den bösen Bazillen Saures geben will, sollte jetzt sein ganzes medizinisches Fachwissen zusammennehmen, denn wenn ihm Fortuna hold ist, verdient er sich damit das Eintrittsticket für diese futuristische Tauchpartie – und die benötigte Hardware gleich dazu! Richtig geraten, anlässlich der Jungfernfahrt von Microcosm auf dem CD³² läßt Psychosis nicht nur mehrere handsignierte (!) Sammlerexemplare des

Spiele springen, sondern auch gleich eine nigelnagelneue Commo-Konsole. Als Gegenleistung wird von Euch lediglich die Aufklärung eines alten Menschheitsrätsels erwartet:

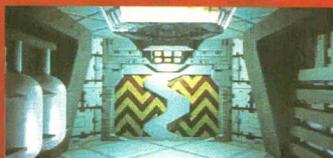
PREIS-FRAGE

Fließt das frische, sauerstoffreiche Blut nun durch die Arterien oder die Venen?

Falls Ihr die richtige Antwort nicht auf Anhieb wißt, empfehlen wir einschlägige Lexika oder fachkundige Menschen im Bekanntenkreis –



von Selbstversuchen jedweder Art raten wir dagegen dringend ab. Auch das Lösungswort kritzelt Ihr bitte mit einem ganz gewöhnlichen Kugelschreiber auf Eure Antwortkarte, sonst verspeist sie unser Redaktionsvampir kurzerhand, und Ihr habt das Nachsehen. Das passiert auch, wenn Ihr den Einsendeschluß am 14.5.1994 verpaßt, aber darüber hinaus stellen wir keine weiteren Ansprüche mehr. Na ja, außer, daß Ihr weder der Rechtsweg seid noch für Psychosis oder den Joker Verlag arbeitet, denn diese Herrschaften sind samt und sonders ausgeschlossen. Dann bleibt eigentlich nur noch übrig, Euch viel Glück zu wünschen – und blutige Reise!



DIE GEWINNE



- 1. Preis:**
Ein CD³² und ein handsigniertes „Microcosm“
- 2. – 6. Preis:**
Je ein handsigniertes „Microcosm“
- 7. – 16. Preis:**
Je ein „Microcosm“-T-Shirt

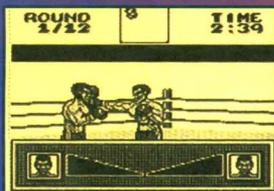
Joker Verlag
„Microcosm
Competition“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

NEUES AUS ERSTER HAND

HANDHELDS



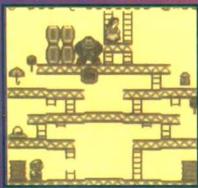
NBA Jam



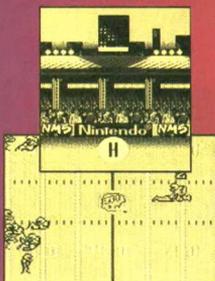
Riddick Rowe Boxing



Pinball Dreams



Donkey Kong '94



John Madden Football



Tip Off

Die Light-Welle hat nun auch die Handhelds erreicht – nachdem in den letzten Monaten weder neues Zubehör noch andere harte Sachen aufgetaucht sind, gibt's diesmal ausschließlich aktuelle Software-Schmankerl!

LYNX

Vorweg die traurige Nachricht für alle Lynxer: Die Lage ist leider immer noch ziemlich duster, denn außer dem in dieser Ausgabe getesteten und wirklich hervorragenden „Desert Strike“ können wir Euch wenig anbieten. Ja, sogar Atari selbst stellte auf der letzten CES in Las Vegas kein einziges neues Game für dieses Handheld vor...

GAME GEAR

Wesentlich rosiger sieht es da schon bei der kleinsten Sega-Konsole aus, die in Bälde mit allerlei MD-Umsetzungen beglückt wird; oftmals noch vor den entsprechenden Konvertierungen für das Master System. So steht etwa Acclains tolle Basketballsimulation **NBA Jam** kurz vor der Veröffentlichung, wobei dem mobilen Sport-

ler sogar die meisten Features der originalen Coin Op-Version erhalten bleiben sollen – und die war ja beileibe nicht schlecht.

Auch **Pinball Dreams** von Gametek müßte jeden Moment in die Shops kullern. Bisher setzte dieser ursprünglich von 21st Century herausgebrachte Digi-Flipper auf jedem System neue Maßstäbe; und obwohl am Game Gear nur drei anstatt der gewohnten vier Tische geliefert werden, gehen wir davon aus, daß auch diese Variante die Arbeitsmoral in der Redaktion wieder erfolgreich untergraben wird.

GAME BOY

Bleiben wir gleich in der Spielhalle, denn die Sensation in Sachen Game Boy geht auf einen uralten Arcadeklassiker zurück, der auch fürs NES umgesetzt wurde: In **Donkey Kong '94** packen die Nostalgiker bei Nintendo denn auch neben 100 nagel-

neuen Plattform-Levels die vier originalen Klettergehege aus dem Jahre 1981 rein. Und da war ja bekanntlich zum ersten Mal ein gewisser Mario zu bewundern!

Eine wesentlich handfestere Angelegenheit wird wohl **Riddick Rowe Boxing** von Absolute/Extreme. Seinen professionellen Anspruch unterstreicht das Spiel schon durch die Zahl von jeweils zwölf Runden, in denen Ihr gegen die weltbesten Boxer antreten dürft. Dabei hat jeder Fighter seine eigenen Charakterwerte, vom geschickten Techniker bis zum alles überrollenden Megablaster soll für jeden Geschmack der richtige Gegner in der Kabine warten. Die Footballer unter den Sportfans können dagegen UBI Soft's Umsetzung des Electronic Arts-Knüllers **John Madden Football** entgegenfiebern. Man darf gespannt sein, ob die geniale Spielbarkeit der 16-Bit-Versionen auch bei der Übertragung auf das Taschenformat des Game Boys erhalten bleibt. Kein Tippfehler, sondern ein neues Basketballspiel von UBI Soft ist schließlich noch **Tip Off**, bei dem die bekanntesten Teams der Welt um den Korb tanzen werden. Als besonderes Highlight sind ungewöhnliche Sichtperspektiven angekündigt, z.B. durch eine direkt über dem Korb montierte Kamera. (mic)

Nach den klassischen Ballerknallern „Nemesis“ und „Parodius“ wandten sich die Aktionisten bei Konami nun vom horizontalen Gewerbe ab – um hier der Abwechslung wegen mal vertikal scrollend zur Sache zu kommen!

Pop'n TwinBee



Kling, Glöckchen, klingelingeling...

Ähnlichkeiten zum erfolgreichen Quasi-Vorgänger „Parodius“ sind wohl alles andere als unbeachtlich: Erneut fliegt man durch flockige Wolken hindurch oder über flauschige Rosengärtchen hinweg, während Knuddelfeinde wie herzerliebste Schildkrö-



Viel Feind, viel Ehr'!

ten und niedliche Clowns in Angriffsposition gehen – die Optik ist so zuckerstüb, daß man allein vom Hinschauen schon Karies bekommt. Und das wäre vermutlich ganz im Sinne des fiesen Dr. Nicky, dessen rabiate Horden hier mit dem Laser bearbeitet werden

müssen. Sollte ein zweiter Game Boy per Linkkabel verkabelt sein, kann die Invasion der Bonbon-Welt auch im Team vereitelt werden. Die ersten vier Stages sind dabei frei anwählbar, hat man sie erst komplett absolviert, folgen ein fünfter Level und schließlich

die finale Konfrontation mit dem Erzschorken. So weit wird man mit dem Standardschuß bzw. den Bodenbomben allein freilich kaum kommen, dazu tummelt sich viel zuviel Kanonenfutter samt Endgegnern am Screen. Aber wozu gibt es schließlich Extrawaffen? So entlassen harmlose Wolken nach einem Treffer Glöckchen, die bei weiterem Beschuß Farbe bzw. Muster wechseln und ihrem Sammler je nach dem aktuellen Zustand Punkteboni,

Schutzschilde, Speedups oder einen Doppelschuß bescheren. Leider ist der Umgang mit diesem System in der Hektik



... kling, Glöckchen, kling!

meist nicht ganz unproblematisch: Für ein gezieltes Abschießen der Bimmel bleibt nur selten die Zeit, meist ballert man hilflos drauflos und hofft, so irgendwann ein brauchbares Extra zu erhaschen. Andererseits kann unser TwinBee locker



Sonne ohne Wonne?

ein bis zwei Treffer einstecken, zudem geben auch manche Bodeninstallationen nach ihrer Zerstörung Extras frei. Nur leider machen auch die Feindformationen einen etwas unausgewogenen Eindruck, denn weder sind sie sonderlich abwechslungsreich noch ein Mu-

ster an Fairneß. Da man darüber hinaus auch wegen schierer Sehschwierigkeiten (der träge LCD-Schirm kann das stellenweise sehr hohe Tempo nur verwaschen rüberbringen) schuldlos in feindliche Projektile düst, kann diese Automatenumsetzung ihrem genial spielbaren Ziehvater „Parodius“ nicht das Wasser reichen. Daß sie dennoch zu den unterhaltensameren Knallereien am Game Boy zählt, liegt an den vielen Gegnern, mit denen man es da oft gleichzeitig zu tun bekommt, an der detailreichen Grafik und der netten Musikbegleitung mit den soliden FX.

Damit ist Pop'n TwinBee ein klarer Fall für versierte „Nemesis“- bzw. „Parodius“-Fans mit Entzugerserscheinungen – wer die Vorgänger hingegen noch nicht kennt, sollte ihnen den Vorzug geben. (rl)

POP'N TWINBEE

(KONAMI)



KNUDEL-BALLEREI FÜR GEÜBTE

GRAFIK	76%
ANIMATION	78%
MUSIK	71%
SOUND-FX	69%
HANDHABUNG	71%
DAUERSPASS	74%

PREIS 69,- DM

TESTMUSTER VON: HERSTELLER

SPECIALS

Duo-Modus per Linkkabel, keine Continues.

AUCH ERHÄLT LICH FÜR...

SUPER NINTENDO: Abgesehen von den üblichen optischen und akustischen Retuschen weitgehend identisch.



WARIO LAND

Super Mario Land 3

Überraschung: Während alle Welt auf „Mario & Wario“ für das Super Nintendo wartet, kann unverhofft nun der dritte Ausflug ins Mario-Land am Game Boy gebucht werden – allerdings ohne den Klemptner als Reisebegleiter!

Man mag es kaum glauben, aber für dieses Game hat Nintendo den Superstar Mario auf die Reservebank gesetzt und die Hauptrolle seinem alten Widersacher und Endgegner Wario zugeschustert. Um die

Piraten der „Küchen-Insel“ um ihre Schätze zu erleichtern, hüpfert der Ex-Schurke seine Gegner erst klassisch k.o., dann kann er sie noch à la „Super Mario Bros. 2“ als Wurfgeschöß gegen weitere Feinde mißbrauchen. Dazu verfügt der brachiale Antiheld noch über eine Killerwalze und rammt weniger gut geschützte Angreifer einfach mit seiner Wampe beiseite. Und schon hagelt es wieder Münzen...

Wie aus dieser Plattform-Serie gewohnt, gibt es auch hier (drei) praktische Mutationsformen des Protagonisten: „Drachen-Wario“ spuckt Feuer und röstet so Landschaftsdetails und Sprites gleichermaßen, „Bullen-Wario“ rammt besser, betäubt seine Feinde durch einen Hüpfen oder krallt sich mit seinen Stierhörnern in die Decke, und „Jet-Wario“ kann schneller laufen, weiter springen und kurzfristig sogar fliegen. Unter Einsatz all dieser Fähigkeiten werden Schlüssel, Unverwundbarkeits-Sterne und Herzen (ein Extraleben pro 100 Stück) gesammelt, dazu kommen zwei Bonussequenzen – in einer wirft man Bomben, in der anderen kriegt Wario mal ein Gewicht und mal einen Geldsack auf den Kopf.

Generell ist das Game zwar etwas linearer aufgebaut als seine Vorgänger, dennoch bietet es in manchen Levels zwei Ausgänge sowie die Möglichkeit, in der Mitte und am Ende eines Abschnitts den Spielstand zu speichern. Dafür ließ man den Easy-Modus diesmal unter den Tisch fallen und verschärfte den Schwierigkeitsgrad drastisch. Man dürfte mit diesem umfangreichen Modul also schon ein Weilchen beschäftigt sein, bloß bieten Kapitän Sirup und seine Braunzuckerpiraten unter dem Strich

halt doch nicht allzuviel Neues. Vom Speichermenü bis zu den Endgegnern wurden eigentlich nur die Routinen des Vorgängers etwas abgeändert, und die hiesigen Bonussequenzen sind auch nicht so ganz das Gelbe. Zudem nerven ein paar kleinere Macken: Hinter Türen verschwinden in der Hand mitgeführte Items, das Hochhalten der Münzen zum Bezahlen ist lästig, und unfaire Stellen sind in der Mario-Reihe ja auch ein Novum.

Ein geniales Spiel ist Wario Land damit nicht, aber erstens ein sehr schön präsentiertes (hübsche und ausgiebig animierte Grafik, überwiegend recht ansprechende Musik) und zweitens trotz aller Mankos immer noch eines der besten, die in diesem Jahr für den Game Boy veröffentlicht wurden. Und vielleicht sollte die mangelnde Feinarbeit ja auch nur sicherstellen, daß der Erzfeind dem Maskottchen nicht den Rang abläuft? Bei all den Mario-Puppen, -Tassen, -Lampen etc. wäre das wohl fatal... (mm)



Und wohin jetzt?

NINTENDO
GAME BOY



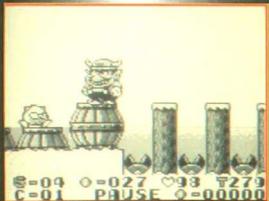
Wario und die Piraten



Ex-Endgegner vs. Endgegner



Der Held zeigt stolz sein Fundstück



Wario, faß!



Die „bombig“ Bonussequenz

WARIO LAND SUPER MARIO LAND 3

(NINTENDO)

80%



JUMP & RUN FÜR GEÜBTE

GRAFIK	77%
ANIMATION	79%
MUSIK	77%
SOUND-FX	69%
HANDHABUNG	74%
DAUERSPASS	84%

PREIS 69,- DM

TESTMUSTER VON: IMPORT

SPECIALS

Drei Batterie-Speicherstände, vorläufig nur in der US-Version.

NINTENDO
GAME BOY

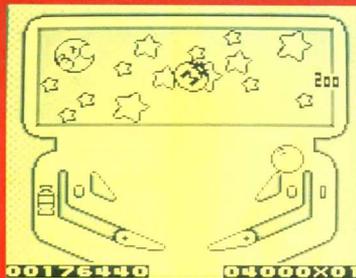
Kirby's Pinball Land

Meist fristet Nintendos Kirby ein Dasein im Schatten von Superstars wie Mario oder Link, doch mit diesem Gag-Flipper könnte der kleine Kiwi ganz groß rauskommen – nie hat Kugeln am Game Boy mehr Spaß gemacht!

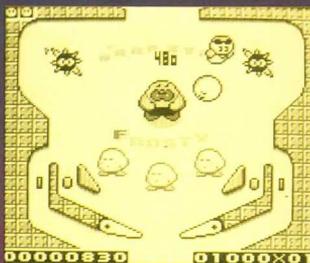
Ob's wohl daran liegt, daß sich das Programmiererteam von den HAL-Laboratories nicht akribisch an die realen Vorbilder der Spielotheken gehalten, sondern eine rasante Flipper-Simulation der aberwitzigen Art auf die Beine gestellt hat? Grundelemente wie die Paddles oder Bumper findet man freilich auch hier, dazu jedoch zahlreiche originelle Features: Da fliegt Zielfutter (Sterne, Äpfel, Hühner etc.) über den Screen, Bomben sprengen nach einem Treffer den Weg zu weiteren punktetragenden Szenarien frei, und Endgegner gibt's obendrein. Besonders geschickte Kugelenker kommen gar in den Genuß verschiedener Bonusrunden, wo man unter Zeitdruck „Breakout“-Steinchen zerbröselnd oder den Ball an einem Torwart vorbeilenkt. Aber was heißt hier eigentlich Ball bzw. Kugel? Der süße Kirby hält nämlich persönlich den Kopf hin, und auch sonst nahm man es mit vielen Ikonen des Pinball-Gewerbes nicht so genau. So wird Tischrütteln nur selten mit einem Tilt geahndet, und wenn der Kugel-Vogel mal aus dem Spiel fällt, kann er mit etwas Geschick ohne Verlust eines der drei „Leben“ sofort wieder auf den Screen zurückkatapultiert werden. Für Abwechslung ist dank des anwählbaren



Ein Bonus-Tisch



Ich seh' schon Sterne...



Alles frisch auf dem Tisch?

Tische-Trios auch gesorgt, zumal jedes Tableau (Bomben, Wälder, Wolken) gänzlich andere Herausforderungen bereithält. Stören könnte auf den ersten Blick das fehlende Scrolling der drei Bildschirme hohen Flipper, doch in der Spielpraxis fällt das Umschalten von Screens zu Screens kaum auf. Neben dem launigen Gameplay überzeugen hier auch die niedliche Grafik und insbesondere die famose Akustik, denn selten hat man in diesem Genre mitreißendere Begleitmusik gehört. Steuerung und Ballgefühl gehen ebenfalls voll in Ordnung, so daß Kirby unsere wärmsten Empfehlungen bei seinem Ausflug ins Pinball-Land beileiten! (ri)

KIRBY'S PINBALL LAND

(NINTENDO)

81%



GAUDI-FLIPPER FÜR ANFÄNGER

GRAFIK	69%
ANIMATION	71%
MUSIK	84%
SOUND-FX	75%
HANDHABUNG	84%
DAUERSPASS	82%

PREIS 6,- DM

TESTMUSTER VON: GALAXY

SPECIALS

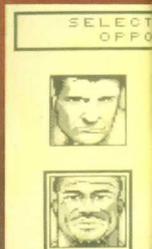
Dank Batteriespeicher bleiben Spielstand und Highscores erhalten.

Muham HEAVYWEIC

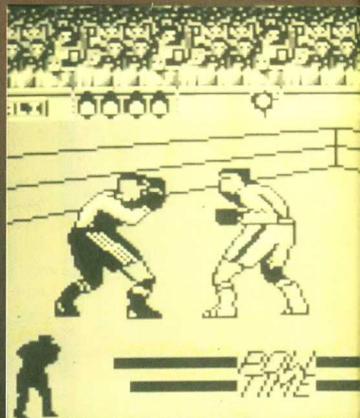
Wenn ein Game nach dem einzigen Mann der Welt benannt ist, der gleich dreimal Weltmeister im Schwergewicht wurde, dann sollte es sich wohl auch um ein spielerisches Schwergewicht handeln, oder?

Und tatsächlich hat Virgin hier das mit Abstand beste Boxspiel für den Game Boy in den LCD-Ring geschickt! Ehe die Fäuste fliegen, muß die Zahl der Runden (drei bis acht) eingestellt und zwischen einem einzelnen Fight und dem mühsamen Weg an die Spitze der 32 Cracks umfassenden Weltrangliste gewählt werden – dabei gibt's 16-stellige Paßwörter, die gedulden Boxern den bereits erstrittenen Ranglistenplatz sichern.

Will man sich nicht Mann für Mann bis zur Elite durchboxen, muß man sich erst mal schwächeren Herausforderern stellen, um durch das so verdiente Preisgeld besser platzierte Champs in den Ring locken zu können. Je weniger unser Junge bei solchen Begegnungen einstecken muß, desto flotter seine Regeneration. Die eingesparte Zeit kann auf fünf Trainingsschwerpunkte verteilt werden, wodurch sich die vier Charakterwerte verbessern lassen. Dazu kommt noch das Sparring, wo eine Knock-out-Kombination aus vier



Ach, das ist doc



Gib's ihm, Ali!

mad Ali FIGHT BOXING

von sieben möglichen Schlägen eingetübt wird. Während des Hauptkampfes dreht sich dann der Ring um den braunen Bomber, was ein ungeahntes Realo-Gefühl vermittelt. Per Steuerkreuz tänzelt das Sprite problemlos zwischen den Seilen, die Schläge werden mit dem Feuerknopf ausgelöst und ergeben sich aus dem Abstand der toll animierten Kämpfer zueinander. Am unteren Rand des Displays werden Kraft und Saft der Kontrahenten sowie die verbliebene Zeit bis zum Gong angezeigt; nach jeder Runde folgt eine Trefferstatistik mit dem Punktestand. Sobald unser Mann die Nase vorne hat, erscheint eine Mitteilung, und man kann zur K.o.-Kombination ansetzen.

Die Schwächen des Moduls liegen beim mäßigen Sound und dem niedrigen Schwierigkeitsgrad, die Stärken im gelungenen Gameplay: Selbst wer schon mal auf dem Box-Thron gelandet ist, wird es gerne noch ein zweites und drittes Mal versuchen – genau wie der Titelheld! (st)



MUHAMMAD ALI HEAVYWEIGHT BOXING (VIRGIN)	
78%	GAME BOY
BOX-SIMULATION FÜR ANFÄNGER	
GRAFIK	69%
ANIMATION	80%
MUSIK	52%
SOUND-FX	48%
HANDHABUNG	80%
DAUERSPASS	78%
PREIS	69,- DM
TESTMUSTER VON: LEISURESOFT	
SPECIALS	
Paßwörter nach jedem Ranglisten-Kampf.	

BART & the Beanstalk

NINTENDO
GAME BOY

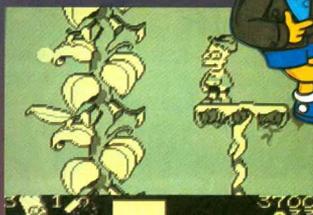


Für gewöhnlich findet man ja nur Top-Games auf unseren Testseiten, doch wenn ein großer Name nicht hält, was er verspricht, muß das auch mal gesagt werden – und bei Bart ist der Bart wohl endgültig ab.

Die Simpson-Sippe hat es ja schon oft auf die Plattformen diverser Konsolen verschlagen, zumindest zweimal (nämlich mit „Escape from Camp Deadly“ und „Krusty's Funhouse“) war der Clan auch für jede Menge Spielspaß gut. Hier jedoch hat Acclaim sich bereits bei der Vorgeschichte mit fremden Federn geschmückt: Wer würde das Märchen von der magischen Bohnenranke, die sich bis zur Himmelsburg des Riesen reckt, nicht kennen?

Der junge Cartoon-Chaot hüpfert nun also durch das Pflanzendickicht, die Wolken-schlösser und Kerkergemäuer von sechs Levels, um sich mit aggressiven Ratten, Mistkäfern und sonstigem Feindgetier herumzuschlagen. Sein größtes Handicap ist dabei die mitgeführte Waffe, ist diese Schleuder doch schon in ihrer Reichweite arg begrenzt. Dazu benötigt Bart zum Zücken und Laden (via Feuerknopf) entscheidende Sekundenbruchteile, weshalb er meist schon zuvor den Gegnern in den Armen liegt. Und derartige Zutraulichkeiten kosten wertvolle Energie, besonders in Tateinheit mit den viel zu schnellen Feindattacken und den unfairen Stellen im Plattformdesign. Wer also kein wahrer Craek ist, verliert andauernd eines seiner drei Leben und findet sich am Levelbeginn wieder – was ja nicht gerade abendfüllend ist...

Wer hier dennoch klarkommt, darf Tonnen von Bonusgold und ab und an mal ein Extra (Smartbomb, Schutzschild etc.) sammeln, was den Gambler aber auch nur



Berühmter Held...

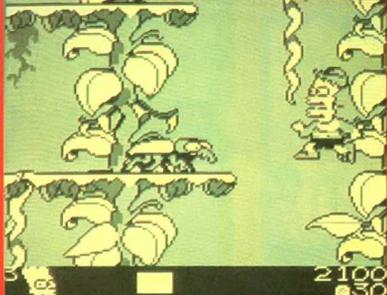
unzureichend über die wenig exakte Steuerung und den traurigen Sound hinwegtröstet. Die Opük ist freilich geglückt, doch gerade das macht ja diesen Wamtest



Hübsches Intro...

so wertvoll. Sonst hätten sich womöglich noch Millionen von Simpson-Fans von den Fotos auf der Packung einullnen lassen! (ri)

BART & THE BEANSTALK (ACCLAIM)	
50%	GAME BOY
JUMP & RUN FÜR KÖNNER	
GRAFIK	76%
ANIMATION	73%
MUSIK	44%
SOUND-FX	46%
HANDHABUNG	59%
DAUERSPASS	56%
PREIS	69,- DM
TESTMUSTER VON: LEISURESOFT	
SPECIALS	
Keine Continues, keine Highscores, keine Optionen, kein Garnix.	



... dürftiges Spiel!

AUCH ERHÄLTlich FÜR...
SUPER NINTENDO: Im Sommer wird man auch hier enttäuscht – oder doch nicht?

Out to Lunch

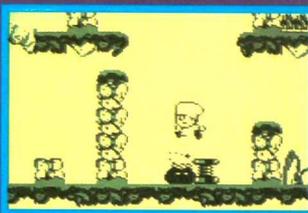
Den Feinschmeckern unter den Plattform-Fans serviert Mindscape auf dem Game Boy jetzt einen Gaumenschmaus der ganz besonderen Art – die kulinarischen Abenteuer von Pierre le Chef!

Kenner der Gastronomieszene wissen, daß für Meisterköche keine Plattform zu hoch ist, wenn es um die richtigen Zutaten für ihre kalorienreichen Köstlichkeiten geht. Daher zögert auch unser Pierre keine Sekunde, sich auf die beschwerliche Reise durch fünf Länder mit insgesamt 40 Levels zu begeben, die an jeder Landesgrenze von fruchtigen Bonusspielen unterbrochen wird.

Um weiterzukommen, muß der Mini-Bocuse pro Abschnitt unter Zeitdruck eine bestimmte Zahl von Lebensmitteln horten. Dafür will jedoch erst mal das Fangnetz gefunden sein, mit dem er das wild umherhüpfende Obst und Gemüse einsackt – nachdem er es zuvor durch Draufspringen kurzfristig „betäubt“ hat. Die Beute wird automatisch in dem irgendwo stehenden Käfig verstaut, sobald Pierre darüberläuft. Er muß nur aufpassen, daß er weder das Futter selbst (seitlich) noch die feindseligen Wespen und Salmonellen berührt, sonst machen sich die eingesammelten Objekte im Netz wieder aus dem Staub. Außerdem erwarten den Küchenchef stationäre Sprungfedern zum Überwinden größerer Strecken, vereste und entsprechend rutschige Abschnitte sowie Bonuspunkte, Extrawaffen und alle 10.000 Punkte ein Zusatzleben.

Vom Schwierigkeitsgrad her spricht das Game eindeutig die Chefköche unter den Jumpern bzw. Runnern an; die gut gemachte Steuerung sorgt allerdings dafür,

daß sich auch knifflige Stellen mit etwas Übung meistern lassen. Die Grafik ist abwechslungsreich, und die Sprites sind witzig animiert, bloß das multidirektionale Scrolling und der fade Begleitsound könnten etwas besser sein. Alles in allem: zwei Sterne! (st)



Fangrische Zutaten...

OUT TO LUNCH (MINDSCAPE)

71%

GAME BOY
OUT TO LUNCH

JUMP & RUN FÜR KÖHNER

GRAFIK	72%
ANIMATION	70%
MUSIK	64%
SOUND-FX	58%
HANDHABUNG	76%
DAUERSPASS	73%

PREIS ca 69,- DM

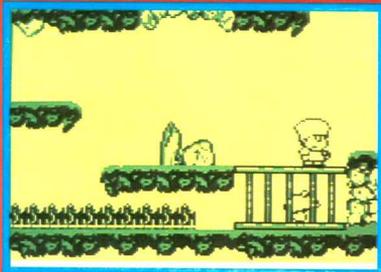
TESTMUSTER VON: LEISURESOFT

SPECIALS

Nur ein Spieler, keine Continues, aber eine Highscoreliste.

AUCH ERNÄHLICH FÜR...

SUPER NINTENDO: Das Game sieht auf dem 16-Bitter nicht nur besser aus, es ist auch etwas umfangreicher.
AMIGA CD²: Bis dato noch im Planungsstadium.



Bloß nicht in die Pfanne hauen lassen!

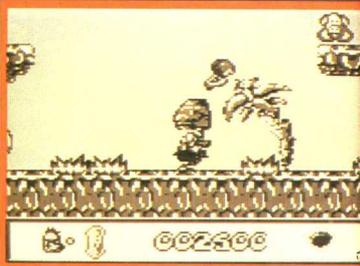
Chuck

Seit der Premiere auf dem Amiga hat dieser Neandertaler seinen beachtlichen Bierbauch schon über die Plattformen aller möglichen Konsolen schieben dürfen – jetzt ist auch am Game Boy Steinzeit angesagt!

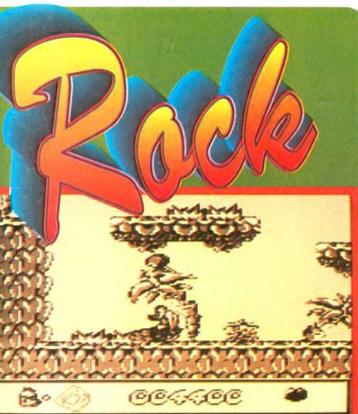
Eigentlich hatte unser Held einen gemütlichen Nachmittag vor der Glotze und einer Kiste Kräuterbier geplaut, doch da hat er die Rechnung ohne den Ex-Lover seiner Gattin gemacht: Gary Gritter schnappt sich die Höhlenbraut und verschleppt sie an das Ende der vier Levels der vierhiesigen Plattform-Welten. Und damit kann Chuck den gemütlichen Teil des Abends wohl abhaken...

Statt dessen bekommt es unser Biertrinker nun mit allerlei Gegnern zu tun, die nach seinen drei frühgeschichtlichen Leben trachten. Um sich der ständigen Attacken zu erwehren, verteilt Chuck Fußtritte, wirft mit Steinen oder räumt das Gesocks einfach mit seiner Killerwampe beiseite. Am Ende jeder Welt will noch der jeweilige Levelboß seine Abreibung, also etwa ein dicker Triceratops oder ein übellauniger Säbelzahnfiger. Am unteren Bildrand werden stets die Zahl der verbleibenden Leben, der Punktstand sowie die Restenergie angezeigt, letztere in Form eines Herzens, das bei Feindberührung kleiner wird und durch Aufsammeln von Boni wieder auf die ursprüngliche Größe gebracht werden kann. Auch an netten Details herrscht kein Mangel, denn es warten Katapulte in Form von Mammutrüsseln, Vogel-Taxis und Trampolin-Krokodile.

Insgesamt fällt diese Version gegenüber den Vorgängern zwar etwas ab, aber vielleicht liegt's ja nur am Alter des Gamedesigns? Für



Chuck und sein Wurfkiesel



Hammerin'

NINTENDO
GAME BOY

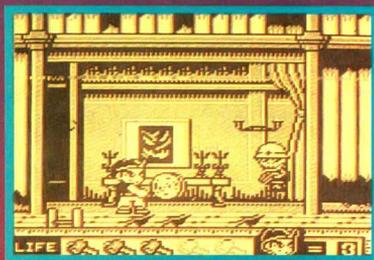
HARRY

Normalerweise läßt Irem die eigenen Automaten ja lieber umsetzen, als selbst zur Konvertierung zu schreiten – aber wenn die Jungs doch mal persönlich Hand anlegen, dann machen sie das auch wirklich gut!

Continues und Paßwörter, da man dadurch hier doch relativ oft wieder von vorne anfangen muß. In Sachen Sound dominieren gediegene „japanische“ Melodien, die Sprachausgabe ist dagegen ziemlich mau, und bei den Effekten hat sich unser Thor von der Baustelle unüberhörbar bei „B.C. Kid“ bedient. Harry ist somit zwar nicht der ganz große Hammer, aber allemal eine prima Handheld-Version seines großen Bruders vom Coin Op. (mm)

Im Unterschied zu den genialen (und von B.I.T.S. umgesetzten) Irem-Klassikern „R-Type 1 & 2“ war das Arcade-Original dieses Jump & Run zwar ganz nett, aber kaum umwerfend. Doch wie man die technischen Möglichkeiten des Game Boys ausgeschöpft hat, verdient Anerkennung – genau wie die selten blöde Hintergrundstory: „Eine Gruppe rücksichtsloser und gespenstischer Bauarbeiter“ hat die Freundin unseres Helden entführt...

Der begabte Retter kann hüpfen und zuhauen, schwimmen, fliegen und als lebende Kanonenkugel auftreten. Wenn Harry mit seinem Standard-Hammer auf den Boden schlägt, sind die Feinde wie gelähmt, greift er gar zum großen Neunpfünder, geben sie den Löffel ganz ab. Dazu schwirren allerlei Extras für temporäre Unverwundbarkeit, mehr Energie oder Leben herum. Die nach Game Boy-Maßstäben sehr detailreiche Grafik scrollt trotz der vielen großen Sprites tadellos hin und her, gelegentlich darf man sich auch in der Vertikalen als Kletterkünstler betätigen, wobei nette Gags, wie etwa hinderliche Spinnnetze, für Abwechslung sorgen. Die fünf Levels sind in Unterabschnitte eingeteilt und mit Bonusstages garniert, außerdem wartet an ihrem Ende jeweils ein saftiges und meist auch recht originelles Schlußmonster auf Keile. Über die Steuerung kann man sich nicht beklagen, schon eher über die fehlenden



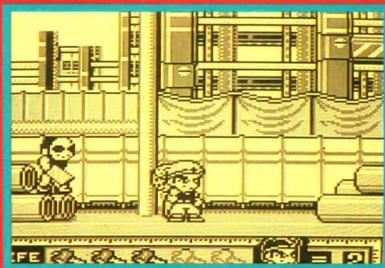
Harry hämmert wieder...

Ein Traum von einem Mann, was?

ein paar Stunden prähistorischen Spielspaß sind die feine Steuerung und die etwas grobe, aber putzige Grafik allemal gut, über die schwachbrüstigen FX und die auf Dauer nervende Musik muß man halt hinweghören können. (st)

CHUCK ROCK (SONY IMAGESOFT)	
70%	
JUMP & RUN FÜR FORTGESCHRITTENE	
GRAFIK	68%
ANIMATION	72%
MUSIK	61%
SOUND-FX	56%
HANDHABUNG	76%
DAUERSPASS	72%
PREIS	99,- DM
TESTMUSTER VON: LEISURESOFT	
SPECIALS	
Nur ein Spieler, dafür mit Continuefunktion und Highscores.	

AUCH ERHÄLTICH FÜR...	
MEGA DRIVE: Natürlich hübscher und umfangreicher.	
MEGA-CD: Dito	
MASTER SYSTEM: Grafisch schwächer, sonst wie die MD-Version.	
GAME GEAR: 1:1 zum Master System.	
SUPER NINTENDO: Die rundum schönste Steinzeit.	



Sei schlau, meid' den Bau!

HAMMERIN' HARRY (IREM)	
74%	
HÜPF & HÄMMER FÜR FORTGESCHRITTENE	
GRAFIK	80%
ANIMATION	78%
MUSIK	75%
SOUND-FX	69%
HANDHABUNG	72%
DAUERSPASS	74%
PREIS	59,- DM
TESTMUSTER VON: LEISURESOFT	
SPECIALS	
Nur ein Spieler, keine Continues, keine Save-Option – aber ein Poster und eine deutsche Anleitung.	

DESERT STRIKE

Der Siegeszug der wüsten Heli-Balleri begann vor gut zwei Jahren auf dem Mega Drive, inzwischen wurde praktisch jede Konsole mit einer Umsetzung bedacht – seit kurzem gilt das auch für Ataris Handheld.

Aus Angst vor einer Indizierung durch die BPS wurde allerdings fast keine Version offiziell in Deutschland veröffentlicht; die nur über den Import erhältliche Lynx-Fassung macht da keine Ausnahme. Dafür tanzt sie aber auch qualitativ nicht aus der Reihe!

Die Hintergrundstory entspricht in ihren Grundzügen dem zwischen Saddam Hussein und dem erdölabhängigen Westen ausgefochtenen Golfkrieg. Bloß heißt Saddam hier halt Kilbaba, bekämpft wird er mit einem bis an die Rotorblätter bewaffneten Apache-Hubschrauber. Vier wieder in mehrere Unterabschnitte unterteilte Missionen stehen an, bei denen man Gebäude, Raketenstellungen, Kraftwerke oder Panzer zerstören und die von der Gegenseite verhafteten Soldaten bzw. Spione befreien muß. Vorher gibt's immer ein ausführliches Briefing, bei dem die Angriffsziele und Besonderheiten des jeweiligen Auftrags genauestens erläutert werden, und auch während des Flugs läßt sich jederzeit ein Infoscreen mit einer Übersichtskarte und allen wichtigen Missionsdaten aufrufen.

Die mitgeführten Knallkörper bestehen aus einem Bord-MG, Hellfire- und Hydraraketen, wobei die eng begrenzten Munitions- und Spritvorräte des öfteren aus den Reservoiren des Feindes ergänzt werden müssen. Die Trefferquote hängt



nicht nur von den Leistungen des Mannes am Steuerkreuz ab, auch der ausgewählte Kopilot hat hier ein gewichtiges Wort mitzureden. Unterwegs kann die lädierte Schutzpanzerung des Helis durch das Aufklauen von Gefangenen wiederhergestellt werden, die man per Strickleiter an Bord hievt und dann auf einem Flugzeugträger draußen vor der Küste abliefern – ansonsten ist nach drei verpulverten Leben Schluß.

Zur Technik: Die abwechslungsreiche und detailfreudige Grafik scrollt zwar nicht ganz so flott wie am Mega Drive,

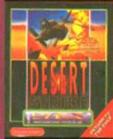
aber doch flüssig, und die anständig animierten Sprites lassen sich trotz ihrer geringen Größe gut erkennen. Über den Dudelsound hören wir mal großzügig hinweg, denn die FX tönen um so knackiger aus dem Lautsprecher, und die (auf eine Variante reduzierte) Steuerung hat man auch ohne Pilotenschein sofort im Griff. Doch vor allem überzeugt das erstklassige Gameplay dieser gelungenen Mischung aus Action und Militärstrategie – bleibt nur zu hoffen, daß vom Nachfolger „Jungle Strike“ eine ebenso tolle Lynx-Umsetzung kommt! (mic)



DESERT STRIKE

(TELEGAMES/ELECTRONIC ARTS)

81%



HELI-ACTION
FÜR KÖNNER

GRAFIK	81%
ANIMATION	79%
MUSIK	52%
SOUND-FX	75%
HANDHABUNG	75%
DAUERSPASS	86%

PREIS 79,- DM

TESTMUSTER VON: TELEGAMES

SPECIALS

Nach jeder Mission gibt's ein Paßwort.

AUCH ERNÄHLICH FÜR...

SUPER NINTENDO: Unverständlichere ist diese Version etwas farbärmer und ruckeliger.

MEGA DRIVE: Der Urahn ist bis heute in Sachen Grafik, Sound und Spielbarkeit unübertroffen.

MASTER SYSTEM: Ordentliche Umsetzung, aber natürlich kein Vergleich zum Mega Drive.

GAME GEAR: Wie Master System.

Die Mastercoder von Codemasters arbeiten nach der Devise „klein, aber oho“: Nachdem sie mit den Schrupf-Autos der „MicroMachines“ solchen Erfolg hatten, hetzen sie nun einen Bonsai-Elefanten auf die Plattformen!

CJ

Elephant FUGITIVE

SEGA
GAME GEAR

Der niedliche Winzling hört auf den Namen C.J. und wurde von bösen Großwildjägern aus dem heimatlichen Afrika verschleppt. Seither fristet er im Londoner Zoo ein trauriges Dasein, selbst seine geliebten Erdnüsse können das Heimweh nicht vertreiben. Deshalb beschließt er eines Tages, über Paris, die Schweizer Alpen, Rom und Kairo wieder ins Land seiner Väter zu fliehen... Etwas prosaischer formuliert bedeutet dies, daß jetzt 36 von links nach rechts scrollende und in sechs Welten eingeteilte Levels anstehen, die unser Elefantenbaby durchhüpfen und -trampeln muß. Unterwegs taucht natürlich jede Menge Ekelzeug auf, das C.J. an die neun Großwildleben will, doch der tapsige Held ist schließlich nicht auf den Rüssel gefallen – statt dessen hat er ihn mit Turbo-Erdnüssen gefüllt, die er jetzt bei jeder sich bietenden Gelegenheit den Feinden ins

Gesicht bläst. Dazu hat C.J. für seine Flucht ein paar Bomben im Marschgepäck, trotzdem ist der Energievorrat nicht leicht zu verteidigen. Also haben die tierlieben Programmierer an manchen Punkten Container mit Herzchen zum Wiederaufpöppeln platziert; außerdem ließen sie sich noch ein Subgame für zwei Spieler und zwei verbundene Game Gears mit C.J.-Modul einfallen: Bei dem dann aktivierbaren „Rüssel an Rüssel“-Rennen erlebt man mal, wie schnell so ein Dickhäuter werden kann, wenn man ihn nur richtig hetzt! Die Grafik der Elefantenflucht ist schick gezeichnet, knuddelig animiert und scrollt butterweich; auch der Sound dudelt nicht ganz so nervig, wie sonst von Segas Handheld gewohnt. Die Steuerung ist sogar fast perfekt, denn Sprünge gelingen pixelgenau, und das Bombenwerfen via Steuerkreuz klappt tadellos. Bloß die Schüsse aus



Ist das schon Afrika?

der Rüsselkanone können noch den geduldigsten Dickhäuter an den Rand der Verzweiflung treiben, weil hier nämlich jedesmal erst eine witzige Animation für Unterhaltung sorgen soll. Bis die aber abgelaufen ist, hat aber oft schon ein vorwitziger Gegner den armen C.J. überrannt – und der gefrustete Spieler ist zum Zuschauen verdammt. Dazu tauchen manche Feinde urplötzlich aus ihrem Versteck hinter den Kulissen auf, so daß nur sehr wenig Zeit zum Reagieren bleibt. Andererseits sind die meisten dieser unfairen

Attacken mit Übung aber durchaus zu meistern, nicht zuletzt, weil die Gegner immer an den gleichen Stellen erscheinen. Damit dürfte wohl alles klar sein: Dem Tierwärter mit Plattform-Erfahrung bietet C.J. – Elephant Fugitive eine ganze Weile gesteigerte Hektik, während Anfänger und selbst Fortgeschrittene in diesem Genre besser die Finger von dem anspruchsvollen Rüssel-tier lassen. (mic)

C.J. - ELEPHANT FUGITIVE (CODEMASTERS)



JUMP & TRAMPSEL FÜR EXPERTEN

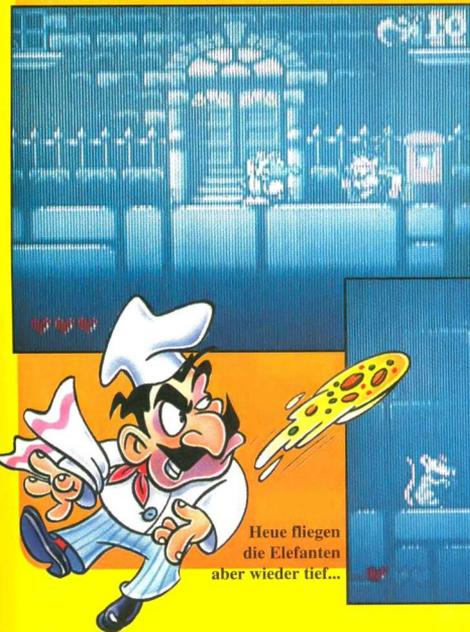
GRAFIK	79%
ANIMATION	80%
MUSIK	67%
SOUND-FX	70%
HANDHABUNG	70%
DAUERSPASS	75%

PREIS 69,- DM

TESTMUSTER VON: HERSTELLER

SPECIALS

Eingebautes Game im Game für zwei Game Gears.



Heute fliegen die Elefanten aber wieder tief...

Ob Comic-Fan oder Kino-Freak, Asterix & Obelix sind bei Kindern zwischen 8 und 88 Jahren gleichermaßen beliebt. Kein Wunder, wenn die beiden Vorzeige-Gallier jetzt auch am Game Gear eine gute Figur machen!

Asterix and the SECRET MISSION

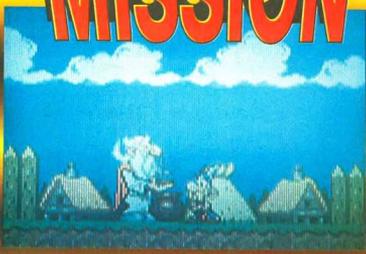


Suchareal so abwechslungsreich wie möglich gestaltet: Mal geht's durch die weite Prärie, dann muß man wieder im Wald auf Bäumen herumklettern,

in dunklen Höhlen feuerwerfende Gnome bekämpfen oder die Wachen eines Tempels vermöbeln. Ein Abschnitt spielt sogar an Bord eines Schiffes, wo man die Masten hochklettern und dem (Asterix-Lesern wohlbekannten) Piratenchef seine Aufwartung machen darf. Technisch gesehen, gibt's neben den üblichen Abgründen, Leitern etc. vor allem viele Plattformen, die mitunter auch beweglich sind. Und selbstredend wimmelt es überall nur so von römischen Legionären, die scharf auf eine Abreibung sind...

Beim Vertrimmen der Gegner bedienen sich Dick und Do... Verzeihung, ASTERIX und OBELIX unterschiedlicher Techniken: Der Kurze verpaßt seinen Kunden am liebsten einen satten Aufwärtshaken oder springt ihnen aufs Haupt, während sein beliebter Kumpel mit gefundenen Hinkelsteinen wirft, seinen Dickschädel in alle bedingigen und unbedingten Hindernisse rammt oder mitten im Sprung erstaunlich graziöse Fußtritte austeilt. Aber nicht nur die körperlichen Fähigkeiten sind hier gefragt, des öfteren müssen auch kleine Rätsel gelöst werden. Weil aber speziell die Keilerei auf Dauer doch ziemlich an den Kräften zehren, stolpert man ab und an über energiespendende Extras wie Zaubersantalkästchen oder Wildschweinschinken, welche den Vorrat der anfänglichen drei Gallierleben wieder aufstocken oder gar vermehren. Auch die herumlie-

Zoff auf hoher See



Jetzt wäre ein bißchen Zaubersantalk recht...

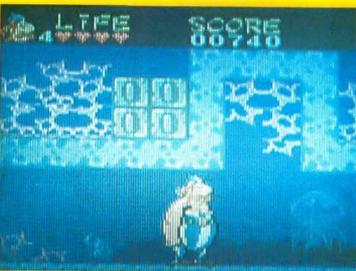


Ausgerechnet als wieder mal eine Invasion der verhaßten Römer bevorsteht, hat sich im gallischen Widerstand (das berühmte kleine Dorf...) die Grippe breitgemacht. Schlimmer noch, dem Druiden Miraculix fehlen sechs wichtige Heilpflanzen für seinen berühmten Zaubersantalk! Als Kräutersammler werden nun erwartungsgemäß der furchtlose Titelheld und sein hinkelsteinproduzierender Freund auserwählt; im Rahmen eines längeren Spaziergangs sollen sie das hochwichtige Grünzeug auftreiben und ins heimische Dorf schaffen. Daß das nicht ganz ohne kleine Zwischenfälle und Hindernisse abgeht, ist klar wie lauwarme Cervesia...

Sobald der Spieler die gewünschte Bildschirmsprache eingestellt hat, muß er nur noch festlegen, ob er mit dem dünnen oder dem im Titel schmächtig unter-

schlagenen dicken Gallier durch dick und dünn gehen will. Diese Entscheidung ist übrigens vor jeder der insgesamt sechs, teilweise aus mehreren Unterabschnitten bestehenden Runden fällig und beeinflusst auch den Handlungsverlauf, da die beiden gelegentlich verschiedene Wege beschreiten. Haben sie dann glücklich eine Heilpflanze aufgestöbert, erscheint ein Zwischenscreen, auf dem kluge Leute wie Troubadix oder Majestix nützliche Tips zum Fundort des nächsten Krauts geben.

Damit sich die Helden vor dem LCD-Schirm nicht langweilen, wurde das



Spinnen die, die Römer???

Der Dicke läßt's mal wieder krachen!





genden Münzen und Knochen sollten nicht verschmäht werden, machen sie sich doch recht positiv auf dem Punktekonto bemerkbar.

Sieht man gnädigerweise einmal von der Kürze mancher (Unter-) Abschnitte ab, ist das Gamedesign dank der in jedem Level anders gearteten Herausforderungen hervorragend gelungen: Der Schwierigkeitsgrad steigert sich langsam, aber stetig, und die Steuerung funktioniert einwandfrei. Die etwas eintönige Musikbegleitung kann da nicht ganz mithalten, dafür gehen die FX voll in Ordnung. Daß man sich bei diesen Hauptdarstellern in grafischer Hinsicht besonders viel Mühe gab, versteht sich quasi von selbst; am überzeugendsten ist dabei die trickfilmreife Animation der Figuren geraten. Wenn Asterix wie ein geöller Blitz lossprintet oder am Plattformrand halsuchend mit den Stummelmännchen rudert, kommt das genauso gut rüber wie das überaus anmutige Unterwasserballt und die in Bud Spencer-Manier servierten Dampfhammerschläge von Obelix.

Klares Fazit: Ein tolles Mitnehm-Modul für jeden Action-Fan – römische Legionäre einmal ausgenommen... (ms)

ASTERIX AND THE SECRET MISSION

(SEGA)

80%



PLATTFORM-CALLIER FÜR FORTGESCHRITTENE

GRAFIK	84%
ANIMATION	82%
MUSIK	65%
SOUND-FX	74%
HANDHABUNG	82%
DAUERSPASS	80%

PREIS 69,- DM

TESTMUSTER VON: LEISURESOFT

SPECIALS

Nur ein Spieler, dreisprachige Screenexte, Continuefunktion.

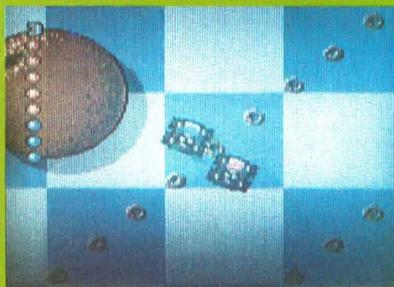


Nach und nach beglückt Codemasters sämtliche Computer und Konsolen mit dieser ungemein spielbaren Raserei – und auch die tragbare Version ist den Engländern wieder ausgezeichnet gelungen!



Im Prinzip müßten die Features des Games mittlerweile zwar allgemein bekannt sein, aber trotzdem nochmals, in aller Kürze: Der Fuhrpark enthält kleine Modellautos, -hubschrauber und -schiffe mit unterschiedlichen „Fahreigenschaften“ und Sonderfähigkeiten wie Ballern oder Fliegen. Damit rast man in zwei Spielmodi gegen den menschlichen oder digitalen Konkurrenten auf 27 ebenso langen wie originellen Strecken dahin. Die Kurse bestehen z.B. aus dem heimischen Frühstückstisch, der Badewanne oder einem Sandkasten, wo man es mit Schikanen wie Leitzordnern, Milch-, Honig- oder Kleberflecken zu tun bekommt und Sehenswürdigkeiten der Gummientchenklasse am Streckenrand bewundern darf. Dazu gibt's zehn anwählbare Identifikationsfiguren und ein unter Zeitdruck zu absolvierendes Bonusrennen.

Am Game Gear flitzen die winzigen Vehikel noch schneller, als man das von den bisherigen Versionen her kennt – je nach Neigung des Spielers kann dies ein Vor- oder ein Nachteil sein. Die bunte Grafik sieht tadellos aus, scrollt perfekt und flackert allenfalls minimal. Auch der Sound und ganz besonders die Steuerung gehen voll in Ordnung, wengleich die Kollisionsabfrage hier nicht so genau arbeitet wie am NES. Dafür wurde der



Der Kurventango in der Küche

SEGA
GAME GEAR

Zwei-Spieler-Betrieb gleich doppelt gemoppelt: Er funktioniert sowohl mit einem wie auch mit zwei verbundenen Game Gears, wobei man im letzteren Fall sogar noch ein paar Extra-Levels durchrasen darf.

Die Devisen kann hier also nur lauten: Nicht von der gebotenen Kürze des Tests abschrecken lassen und zugreifen! (mm)



Wasser ist zum Rasen da!

MICRO MACHINES (CODEMASTERS)

70%



CAUDI-RASEREI FÜR GEÜBTE

GRAFIK	71%
ANIMATION	75%
MUSIK	68%
SOUND-FX	71%
HANDHABUNG	78%
DAUERSPASS	82%

PREIS 69,- DM

TESTMUSTER VON: HERSTELLER

SPECIALS

Duo-Modus für ein und zwei Geräte.

AUCH ERHÄLT LICH FÜR...

NES: Das Original hat in puncto Spielbarkeit immer noch die Nase vorn.

MASTER SYSTEM: Die Sprites flackern, ansonsten ist auch diese Version okay.

MEGA DRIVE: Die Grafik ist etwas schöner, trotzdem hätte man sich bei einem 16-Bitter mehr erwartet.

Wie versprochen, so verbrochen: So langsam tröpfeln die ersten Games für die Multi-media-Maschine 3DO und Ataris 64-Bit-Raubkatze Jaguar ins Haus – hier die ersten Tests für Umsteiger, Aufsteiger und Unentschlossene!

TOTAL ECLIPSE



Für das 3DO ist uns erst ein verspielter Silberling in die Hände gefallen, allerdings soll es sich dabei laut den Programmierern um ein Weltraumepos handeln, das bereits die Grenzen der Hardware auslotet. Nun, das kann man glauben oder nicht, jedenfalls hat Crystal Dynamics hier einen neuen Meilenstein in die Konsolenlandschaft gesetzt – wenn die altbackene Story und das wenig originelle Gameplay sich auch gar nicht danach anhönen mögen:

Intergalaktischer Widerlinge namens Drak-sai marodieren im All und versetzen durch ihre Aggressivität alle Lebewesen diesseits und jenseits der Milchstraße in Angst und Schrecken. Könnte uns egal sein, wenn die Bande nicht demnächst ausgerechnet unserer Sonne das Lebenslicht ausblasen wollte. Also macht sich mal wieder ein tapferer Held mutterseelenallein auf den Weg in den Omega-Quadranten, um zukünftigen Generationen den Badeurlaub zu sichern. In der Praxis ist von fünf, in mehrere Unterlevels aufgeteilten, Stages die Rede, die im 3D-Tiefflug von den Sonnenausknipsern zu befreien sind. Da rast man dann über Sümpfe, Wüsten, Lavalandschaften und Eisgletscher oder durch Tunnel, ballert um sein Leben und hat dabei stets ein Auge am Radarscanner, um den zahlreichen Bergen etc. auszuweichen.

Freilich bietet auch der Gegner schweres Geschütz auf, vor allem eigene Ballerflugs, die unserem Gleiter Schildenergie entziehen. Die holen wir uns aber durch das Zerbröseln des Feindes oder speziell-

le Sammel-Extras wieder zurück, von denen manche auch eine von insgesamt vier (jeweils dreifach aufrüstbaren) Zusatzwaffen wie Mehrschußflaser, Gigastahler oder Smartbomb zur Verfügung stellen. Doch nicht nur die Feinde leihen sich dauernd Energie vom Spieler aus, auch die Landschaft reagiert unwirsch auf Berührungen, was im Extremfall zum Total-Crash und dem Verlust eines der fünf Heldenleben führt.

Das Spielung beschränkt sich damit natürlich auf die übliche Baller-Action, doch die Präsentation ist allemal herausragend: Die phantastische Polygon-Grafik ist mit schicken Texturen überzogen, aus den (hoffentlich guten) Boxen dröhnt digitaler Edelsound, und eine freie Buttonbelegung garantiert ein individuelles Steuerungserlebnis. Allerdings ist bei all der Pracht die Perspektive oft nur schwer abzuschätzen, weshalb Frontalkollisionen mit dem Gelände keine Seltenheit sind. Insgesamt also ein furioses Spektakel und ein würdiger Start ins 3DO-Zeitalter – ob-

wohl Total Eclipse alleine noch nicht genug Kaufanreiz bieten dürfte, daß nun der große Run auf Trip Hawkins' CD-Konsole einsetzt... (mic)



Im Tiefflug durch die Galaxis



TOTAL ECLIPSE (CRYSTAL DYNAMICS)	
82%	TOTAL ECLIPSE
3D-BALLEREI FÜR GEÜBTE	
GRAFIK	87%
ANIMATION	85%
MUSIK	88%
SOUND-FX	85%
HANDHABUNG	80%
DAUERSPASS	79%
PREIS	140,- DM
TESTMUSTER VON:	GALAXY
SPECIALS	
Nur für Solo-Helden, 2 Continues.	

DIE ERSTEN SPIELE FÜR 3DO & JAGUAR

ATARI
JAGUAR



ALIEN VS. PREDATOR

Ataris Jaguar startet seinen Angriff auf die etablierte Konkurrenz mit einem Medley aus zwei allseits beliebten Filmmonstern: Um seinem jeweiligen Widersacher den Garaus zu machen, schleicht der Spieler durch die heimelige High-Tech-Atmosphäre unzähliger 3D-Gänge, klaubt hier und dort Waffen bzw. Munition auf und behält den Radarscreen im Auge. Wer die derzeit am PC so angesagten Spiele „Doom“ und „In Extremis“ kennt, weiß ziemlich genau, was hier Sache ist. Spaß macht die monströse Dungeon-Hatz jedenfalls schon, zumal die Grafik richtungsweisend ist: Die gekonnte Mischung aus digitalisierten Bildern und mit Texturen belegten Polygonen zoomt und scrollt, daß es eine wahre Freude ist; die herrlich gruselig animierten Gegner können sogar umlaufen und dann von hinten gemuechelt werden. Trotz des kaum als bahnbrechend zu bezeichnenden Gameplay ist Alien vs. Predator damit ein Muß für blutrünstige Metzger, äh, Metzler!



CYBERMORPH

Hier gilt es mal wieder, mit einem Ballerleiter durch über 50 Polygon-Levels zu jagen und auf alles zu schießen, was es wagt, sich zu bewegen – die belanglose Hintergrundstory können wir uns und Euch also getrost ersparen. Wichtiger ist, daß sich der Raumer des Spielers je nach Lage der Dinge komplett in Form und Flügelhaltung verändern kann und die 3D-Landschaften nach Extras abgrasen muß, die vom einfachen Dauerfeuer bis zum durchschlagenden Flammenwerfer reichen. Dazu kommen noch extrastarke Smartbombs, die ganze Gebäudekomplexe in Schutt und Asche legen, sowie Nitrobooster für mehr Speed, Teleporter und Bonuslevels. Die Grafik reißt dabei allerdings kein Alien aus dem Schleudersitz, speziell die Farbwahl (schreiend gelb oder rot-violett) scheint ein Blinder getroffen zu haben. Doch immerhin sind die Polygone hier so verteuflert schnell unterwegs, daß selbst der SNES-Fuchs „Starwing“ staunt! Der Sound klingt auch ganz manierlich, und die Steuerung geht flott von der Hand, trotzdem braucht kein Mensch einen Jaguar, wenn es dann doch nur solche Games gibt.



CRESCENT GALAXY

Hier sollte das Kätzchen mal so richtig die Krallen zeigen, also hat man der Horizontal-Ballerei hervorragende Hintergründe in zahllosen Farben spendiert, vor denen sich mit Texture-Mapping verfeinerte Gegner tummeln. Auch die schicken Zwischenbilder sind für offene Kinladen gut, was fehlt also noch zum Megahit? Na, zum Beispiel so was wie ein vernünftiges Gameplay... Von der fraglos grandiosen Präsentation (also die Grafik mit den tollen Lichteffekten und der überaus kernige Sound) einmal abgesehen, stimmt in der Crescent Galaxy nämlich so gut wie gar nichts: Gegner gibt es zwar in rauen Mengen, doch sind die Formationen einfalllos wie selten, das Extrawaffensystem ist total verkorkst und die Steuerung ein Trauerspiel – allein den zweiten Level zu sehen, ist schon eine Meisterleistung. Also, wenn der Jaguar so weitermacht, wird man ihn wohl über kurz oder lang einschläfern!(mic)

ALIEN VS. PREDATOR (ATARI)	
77%	VORABNÜTZER
3D-METZELI FÜR FORTGESCHRITTENE	
GRAFIK	87%
ANIMATION	89%
MUSIK	78%
SOUND-FX	80%
HANDHABUNG	74%
DAUERSPASS	76%
PREIS	99,- DM
TESTNÜTZER VON:	IMPORT

CYBERMORPH (ATARI)	
72%	VORABNÜTZER
VEKTOR-ACTION FÜR FORTGESCHRITTENE	
GRAFIK	74%
ANIMATION	78%
MUSIK	72%
SOUND-FX	70%
HANDHABUNG	72%
DAUERSPASS	72%
PREIS	99,- DM
TESTNÜTZER VON:	IMPORT

CRESCENT GALAXY (ATARI)	
44%	VORABNÜTZER
BALLER-ACTION FÜR EXPERTEN	
GRAFIK	86%
ANIMATION	84%
MUSIK	81%
SOUND-FX	79%
HANDHABUNG	48%
DAUERSPASS	39%
PREIS	99,- DM
TESTNÜTZER VON:	IMPORT

Einer guten neuen Tradition folgend, möchten wir mit dem CD³² ab der nächsten Nummer ein weiteres Schillerscheiben-System zu Chart-Ehren kommen lassen – und dazu brauchen wir mal wieder Eure Stimmen!

Also immer her mit den Postkarten, auf denen Ihr Eure aktuellen Lieblings-Games notiert habt – piepegal, ob es sich dabei um Sega-Software, Nintendo-Module, 32er-CDs oder Spiele für weniger verbreitete Systeme handelt. Denn auch vom Neo Geo über das Lynx bis zur PC Engine sammeln wir alles, was Ihr uns zum Sammeln überläßt, um daraus mal ein paar schicke Special-Charts zu backen! Tja, und weil wir wissen, daß sich selbst die anspruchlosesten Backzutaten-Lieferanten gerne mal ein Brötchen verdienen, folgt nun wieder unser allseits beliebter Schuß Motivations-Aroma:

Freilich nur dann, wenn ein paar unumgängliche Voraussetzungen erfüllt sind: Erstens wäre nämlich ein leserlicher Absender nicht schlecht (oder soll die Siegesprämie etwa versehentlich beim bösen Nachbarn landen?), zweitens besteht die Post für gewöhnlich auf ihren Mini-Stickern namens Briefmarken, und last not least sollte der Schrieb möglichst auf unseren Schreibfischen landen, und nicht auf denen der Fischfabrik Ammersee. Man beachte deshalb unsere nachstehende Adresse:

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

Joker Verlag
„Megacharts“
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn

LESERCHARTS

MEGA CD

1. (1) SILPHEED
2. (4) THUNDERHAWK
3. (-) SONIC
4. (2) TIME GAL
5. (3) BATMAN RETURNS

MEGA DRIVE

1. (1) NHLPA HOCKEY 93
2. (4) JUNGLE STRIKE
3. (-) ALADDIN
4. (-) GUNSTAR HEROES
5. (-) STREET FIGHTER 2

MASTER SYSTEM

1. (2) MORTAL KOMBAT
2. (3) JAMES POND 2
3. (-) COOL SPOT
4. (1) SONIC 2
5. (4) NEW ZEALAND STORY

GAME GEAR

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

GAME BOY

1. (1) SUPER MARIO LAND 2
2. (2) MYSTIC QUEST
3. (3) PARODIUS

SUPER NINTENDO

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

NES

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

4. (5) TETRIS
5. (-) ZELDA – LINK'S AWAKENING

MEGA CD

1. THUNDERHAWK
2. SONIC
3. ECCO THE DOLPHIN
4. SILPHEED
5. BATMAN RETURNS

MEGA DRIVE

1. SONIC 3
2. NHL HOCKEY 94
3. FIFA INTERN. SOCCER
4. JUNGLE STRIKE
5. F-117 NIGHTSTORM

MASTER SYSTEM

1. DESERT SPEEDTRAP
2. DONALD DUCK 2
3. SONIC CHAOS
4. OTTIFANTS
5. SENSIBLE SOCCER

GAME GEAR

1. DONALD DUCK 2
2. MORTAL KOMBAT
3. FI
4. SENSIBLE SOCCER
5. ROBOCOP 3

SUPER NINTENDO

1. MARIO ALL-STARS
2. FLASHBACK
3. SENSIBLE SOCCER
4. TOP GEAR 2
5. STREET FIGHTER 2 TURBO

NES

1. TINY TOONS 2
2. TINY TOONS
3. TMHT – TOURNAMENT FIGHTERS
4. MICRO MACHINES
5. DARKWING DUCK

GAME BOY

1. WWF 3
2. JURASSIC PARK
3. TINY TOONS 2
4. MUHAMMAD ALI BOXING
5. HAMMERIN' HARRY

LEASER
CHARTS

MEGA DRIVE

1. SONIC 3
2. LANDSTALKER
3. ETERNAL CHAMPIONS
4. WINTER OLYMPICS
5. JURASSIC PARK

SUPER NINTENDO

1. MARIO ALL-STARS
2. STREET FIGHTER 2 TURBO
3. SUPER TURRICAN
4. PLOK
5. ALIEN VS. PREDATOR



Der schillernde Verkaufs-Überflieger: Thunderhawk am Mega CD

1:0 fürs Mega Drive: FIFA International Soccer

Top auf englischen Mega Drives: Der Wanderlumpe mit der Wunderlampe – Aladdin

Läuft und läuft und läuft: Desert Speedtrap am Master System

DIE MEGA-SELLER DER LETZTEN 12 MONATE

MEGA CD

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

MEGA DRIVE

1. (-) FIFA INTERNAT. SOCCER
2. (-) ALADDIN
3. (3) TINY TOONS

MASTER SYSTEM

1. (1) SONIC 2
2. (3) MICKEY MOUSE 2
3. (-) OTTIFANTS

GAME GEAR

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

SUPER NINTENDO

1. (1) TINY TOONS
2. (2) MORTAL KOMBAT
3. (-) WWF ROYAL RUMBLE

NES

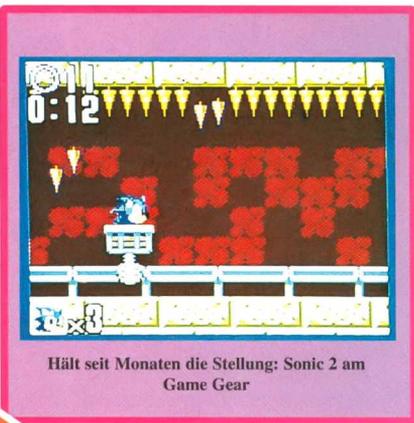
1. (1) TINY TOONS
2. (-) TINY TOONS 2
3. (-) BUCKY O'HARE

GAME BOY

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

AKTUELLE TOP-GAMES IN DEN USA

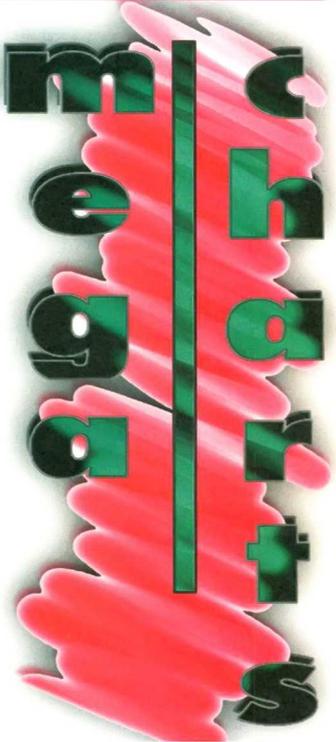
MEGA CD	LETHAL ENFORCERS
MEGA DRIVE	MADDEN NFL 94
GAME GEAR	MORTAL KOMBAT
SUPER NINTENDO	TECMO SUPER BOWL
NES	TETRIS 2
GAME BOY	KIRBY'S DREAMLAND



Hält seit Monaten die Stellung: Sonic 2 am Game Gear

AKTUELLE TOP-GAMES IN ENGLAND

MEGA CD	LETHAL ENFORCERS
MEGA DRIVE	ALADDIN
MASTER SYSTEM	DESERT STRIKE
GAME GEAR	MORTAL KOMBAT
SUPER NINTENDO	ALADDIN
GAME BOY	TEENAGE MUTANT HERO TURTLES 3



SPECIAL CHARTS: FÜNF FAUSTDICKE PRÜGELEIEN

1. MORTAL KOMBAT (MEGA DRIVE)
2. CLAY FIGHTERS (SUPER NINTENDO)
3. STREET FIGHTER 2 TURBO (SUPER NINTENDO)
4. FATAL FURY SPECIAL (NEO GEO)
5. FLASH HIDERS (TURBO DUO)

Leser-Liebling am Super Nintendo: Street Fighter 2 Turbo

Mario All-Stars, die Verkaufs-Stars am Super Nintendo

Bares Geld für Konami: Tiny Toons 2 am NES

Wie ein Schlag mit Monis Handkante: Fatal Fury Special am Neo Geo



Seit es Vögel gibt, will der Mensch fliegen – und seit es Filme gibt, will er eingreifen können. Computer- und Videogames haben den Traum in greifbare Nähe gerückt, die CD als Speichermedium soll ihn jetzt endgültig wahr-machen!

WIE DIE FILME SPIELEN LERNTEN

Vor rund zehn Jahren fand in den Spielhallen eine kleine Revolution statt: Wo einst nur Flipperkugeln scheiderten und Automaten wie „Defender“ das Auge mehr

Der Vorreiter:



Dragon's Lair

schlecht als recht verwöhnten, tauchte plötzlich die Laserdisk auf. Dabei handelte es sich um richtige (Zeichentrick-) Filme in Profi-Qualität, bei denen der Spieler eingreifen konnte – zwar nur sehr begrenzt, aber immerhin. Das berühmteste Beispiel dürfte wohl „Dragon's Lair“ sein, ein wit-

Die Beilage:



Road Avenger

ziges Spektakel um die Abenteuer von Ritter Dirk, aus der Werkstatt des ehemaligen

Disney-Chefzeichners Don Bluth. Später wurde das Game auf nahezu alles umgesetzt, was digital rechnen konnte, doch kam bislang eigentlich keine Konvertierung an die gigantische Grafik- und Soundorgie der originalen Arcade-Version heran. Trotz des beachtlichen Erfolgs verschwanden die Laserdisk-Automaten aber bald wieder aus den Spielhallen; die fragile Technik war dem aufreibenden Dauerbetrieb einfach noch nicht gewachsen...

In den Wohnzimmern kamen und gingen indessen die Konsolen der ersten Generation (VCS, Coleco, Vectrex etc.) sowie die Ära des C64, erst mit dem Erscheinen der 16-Bit-Computer rückten spielbare Filme langsam in greifbare Nähe. Vom Erfolg mit dem Amiga ermutigt, wagte Commodore dann einen ersten Anlauf in Richtung Multimedia: Das CDTV, ein Amiga mit CD-ROM, brachte quasi-interaktive Movieabenteuer wie „Psycho Killer“ oder „The Hound of Baskerville“. Allerdings war die Qualität bescheiden, weitere Software für die CD-Konsole tröpfelte nur sehr spärlich, und so war das CDTV praktisch von Geburt an zum Sterben verurteilt.

DER AKTUELLE HOFFUNGSTRÄGER: MEGA-CD

Mittlerweile sieht die Hard- und Softwarelandschaft freilich schon wieder ganz anders aus, denn am PC hat das CD-ROM einen beeindruckenden Siegeszug hinter sich, und mit Segas Mega-

CD hat die Schillerscheibe auch im Reich der Konsolen Einzug gehalten. Andere Geräte wie NECs Turbo Duo, das 3DO und natürlich das CD² fahren auf derselben Schiene, für die Zukunft sind Konsolen ohne CD-ROM schon fast undenkbar. Da Sega jedoch als erste Firma ein erschwingliches CD-ROM veröffentlichte, ist die Entwicklung interaktiver Filme hier natürlich auch schon am weitesten – nicht umsonst liegt jedem Mega-CD mit „Road

Der Baller-Cartoon:



Cobra Command

Avenger“ eine (allerdings mäßige) Zeichentrick-Raserei bei.

In eine ähnliche Richtung geht die Heli-ballerei „Cobra Command“, während der Actionflugi „Sewer Shark“ bereits auf realen Videosequenzen aufbaut. Der jüngste Vertreter dieser Gattung ist das nagelneue „Microcosm“, wo im menschlichen Körper auf Viren und Bakterien Jagd gemacht wird. Doch während diese Knallereien nur eine Filmrahmenhandlung bieten, gibt es

Erstmals mit Videosequenzen:



Sewer Shark

Macht die Blutbahn frei:



Microcosm

Für Deutschland zu brutal:



Night Trap

Der zweite CD-Film:



Double Switch

Hilfe, die Aliens kommen:



Ground Zero Texas

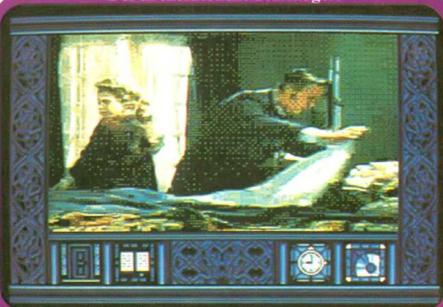
Der Arcade-Western:



Mad Dog McCree

Spiel in Deutschland nie veröffentlicht, doch soll der Nachfolger „Double Switch“ demnächst offiziell hierzulande erscheinen. Das Gameplay wird nahezu identisch (Haus, Kameras, Fallen), jedoch mit Stargästen wie Ex-Blondie Debbie Harry und TV-Star Camille Cooper aufgepeppt sein.

Der abenteuerliche Blutsauger:



Dracula Unleashed

DAS HEIMKINO DER ZUKUNFT

Mit „Ground Zero Texas“ steht uns nun das bislang ehrgeizigste Projekt dieser Art auf Mega-CD, 3DO und CD³² ins Haus. Hier wurden erstmals echte Schauspieler, Tricktechniker und Regisseure aus Hollywood verpflichtet, um die Invasion von Aliens in einer texanischen Kleinstadt am Bildschirm in Szene zu setzen – der Spieler überwacht das Geschehen mit einer Spezialkamera, um bei Bedarf via Joypad einzugreifen. Action pur ist mit der Umsetzung des Spielhallen-Westerns „Mad Dog McCree“ angesagt, wo ein digitalisierter Film per Fadenkreuz von Finsternissen gesäubert wird, und Abenteurer finden „Sherlock Holmes – Consulting Detective“ oder „Dracula Unleashed“ in den Händlerregalen. Hier geht es in etlichen Videosequenzen durch das viktorianische London, um durch Detektivarbeit drei Kriminalfälle zu lösen bzw. den Fürsten der Finsternis auszuschalten. Sportler hingegen werden bei „Prize Fighter“ fündig, wo der Nachwuchs-Rocky in stimmigen SW-Sequenzen des Filmregisseurs Ron Stein gegen vier Boxer antritt. Der allerneueste Gag aber ist „NFL's Greatest“, denn hier wird ein originales Match zwischen den San Francisco 49er's gegen die Dallas Cowboys nachgespielt, wobei man selbst die Spielzüge festlegen kann.

Die nächste Zukunft wird dann am Mega-CD „Mystery Mansion“ mit Knoebelien in einem alten Gruselgemäuer bringen, Minispielchen um

den „Rasenmähermann“ und superbe Star Wars-Action in „Rebel Assault“ – wobei PC-Jünger mit CD-ROM schon länger den Todesstern vernichten bzw. den Digi-Rasen mähen dürfen. Aber damit ist das Ende der Fahnenstange natürlich noch längst nicht erreicht, in ein, zwei Jahren wird Hollywood die Marktchancen eines neuen Filmprojekts

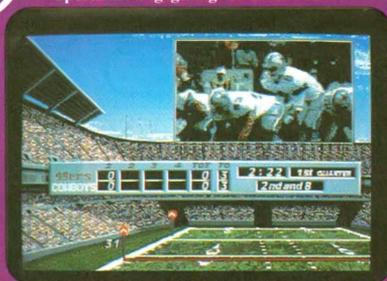
Das Spiel vom Rocky-Regisseur:



Prize Fighter

vielleicht schon danach beurteilen, wie gut sich der Streifen als spielbare Konsolen-CD macht! (mic)

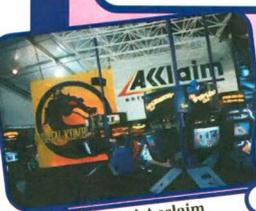
Sportliche Begegnung der realen Art:



NFL's Greatest

schon seit den Gründertagen des Mega-CDs auch richtige Movies, in die man eingreifen kann: Bei „Night Trap“ müssen in einem mit Kameras gespickten Haus Teenager vor Aliens beschützt werden, wozu man via Knopfdruck im jeweils richtigen Moment Fallen aktiviert. Dabei läuft die Handlung weiter, egal, ob man eingreift oder nicht, nur wenn allzu viele Bösewichter überleben, heißt's GAME OVER. Aus Angst vor der BPS wurde das Film-

Sobald sich der Winter wieder dem Ende zuneigt, zieht es auch die Digi-Zocker mit Macht in die Wüste von Nevada, wo traditionell gerade für die Videospiele immer besonders gut gesorgt ist – wir präsentieren Euch die Highlights von der letzten CES!



Freispiele bei Acclaim

Ein Bike für Biker

ABSOLUTE



Extreme Kampfrobbis: Battletech

Der Branchenveteran David Crane („Little Computer People“) hat seiner jungen Spieleschmiede gerade das Extreme-Label einverleibt. In der Mache ist der Actionhubi

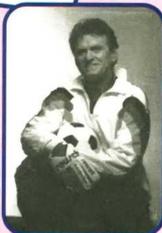


Kein Grund, hysterisch zu werden:
Goofy's Hysterical History Tour

„Chopflifer III (MD, SNES), dann folgen die strategische Robbi-Schlacht **Battletech** (MD) und die ebenfalls mit Blechkameras ausgestattete Prügelei **Rise of the Robots** (SNES). Darüber hinaus steht das optisch sehr vielversprechende Jump & Run **Goofy's Hysterical History Tour** (MD) an.

ACCLAIM

Die Fußballfans will Acclaim schon bald mit **Champions World Class Soccer** (MD, SNES) beglücken, für das Alt-Torwart Sepp Maier im Fernseh-Spot Reklame macht. In weiter Ferne liegt dagegen noch die Umsetzung der gerade in den Spielhallen ausgebrochenen Fortsetzungsprügelei **Mortal Kombat II**.



Sepp Maier wirft sich für **Champions World Class Soccer** ins Zeug

Barkley tut dasselbe bei einem neuen Street Ball-Game (SNES, MD), und Comicastar **Speed Racer** breitet demnächst im standesgemäßen Tempo über abgedrehte 3D-Pisten.

ELECTRONIC ARTS



John Madden in der 3DO-Variante



Anscheinend ein glücklicher 3DO-Besitzer: Twisted

ACCOLADE

Berühmte Namen beherrschen auch bei Accolade das Feld: **Pelé** gibt sein Konterfei für ein relativ brav wirkendes Soccermatch auf Mega Drive her, der Basketballer Charles



Der Rasensportler: Pelé



Der Straßensportler: Barkley



Sieht doch richtig schnell aus:
Mario Andretti

Neben den ersten CDs für das 3DO (u.a. **John Madden Football** und **Twisted**) sowie einer wahren Flut von Sport-Updates stehen hier die Neuauflage der rüpelhaften Raserei **Road Rash** und ein SNES- bzw. MD-Rennen unter der Schirmherrschaft von **Mario Andretti** ins Haus.

HLESE: AS VEGAS '94

ELITE

Die Engländer („Striker“) veröffentlichen in absehbarer Zeit zwei SNES-Rennspiele mit eingebautem FX-Chip, flotter Vektorgrafik und heißem Fahrgefühl: **Dirt Racer** ist mehr was für die Querfeldeinracer, während **Powerslide** konventionelle Asphalt-Spritztouren mit reichlich Action bietet.

INTERPLAY

Hier dürfen sich die SNES-Besitzer auf eine Reihe von Konvertierungen bekannter Computershits freuen. Die Highlights darunter sind das Fantasyabenteuer **Lord of the Rings** für bis zu fünf menschliche Hobbys, die Space Opera **Star Trek** und die sprunghafte Fortsetzung **The Lost Vikings II**.

NINTENDO

Neben etwas Nachschub für die Kleinen (**Donkey Kong** für den Game Boy und Capcoms **Mega Man 6** für das NES) wurde auch frisches Futter für das Super Nintendo angekündigt: **Starwing 2** mit verbessertem FX-Chip fährt einen Duo-Modus und um 30 Prozent schnellere Grafiken auf, und hinter **Stunt Race FX** (vormals: „FX Trax“) steckt kein Geringerer als Shigeru Miyamoto, geistiger Vater von „Zelda“ und vor allem Klempler „Mario“.



Er ist schon im Anflug: Mega Man 6

OCEAN

Lizenzen, Lizenzen: Nicht im Kino oder am TV, sondern auf dem SNES-Screen kann man sich diesen Sommer **The Shadow** und **The Flintstones** („Familie Feuerstein“) anschauen. Darüber hinaus macht **Mr. Nutz** neue Kapriolen, und der Ballerflugi **Inferno** hebt bald auf Mega-CD ab.

PSYGNOSIS

Die Liverpooler beglücken endlich auch das SNES mit ihren **Lemmings** und werkeln zudem an dem prächtigen **Jump &**



Kleine Startverzögerung: Virtua Racing

Run **Troll** (MD) sowie einem witzigen Actionadventure mit Iso-Graphik und dem Arbeitstitel **Castle Game**.

SEGA

Unter den zahllosen Neuheiten am Sega-Stand stachen besonders die (zurückgestellte) MD-Umsetzung der genialen Spielhallenraserei **Virtua Racing** und das von uns bereits getestete **Sonic 3** hervor. Außerdem kommt fürs Mega Drive die Konvertierung des mit dem gleichnamigen SNES-Modul nicht verwandten und nicht verschwägerten Endzeitrollis **Shadowrun**.

SONY

Sonys Multimediakonsole PSX macht unübersehbare Fortschritte, mit Namco und Konami stehen auch bereits zwei hochkarätige Lizenznehmer fest. Das zeige-



Ein komplizierter Sport: ESPN Baseball

te Demo der Polygon-Raserei **Ridge Racer** war jedenfalls mit bloßem Auge vom Automaten nicht zu unterscheiden! Mit einem herkömmlichen Super Nintendo, Mega Drive oder Mega-CD wird sich dagegen das ebenfalls vorgeführte **ESPN Baseball** begnügen.

TAITO

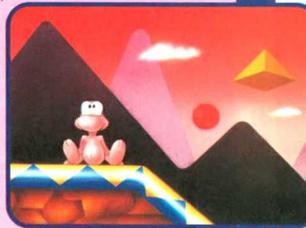
Gleich zweimal, nämlich im Wilden Westen und unter Dinosauriern, versucht **Familie Feuerstein** demnächst ihr Glück auf dem Super Nintendo, während ihre Zeichentrickkollegen von den Jetsons durch das Hüpfical **Invasion of the Planet Pirates** turnen. Für die Segarianer hat man dagegen das gute alte Grafikdemo **Dragons's Lair** und den klassischen Genie-

SPECIAL MESSE

streich **Rainbow Islands** ausgegraben. Am Rande war zu erfahren, daß Taito jetzt auch Games fürs Neo Geo machen will.

TENGEN

Den PC-Titel **The Lawnmower Man** von Sales Curve bringt Tengen auf dem Mega Drive heraus,



Ist im Anflug: Pinkie

allerdings werden sowohl die Action- wie auch die Knobelszenen dieses „Abenteuers im virtuellen Raum“ dafür gründlich überarbeitet.

Auch hinter **Pinkie** (MD, GG) verbergen sich eigentlich die Millennium-Programmierer, die dieses **Jump & Run** mit dem ungewöhnlichen (= wenig sprunghaften) Helden am Computer veröffentlichen.

THQ

Die Kalifornier („Wayne's World“) wagen nun auch mit einer eigenen Filiale den Sprung nach Deutschland. Die Fans japanischer Comics erwartet dann eine Verstoffung von **Akira** für das Super Nintendo, dasselbe in Feuchtkalt



Von der Mattscheibe auf die Mattscheibe: SeaQuest DSV

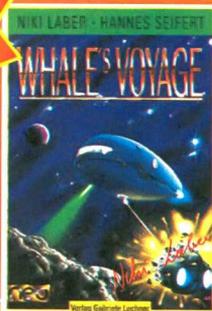
gilt für Steven Spielbergs RTL-Serie **SeaQuest**.

U.S. GOLD

Das offizielle Modul zur Fußball-WM von U.S. Gold ist **World Cup USA 94** mit Vogelperspektive, Zeitlupenwiederholungen und einer Batterie zum Zwischenspeichern. Im Fahrwasser diverser „WWF“-Rüpleien schwimmt die Wrestling-Orgie **Incredible Hulk** – beide Games werden übrigens auf nahezu allen Systemen herauskommen. (od)

BLAST SHOP

NEU!



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,-
CD & Buch: DM 50,-

Nr. 60004

Sammelordner – Dieser todschicke Sammelordner wurde extra für Megablast designed! Er besteht aus stabilem Spezialkarton, ist standfest, rundum farbig bedruckt, fällt gut drei Jahrgänge und hat ein Griffloch sowie Schriftfelder. Einfach super, das Teil! Stilvolle Ordnung für ordentliche DM 15,-



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. 60003

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. 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. 600002

Marie & Sonjo-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



NEU!



Nr. 700001
Exklusiv-CD – die Sensation ist perfekt: Ab sofort ist „Turrican“, die neue Mega-CD des Soundmagiers Chris Hülsbeck, für Joker-Leser als handsignierte Sonderausgabe erhältlich. Holt Euch die exklusive Sammler-Scheibe mit den 16 Spitzetracks!
 Für klangvolle DM 31,-

Nr. 500002
Mousepad – Wer dem Joker schon immer mal übers Maul fahren wollte, wird mit unserer exklusiven Mausmatte glücklich: eine vierfarbig bedruckte Zierde für jeden Zockertisch, ein Vergnügen für jeden Digi-Nager!
 Für gut abgerollte DM 15,-



Nr. 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 Spieltests, Previews und Hardware-Specials rund um die DOSE; verständlich, kompetent und unterhaltsam.
 Für launige DM 7,- pro Heft

NEU!
 JETZT NUR NOCH
 39,- DM



HER DAMIT!

Waaahnsinn, der Kram ist ja topexklusiv und geschenkt günstig noch dazu – wie komm' ich da ran? Nichts leichter als das: Entweder einfach den Coupon ausfüllen oder alle wichtigen Daten (Artikelnummer etc.) auf eine Postkarte schreiben und das Ergebnis an unsere Adresse schicken. **MERKE:** Nachnahmebestellungen sind nur im Inland möglich, bei Vorauskasse muß der im Coupon angegebene Betrag für das Porto dazugerechnet werden!

Nr. 90003
Zeitgeist – Kein Geist ist die topexklusive 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

Nr. 100000
Horizontenerweiterung – Wer ein CD³² besitzt oder neben seiner Konsole noch einen Amiga stehen hat, kann auf den „Amiga Joker“ nicht verzichten: Das Kultmagazin für Freunde der „Freundin“ bringt Euch monatlich Spieletests, News und Lesespaß satt!
 Wie am Kiosk für DM 7,- pro Heft



Ich bezahle per Nachnahme per Überweisung nach Erhalt der Rechnung
 per Vorauskasse (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"/> 12/91	<input type="checkbox"/> 5/92	<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"/> Strategie		<input type="checkbox"/> Adventures									
	200000	Sonderheft												
Name	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.	400000	Megablatt	<input type="checkbox"/> 1/92	<input type="checkbox"/> 4/93	<input type="checkbox"/> 1/94									
	500002	Mousepads	<input type="checkbox"/> Stück											
PLZ/Ort	500003	Whale's Voyage Exklusiv	<input type="checkbox"/> CD	<input type="checkbox"/> Buch	<input type="checkbox"/> CD & Buch									
	600002	Mario- & Sonio-Mütze	<input type="checkbox"/> Stück											
	600003	Gürteltasche	<input type="checkbox"/> Stück											
	600004	Sammelordner	<input type="checkbox"/> Stück											
Datum/Unterschrift	700001	Turrican Exklusiv-CD	<input type="checkbox"/> Stück											
	90003	Joker Watch	<input type="checkbox"/> weiß		<input type="checkbox"/> schwarz									

Einfach einsenden an: **JOKER VERLAG · BLAST SHOP · BRETONISCHER RING 2 · 85630 GRASBRUNN**

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

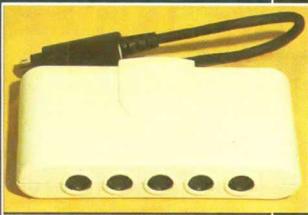
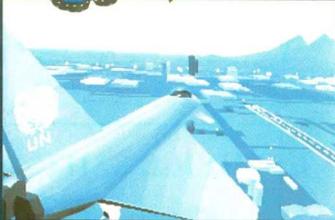
VORSCHAU

Heißer Sommer – Coole Tests:

DAS NEUE

MEGABLAST

GIBT'S *ab* 29. JUNI!



Wir schwitzen allerdings jetzt schon über der kommenden Auswahl, denn bekanntlich finden sich in Megablast nur Test, Stories und Specials vom Feinsten! Gute Aussichten, unter den Highlights der nächsten Ausgabe zu landen, haben etwa die irre Materialschlacht **RISE OF THE ROBOTS**, der CD-Sternenkrieg **REBEL ASSAULT**, das Actionfußball **SUPER SIDEKICKS 2** und die Flugsimulation **TFX**. Dazu haben wir ein großes Special für **MULTIPLAYER-GAMES** reserviert und... nein, das müßt Ihr schon selbst herausfinden – entweder ab 29. Juni brandheiß am Kiosk oder für kühle Rechner etwas eher und etwas günstiger im Abo!

INSERENTENVERZEICHNIS

Beam Software	21
Commodore	100
CPS Heidak	13
Joker Verlag	28,62,72,73
Judgement Day	4
Laguna	21,41
Lucas Arts	41
Play Me	28
Powersoft	99
Poster: Konami	

TESTMUSTER VON:

Galaxy
Tel.: 089/7605151

Konami GmbH
Tel.: 069/95081223

Leisuresoft
Tel.: 02383/690

Mitsui
Tel.: 040/356080

Nintendo GmbH
Tel.: 06026/5055

Sega Videospiele GmbH
Tel.: 040/229380

Wolf Soft
Tel.: 02622/83517

Yeno
Tel.: 06151/84114

PowerSoft Versand

24 Std. Bestellservice Tel. 0 23 61 / 8 27 81; Fax: 0 23 61 / 89 12 64

Mega Drive (dt.)

Multi Game Hunter II	699,-
Addams Family	99,-
Aladdin	108,-
Alien 3	99,-
American Football	83,-
Andre Agassi Tennis	99,-
Another World	99,-
Ariel	84,-
Asterix	108,-
Batman Returns	83,-
Battleloads	99,-
Bill Walsh Football	89,-
Bio Hazard Battle	99,-
Blades of Renegance	89,-
Bram Stoker's Dracula	108,-
Brett Hull Hockey	83,-
Bubsy	99,-
California Games 2	99,-
Champion League Soccer	99,-
Chuck Rock 2	99,-
Cool Spot	99,-
Cosmic Spacehead	89,-
Crash Dummies	99,-
Crue Ball	99,-
Cyborg Justice	99,-
Davis Cup	99,-
Double Clutch	99,-
Dragons Revenge	99,-
Eternal Champions	125,-
F 117	94,-
F 22 Interceptors	99,-
F-15 Strike Eagle 2	116,-
Fantastic Dizzy	89,-
FIFA Intern. Soccer	89,-
Flashback	108,-
Flinstones	99,-
Gauntlet 4	99,-
Gods	83,-
Grandslam Tennis	83,-
Gunstar Heroes	99,-
Home Alone	99,-
Hook	99,-
James Bond 007 (T. Duell)	99,-
John Madden Football 94	104,-
Jungle Strike	108,-
Jurassic Park	104,-
Landstalker	108,-
LHX Attack Copper 2	94,-
Lotus Turbo Challenge 2	94,-
Mega lo Mania	99,-
Micro Machines	83,-
Mortal Kombat	109,-
NBA Allstar Challenge	99,-
NBA Jam	114,-
NFL Quarterback Club	116,-
NHLPA Hockey '94	99,-
Ottifants	94,-

Mega Drive (dt.)

Pele Soccer	89,-
Pitfighter	99,-
Power Strike 2	75,-
Puggsy	91,-
Quack Shot	99,-
Ranger X	99,-
Robocop 3	99,-
Rocket Knight Adventure	94,-
Shining Force	108,-
Shinobi 3	99,-
Snake, Rattle'n Roll	99,-
Sonic 3	125,-
Sonic Spinball	99,-
Street Fighter 2 Champion	125,-
Terminator 2 (Judgment D.)	99,-
Test Drive 2 (The Duell)	92,-
Thunder Force 4	84,-
Tiny Toons	94,-
Toejam & Earl 2	108,-
Turrican	99,-
Turtles Tournament Fight.	113,-
Virtual Pinball	89,-
Winter Challenge	99,-
Winter Olympics	107,-
Wiz'n Liz	99,-
WWF Royal Rumble	109,-
WWF Wrestlemania	89,-
Young Indy	108,-
Zombies	89,-
Zool	89,-

Mega CD-2 (dt.)

Mega CD 2 (ohne Spiel)	499,-
Afterburner 3	83,-
Batman Returns	99,-
Bill Walsh Football	99,-
Blackhole Assault	99,-
Chuck Rock	99,-
Chuck Rock 2	99,-
Cobra Command	83,-
Dune	99,-
Ecco the Dolphin	83,-
Final Fight	83,-
Ground Zero Texas	119,-
Hook	99,-
Jaguar XJ 220	83,-
Jurassic Park	84,-
Lethal Enforcers & Gun	168,-
Make my Video: Inxs	85,-
Make my Video: Kris Kros	99,-
Microcosm	118,-
Mortal Kombat	114,-
NHL Hockey '94	87,-
Night Trap	118,-
Prince of Persia	84,-

Mega CD-2 (dt.)

Puggsy	84,-
Road Avenger	99,-
Robo Aleste	99,-
Sewer Shark	125,-
Sherlock Holmes 1	108,-
Sherlock Holmes 2	99,-
Silpheed	85,-
Sol Feace	99,-
Sonic CD	85,-
Spider-Man vs. Kingspin	84,-
Terminator 1	99,-
Thunderhawk	99,-
Time Gal	85,-
Wolfchild	99,-
Wonderdog	99,-
WWF Rage in the Cage	99,-

Super Nintendo (dt.)

Aero der Akrobat	124,-
Aladdin	108,-
Aleste	119,-
Alfred Chicken	124,-
Alien 3	114,-
Aliens vs. Predators	109,-
Amazing Tennis	126,-
Asterix	109,-
Barbie	109,-
Batman Returns	114,-
Battleship	126,-
Beethoven	109,-
Best of the Best	117,-
Blues Brothers	118,-
Bram Stoker's Dracula	116,-
Brawl Brothers	109,-
Bubsy	99,-
Bulls vs. Blazers	99,-
California Games 2	106,-
Cliffhanger	99,-
Cool Spot	116,-
Cosmo Gang	114,-
Crash Dummies	114,-
Dennis	118,-
Equinox	119,-
F1 Poleposition	129,-
Flashback	104,-
Goof Troop	108,-
GP 1	106,-
Hook	116,-
James Pond Crazy Sports	108,-
Jimmy Connors Pro Ten. T.	107,-
Jurassic Park	114,-
Lagoon	124,-
Magic Sword	103,-
Mario All Star	85,-
Mario is Missing	124,-

Super Nintendo (dt.)

Mario's Time Machine us.	124,-
Mechwarrior	128,-
Mega lo Mania	104,-
Mickey's Challenge	119,-
Mortal Kombat	109,-
Mr. Nutz	99,-
Mystic Quest Leg. (dt. Text)	87,-
NBA JAM	129 ,-
NHL Hockey 94	99,-
Nigel Mansell's World Ch.	109,-
On the Ball	103,-
Operation Logic Bombs	109,-
Pierre le Chef	94,-
Player Manager	114,-
Pop	87,-
Pop'n Twin Bee	114,-
Robocop 3	104,-
Rock 'n' Roll Racing	109,-
Sensible Soccer	119,-
Shadowrun	124,-
Sky Blazer	116,-
Soul Blazer	109,-
Star Wars 2 (The Empire)	119,-
Star Wing	94,-
Street Fighter 2 Turbo	124,-
Striker	109,-
Super Bomber Man	99,-
Super Turrican	108,-
Terminator 2 (Arcade G.)	114,-
Test Drive 2 (The Duell)	109,-
Tiny Toons	115,-
Total Carnage	109,-
Trolls	99,-
Turtles Tournament Figthers	129,-
Utopia	114,-
We're Back	109,-
Wing Commander	123,-
Wing Commander 2	104,-
World Class Soccer	114,-
World Heroes	129,-
Young Merlin (16 MB)	127,-
Zelda 3	84,-
Zombies	112,-

Amiga CD³²

Arabian Nights	49	DV
Der Clou	64	DV
Elite 2	59	DV
Fire Force	54	DA
Microcosm	84	DA
Pirates Gold!	59	DA
Seek & Destroy	49	DA
Sensible Soccer	49	DA
Soccer Kid	59	DA

Wir führen auch Amiga, PC, Game Gear, SNES jp/uk/us, Mega Drive jp/uk/us!
Bitte Preisliste anfordern! Händleranfragen erwünscht!

Versandkosten: Vorkasse 7,- DM, Nachnahme 9,50 DM (+ Zahlkartengebühr 3,- DM) /
 Ausland nur gegen Vorkasse 20,- DM / ab 300,- DM versandkostenfrei!
 Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten!

PowerSoft Versand, 45665 Recklinghausen, Krumme Straße 5

32 heb' ab!



Heb' jetzt ab mit noch mehr speed und schärferer Grafik! Durch **32 geniale Bits**. Mächtig viele **Spiele**. Spaß und Spannung, Abenteuer und Action total. Der Scharfmacher **für alle CD's**: Audio-CD, CD+G, CD-Movie, Karaoke-CD's. Bunt, schrill, schnell. Unschlagbar gut!

Der volle Durchblick – schärfer als jemals zuvor. Bewährte **AMIGA-Rechnerpower**, **4-Kanal-Stereosound**, **CD-ROM-Laufwerk** mit double speed und **16,8 Mio. Farben**.

Jetzt abheben und beim Handel checken!

AMIGA CD³²
Die erste 32Bit Video-Musik-Spielekonsole.

von **C Commodore**